SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #47

GRAND THEFT AUTO V

SAINTS ROW 4, TOTAL WAR ROME II, PIKMIN 3 , SPLINTER CELL BLACKLIST, KILLZONE MERCENARY, TITANFALL, CALL OF DUTY: STRIKE TEAM

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

ÚVODNÍK

Dragon Quest je v Japonsku kultúrnym fenoménom, dokonca tak veľký, že v jeho tieni sa schováva aj Final Fantasy. Dôvod, prečo vychádza nový diel série v Japonsku vždy v sobotu, je prostý - aby sa v krajine predišlo zníženiu produktivity. Vraví sa, že víkendová premiéra má obmedziť fiktívne diagnózy na PN-kách a nečakané dovolenky.

A hra Grand Theft Auto V vyšla v utorok.

Najočakávanejšia udalosť tejto generácie ešte pred premiérou stihla vystrašiť predajcov, otestovať logistiku, flexibilitu distribútorov, trpezlivosť predobjednávateľov a paralyzovať herné médiá. Ešte než sa dostala do predaja, rozdelila hernú obec (ostatne ako každá veľká udalosť) na dva tábory a tie ďalej drobili názory tých, ktorí hrali, tých, ktorí si mysleli, že hrali a tých, ktorí len videli a počuli.

V nasledujúcich týždňoch a mesiacoch bude ťažké predstierať, že Grand Theft Auto V nevyšla, keď sa bude o hre hovoriť plynule až do Vianoc a potom znovu a znovu, keď sa vychytajú easter eggy, urobia najšialenejšie triky a ohlási sa DLC či PC verzia. Ako pri každej inej veľkej udalosti, zažili sme to pri Skyrim, Battlefield 3 aj Zaklínač 2, ale pri Grand Theft Auto V badať ďalekosiahlejší dosah - hovoria o hre aj tí, ktorí o hrách bežne nediskutujú. Médiá, televízie, ľudia. A to sa len tak každý rok nevidí.

Čas letných prázdnin nestihol poriadne vychladnúť a je tu ďalšie obdobie dovoleniek. Mnohí mali v tom jasno už dávno, iným až teraz docvaklo, že budú tráviť všetok čas v Los Santos.

Ja si svoju kópiu šetrím na víkend. A kde budete hrať svoje GTA V vy?

Pavol Buday

PREVIEW

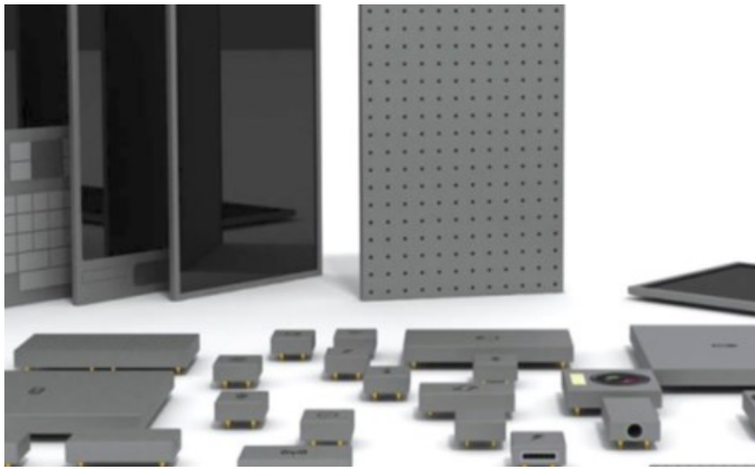
TITANFALL, THE ORDER 1886, ASSASSINS CREED PIRATES, GT ACADEMY, OCULUS RIFT, ASSASSINS CREED LIBERATION HD, CALL OF DUTY STRIKE TEAM

RECENZIE

GTA V, SAINTS ROW 4, CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW, RAYMAN LEGENDS, TOTAL WAR ROME II, SPLINTER CELL BLACKLIST, PIKMIN 3, PLANTS VS ZOMBIES 2, BROTHERS TALE OF TWO SOULS, WONDERFUL 101, PAYDAY 2, BUREAU XCOM DECLASSIFIED, DUCKTALES REMASTERED, KILLZONE MERCENARY, MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION, AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

TECH

PHONEBLOKS, NOVÉ VERZIE IPHONE 5, NINTENDO 2DS, DÁTUM XBOX ONE



UŽÍVATELIA

HERNÉ HRDINKY, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES OUT OF SHADOWS, DARK SOULS 2

FILMY

LIETADLÁ, KICK ASS 2, MY SME MILLEROVCI, RED 2, DOSPELÁCI 2

TITANFALL

PAVOL BUDAY

AKÝ JE TITANFALL? KEBY STE SA MA TO SPÝTALI VO CHVÍLI, KEĎ SOM SI SKLADAL Z UŠÍ SLÚCHADLÁ, ASI BY SOM VÁS BEZ SLOV NASMEROVAL K RADU, PRED KTORÝM SA ZO ŽARTU ZAMESTNANCI EA PROVOKAČNE PREMÁVALI S TABUĽKOU, ŽE OD HRATEĽNÉHO DEMA DELÍ HRÁČOV OSEM HODINOVÉ ČAKANIE. O TITANFALL BOL TAKÝ VEĽKÝ ZÁUJEM A NEBOLO TO LEN MECHOM V ŽIVOTNEJ VEĽKOSTI PRED STÁNKOM.

Respawn Entertainment pri tvorbe Titanfall opäť používajú magickú formulu, ktorá z Call of Duty urobila neprehliadnuteľnú superstar. Na GamesCom bola po prvýkrát prezentovaná formou multiplayerového zápasu 24 vs 24. Dá sa označiť iba ako pohlcujúci zážitok. Iba máloktorá hra ma nechala stáť pri stojane s trasúcimi sa rukami. Bitku som s tímom prehral, ale mal som z nej fantastický pocit, že som odviedol kus práce, už len z toho dôvodu, že zápas nekončí tabuľkou, ale poľovačkou, kedy členovia víťazného tímu poľujú na porazených, ktorí sa snažia dostať do výsadkových modulov. Výsledok to už nezmení, ale ide o jedinečná príležitosť, ako prísť k množstvu EXPov.

Titanfall vďačí za mieru pozornosti, akej sa jej dostáva od svojho debutu na E3, predovšetkým za odklon od autenticky vyzerajúcich moderných akcií. Sci-fi prostredie a bitky robotov a ľudí už len podčiarkujú zaslúžené tituly hra výstavy, ktoré jej pribúdajú na konto.

Čo potrebujete vedieť o Titanfall, je, že ide o rýchlu FPS akciu a to napriek tomu, že sa v nej budete pohybovať aj v kokpite obrovských mechov. Roboti -

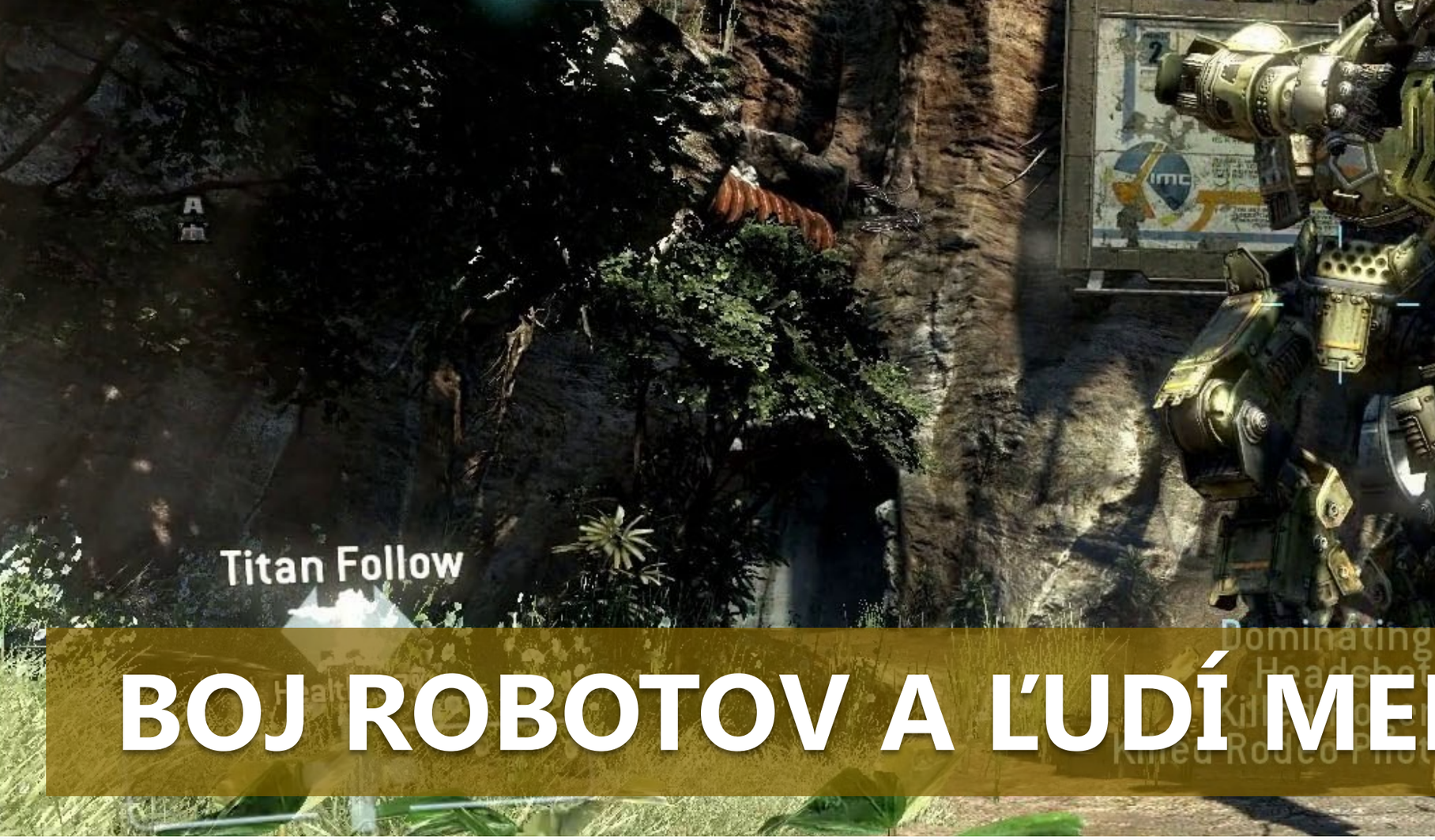
titani nie sú nemotorné stroje - vedia šprintovať, svižne sa hýbať napriek svojej majestátnosti a navonok pôsobiacej nezraniteľnosti. Titan je súčasťou výzbroje a po nabití je k dispozícii každému hráčovi. Môže ho privolať na bojisko a zoslať presne tam, kam chce.

Titan je len a len váš, nedochádza ku kradnutiu alebo boju, kto do stroja zasadne, kto ho bude pilotovať a kto obhospodarovať zbraňové systémy. Na to nie je čas. V Titanfall nikdy nestojíte na mieste, ale ste neustále v pohybe, bežíte, skáčete, šprintujete a pálite po nepriateľoch. A je jedno, či preferujete ľudí alebo stroje, každý má na bojisku rovnakú šancu.

Naposledy boli takto na prvý pohľad nevyrovnané strany výborne vybalansované a odprezentované v racingu MotorStorm, kde sa na štart postavili ťahače proti motorkám - dve odlišné kategórie vozidiel. Každá jedna silná stránka má ale svoje nedostatky. Špeciálna pištoľ patriaca do výzbroje classu Tactical dokáže strieľať za roh až na tri ciele naraz. Ale na to, aby ste niekoho trafili, ho potrebujete zamerať. Platí to aj o anti-titan raketách, ktoré má po ruke povolanie Assault, tretím classom je CQB s brokovnicou.

Výzbroj by nebola kompletná bez Jump Jet technológie, ktorou disponuje každý, a tá úplne mení pohyb po bojisku. Jump Jet je jetpack, ale narozdiel od levitovania vo vzduchu umožňuje dvojité skoky ako v skákačkách aj beh po stenách. Vďaka tomu má hra obrovský spád. Už nie je nutné chodiť po schodoch na horné poschodie alebo strechu. Nič nie je nedostupné, cez billboardy prebehnete na protiľahlú budovu a z nej po komínoch na ďalšiu. Vidíte okno na hornom poschodí? Vyskočte tam.

Titanfall má rýchle tempo, ale nikdy nemáte pocit, že by ste strácali kontrolu nad strojom alebo vojakom. Aj pri wall rune môžete páliť, rovnako aj keď pristanete na



BOJ ROBOTOV A ĽUDÍ ME

chrbte Titana vášho kolegu. Hra navyše nevyžaduje žiadne kontextové akcie pre tieto kúsky, robíte ich úplne prirodzene. Vo výsledku to vyzerá efektne a frajersky, ak vytrhnete plech na záhlaví Titana, odhalíte elektroniku, našijete do nej zásobník a potom pomocou Jump Jetu preskočíte na strechu, odkiaľ sledujete, ako robot, z ktorého sa katapultuje pilot, exploduje.

Voľnosť na bojisku má veľmi blízko k prvej implementácii mouse looku v Terminator: Future Shock. Po odohraní dema už niet cesty späť k tradičnejším bojiskám a už vonkoncom nie k modernej vojne, teda aspoň nie pre mňa. Titanfall mení pohľad aj na stavbu máp a veľkosť bitiek. Keď sa po prostredí preháňa tucet titanov a páli po sebe raketami a rotačákom, už nebudete žasnúť nad riadeným pádom mrakodrapu.

Titani sú rovnako ako vojaci rozdelení do troch classov podľa základnej zbrane a schopností, medzi ktoré patrí elektrický dym poškodzujúci elektroniku alebo magnetické pole umožňujúce vrátiť vystrelené projektily naspäť.

KEĎ SA O TITANFALL HOVORÍ AKO O HRE VÝSTAVY, VERTE TOMU. RESPAWN ENTERTAINMENT PIŠÚ NOVÚ HISTÓRIU FPS HIER. TAM KDE SA DVAJA BIJÚ, NIEKTO ĎALŠÍ MUSÍ OTVÁRAŤ HORIZONTY.

TÍM 70 ĽUDÍ ZO SHERMAN OAKS PRACUJE NA NAJIMPRESÍVNEJŠEJ FPS NASTUPUJÚCEJ GENERÁCIE A DO LINE-UPU XBOX ONE PRIDÁVA MIMORIADNE DÔLEŽITÝ EXKLUZÍVNY TITUL.

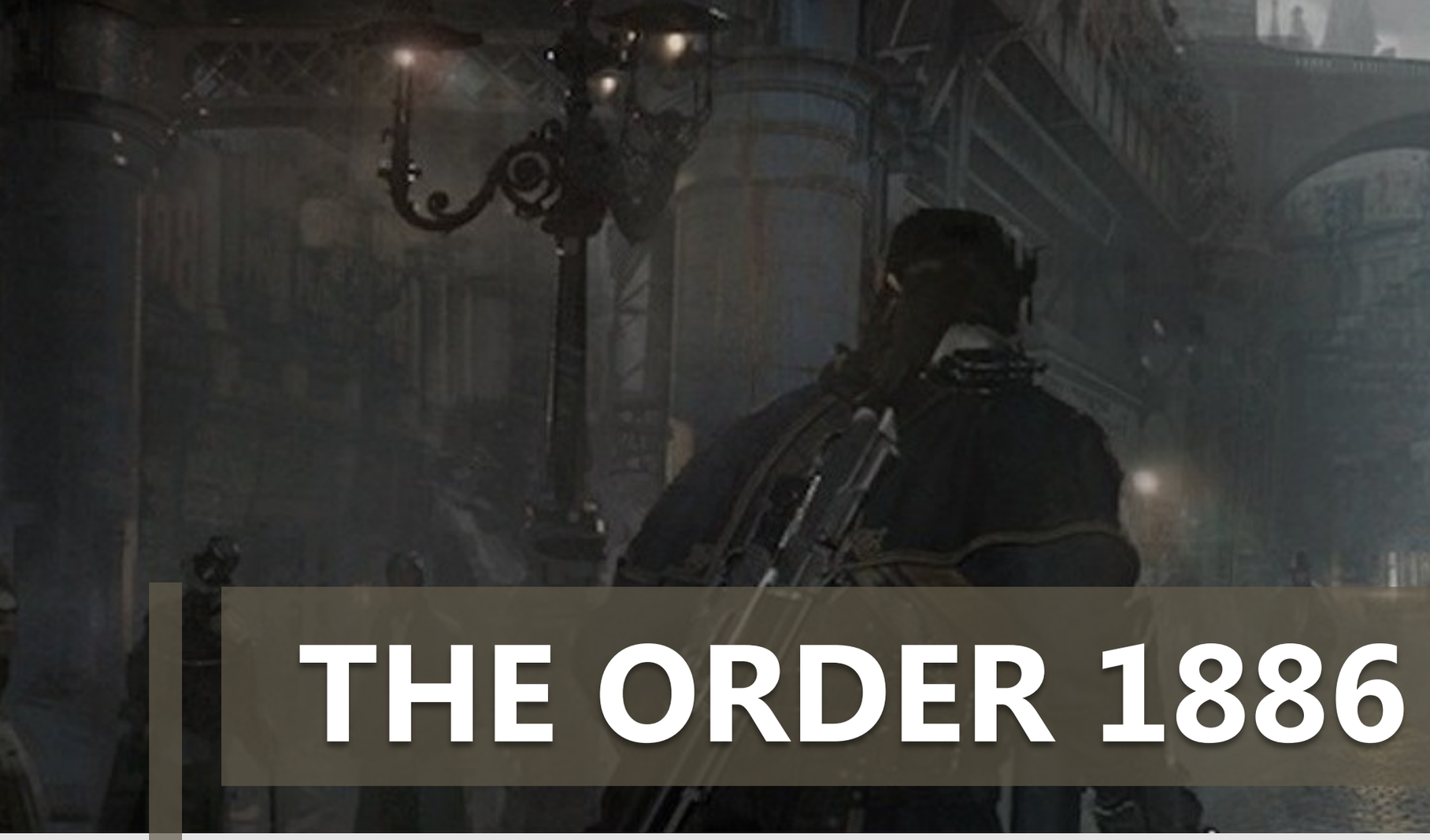
TITANFALL VYJDE NA JAR 2014 NA XBOX ONE, XBOX 360 A PC

NÍ POHĽAD NA ŽÁNER

TRAILER >>>

HRAJTE ZADARMO

WORLD OF WARPLANES



THE ORDER 1886

PREDSTAVENIE

STOVKU VÝVOJÁROV V KALIFORNSKOM IRVINE UŽ NETRÁPI OTÁZKA: "ČO PRINESIE NEXT-GEN?" KLÁDLI SI JU OD PRVÝCH DISKUSIÍ SO SONY, KTORÝCH TÉMOU BOL VÝVOJ VLASTNEJ IP. VTEDY SA PÍSAL ROK 2006. NADŠTANDARDNÉ VZŤAHY IM UMOŽNILI DAŤ DO POHYBU RISKANTNÝ PLÁN, NA KONCI KTORÉHO MAJÚ ODPOVEĎ - THE ORDER 1886. THIRD PERSON AKCIA ZASADENÁ DO PROSTREDIA STEAMPUNKOVÉHO LONDÝNA BOLA PO PRVÝKRÁT VEREJNOSTI PREDSTAVENÁ NA E3 FORMOU RENDEROVANÉHO TRAILERU.

"Dnes neuvidíte žiaden gameplay," sklamal mnohých Ru Weerasuriya, kreatívny riaditeľ Ready at Dawn, skôr než sa vôbec dostal cez úvodnú obrazovku s logom. The Order 1886 je stále opradená tajomstvom, nevie sa, ako sa bude hrať ani čo bude úlohou skupiny, ktorá má blízko k Lige Spravodlivých. Na The Order 1886 je zaujímavé niečo iné, má zatiaľ najimpresívnejšiu technologickú chrbtovú kosť, akú som videl.

"Čo dokáže next-gen?" kladie si Weerasuriya rečnícku otázku. "Čo hráči chcú, aby sa v hrách zmenilo?" Nie je to grafika, až k takému dramatického skoku pri prechode z PS3 na PS4 nedôjde. Je to AI? Množstvo pixelov na obrazovke, animácie? Ready at Dawn vidí budúcnosť v realistickom spracovaní herného prostredia a doposiaľ nevidenej interakcii. "Nespoliehame sa na to, čo už bolo urobené," hovorí.

Pamätáte si, keď ste prvýkrát prestrelili drevenú stenu a guľka zabila vojaka stojaceho za ňou? Je to už dávno, že? Čo keby ste mohli výstrelmi rozstrieľať

drevený plot? Jednu priečku po druhej a potom tlakovou vlnou odhodiť celú jeho časť? "Keď zničíte objekt v iných hrách, jednoducho zmizne. V The Order 1886 zostane naďalej v prostredí," a na ukážku strieľa do trosiek tancujúc na zemi v sústredenej paľbe. Obyčajné, poviete si. Čo keby tie guľky deformovali materiál, z ktorého je objekt vyrobený? Čo keby ste debnu otvorili a presnou muškou ju rozobrali na jednotlivé časti, z ktorých je zložená?

"Povedali sme si, že ak je niečo postavené z tehál, nebudeme používať fotografiu tehly s cementom," vysvetľuje odlišný prístup k stavbe herného sveta. "Vytvoríme tehlu aj cement a na základe toho získame diverzitu materiálov." Ready at Dawn dokáže vytvoriť aj špinu, aplikovať opotrebovanie aj zvetranie jednoduchou replikáciou východiskovej vzorky materiálov uloženej v jadre enginu, ktorá produkuje autentickejšie výsledky ako keby ich tvorili výtvarníci manuálne.

Na jej vytvorenie spotrebovali desiatky GB referenčných fotografií, ktoré maniakálnym spôsobom fotografovali v Londýne po dobu piatich dní. "Potrebovali sme pochopiť, o aké mesto ide, aby sme vedeli navrhnúť v ňom gameplay," a jedným dychom dodáva, že ich nezaujímal len vzhľad budov, ale aj to ako a z čoho sú postavené. Otextúrovať budovu je otázka pár minút.

Ready at Dawn je jedno z mála štúdií, ktoré sa nespolieha na frameworky a middleware, celú technológiu vrátane fyzikálneho enginu si vytvorili sami. Jedna vec je mať v hre realisticky vyzerajúce objekty, ale ak sa tak nesprávajú, sú len obyčajnými kulisami a tie autori odmietajú. Materiály majú parametre ako elasticita, váha, deformovateľnosť. Správajú sa tak, ako žiadne iné. Vlajka vo vetre reaguje na streľbu, ťuknutím do stola, zhodíte fľaše a tie sa pádom na zem rozbijú. Dajú sa odstreliť nohy stola, papier oblizuje vo vetre mačacie hlavy a krčí sa tak ako to od papiera očakávate. A materiály majú aj

STEAM

odlišnú hustotu, streľba do mäkkej kovovej platne zanechá hlbšie stopy ako paľba do tvrdej.

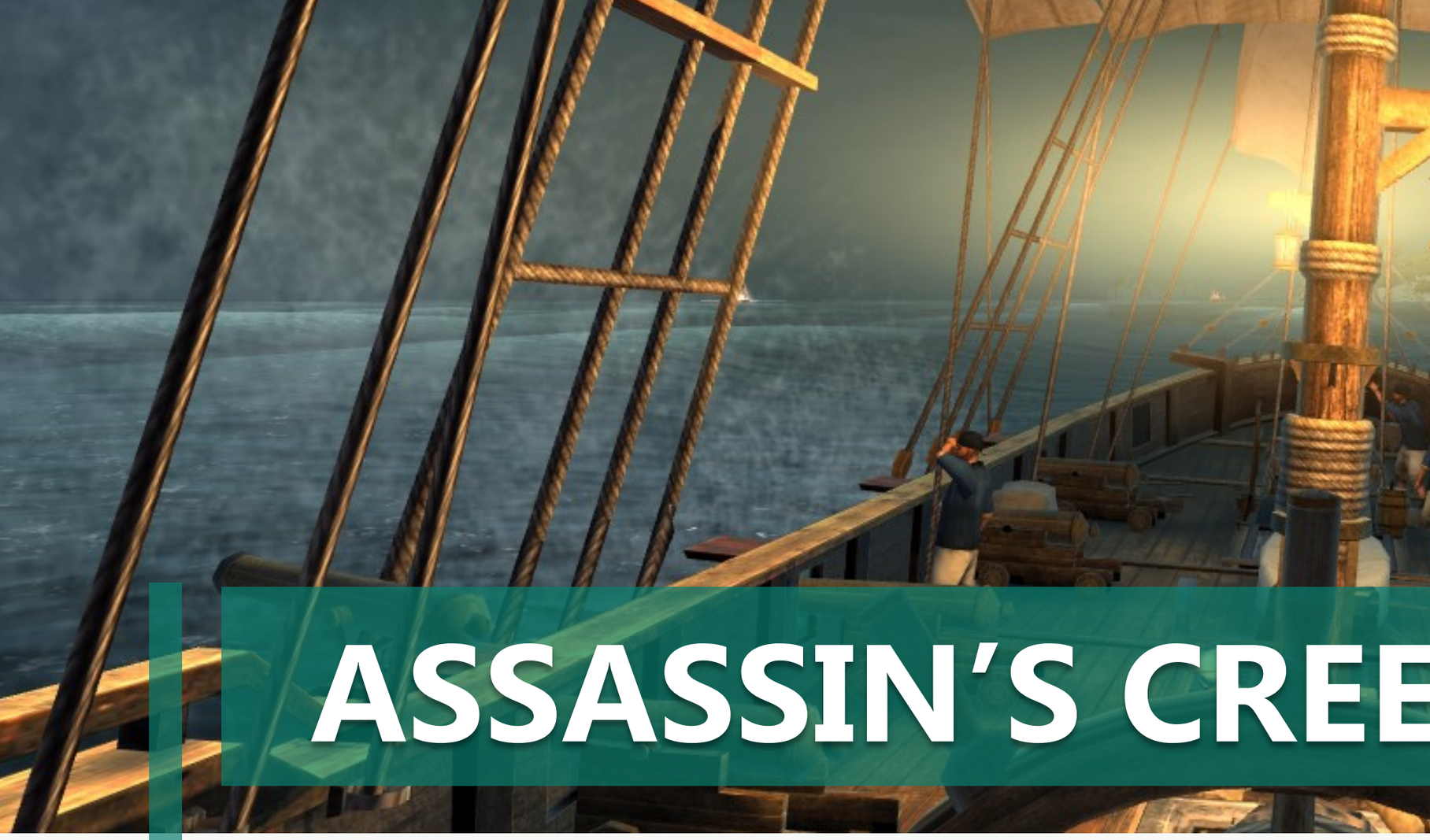
"To najťažšie bolo preskočiť jednu generáciu hardvéru," vracia sa k vývoju vlastných nástrojov. Ready at Dawn pracovali hlavne na PSP hrách, pri prechode na PS4 ich nedržala späť žiadna existujúca alebo používaná technológia. Išlo však o obrovské riziko, museli sa všetko naučiť a každý jeden systém otestovať. Nie sú to iba budovy zložené z kameňa, kachličiek, ale aj látky, šaty a v neposlednom rade aj zbraň, ktorú má na pleci vodca skupiny. "Každá jedna vec musí pôsobiť verne."

READY AT DAWN OD ODHALENIA THE ORDER 1886 NEHOVORÍ O HRE, ALE O TECHNOLÓGII, KTORÁ JU BUDE POHÁŇAŤ. "JE TO IBA MALÁ UKÁŽKA TOHO, ČO DOKÁŽE NAŠA HRA," NECHÁVA NA ZÁVER PLNÚ MIESTNOSŤ NOVINÁROV ŠPEKULOVAŤ, ČO BUDÚ MÔCŤ V HRE ROBIŤ. THE ORDER 1886 MÁ PREDSTAVOVAŤ SVET, AKÝ STE NEVIDELI, PRETOŽE TO DOTERAZ NEBOLO MOŽNÉ.

ČO TO VŠAK ZNAMENÁ? NAPRÍKLAD ABSOLÚTNU DEŠTRUKCIU, ŽIADNE PREDSKRIPTOVANÉ INTERAKCIE, KOLAPS CELÝCH BUDOV, NIČENIE KRYTIA, ZNEFUNKČNENIE STROJOV A MECHANIZMOV ZÁSAHMI DO KRITICKÝCH MIEST (NIE OZNAČENÝCH SLABÝCH MIEST). JE TO V RUKÁCH READY AT DAWN, DAJME IM ČAS. NIEČO NÁM VŠAK HOVORÍ, ŽE PRVÁ GAMEPLAY UKÁŽKA THE ORDER 1886 NÁS POSADÍ NA ZADOK.

MPUNK HLÁSI NÁVRAT

TRAILER >>>



ASSASSIN'S CREE

PREDSTAVENIE

AKO SME UŽ Z NÁZVU ODHADOVALI, NEDÁVNO NAZNAČENÝ TITUL ASSASSIN'S CREED: PIRATES BUDE NÁMORNÁ PIRÁTSKA HRA PRE TABLETY A MOBILY. KONKRÉTNE JU DOSTANE ANDROID A IOS UŽ NA JESEŇ.

Hra bude mať vlastný príbeh oddelený od Assassins Creed 4: Black Flag, ale rovnako sa dostaneme do zlatej doby pirátov v 18. storočí.

Presnejšie preberieme Alonza Batillu, mladého ambicióznego piráta, ktorý je na ceste za tajomným pokladom La Buse. Na svojej ceste však musí konfrontovať ako Templárov, tak aj Assasinov v námorných bojoch, a nebudú chýbať ani stretnutia s Blackbeardom, Bellamy a Hornigoldom.

Hra sa bude odohrávať v otvorenom svete zloženom z niekoľkých 20 kilometrov veľkých veľkých zón, ktoré môžu hráči objavovať, upgradovať svoje lode, útočiť na nepriateľov, získavať skúsenosti a poklady.

Hra sa bude odohrávať čisto na lodiach a teda odpadne základ Assassins Creed série, ktorý sme doteraz videli v každej hre a teda pohyb s postavou po prostrediach. Nová hra bude ponúkať len pavbu na lodi a súboje. Samozrejme plne v 3D spracovaní a s jednoduchým touchscreenovým ovládaním.

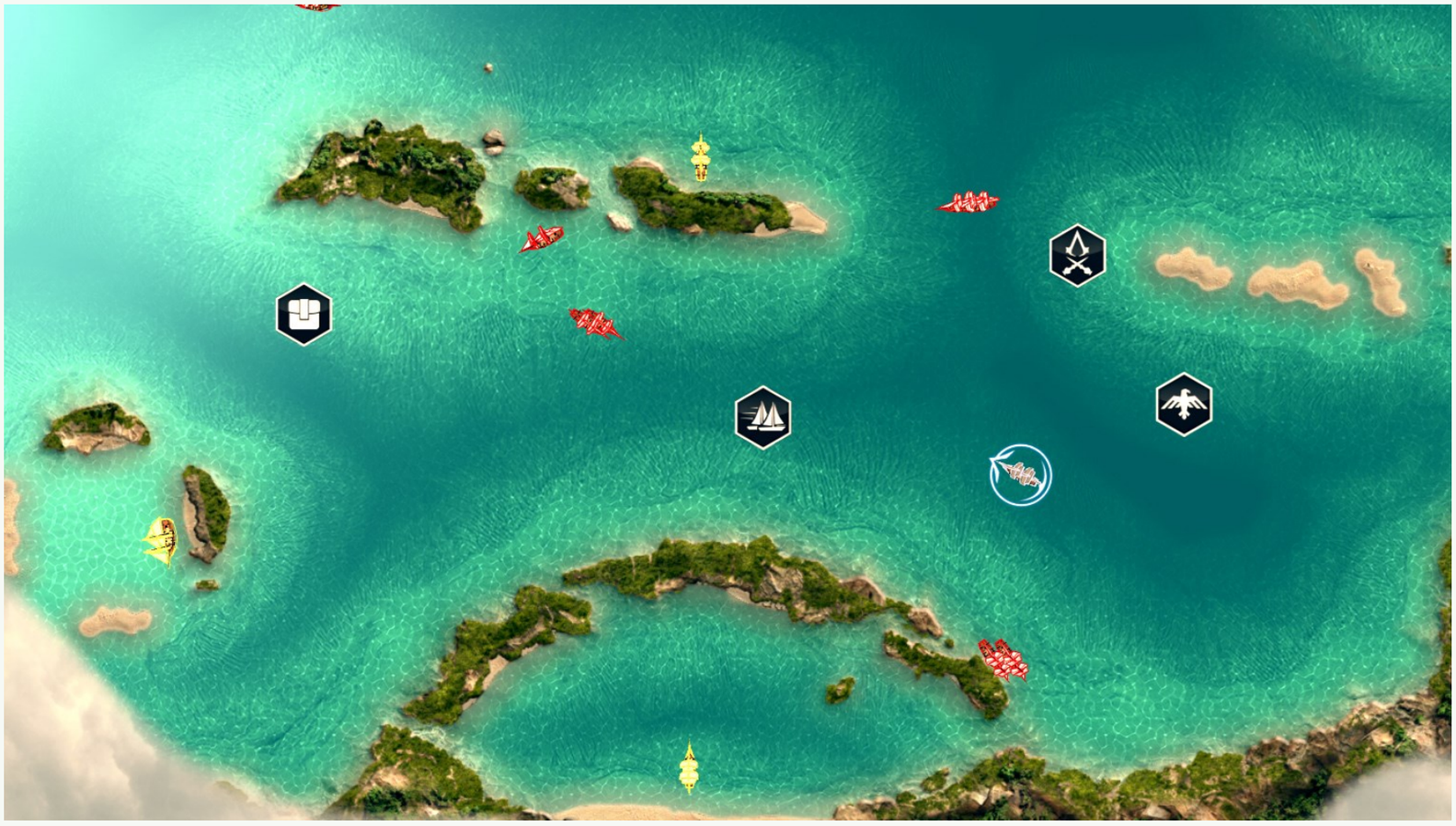
CENA HRY ZATIAĽ NEBOLA OHLÁSENÁ, ALE UBISOFT UŽ POTVRDIL, ŽE NEPÔJDE O FREE 2 PLAY TITUL.

MOBIL

ED: PIRATES

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná



GT ACADEMY - CES

REPORTÁŽ

NA ŽINENKÁCH V PRIESTOROCH DNES UŽ NEFUNKČNÉHO HOTELA FORUM TRPÍ DVANÁSŤ MLADÝCH ĽUDÍ. VYSTRETÝ AKO LATY ZATÍNAJÚ ZUBY A POD PRÍSNYM DOHĽADOM FITNES TRÉNEROV SA SNAŽIA ZOTRVAŤ V NEPRÍJEMNEJ POLOHE LEŽMO S PODOPRETÝMI PREDLAKTIAMI ČO NAJDLHŠIE. Z HRDLA SA DERIE PÁLENIE SVALOV. SÚ UNIFORMNE OBLEČENÍ, MAJÚ ČIERNE TRIČKÁ S NÁPISOM GRAN TURISMO ACADEMY.

"Podobný test je vstupnou previerkou na väčšine športových akadémií," vysvetľuje Marek Brzozowski, jeden z hlavných organizátorov regionálneho finále Gran Turismo Academy, ktorého sa zúčastnilo šesť najrýchlejších jazdcov zo Slovenska, Českej republiky, Maďarska a Poľska. "Používajú ho dokonca aj v FBI alebo v SAS."

Fitnes test, ktorý robil vrásky na tvárach všetkých finalistov, je len jednou zo štyroch ťažkých skúšok, aké na ašpirujúcich jazdcov, ktorí prišli do Krakowa bojovať o vstupenku do Race Campu na Silverstone, kde sa 12. septembra rozhodne, kto sa nakoniec stane profesionálnym pilotom tímu Nismo. "Cieľom testu je overiť, či je vôbec účastník spôsobilý podstúpiť záťaž v aute."

Zajazdiť najlepší čas totiž v deme Gran Turismo 6, čo bola vstupenka do regionálneho finále, nestačí. Môžete byť dobrí na virtuálnej trati, ale preťaženie, konštantné zrýchlenie a prudké brzdenie sa môže podpísať pod nevoľnosť, prípadne viesť k strate kontroly nad vozidlom. Brzozowski vraví, že ak by ignorovali fyzickú previerku, nebolo by to fér. "Pri PlayStation je to jednoduché, každý môže hrať online hru na rovnakej úrovni, jediným limitom je internetové pripojenie."

Do formy sa môžem dostať cvičením, povedali mi

STA NA SILVERSTONE

viacerí účastníci vystresovaní zo straty bodov v disciplíne, ktorú zanedbali prípravou. "Vedel som dopredu, že v nej vyhorím," priznal farbu Erik "Hakki Junior" Leštach, ktorý napriek handicapu v regionálnom finále vybojoval prvé miesto pre Slovensko. O vstupe do Gran Turismo Academy uvažoval už pred tromi rokmi. Keď sa dozvedel, že tento rok bude po prvýkrát do programu zaradené aj Slovensko, nenechal nič na náhodu. Ale potom prišla dovolenka a po návrate šok.

"Na prvého v rebríčku som strácal štyri sekundy," spomína na online kvalifikáciu, ktorá prebehla počas júla. "Musel som si však uvedomiť, že to nehrali, ako ja v ten deň, päť minút." Leštach však strácal s blížiacim sa koncom kvalifikácie postupne aj nádej, keď nevedel znížiť náskok a začal uvažovať o účasti na offline kole v Bratislave. "Vedel som, ako to spraviť, ale nevedel som to dostať do rúk," hovorí. Denný tréning v dĺžke 3 - 4 hodín a pozorné štúdium trate sa nakoniec vyplatili. Skončil prvý.

Pre regionálne kolá v Španielsku, Francúzsku, Anglicku, Nemecku, Taliansku a ďalších 13 krajín platia rovnaké pravidlá. Sú zostavené zo štyroch rovnakých disciplín, kam patrí aj vystupovanie pred kamerami, jazda zručnosti a rýchlostné skúšky na virtuálnych tratiach. Tým bol dokonca venovaný celý jeden deň, počas ktorého sa menili podmienky víťazstva - najlepší čas z desiatich, z troch kôl alebo jedno kolo a dosť. Finalisti boli počas dvoch finálových dní pod neustálym stresom, testovaní v každej z disciplín.

"Šport bez peňazí nemôže existovať, bez sponzorov nie sú peniaze a bez televíznej kamery nie sú sponzori," hovorí Brzozowski počas pauzy, kedy sa čakalo na výsledky. "My nehodnotíme vedomosti, ale reakcie a ako sa dokážu predať pred kamerou," vysvetľuje cieľ mediálnej výzvy, kedy sú finalisti konfrontovaní štyrmi porotcami pred kamerou v improvizovanom štúdiu. Zákerné otázky na seba nenechali dlho čakať: požiadanie milej o ruku cez kameru, reklamné slogany na predaj auta, silné stránky osobnosti, či Sofiina voľba medzi kariérou a rodinou. Organizátori sa finalistom snažia priblížiť situácie, aké ich čakajú a zároveň odhaliť

slabiny. Napríklad aj tým, že sa o nich pred vstupom pred kamery postará vizážistka a púdruje im tvár.

Pred hotelom na parkovisku je postavený okruh. Z pohľadu chodca ide o bez ladu a skladu naukladané červené a biele bloky tvoriace profil trate. Keď sa po nich prebehne Nissan Juke Nismo, vidíte jasné zákruty aj zradné pasáže. "Včera som sa po nej prešiel," hodnotí trať Krystian Korzeniowski, finalista Gran Turismo 2012, ktorý to dotiahol až na Silverstone. "Je veľmi úzka, technická a dobre drží!"

Za trať v Krakowe je zodpovedný bývalý rally jazdec Michal Nowosiadly. Dokumentácia Gran Turismo Academy jasne hovorí o profile trate, avšak organizátor ju môže prispôsobiť miestu konania. Tá v Poľsku má 613 metrov, 12 zákrut a 2 obracačky. "Na prvom mieste je vždy bezpečnosť. Trať bola postavená tak, aby dokonale preverila jazdca." Keď zhodí kužel, k výslednému času si priráta 10 trestných sekúnd, ak naberie zvodidlá, je okamžite diskvalifikovaný.

"Všetci majú rezervy, brzdia príliš skoro alebo naopak neskoro," hodnotí celodňové výkony finalistov Nowosiadly. "Bolo mi potešením, že som mohol byť co-pilot týmto chlapcom," pochvaľuje si zverencov, s ktorými prechádzal neúnavne trať na sedadle spolujazdca.

"Prichádzajú sem už pripravení, vedia čo ich čaká," netají prekvapenie Korzeniowski, ktorý v tichosti sleduje, ako mu vyrastá konkurencia. Krystian je víťazom minuloročného ročníka Gran Turismo Academy v Poľsku a ako jeden z mála absolvoval Race Camp na Silverstone, kde neuspel. Brzozowski mi neskôr prezradil, že ak by mal rovnaké podmienky ako finalisti teraz, bol by zaručene jazdcom stajne Nismo.

"Je to úžasný pocit, stráviš sedem dní na Silvestone jazdením v Nissan GT-R, v 370Z na asfalte, na štrku," spomína na náročný týždeň v Anglicku. "Jazdili sme aj na motokárach, aj monopostoch," neskrýva radosť. Regule Gran Turismo Academy však hovoria raz a dosť. "Druhýkrát sa už nemôžem zúčastniť kempu."

Krystian sa však nevzdal svojho sna stať sa profesionálnym jazdcom. Po návrate z Anglicka sa delil o svoj príbeh s každým, kto počúval a jedným z nich bol aj Janusz Gladysz, hlavný organizátor šampionátu Volkswagen Castrol Cup, v ktorom jazdia aj ženy. "Vyhral som už preteky v Brne, na Slovakia Ringu som skočil tretí," menuje svoje doterajšie úspechy. Aktuálne je v celkovom poradí aktuálneho ročníka siedmy. Vôbec nie zlý výsledok na hráča Gran Turisma, ktorý si sám zháňa sponzorov.

"Pre mňa je už výhra, že som sa dostal do finále Gran Turismo Academy," hodnotí svoj výkon Martin Hudy v telefonickom hovore. Najstarší účastník regionálneho kola, ktorý žije siedmym rokom v Manchesteri, už na jednom finále bol - v Anglicku, ale neuspel. Tento rok stála šťastena pri ňom, keď v poslednej bitke o divoké karty zajazdil najrýchlejší čas. Martin Hudy a Erik Leštach reprezentujú Slovensko, za Českú republiku s nimi na Silverstone cestuje Petr Doležal.

Konkrétne informácie o tom, čo ich tam čaká, nemajú. Jedno je však isté, už sa nebude hrať Gran Turismo, ale jazdiť intenzívne na autách a sledovať progres u jednotlivcov. "Vyššie šance na víťazstvo má aj ten, kto sa bude zlepšovať zo dňa na deň a pritom nemusí mať najrýchlejšie časy," vysvetľuje Leštach, ktorý si pochvaľuje, že fitnes testom sa až taká váha nebude prikladať. "Budem behávať, aby si telo zvyklo na záťaž a budem chodiť trénovať na motokáry," popisuje svoju krátku prípravu pred odletom.

MENO VÍŤAZA GRAN TURISMO ACADEMY SA DOZVIEME 12. SEPTEMBRA, KTORÉHO ČAKÁ NÁROČNÝ DRIVER DEVELOPMENT PROGRAMME A PO JEHO ABSOLVOVANÍ ROVNO SKÚŠKA OHŇOM - 24 HODINOVKA V DUBAJI NA AUTÁCH TRIEDY GT3.

PREDSTAVENIE

OCULUS RIFT MEN

GAME DEVELOPER CONFERENCE FIČÍ NA VIRTUÁLNEJ REALITE. SUSEDIACA NAJVÄČŠIA HERNÁ VÝSTAVA NA SVETE SA EŠTE NESTIHLA PORIADNE ANI ROZBEHNÚŤ A KAŽDÝ MÁ UŽ VYBRANÉHO FAVORITA. O NIČOM INOM SA NEHOVORÍ, IBA O OCULUS RIFT. PALMER LUCKEY, JEDEN ZO ZAKLADATEĽOV OCULUS VR, UKAZUJE NEÚNAVNE DEMÁ NA DEVELOPERSKEJ KONFERENCII, Z KTORÝCH ZÚČASTNENÍ PASOVALI ZA JASNÉHO VÍŤAZA EVE VALKYRIE. KÝM NEZAČALA GAMESCOM, BOLA TO PRAVDA.

Aktuálne sú virtuálne okuliare Oculus Rift k dispozícii iba ako vývojársky kit, o ktorý môžete požiadať na oficiálnej stránke. Vyjdú vás na 399 dolárov (bez dane a poštovného) a firma ich plánuje rozosielať v septembri. Oculus VR predvádza aj HD verziu, ktorá by mala byť definitívnou, ale než sa dostane do rúk vývojárom a verejnosti, nejaký rok to ešte potrvá.

Z Oculus Rift sa stala atrakcia, dokonca tak atraktívna, že vystavovatelia na okuliare úspešne lákajú do svojich stánkov novinárov. Je to aj taktika 1C Company, ktorá v žltočervenom stánku ukrýva najlepšie demo. Je ním IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad.

"Niečo z teba musí ísť von," na tieto slová nezabudnem, keď som prvýkrát nastupoval do smrteľne vyzerajúcej húsenkovej dráhy Thunder Dolphin. Buď to bude obsah žalúdka alebo začneš kričať. Pre človeka, ktorý trpí kinetózou (a z roka na rok sa zhoršuje), je takáto rada vyvažovaná zlatom. Jazdu som prežil, ale v tichom stánku asi nebudem môcť kričať a radšej sa dohadujem na raňajšej prezentácii.

PC

NÍ POHĽAD NA HRY

Firma: : 777 Studios

Žáner: Simulácia

a

Ak ste niekedy snívali o teleportovaní, Oculus Rift to hravo zvládne. Jeden loading a sedel som v kokpite na mieste pilota. Pozerám sa doľava, doprava, dolu a hľadám knipel. Snažím sa ho vo vzduchu nahmatať. "To sa stane každému, kto to má prvýkrát na hlave," smeje sa producent Albert Zhiltsov zo 777 Studios a posiela stroj kolmo k zemi.

K umocneniu dojmu z letu chýba už iba hydraulický kokpit a simulácia odstredivých síl. "Aktuálne o podpore D-Box neuvažujeme," hovorí a jedným dychom dodáva, že ich už výrobca v tejto veci kontaktoval. O tom, či bude podpora D-Box integrovaná, je ešte priskoro hovoriť, autori majú plné ruky práce s hrou, ktorá sa nachádza v pre-alpha štádiu.

Všetko pôsobí tak autenticky, že sa chcete tých spínačov, prepínačov a budíkov dotknúť. Sedíte jednoducho v lietadle. Môžem otvoriť okno, pýtam sa. "V takejto výške by to bolo veľmi nebezpečné," odvetí a prevráti stoj dolu znak.

Výrobcovia hier sa snažia odstrániť všetky

ukazovatele a implementovať ich do hry prirodzene, kým však nemáte na očiach Oculus Rift, nemožno hovoriť o úplnom pohltení. Okuliare menia radikálne pohľad na herné svety, ste skutočne vo vnútri a po ich zložení z očí vám všetko ostatné pripadá ploché. Už neriadite lietadlo ani v ňom nesedíte, sedí tam niekto iný, na koho sa dívate.

Vecička, ktorá vyzerá ako lyžiarske okuliare, dokáže v sekunde vyplniť herným prostredím priestor, obyčajne obsadený nábytkom alebo stolíkom medzi televízorom a vami. Head tracking sa stará o to, že sa kamera otáča tam, kam sa dívate. Bez sekania, bez viditeľnej odozvy.

Je tu však jedno ale. Vlastne sú dve.

Pre tých, ktorí nosia dioptrické okuliare, mám dobrú správu, vnútorný priestor Oculus Rift je štedrý k rámom, nemusíte siahať po kontaktných šošovkách. Tá prvá drobnosť súvisí so zdieľaním zážitku, okuliare môže mať na sebe iba jedna osoba naraz. Tá druhá je závažnejšia. Oculus Rift delí medzi dva LCD panely rozlíšenie 720p, do pravého a ľavého oka putuje teda obraz v 640 x 800. Asi už tušíte, kam mierim.

V kokpite, aj keď vyrenderovanom v celej svoje kráse, sa ťažko čítajú údaje z budíkov, zameriavací kríž na čelnom skle takmer nevidieť a keď máte pod sebou oblaky, je to vlastne len čistá biela plocha, žiadne nadýchané vankúše. Všetko môže byť updatom, resp. úpravou herného kódu vyriešené, 777 Studios majú Oculus Rift iba krátko, avšak na samotných LCD paneloch je vidieť mriežku - môžete tak zrátať pixely. To už update nevyrieši.

NIČ TO ALE NEMENÍ NA VECI, ŽE OCULUS RIFT VÁS AKO JEDINÉ DOSTUPNÉ HARDVÉROVÉ RIEŠENIE DOKÁŽE TELEPORTOVAŤ DO HERNÉHO PROSTREDIA. STAČÍ JEDEN LOADING.

ASSASSINS CREED

UBISOFT POTVRDIL VYDANIE PORTU PÔVODNE VITA VERZIE ASSASSINS CREED 3: LIBERATION AJ PRE HD PLATFORMY A TEDA PC, XBOX360 A PS3. HRA BUDE NA KONZOLÁCH A PC PREPRACOVANÁ A VYJDE ZAČIATKOM BUDÚCEHO ROKU. VYVÍJA JU UBISOFT SOFIA, TEDA AUTORI, KTORÍ PRACOVALI NA PÔVODNEJ HRE A KTORÍ ZA POSLEDNÝ ROK V HD VERZII UPRAVILI AKO GRAFIKU, TAK AJ ZVUKY, VYLEPŠILI AI A PREPRACOVALI ANIMÁCIE TVÁRI V PRESTRIHOVÝCH SCÉNACH.

V hre sa tak znovu dostaneme do príbehu otrokyne Aveline, ktorá bojuje so svojim osudom v meste New Orleans počas občianskej vojny v Amerike. Pôvodná hra síce mala zaujímavé postavenie a možno aj zaujímavejšie ako AC3, ale kvalitatívne nebola vysoko a odniesla si 6/10. Teraz s dodatočnými úpravami to môže na HD platformách vytiahnuť ešte vyššie.

Portovanie vylepší aj samotnú hrateľnosť, kde autori zapracovali pripomienky hráčov, odladené boli free running pasáže, rovnako úpravy dostanú ciele misii a layouty.
Samozrejme prostredia a príbeh ostávajú rovnaké, pribudnú však nové misie, ktorých bude 15 rozdelené na tri celky, kde každý bude previazaný na jednotlivé oblečenia Aveline. Napríklad ako otrokyňa dostane 5 nových misii.

Hra dostane aj určité orezania a teda budú do HD verzie odstránené camera puzzle prvky, touchscreenové prvky budú prepracované alebo rovnako zrušené.

BUDÚCI ROK SA TAK MÔŽEME TEŠIŤ NA DVA ASSASSINS CREED TITULY NA HD PLATFORMÁCH, PLUS ASSASSINS CREED: PIRATES PRE TABLETY A MOBILY.

PC, XBOX 360, PS3

D: LIBERATION HD

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná adventúra

CALL OF DUTY PRE

BEZ AKÉHOKOĽVEK OHLASOVANIA ALEBO KAMPANE ACTIVSION VYPUSTIL NA IOS CALL OF DUTY HRU, KONKRÉTNE IDE O CALL OF DUTY: STRIKE TEAM. HRA NASLEDUJE PRÍKLAD VEĽKEJ VERZIE PONÚKA FPS HRU ALE PRINÁŠA NAJVÄČŠIU INOVÁCIU ZA POSLEDNÉ ROKY A DÁVA MOŽNOSŤ VOĽBY HRY Z TRETEJ OSOBY OD ZÁKLADU VYTVORENEJ PRE MOBILY A TABLETY.

V príbehu sa dostaneme do roku 2020, kedy sa napätie medzi veľmocami vyostruje a nepriatelia spravia prekvapivý útok na US. Amerika sa ocitá v boji proti neznámemu nepriateľovi a vy preberáte vedenie Joint Special Operations Teamu, ktorý má za úlohu zlikvidovať osoby zodpovedné za utoky. Kampaň ponúkne cinematické momenty v rôznych lokalitách okolo celého sveta.

Hra ponúkne plne definovateľné výbavy vojakov ako aj ich schopnosti a následne ich povediete do boja v diverznej hrateľnosti a rôznych prostrediach. V nich budete mať možnosť dynamického prepínania z run and gun fps hrateľnosti do koordinovaných tímových útokov z tretej osoby.

Bude tak na vás ako budete bojovať, či budete viac hrať akčne alebo naopak viac taktizovať a to ako v kampani, tak aj v Survival mode, v ktorom sa proti vám postupne pustia stále ďalšie vlny nepriateľov.

HRU SI UŽ MÔŽETE KÚPIŤ ZA 6.99 DOLÁROV, FUNGOVAŤ VÁM BUDE NA IPHONE 4S, IPHONE 5, IPAD MINI, IPAD 2, IPAD (3. GEN.), IPAD (4. GEN) A IPOD TOUCH (5. GEN.). VYŽADUJE IOS 6.0

iOS

E IOS

Firma: Activision

Žáner: Akčná

RECENZIE

GRAND THEFT A

RECENZIA

PETER DRAGULA

GRAND THEFT AUTO V, DLHO OČAKÁVANÉ POKRAČOVANIE JEDINEČNEJ SÉRIE OD ROCKSTAR NORTH PRICHÁDZA, ABY V ŇOM AUTORI PREDVIEDLI, ČO SA ZA 16 ROKOV VÝVOJA SANDBOXOVÝCH HIER NAUČILI A KAM AŽ DOTIAHLI SVOJ VLASTNÝ ŽÁNER. K TOMU MOŽNO NECHTIAC, ALE S PORIADNE VEĽKÝM TRESKOM UKONČUJÚ AKTUÁLNU GENERÁCIU KONZOL.

Rockstar North znovu opakuje vzorec prepracovávania tém z pôvodných hier, rovnako ako GTA IV bolo prepracovaním GTA III, zachytávajúc chladné Liberty City, ktoré pre integráciu nového Rage enginu ponúkalo len minimom vedľajších možností, GTA V je presným opakom. Kráča v stopách GTA San Andreas postavenom na sýtych farbách, oddychovej atmosfére a rozsiahlom území s prakticky neobmedzenými možnosťami. Presnejšie je to masívna rozloha 120 kilometrov štvorcových, na ktorých sa rozprestiera ostrov s krajinou San Andreas, jedným veľkým mestom Los Santos, spádovou oblasťou, okolitými dedinkami, jazerami, púšťami a vrchmi. Na tomto mieste strácite stovku hodín singleplayer hry a neskôr ďalšie stovky hodín online multiplayeru.

Autori totiž tentoraz v hre spojili dve samostatné časti: v tej prvej ponúkajú singleplayer zážitok, ako ho poznáme z predošlých GTA titulov s prijímaním misií, ich plnením a voľnosťou vedľajších aktivít, v druhej časti rušia štandardný multiplayer, ktorý predstavili v GTA IV a vytvárajú GTA Online, samostatný online svet v MMO štýle. Keďže túto časť spúšťajú až 1. októbra, zatiaľ si zrecenzujme singleplayer.

Prostredie s rozlohou 120 kilometrov štvorcových je dôvodom aj pre nový prístup Rockstar North k

XBOX 360, PS3

AUTO V

Firma: Rockstar North

Žáner: Akčná adventúra

samotnému základu GTA série a to ovládaniu jednej hlavnej postavy. GTA V má trikrát väčšiu rozlohou ako GTA San Andreas a preto vyžaduje aj tri hlavné postavy. Troch kriminálnikov, z ktorých každý ukáže inú sociálnu vrstvu Los Santos, iný pohľad na život a iné ciele.

Prvým hrdinom je Michael, bývalý kriminálnik na odpočinku, ktorý žije bohatým, ale nudným životom. Žena ho podvádza, deti neposlúchajú a hľadá z toho cestu von. Presným opakom je Trevor, psychopat, neustále nasrdený bývalý vojak, ktorý sa s nikým nemazná a vedie svoj malý drogový biznis na vidieku. Tretím je Franklin, mladý zlodej áut čakajúci na príležitosť, ako sa posunúť v rebríčku kriminálnikov. Tá príležitosť nastane v ďeň, keď stretne Michaela. Následne sa spúšťa reťaz udalostí, ktorá vás v 69 hlavných misiách prevedie krížom cez ostrov a otrasie základmi celej krajiny.

Je to 69 misií, ktoré vás budú postupne vťahovať do života jednotlivých postáv a prepletať ich osudy v rozsiahlom príbehu postupne odkrývajúcom staré tajomstvá a vzťahy. Spolu vám len príbeh zaberie cca 30 hodín čistej hry, pričom len úvod je dlhší ako väčšina titulov na trhu. K tomu si ešte pripočítajte vedľajšie činnosti, opakovania alebo znovu zahrania misií, či už s cieľom lepšieho výsledku, alebo iného postupu.

Rockstar North sa tentoraz rozhodol zmeniť zabehnutý systém misií, síce klasiky ako kradnutie vozidiel, likvidovanie cieľov a rôzne prevozy ostávajú, pribúda množstvo nových typov, kam patrí potápanie sa, prídavok ponoriek, a výraznou zmenou systému sú prepady, v ktorých si sami vyberiete tím aj postup akcie. Napríklad zvolíte zložitejší tichý útok alebo jednoduchší priamy útok, čo vám následne rozdelia prípravy na prepad na niekoľko ďalších misií. Budete zháňať masky, vozidlá potrebné na akciu, vybavenie. Následne už v misiách vám hra umožní prepínať medzi trojicou hrateľných postáv a osvieži tak hrateľnosť ešte viac. Síce často nedáva na výber a prepínanie medzi postavami nariaďuje, ale napriek tomu

sa z jednej postavy, ktorá ovláda vozidlo prepnete do postavy so sniperkou, a následne tretej čakajúcej s raketometom, aby ste efektívne vyčistili bojové pole.

Rozmanitosť a výber je základom GTA V, preto hra prakticky nudu nepozná, síce v niektorých misiách vysiela hráčov cez pol mapy, ale vďaka rozmanitosti prostredí, postáv, vozidiel, je všetko neustále iné, mení sa a priam sa z neba sypú stále ďalšie možnosti vedľajších aktivít. Popri misiách sa tak vyblázniť môžete na vodných skútroch, pod vodou či už v neopréne, alebo ponorke, na povrchu si zahráte tenis, golf, vyberiete sa do hôr loviť zver, následne skočíte z vrcholu padákom, alebo si zalietate rozmanitými typmi lietadiel a helikoptér. Vyjsť na výlet môžete pešo, na bicykli, motorke, štvorkolke a to s ktorou postavou chcete, keďže mimo misií sa môžete medzi nimi voľne prepínať. Pre potešenie a oddych nechýbajú ani striptízové kluby, kiná, garáže na tunovanie vozidiel. A ak nie ste na športy, kultúru a ani autá, môžete sa orientovať na peniaze, investovať na burze a za zarobené peniaze kupovať budovy a garáže alebo aj vlastné lietadlá.

Možnosti sú skutočne takmer neobmedzené a k tomu je pridaná aj hĺbka, každá z troch postáv má svoju sériu štandardných RPG parametrov a špeciálny skill. Skill je určený podľa špecializácie: Michael je strelec, takže má možnosť spomalenia času počas prestreliek v štýle Max Payne, Franklin je šofér a tak si môže spomaliť čas, teda

zrýchliť reflexy pri šoférovaní a nakoniec Trevor. Trevor je psychopat a od neho môžete čakať jedine to, že sa naštve a vyrazí priamo proti nepriateľom so zníženou zranitelnosťou. Ostatné parametre postáv sú rovnaké a aj keď každá postava má svoje úvodné výhody v niečom inom, môže si ich tréningom vylepšovať. Napríklad vylepšíte beh, streľbu, potápanie, zakrádanie sa alebo aj lietanie. Nedá sa však povedať, že by išlo o výrazné prvky a rozdiely hrateľnosť ovplyvňujú len minimálne. Rockstar nikdy nezabúda ani na zábavu a okrem troch postáv do hry napríklad pridali aj Franklinovho psa, ktorého budete môcť trénovať a čas od času ho zoberiete aj na misie, kde sám uloví niekoľko nepriateľov. Ak je na misii môžete sa na neho prepnúť a sledovať lov jeho očami.

Samotná hrateľnosť je bezproblémová a znovu lepšie odladená, všetko vojde hneď do ruky a hneď si na to zvyknete. Zvyknete si ako na pohyb, tak aj na ovládanie vozidiel, ktoré prešlo od GTA IV malými zmenami zameranými hlavne na výdrž áut a ničenie, ktoré na dlhých cestách okolo ostrova príde vhod. Veľmi dobre sú teraz odladené aj helikoptéry a lietadlá, pri ktorých už nebudete musieť bojovať s ovládaním, ale namiesto toho si budete vychutnávať let ponad jedinečnú krajinu.

Rovnako sa výrazne vylepšila streľba, kde zapracovanie Max Payne 3 funkcií znamená pre sériu v tomto ohľade veľký posun vpred. V misiách hneď pocítite dokonalé spojenie zameriavania, streľby, skrývania sa za prekážkami. Je priam opakom toho, čo sme v GTA sérii videli v jej začiatkoch, od arkádového spracovania sa to priblížilo k drsnému a nekompromisnému spracovaniu. K tomu pridaný minimalistický zameriavač a voľba typu automatických zameraní potvrdzuje, že to v tejto oblasti mysleli autori vážne a hra sa tak stáva plnohodnotnou strieľačkou.

Nie je oblasť, v ktorej by sa hra nezlepšila, aj samotná mapa je od základu prepracovaná, kde vidíte len časť, po

ktorej ste prešli. Zo začiatku je to priam skľučujúce, keď vidíte len pár ulíc z obrovského prostredia, ale postupne, ako sa otvára, naberá na masívnosti, neustále odomyká nové možnosti, aby sa vám úplne nakoniec ukázala najmasívnejšia hra aktuálnej generácie.

Rozmanitosť sveta si v GTA V vychutnáte hlavne vďaka dokonalej grafickej stránke, ktorú Rage engine zvláda na oboch konzolách priam neuveriteľne. Pôsobivé scenérie nájdete na každom kroku a aj keď občas poklesne framerate a na niektorých textúrach už vidieť obmedzenú pamäť konzol, celkovo je dojem vynikajúci. Západy, východy slnka si priam vychutnáte a nie je nič krajšie, ako pohľad zo stíhačky na vysvietené mesto. K tomu teraz okrem zmeny dňa a noci autori pridávajú aj dynamické zmeny počasia a tak si užijete hmlu, dážď aj búrky, ktoré svetu ešte výraznejšie zvyšujú atmosféru. Už ostáva len zapracovať plynulú zmenu ročných období, na ktoré ešte nenastal čas a sneh si tak v hre vychutnáme len pri špeciálnych príležitostiach.

Atmosféru fungujúceho sveta dotvára fyzika, explózie, deštrukcia, ktorá číha na každom roku a na postavách spraví svoje zase Euphoria, vďaka ktorej má aj rozbehnutie sa oproti múru svoj efekt. Všetko je oproti predošlej časti vylepšené a prirodzene dotvára dynamickosť sveta. Znovu si tak užijete prechod mestom v plnej premávke s vyvracaním lámp, búraním do vozidiel aj zrážaním chodcov, aj keď treba dodať, že chodcov je v uliciach pomenej. Niekedy to pôsobí až zvláštne. Na druhej strane na premávku sa určite sťažovať nedá, áut je viac ako dosť a kolóny a zápchy nechýbajú.

Vizuál dopĺňa audio stránka, ktorej sa rovnako nedá nič uprieť. Stovky rozmanitých skladieb v rádiách aj s moderovanými vstupmi, hudobné podmazy počas misií a aj tisíce dialógov, ako vo vozidlách, tak aj v prestrihových scénach nemajú prečo sklamať. K tomu prestrihové scény plynule nadväzujú na hrateľnosť, dopĺňajú príbeh a opäť sa v nich odráža dráma, humor aj brutalita. Až vďaka nim spoznáte Trevora, jednu z najvýraznejších videoherných

postáv posledných rokov.

GTA V MÔŽEME S KĽUDNÝM SRDCOM OZNAČIŤ AKO NAJVÄČŠIE DOBRODRUŽSTVO AKTUÁLNEJ GENERÁCIE, KTORÉ NESKLAME V ŽIADNOM SMERE, A POSÚVA SVOJ VLASTNÝ SANDBOXOVÝ ŠTÝL O ĎALŠÍ KROK VPRED. HRÁČOM PONÚKA ROZMANITOSŤ, VOĽNOSŤ, ODDYCH, ALE AJ KVALITNÝ NOSNÝ PRÍBEH S TROMI POSTAVAMI, S KTORÝMI DOKONALE SPOZNÁTE PÔSOBIVÝ A HLAVNE ROZSIAHLY SVET LOS SANTOS ŽMÝKAJÚCI Z KONZOL POSLEDNÉ KVAPKY VÝKONU. AKO SA TO HOVORÍ? NA KONIEC TO NAJLEPŠIE. TERAZ UŽ LEN ČAKAŤ NA PRÍPADNÉ VYDANIE HRY NA PC A NEXTGEN KONZOLY.

Nezabudnite, že zatiaľ je odomknutá iba singleplayerová časť hry, GTA Online bude spustené 1. októbra, na online

10

+ Masívna rozloha sveta
+ Príbeh spájajúci tri rôzne postavy a ich pohľady na svet
+ Neuveriteľné množstvo možností sveta
+ Vizuál

- Len malé drobnosti

SAINT'S ROW 4

RECENZIA

PETER DRAGULA

ČO SA STANE, KEĎ SA VODCOVI GANGU SVÄTÝCH POSTAVÍ DO CESTY MIMOZEMŠŤAN POKORUJÚCI JEDNU PLANÉTU ZA DRUHOU? TO NÁM AUTORI SAINTS ROW SÉRIE ROZPOVEDAJÚ UŽ V ŠTVRTEJ ČASTI ICH SANDBOXOVEJ SÉRIE, V KTOREJ NÁS ČAKÁ NAJŤAŽŠÍ BOJ DOTERAZ A NAŠOU ÚLOHOU NEBUDE NIČ MENŠIE AKO ZACHRÁNIŤ ĽUDSTVO.

Ak si pamätáte 8 rokov dozadu sme v prvej časti Saints Row začínali ako najnižší poskok gangu Svätých. Postupne sme sa prepracovávali na jeho čelo, ovládli sme mesto Stillwater a následne aj Steelport, aby sme sa následne vyšvihli rovno na miesto prezidenta Ameriky. Všetko to bolo v sandboxovom akčno adventúrovom štýle, ktorý mal základ v GTA sérii a ktorý postupne autori vyprofiloval na vlastný špecifický smer šialenej a ničím neviazanej zábavy s tonami možných činnosti.

Celá séria je postavená na netradičných prídavkoch, ktoré v štvrtej časti budú excelovať. Na planétu totiž zaútočil mimozemšťan Zinyak a potom ako ste sa mu vzopreli, uzavrel vás spolu s vašim gangom do virtuálnej reality. Začína tak príbeh, ktorý preberá koncept Matrixu, pridáva prvky z Crackdown série a dopĺňa to bizarnosťami ktoré si môže dovoliť len Saints Row série. Celu hrou tak budú kombinovať pôvodný sandboxový koncept otvoreného mesta so supersilami a rozmanitými prídavkami virtuálnych prostredí ako napríklad mestečko zo seriálu 60-tych rokov, textovú adventúru, alebo 2D mlátičku a to je len časť extrémov, ktoré si na vás autori pripravili.

Šialený Zinyak vás uvrhol do virtuálky mysliaci si, že to bude pre vás najväčší trest. Každému totiž vytvára jeho nočnú moru. Pre vás virtuálna realita zachytáva TV seriál 60-tych rokov, kde sú všetci vysmiati, smiešne sa pohybujú a vám neostáva im nič ako tu žiť. Možno, by ste v nej zblbli, ale našťastie máte svoju pravú ruku Kenzie. Tá sa hackla do virtuálky, oslobodila vás a vaše ťaženie krížom cez virtuálne prostredia a mesto Steelport môže začať.

Firma: Volition

Žáner: Akčná adventúra

Zo začiatku sa môže zdať hrateľnosť rovnaká ako v predošlých hrach a teda jazdenie na autách krížom cez mesto vystrieľavanie nepriateľov, ale postupne ako Kenzie odhaľuje slabé miesta systému, pridáva vám supersily. Celé je to totiž len virtuálna realita a tak podobne ako Nea v matrixe vás obmedzuje len zdrojový kód. Postupne tak získate supersily ako skoky, telekinézu, superrýchlosť, obranu a rôzne ďalšie možnosti, ktoré úplne zmenia hru. Napríklad po prvých leveloch už nebude potrebné použiť žiadne auto, plne vám to vynahradia skoky krížom cez mesto.

Rovnako v hre nebudete len spĺňať jednoduché misie v meste, vaša primárna úloha bude iná, budete oslobodzovať členov svojho gangu z virtuálnej reality, aby ste mohli bojovať proti stále drsnejším podmienkam virtuálnej reality a pokúsili sa poraziť samotného Zinyaka. Prechádzate tak temné virtuálne reality každého zo svojich z nich a každá bude iná. Mimo už spomínaných adventúr a 2D bojovky sa dostanete napríklad do Tron štýlu tankovej hry, alebo prežijete paródiu na MGS so všetkým čo k tomu patrí a teda aj so skrývaním sa v krabiciach. Každá bude iná a každá zabaví.

Samotný postup v hrateľnosti je založený na neustálom upgradovaní všetkého možného a tak spĺňate misie, aby ste získavali body, skáčete cez mesto, aby ste hľadali a zbierali dátové clustre. Zatiaľ čo za body si kupujete upgrady podstavy a zbraní, kde vylepšíte ako streľbu, silu zbraní, zásobníky, tak aj napríklad výdrž vašej postavy, bonusy zdravia a desiatky ďalších parametrov, ktoré pozostávali zo Saints Row the Third. Teraz je však hlavným cieľom vylepšovanie supersíl, na ktoré budete zbierať stovky dátových clustrov a postupne si ich vylepšovať podľa potreby. Napríklad vylepšenie behu a skokov je úplne ideálne na rýchly presun mestom, ako aj na dostávanie sa na nedostupné lokácie. V tomto ohľade prakticky hra skopírovala Crackdown, ale veľmi dobre to celé spája v svojej hrateľnosti.

Nedá sa povedať, že by autori v Volition chceli byť v hociktorej časti originálny, skôr to všetko originálne zliepajú a zasadzujú do síce jednoduchého ale zaujímavého príbehu. Okrem iného tu nájdete aj Core z portálu, samozrejme náležite upravené, alebo nebude chýbať ani Mech vsuvka, vesmírne lode, alebo Ironman oblek. Hračiek bude skutočne veľa, len

škoda, že samotné zbrane autori poddimenzovali, zahrievajú sa, pomaly sa vymieňajú zásobníky a ak ich neupgradujete na maximum boje sú otravné a tak si to často s nepriateľmi radšej rozdáte pästami.

Zatiaľ čo v hlavných misiách prevažne vychádzate mimo mesto, vedľajšie nepovinné misie sú zamerané hlavne na vyčisťovanie mesta, narúšanie virtuálnej reality, získavanie rôznych bonusov, ako aj pomáhanie postavám z vášho gangu. To môžete následne aj využiť a z každou postavou si romanticky užiť. Nebudú tu žiadne okolky ako v Mass Effect, či je to chlap, alebo žena - ide sa na vec.

Ak by vám spolu 37 misií v kampani nestačilo, mesto aj teraz ponúka desiatky vedľajších možností ako už klasického poisťovacie podvody, kde sa necháte zraziť čo najväčším počtom áut, vytvoríte v meste chaos a rozbijete majetok za státisíce dolárov, alebo sa znovu vydáte na misie so šialeným dr. Genkim. Spolu to bude 32 aktivít, ktoré vám 10-12 hodinovú kampaň rozšíria aspoň o 5-6 hodín. Prípadne ak budete chcieť splniť a pozbierať úplne všetko v meste rátajte tak s 25 hodinami v hre. K tomu znovu prechádzaním misií a úloh kooperácii môže hru natiahnuť o desiatky ďalších hodín.

Zatiaľ čo hrateľnostne sa dajú hre vytknúť len detaily, graficky je sklamaním. Síce nevyzerá zle a množstvá efektov sú skutočne pôsobivé, ale samotné textúry a spracovanie mesta by sme v dnešnej dobe čakali o generáciu kvalitnejšie. Hra trpí tým, že autori základ prebrali z tretej hry a úpravy UI,objektov a mesta sú len minimálne. Nevytvára to však dojem DLC, keďže atmosféra hry je úplne iná a samotné mesto teraz nehrá takú úlohu ako kedysi. Prím hrajú samotné virtuálne reality, ktoré sú síce pôsobivé a rozmanité ale rovnako nikdy nevybočujú zo slabšieho grafického štandardu hry. K tomu poväčšine je všetko v hre temné a len málokedy autori ponúknu slnečné lokality. Je to síce ovplyvnené príbehom a atmosférou, ale aj tak to mohli autori pomocou virtuálnej reality priniesť viac rozmanitosti.

Čo však exceluje je soundtrack. Autori sa nebáli použiť trance hudbu a kombinovať ju s licencovanými skladbami z 80-tych rokov, kde podľa témy aktuálnej časti autori dopĺňajú ako podmaz. Napríklad pri výstrele rakety do vesmíru vám hrá Aerosmith so skladbou z Armageddonu. Samotný dabing to

celé jedinečne doprevádza a dotvára atmosféru neustálym humorom. Zo zaujímavostí si teraz ani nestihnete vypočuť rádia, keďže do autá nasadnete len málokedy.

SAINTS ROW 4 MÔŽEME OZNAČIŤ AKO DÔSTOJNÉHO NÁSTUPCU SÉRIE S MNOŽSTVAMI NOVÝCH PRVKOV, PRÍDAVKOM SUPERSÍL, VIRTUÁLNE REALITY A PRIAM NEOBMEDZENOU ZÁBAVOU. SŤAHUJE TO VŠAK CELÝ ZÁKLAD HRY PREBRANÝ Z TRETEJ ČASTI A TO AJ SPOLU S GRAFIKOU, KTORÁ UŽ V DNEŠNEJ DOBE NIE JE DOSTATOČNÁ A NEUSTÁLA TEMNOTA MÔŽE VADIŤ. STÁLE JE TO VŠAK SANDBOXOVÁ AKČNÁ ADVENTÚRA AKÚ NIKDE INDE NENÁJDETE A KTORÚ SA OPLATÍ ZAHRAŤ UŽ LEN MINIMÁLNE PRE VŠETKY PARÓDIE. HRA SÍCE NEMÁ OBSIAHLOSŤ GTA V, ALE ZABAVÍ MINIMÁLNE DO JEHO PRÍCHODU.

8.5

+ neobmedzená paródia všetkého
+ kvalitný príbeh
+ supersily
+ kooperácia v každej misii
+ retro a matrix prídavky
+ hudobný podmaz

- už zastaralý vizuál, so slabými textúrami
- poväčšinou temné prostredia
- nepovinné misie nevynikajú

CASTLEVANIA: LO

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

ĎALŠIA LEGENDA SI NAŠLA CESTU NA PC A HRÁČI PREFERUJÚCI TÚTO PLATFORMU SA KONEČNE MÔŽU ZOZNÁMIŤ S KULTOVOU SÉRIOU CASTLEVANIA, KTORÁ PÍŠE SVOJU HISTÓRIU UŽ OD ROKU 1986. PRIPRAVTE SA NA EPICKÝ ZÁŽITOK, KTORÝ PREKONÁ AJ OČAKÁVANIA ZARYTÝCH SKEPTIKOV. AK VÁM V ŽILÁCH PRÚDI KRV DOBRODRUHA A BOJOVNÍKA, PRÁVE STE NAŠLI SVOJ SVÄTÝ GRÁL S NÁZVOM CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW - ULTIMATE EDITION.

Titulu Lords of Shadow predchádzali desiatky platformových hier a v roku 2010 vyústili do 3D akcie z pohľadu tretej osoby, ktorá odteraz nie je už len výsadou konzol. Príbeh hry je vyrozprávaný formou knižného denníka a zvitkov padlých vojakov, ale aj pôsobivých predelových scén. Síce nevybočuje zo zaužívanej schémy boja dobra proti silám zla, prináša aj niekoľko prekvapivých momentov. S Gabrielom z rádu svetla popri neustálom boji, prežijete aj výjavy s nečakaným vyústením a aj scény, kde prejavuje oddanosť svojej nebohej manželke. Práve cesta za pánmi temnôt má priniesť nie len pokoj vo svete, ale možno aj vzkriesenie milovanej ženy. Bude to však beh na dlhej, veľmi dlhej trati, pri ktorom strávite viac ako tridsať hodín. A nikdy nebudete v bezpečí.

Gabrielova púť je jasne vytýčená, pohybuje sa po predurčených trasách, ale lineárnosť ľahko odpustíte, keď vás uchváti fantastický dizajn úrovní a monumentálnosť všadeprítomných bossov. Možnosti hrdinu sú natoľko široké a výziev je toľko, až vám nakoniec bude aj vyhovovať, že popri tom všetkom nemusíte ešte hľadať aj správny smer. Navyše sa hojne v hre vyskytujú rébusy, ktoré vám na chvíľu

PC

Firma: Climax Studios

Žáner: Akcia

RDS OF SHADOW

dovolia odpočinúť si od boja. Niekedy stačí správne otočiť sochy, aby naviedli lúče na uzatvorenú bránu, inokedy sa potrápite so skladaním cesty v kruhovom labyrinte, zahráte si upírsku variantu šachu alebo prepnete energetické polia, ktoré uvoľnia cestu k východu. Originálny je hlavolam s vranami a strašiakmi, ale aj rébus s hracou skrinkou, kde sa ocitnete priamo v mechanizme s ozubenými kolieskami. Ak neradi zamestnávate svoje šedé bunky, riešenie nájdete v ľahko dostupných zvitkoch. Prídete však o cenné body, ktoré môžete investovať do rozvoja početných schopností.

Gabriel používa len jednu primárnu zbraň, unikátny kríž však skrýva jedinečné prvky, ktoré postupne získate a zlepšujete. Základné útoky sú založené na vymršťovaní reťaze na jeden vybraný cieľ a dopĺňajú ich plošné ataky na viacero protivníkov súčasne. V rôznych kombináciách so skokmi a úhybnými manévrami vznikajú efektné kombá, ktoré porcujú nepriateľov na kusy. Gabriel čoskoro získa prístup k mágii svetla a tieňa, ktorých zásoby sa dopĺňajú hlavne absorbovaním energie z padlých protivníkov. Energia je neutrálna a môže byť premenená buď na jednu, alebo druhú odnož, nikdy nie oboje súčasne. Schopnosti svetla sú predovšetkým liečivé, sortiment tieňa naopak devastačný. Kúzelné útoky a efekty sú použiteľné po aktivovaní príslušnej mágie, kedy hrdina svieti namodro alebo červeno.

Popri mágii zužitkujete sekundárne bojové prostriedky, čiže vrhacie dýky, svätenú vodu, ale aj poletujúce víly a temný kryštál, ktorý nakrátko vyvolá ničivého démona. Zásoby doplníte zbieraním pozostatkov z padlých a na miestach, ktoré sú neraz dobre ukryté spolu s drahokamami - tie permanentne zvyšujú množstvo života alebo kapacitu magických energií. Ďalšie kombá a schopnosti získate vďaka niekoľkým relikviám, temnej rukavici, cyklónovým topánkam a anjelskym krídlam. Všetko od zbraní až po jednotlivé útoky môžete

kombinovať a prikupovať s vylepšeniami prostredníctvom svojho denníka, kde nájdete aj záznamy o každej udalosti a predmete.

Boj je jedným slovom masaker - uplatňujete to, čo ste si osvojili, ale pritom nestačí len bezhlavo zabíjať. V kľúčových momentoch musíte uplatniť aj svoju šikovnosť a postreh. Ak vás protivník chytí do zovretia, treba sa bleskurýchlo vymaniť, výbušniny od nepriateľov hodíť späť, alebo do uzamknutých dverí, ktoré prerazia. Popri bežnej hávedi, ako sú goblini, kostry a vlkolaci, ktorých môžete aj chytiť pod krk, narazíte na silnejšie monštrá a tie predstavujú o niečo väčšiu výzvu. Znesú veľa a keď sú dočasne ochromené zraneniami, treba využiť moment prekvapenia. V takej chvíli im buď zasadíte devastačný finálny úder, alebo ich ovládnete a osedláte! Je v tom ale jeden háčik. Okrem toho, že monštrum zachytíte, musíte v okamihu, keď sa na obrazovke prelínajú dva pohyblivé kruhy, stlačiť správnu klávesu alebo tlačidlo. Ak sa vám to podarí, máte vyhrané, v

opačnom prípade sa obeť vzpamätá a zhodí vás na zem. Osedlané potvorky slúžia nie len na rýchly presun a účinne ubijú bežných nepriateľov, ale často sú nevyhnutné na prekonanie zábrany v ceste. Veľký warg alebo trol prerazí bránu, na ktorú inak nemáte dosť síl a obrovský pavúk spraví pavučinu nad roklinou, po ktorej preleziete na druhú stranu.

Správny moment treba vystihnúť aj počas boja s bossmi, ktorí sú niekedy doslova gigantickí. Obvykle si pripadáte ako David proti Goliášovi a v prvej sekunde zapochybujete, či máte vôbec šancu. Vždy sa však nájde riešenie a nejaká finta, vďaka ktorej zložíte aj posledného titana. V takýchto bojoch často nezáleží na bojovej sile, ale pohotovosti, dôvtipe a rýchlych reakciách. V prvej fáze napríklad uskakujete pred zemetrasením, ktoré vyvolá kolos svojim úderom alebo dupnutím. Potom využijete moment, kedy vyťahuje pažu zaborenú v ľadovom jazere, šplháte po ňom ako horolezec a rozbíjate životodarné body na masívnom tele, z ktorého vás skúša striasť. To ale nie je všetko, potom nasleduje kritická chvíľa, keď sa objavia pohyblivé kruhy a hra na rýchle prsty. Ak ju premeškáte, musíte si zopakovať časť súboja a pokúsiť sa o reparát. Keď to konečne vyjde, užijete si efektnú animáciu, kde brutálnym spôsobom premeníte obávaného protivníka na rozporcované kura. Súboje s bosmi vyžadujú trpezlivosť, ale dajú sa ľahšie zvládnuť, keď si znížite obtiažnosť, čo sa dá urobiť prakticky kedykoľvek počas hry. Postup sa síce nemení, ale vydržíte podstatne viac zranení, pri reštarte na checkpointe začínate s väčším množstvom života a rýchlejšie z nepriateľov vymlátite energiu.

Gabriel nie je len bojovník, ale aj horolezec, ktorý vo svojich lezeckých schopnostiach v ničom nezaostáva za Larou Croft. Skáče cez priepasti, šplhá po skalách, zachytáva sa hákom na výstupkoch a keď sa rozhojdá, dokáže preraziť aj masívne okná na katedrále. Niekedy

používa aj brvná a predmety, pomocou ktorých zostrojí jednoduché mechanizmy - vyťahuje mreže, posúva sochy a zabarikáduje hrobku plnú nemŕtvych. Spôsob ďalšieho postupu sa väčšinou núka sám, použiteľné výstupky zasvietia, záchytné body zablikajú a zavesíte sa na ne jediným použitím tlačidla, inokedy je stláčania viac a treba včas zareagovať, inak sa vrátite o krok späť. Príležitostne spolupracujete so spriatelenými postavami, ktoré asistujú napríklad pri hlavolamoch. Konzoloví hráči hlavne v opisoch bojov určite postrehli povedomé prvky z God of War alebo Shadow of the Colossus. PC hráči, ktorí s týmito legendami nemali česť, si zas spomenú na akciu Darksiders.

Veľkolepému obsahu, ktorý je na PC automaticky doplnený o DLC prídavky Reverie a Resurrection, úspešne sekunduje skvelé spracovanie. Castlevaniu na PC si zahráte vo vysokom rozlíšení s precíznymi detailmi a úchvatnými scenériami. Zapôsobia na vás obrovskí titani, pri ktorých si budete pripadať ako mravce, ale aj drobnosti, ktorým tvorcovia venovali patričnú pozornosť. Už v úvode vás ohromí prvý boss a silná atmosféra a to sa s hrou ešte ani nestihnete zoznámiť. Pred sebou máte hory, bažiny, púšte, pralesy, lávové polia, zasneženú krajinu, jaskyne, monumentálne chrámy. Variabilita prostredí je nesmierne široká a lokality sa nerecyklujú ani v pokročilej fáze hry, kedy už máte odkrútené desiatky hodín, okorenené štýlovými animáciami. Skvelý pocit umocňuje úžasná hudba, ktorá korešponduje s miestom, kde sa práve nachádzate.

Tradičné konzolové ovládanie nie je problémom, ak použijete gamepad. Rýchle výmeny komb v boji po chvíli cviku ustojíte aj s klávesnicou, kde si ľubovoľne nakonfigurujete jednotlivé úkony. Jedinou výraznou chybou je autokamera. Neraz sleduje hrdinu a okolie z nevhodného uhla. Niekedy vás sníma odzadu, inokedy spredu, zboku alebo zhora a keď sa pohľady prepínajú v spleti chodieb, ľahko stratíte orientáciu. Horšie je to v súbojoch s bossmi, najmä keď používate úhybné manévre, pokúšate sa nepriateľovi dostať do tyla a keď to najmenej čakáte,

kamerá sa vám zakryje výhľad. Komplikuje aj hľadanie ukrytých kryštálov a bonusov, ktoré často nájdete až po druhom prejdení misie. Tento fakt si evidentne uvedomili aj tvorcovia hry, pretože v pokračovaní Lords of Shadow 2, ktoré vyjde súbežne na konzolách a PC, sľubujú väčšiu voľnosť pohybu a nastaviteľnú kameru.

KONZOLOVÉ PORTY NA PC NIE VŽDY DOPADNÚ DOBRE. NÁJDU SA VŠAK AJ HRY, KTORÝM TO MIMORIADNE PRISTANE A TAKOU JE AJ CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW - ULTIMATE EDITION. JE SKUTOČNE ÚCHVATNÁ, V OČARENÍ JEJ ODPUSTÍTE LINEÁRNY POSTUP A AKCEPTUJETE AJ ZLÚ KAMERU, PRETOŽE TIETO NEDUHY NIEKOĽKONÁSOBNE VYNAHRADÍ MASÍVNYM A VEĽMI CHYTĽAVÝM OBSAHOM ZA NÍZKU CENU. TAKÁTO PONUKA SA JEDNODUCHO NEODMIETA.

9.0

+ masívny obsah a s dvomi DLC navyše
+ epické súboje s bossmi
+ bohaté možnosti hrdinu
+ mnoho nápaditých hlavolamov
+ priaznivá cena

- zlá práca kamery
- lineárny postup

TRAILER >>>

RAYMAN LEGEND

RECENZIA

PAVOL BUDAY

V HLAVE VÁM VŽDY ZASVIETI ŽIAROVKA S POLOHOU TAJNEJ MIESTNOSTI, KEĎ SA HRDINA NAUČÍ NOVÚ SCHOPNOSŤ. VIETE, AKO A KDE JU POUŽIŤ A MOŽNO AJ TO, ČO VÁM OPAKOVANÁ NÁVŠTEVA UŽ ZDOLANEJ ÚROVNE PRINESIE. UROBIŤ TO NEMÔŽETE. Z LOGICKÝCH, NARAČNÝCH, ŠTRUKTURÁLNYCH ALEBO INÝCH DÔVODOV. TEDA NIE HNEĎ. OSPRAVEDLNENÍM NIE JE NEVYHNUTNE AMNÉZIA ANI ZOZNAMOVANIE S HROU, AK VIETE, AKO SKOKOM ROZBIŤ PODLAHU, TAK PREČO SI NEÍSŤ PO ODMENU HNEĎ?

Prvý level v Rayman Legends môžete zdolať na sto percent a určite nebudem sám, kto pri vyhodnotení žasol. Skákačky nám dlhé roky tĺkli do hlavy, že plachtenie vzduchom patrí medzi pokročilé techniky vyžadujúce tutorial, nehovoriac o behaní po kolmých stenách. Hra vás nezdržuje zbytočnou príbehovou omáčkou, zaobíde sa bez textov, ovládaciu schému vysvetľuje za behu a čo je najlepšie, do ničoho vás nenúti. Napriek jasnej štruktúre - ťažšie levely sa odomknú až po prejdení ľahších, bežíte zľava doprava alebo sprava doľava, alebo hore dolu - ponúka úžasnú slobodu.

Ak viete, ako v šprinte rozdávať facky, dostanete sa na koniec rýchlejšie, ak ste sa naučili z predchádzajúceho dielu, ako vyskákať po hlavách nepriateľov vyššie, ako vystreliť päsť alebo že zlaté mince s tajnými miestnosťami sú rafinovane poschovávané, hra vám v tom brániť nebude. Pochopiteľne, nováčikom to v správnej chvíli (rozumej, keď to budú potrebovať) ukáže - hráčom nestojí v ceste.

Rayman Legends sa nerozbieha, ale naskakuje do už rozbehnutého vlaku a zastavuje až vtedy, keď sa ozve boľavý palec alebo to jednoducho vzdáte. A je úplne normálne priznať, že niektoré levely boli jednoducho nad moje sily. Je ťažká a v poslednej tretine super ťažká. Náročnosť definovaná počtom lebiek je mimoriadne

Firma: Ubisoft Montpellier

Žáner: Arkáda

presná a určuje aj to, či bude hľadanie desiatich Teensies, pohodové alebo pekelné. Modré príšerky totiž musí Rayman zachrániť a súčasne odomykajú nimi ďalšie úrovne. Nemusíte ich mať všetky, ale veď to poznáte, chcete ich mať všetky.

Okrem Teensies sú v leveloch roztrúsené aj žlté Lums a pri nich narazíte na jednu zo zmien. Levely nemajú fixný počet Lums, ale môžete horný limit, ktorý vám zaistí zlatú medailu, kľudne prekročiť. A budete mať k tomu tonu príležitostí, nájdete ich v zemi, zvýšite ich počet zbieraním v presnom poradí a pochopiteľne vypadávajú aj z nepriateľov, ktorí sa už po novom nenafukujú ako balóny ani voľne nestúpajú do neprístupných miest. Znie to ako zjednodušenie, ale túto pomocnú barličku oceníte.

Odomknutie všetkých schopností rozviazalo Ubisoft Montpelier ruky. Jednotlivé kapitoly sa už netočia okolo nich, ale dovoľujú prostrediam aj lokalitám dýchať nápadmi a kombinovať ich medzi sebou od samotného začiatku, napríklad podvodné pasáže tvoria iba časť z celku odohrávajúceho sa aj na súši, aj vo vzduchu. Autori nezostali nič dlžní šialenému dizajnu, hra stále vyzerá nevinne, ale pod povrchom fantastického 2D vizuálu a niekoľkovrstvového paralaxného skrolingu, aký dnes už nevídať, sa ukrývajú náročné výzvy, ktoré od vás vyžadujú maximálnu koncentráciu.

Často vám vezmú pevnú zem pod nohami a istotu oddychu po vyčerpávajúcej pasáži. Budete lietať vo vzduchu medzi cirkulárkami a plameňmi, unikať z rozpadajúcej sa budovy alebo pred hladným bossom. Rayman Legends ma vysoké tempo často narážajúce na množstvo aktivít na obrazovke. Mnoho časovo obmedzených výziev zostane nezdolaná z dôvodu, že sa na obrazovke toho deje až príliš veľa. Kým sa ich nenaučíte naspamäť a prechádzať na jeden šup, do cieľa nedorazíte. Levely sú tak totiž nastavené - jeden zle načasovaný skok vedie k reštartu. Hra je tvorená úplne novou šesticou kapitol (každá po desať levelov a ďalších desať tvoria challenge v Invasion móde), nájdete v nich masívne súboje s bossmi, ale aj dokonale zosynchronizované čísla remixujúce najväčšie hudobné klasiky (Who-Hoo, Eye of the Tiger) a gameplay. Hudobných levelov však nie je toľko, koľko si myslíte. O tom, že patria medzi čerešničku na torte, vedia aj autori a venovali im aj špeciálnu kapitolu. Odomknúť ju je však fuška.

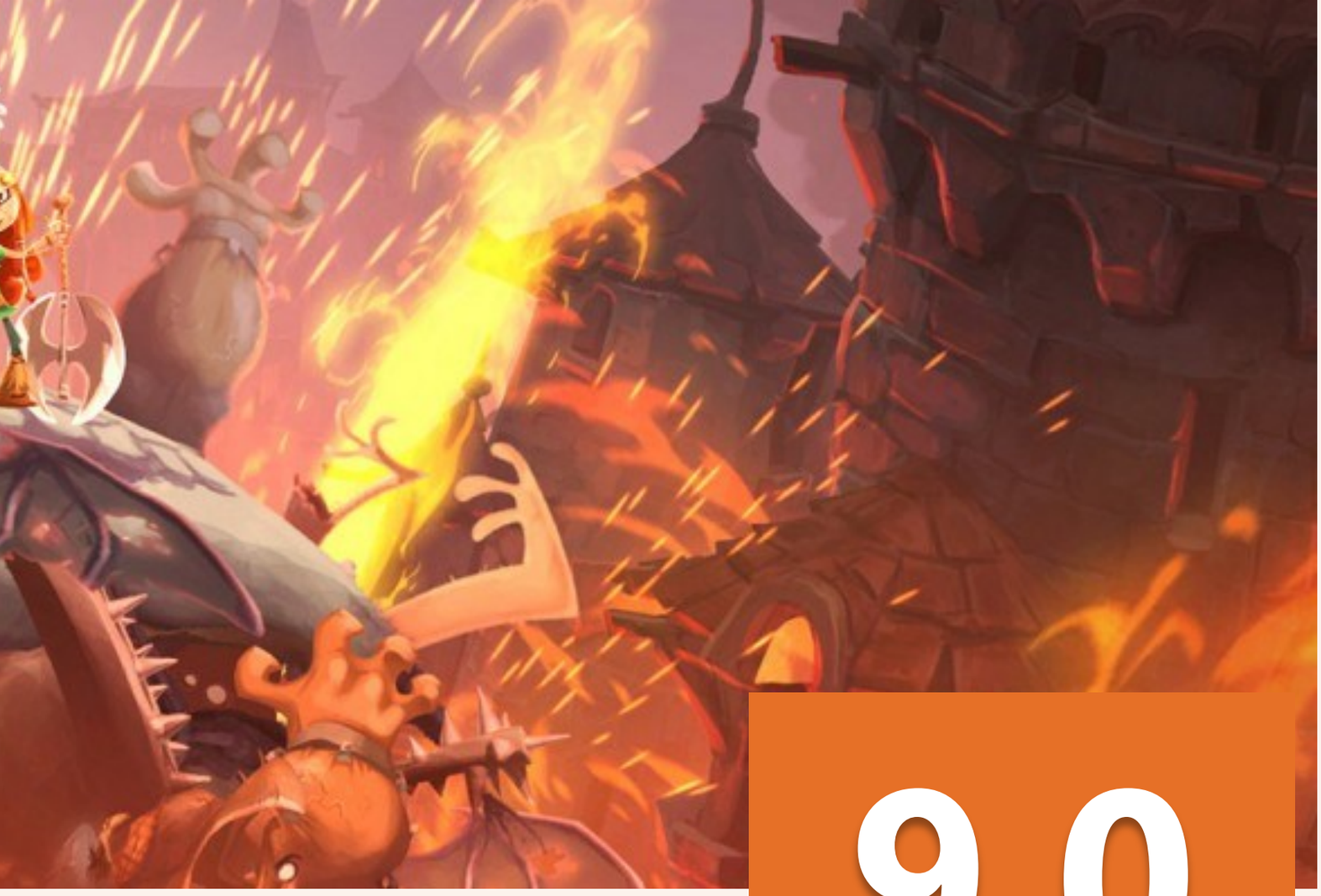
V Rayman Legends tradičnejšie pojaté levely, aké poznáte z Rayman Origins, striedajú nové idey kopírujúce napríklad film Kocka, kedy sa presúvate medzi pascami nabitými obrazovkami, alebo čelíte časovému limitu či unikáte pred nahnevaným drakom. Navrch sú tieto intenzívne momenty dramatizované rozpadajúcimi sa plošinkami alebo kolabujúcim celým levelom, ktorý sa rúti k zemi. Rayman Legends opäť podporuje fackovanie štyroch hráčov na jednej obrazovke (v prípade Wii U verzie až päť) a úplne novou je postavička Murphy, ktorá dovoľuje manipulovať s prostredím a prekážkami.

Zastaví prúdiacu lávu, zničí ohnivé oblaky, odreže laná a uvoľní cestu alebo presunie plošinky, kam treba. Murphyho v prípade Wii U verzie ovláda hráč na GamePade, u zvyšných platforiem ho máte na povel sami, čo samo o sebe komplikuje prechádzanie levelov a kladie vysoké nároky na koncentráciu - neovládate jednu, ale dve postavy naraz. Murphy obyčajne nie je vždy tam, kde ho potrebujete alebo sa nestihne presunúť k ďalšiemu spínaču. Vyžadujú skutočne prstovú ekvilibristiku, aby ste sa cez takéto co-op pasáže dostali so zdravou kožou.

Frustrácia v prípade Rayman Legends sa však mení na úsmev na tvári, stačí vojsť do iného levelu. A na začiatku nebudete vedieť, kam skôr. Sú tu nové levely, zo stierateľných žrebov vyhrávate úrovne z Rayman Origins, okamžite môžete hrať fackovací futbal alebo vojsť do online challengeov, kam každý deň pribudne nová výzva aj s rebríčkami. Rayman Legends nemusíte dohrať na 100%, ale budete to chcieť minimálne skúsiť. Či už pre nový kostým, záchranu rozkošných bojovníčok alebo dáte ešte raz šancu preteku proti temnému Raymanovi v móde Invasion.

Rayman Legends si zachováva svojský rozprávkový nádych predchodcu so sýtymi farbami. UbiArt engine teraz zvláda levely vykresľovať naraz bez potreby ich deliť do menších lokalít oddelených krátkymi loadingami, i keď ani tomuto riešeniu nehovorí úplne zbohom. Roztomilej grafike robí službu mimoriadne bohatá zvuková kulisa a správne strelená hudba s recyklovanými, no stále chytľavými motívmi.

Existuje iba málo hier, ktoré dokážu byť náročné a súčasne neúspech premeniť na ďalší pokus o zdolanie prekážky znovu. V Rayman Legends skutočne priestoru na chyby niet a postavičky si odnesú mnoho nadávok, ale za ten pocit satisfakcie to skutočne stojí. Keď budete odkladať ovládač a víťazoslávne



dvíhať ruky nad hlavu, bude vám jedno, že Rayman občas nedoletí, kam chcete, nevyskočí, keď potrebujete, zablúdi, spadne, rozbehne sa opačným smerom.

A MOŽNO TO BUDE PRÁVE SCÉNA S OBROVSKOU RYBOU, KTORÁ VÁS NAHÁŇALA CEZ CELÝ LEVEL POD VODOU CEZ SIEŤ LASEROV, RIADENÝCH STRIEL, KAMIER A NEPRIATEĽOV, ABY STE JU NAKONIEC TEATRÁLNE SPLÁCHLI. RAYMAN LEGENDS SI S ÚŽASNOU ĽAHKOSŤOU DOKÁŽE STRIEĽAŤ Z VLASTNÉHO UNIVERZA A TO BEZ POUŽITIA JEDINÉHO SLOVA. UBISOFT MONTPELIER SA PODARILO NADVIAZAŤ NA RAYMAN ORIGINS NÁROČNEJŠOU A VÝŽIVNEJŠOU ČO DO OBSAHU HOPSAČKOU, KTORÁ VÁM NEDÁ SPAŤ, KÝM JU NEPOKORÍTE.

9.0

+ tona obsahu a ťažký Invasion mód
+ hudobné levely a ich remixované verzie
+ odomknuté schopnosti od začiatku
+ odstupňovaná obtiažnosť a celková výzva

- v mnohých úrovniach niet priestoru na chyby
- AI ovládaný Murphy nie je tam, kde ho potrebujete

TOTAL WAR: ROM

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

VŠETKY CESTY VEDÚ DO RÍMA A V PRÍPADE CREATIVE ASSEMBLY TO PLATÍ DVOJNÁSOBNE. DO SLÁVNEJ RÍŠE ZAMIERILI UŽ PO DRUHÝKRÁT. PRVÉ RÍMSKE VÍŤAZSTVÁ V TOTAL WAR SME PREŽILI V ROKU 2004, ODVTEDY VŠAK SÉRIA PRIDALA NOVÉ PRVKY A ÚPRAVY A TAK NIKTO NENAMIETAL PROTI NÁVRATU DO IMPÉRIA, KTORÉMU VLÁDOL ODHODLANÝ JULIUS CAESAR, ALE AJ ŠIALENÝ CALIGULA.

Total War: Rome II sa nijako zásadne nelíši od svojich predchodcov, nie je však oprášenou verziou starej hry v novom kabáte, ale plnohodnotným prírastkom, s vlastným prístupom k zvolenej tematike. Uvedomíte si to už v prológu, ktorý je štýlovým úvodom s nevtieravou výukou s príbehom. Plnohodnotná kampaň je aj tentoraz zameraná na dobýjanie sveta a podmienená ovládnutím určitých provincií. Menej agresívni hráči sa však namiesto vojenskej dominancie môžu sústrediť na ekonomické a kultúrne víťazstvo. V prvom prípade je cestou k úspechu zabezpečenie obchodu, surovín a vysokých finančných príjmov, druhou alternatívou je výstavba unikátnych budov a získanie všetkých technológií. Zahráte si za niektorý z rímskych rodov, ale môžete sa postaviť aj na čelo Egypta, Macedónie, barbarských kmeňov z Británie a Germánie. Hráči, ktorí neváhali s kúpou, povedú k víťazstvu aj Spartu a ďalšie grécke štáty z prvého bonusového DLC.

Ťaženie sa už tradične odohráva v ťahovom režime na globálnej mape, ktorá je teraz skutočne rozľahlá a veľmi detailná. Dôležité je expandovať, rozširovať územie ríše, dobýjať nepriateľské sídla a zabezpečiť rozvoj vlastných miest. Postup záleží predovšetkým na vás, ale v Ríme musíte dbať aj na požiadavky senátu a v prípade iných frakcií zohľadniť záujmy rodiny a politických skupín. To znamená aj paktovanie s jednotlivými postavami, povyšovanie, ohováranie, dohováranie svadieb, úplatky a v krajnom prípade aj vražda neželaného člena opozície.

PC

ME II

Firma: Creative Assembly

Žáner: Strategická

Výsledkom je posilnenie vplyvu, rôzne bonusy, ale niekedy aj strata podpory senátorov, takže každý čin treba uvážiť a nebrať na ľahkú váhu úklady iných predstaviteľov frakcie.

Podmienkou úspešného rozvoja sú prosperujúce mestá, ktoré odovzdávajú dane na nákup a udržiavanie armády a výstavbu vojenských a úžitkových budov. Rozširovanie a stabilita miest súvisí so spokojnosťou obyvateľov, ktorí uvítajú dostatok potravy, nízke odvody a prítomnosť vojenskej posádky. Nespokojní občania brzdia rozvoj sídla a v krajnom prípade sa vzbúria a máte na krku armádu rebelov. Pri manažmente miest si všimnete nové menu. Pri výstavbe vidíte v okne aj možnosti susedných osídlení, ktoré sa nachádzajú v rovnakom teritóriu alebo regióne. Ak nie sú pod vašou kontrolou, poskytujú informácie od vašich zvedov, ktorých najímate popri dvoch ďalších druhoch agentov, hodnostároch a šampiónoch. Ich cieľom je získavanie správ o nepriateľoch destabilizovanie iných mocností a likvidácia konkurenčných agentov. To zahrňuje vraždy veliteľov, sabotáže, otrávenie studní a vyvolávanie rebélií v nepriateľských mestách, ale aj podporu vlastných vojenských skupín.

Významné sú vynálezy, tentoraz rozdelené na vojenské technológie, ktoré zahrňujú kategórie taktika, manažment a obliehanie a civilné technológie s ekonomikou, filozofiou a stavebníctvom. Každý odbor má konkrétne inovácie, ktoré vyžadujú niekoľko kôl výskumu a majú významný efekt na danú oblasť. Námorný výcvik zníži náklady na loďstvo a umožní stavať viac plavidiel súčasne, vďaka obilnej sýpke vaše mesto dlhšie vzdoruje útoku a s nižšími stratami, zavlažovanie zefektívni poľnohospodárstvo a zvýši príjmy z pestovania. Technológie a budovy umožňujú aj využívanie provinčných vyhlášok, ktoré majú vplyv na viac vlastných miest súčasne. Napríklad klasický rímsky režim "chlieb a hry ", zvýši podiel potravín a spokojnosť obyvateľov v širokom okolí. Určite je dôležitá aj diplomacia, kde uzatvárate dohody a pakty, dojednáte obchody, vojenské spojenectvá a zmluvy, ktoré môžu sprevádzať finančné požiadavky. Pri jednaní na obrazovke diplomacie vidíte štruktúru mapy a popri charakteristikách krajiny aj vlastnosti predstaviteľov frakcií. Takže ak je panovník rozpínavý a nespoľahlivý, vaše dohody asi nebudú veľmi stabilné, naopak obozretnému a vernému lídrovi môžete plne dôverovať. V každom prípade, spojenci nikdy nie sú na škodu,

pretože nepriateľov na viacerých frontoch bez pomoci nezvládnete.

V mestách sa verbujú ozbrojené sily, ale tentoraz je to možné len prostredníctvom veliteľov. Nerozvinuté veľmoci môžu mať maximálne troch generálov, ktorí velia pozemným vojskám a dvoch admirálov, ktorí spravujú námorné flotily. Až keď impérium dosiahne určité úspechy a prestíž, môže mať viac veliteľov a teda aj väčší počet armád. Velitelia najímajú brancov a lode v imperiálnych mestách a okolí, kde sa aj automaticky doplňujú straty z bojov. Okrem toho môžu kdekoľvek najímať žoldnierov, ktorí sú efektívni, ale majú veľmi vysoké finančné nároky. Preto sa hodia len pred ťažkým bojom, alebo ako podpora pri obliehaní nepriateľských sídiel. Námorné jednotky sa zdržujú na vode, ale okrem bitiek na vlnách môžu blokovať prístavy a obliehať prístavné mestá. Pozemné jednotky sa dokážu svojpomocne presúvať po mori a vtedy sa dočasne zmenia na lode, ktoré sú plne funkčné aj v námorných bitkách. Velitelia si medzi sebou môžu meniť jednotky a spolupracovať v bojoch o mestá. Na bojiskách je limitovaný počet jednotiek, ale počas bitky sa dajú doplniť jednotky prítomných rezervných armád.

Keďže v Total War: Rome II nejestvuje armáda bez veliteľa, nemôžete v mestách najímať ľubovoľné posádkové vojsko. Sídla však nezostávajú bez ochrany, ani keď v nich nie je žiadny generál. Mestá majú vlastnú domobranu, ktorej zloženie závisí od postavených vojenských budov. Kasárne a pokročilé objekty armády teda okrem prístupu k novým druhom jednotiek pre veliteľov, vždy pridajú aj nejaké vojenské skupiny na obranu sídla. Bežne ich nevidíte, ale aktivujú sa v prípade obliehania nepriateľom. Ak je v meste aj niektorý veliteľ, do boja sa zapojí armáda aj domobrana.

Vojenské jednotky na mape aj tentoraz reprezentujú figúrky s vlastnými názvami a symbolmi. Označenia sú veľmi nápadité a prispôsobené frakcii za ktorú hráte. Určite sa viac stotožníte s rímskou légiou Italica, gréckou armádou Árov des alebo barbarským loďstvom Agronina pomsta, najmä keď sa zdokonalia v boji. Skúsenosti, bonusové vlastnosti a schopnosti získava nie len veliteľ, ale nezávisle na ňom aj družina. Niekoľkohviezdičkový generál, ktorý zvýši účinok rôznych bojových skupín, na čele vojakov, s výhodami pri obliehaní alebo nočnom boji, to je silná kombinácia. Preto strata veliaceho vždy zamrzí, hoci je aj po

zavraždení agentom nahradený iným, ale neskúseným vodcom. Rozprášenie armády veteránov sa dá kompenzovať naverbovaním novej, ktorá obnoví odkaz, čiže si ponechá názov aj bonusy.

Pri kontakte s nepriateľom bojujete osobne, alebo si počkáte na vygenerovaný výsledok, kde nastavíte, či sa AI bude správať agresívne, defenzívne, alebo vyvážene. Výber režimu určite má vplyv na výsledok boja, rozhodne o stratách a niekedy aj o tom, či bitka skončí víťazstvom alebo prehrou. Pri boji o mestá sa využijú aj obliehacie zbrane a po dobytí sídla určíte, či ho budete drancovať, alebo prisvojíte bez násilia. Rovnako spečatíte osud zajatcov, ktorých môžete prepustiť, pozabíjať alebo zotročiť, čiže využijete ich pracovnú silu vo svojich mestách. Každé rozhodnutie má vplyv na postoj iných veľmocí voči vašej frakcii. V mestách s inou kultúrou musíte prestavať budovy na vlastné, inak zostanú nepoužiteľné.

Keď osobne povediete bitku v reálnom čase, presuniete sa na bojové pole, kde tradične rozmiestnite vojská zoradené do skupín a poštvete ich proti nepriateľskej armáde. Aj tentoraz zohráva úlohu morálka, vplyv veliteľa, terén, použité formácie a schopnosti jednotiek. Víťazstvo v mestách môžete dosiahnuť aj okupovaním a udržaním kľúčových bodov. Čo je čudné, niekedy aj na mapách v otvorenej krajine, v bežnej bitke, treba brániť stanovený post, pričom je to len holé miesto na lúke. Pre napadnutých je to nevýhodné, pretože sa nemôžu stiahnuť na kopce a do hôr, kde by sa určite lepšie bránili pred útočníkmi. Vo veľkom sa bojuje aj na mori, kde zohráva úlohu druh posádky. Lukostrelci ostreľujú lode protivníkov a bojovníci sa preukážu pri zaháknutí nepriateľského plavidla, kde sa postaví muž proti mužovi. Total War: Rome II má aj kombinované bitky pozemných a námorných síl na pobreží, kde môžu lode útočiť z vody alebo sa námorníci vylodia na pobreží. No práve v takýchto situáciách zaplačete nad nelogickým a neraz priam hlúpym správaním AI, ktorá niekedy skrátka nevie čo robiť a kam ísť.

Napriek slabšej AI je kampaň skvelá a predsa vás čoskoro začne frustrovať. Po obsahovej stránke skutočne nie je čo vytýkať, problém spočíva v rozsiahlosti globálnej mapy a vysokom počte frakcií. Paradoxne to, čo by malo byť pozitívom hry, sa stalo kontraproduktívnym a obrátilo proti nej. Po ukončení ťahu

treba počkať, kým to svoje nevykonajú aj ostatné veľmoci. Každej to trvá len pár sekúnd, ale keď vezmete do úvahy, že ich je niekoľko desiatok, čakanie sa predĺži na minúty. Môžete síce zrušiť zobrazovanie pohybu nepriateľov, no nijako zásadne to nepomôže. V praxi to znamená, že vykonáte svoj ťah, čo je niekedy len okamih a potom si budete obhrýzať nechty, kým znovu prídete na rad. V prvých hodinách si môžete nahovárať, že vám to až tak nevadí, ale v pokročilej fáze masívneho ťaženia, je to už skutočne odpudzujúce. Prekáža vám, že filmy v TV sú každú chvíľu prerušované zdĺhavou reklamou a kazí vám to zážitok? Niečo v tomto štýle, aj keď bez propagovania dámskych vložiek a mobilných sietí a s častejšími pauzami, vás neminie v kampani Total War: Rome II. Len dodám, že ťaženie je aj v režime viacerých hráčov, kde si zvolíte dĺžku kôl a boje môžu byť všetky automatické.

Ak vám ide vyslovene o boje a manažment ignorujete, potom vás nedynamická kampaň trápiť nebude a určite si vyberiete spomedzi ďalších režimov. Total War: Rome II ponúka rýchly boj, vlastné a historické bitky aj boje viacerých hráčov. Tvorcovia sa tentoraz neorientovali na zdokonaľovanie avatara a armády do ďalších bojov a hráči jednoducho vytvoria hru alebo si nájdu protivníka a idú na vec. Rozšírené možnosti online režimu v Shogun II zrejme nemali až takú veľkú popularitu a tak je nový multiplayer rýchly, vecný a bez príkras, čo ani veľmi neprekáža.

Na Total War: Rome II sa veľmi dobre pozerá, najlepšie pri extrémnych nastaveniach, ale hru prispôsobíte aj slabším zostavám všemožnými parametrami. Optimalizácia však nie je úplne bezchybná, čo chce zlepšiť prvá záplata, ktorá by už v tejto chvíli mala byť k dispozícii. Nemalo by sa už stávať ani to, aby loď plávala po suchu krížom cez prístavné mesto. Tvorcovia venovali veľkú pozornosť spracovaniu bojiska, ale aj globálnej mapy ťaženia, ktorá žmýka počítač viac ako samotné bitky. Mapa má vydarené makety miest, detailne spracované okolie s terénom, horami a tieňmi aj oblohou, sčasti pokrytej mrakmi na neprebádaných územiach. Na bojisku zaujmú sídla s múrmi a rôznymi budovami, biť sa budete napríklad pri koloseu. Vojaci v boji sa nepohybujú všetci rovnako schematicky. Pri priblížení si všimnete zúfalca, ktorý vzpína ruky k nebu alebo pekný súboj rivalov so štítmi a oštepmi, kým sa v pozadí odohrávajú iné výjavy. Ikony jednotiek sú prehľadnejšie ako boli v Shogun II. Atmosféru starobylého Ríma účinne dotvára štýlová hudba, ktorá lahodí uchu.

TOTAL WAR ANI TENTORAZ NESKLAMALA A AJ KEĎ VÝSLEDNÁ ZNÁMKA NIE JE ÚPLNE NAJVYŠŠIA, NÁVRAT DO RÍMA JE ROZHODNE VEĽKOLEPÝ. TOTAL WAR: ROME II MÁ ŠTÝL A CHARIZMU, ALE AJ PÁR SLABÝCH MIEST, KDE JE ZRANITEĽNÁ. PRÍČINOU MIERNEJ DEGRADÁCIE JE PREDOVŠETKÝM ZDĹHAVÉ ČAKANIE V KAMPANI, KTORÉ POSTUPNE VEDIE K STRATE ZÁUJMU O OBSAHOVO KVALITNÉ ŤAŽENIE. K SLABINÁM PATRÍ AJ CHABÁ AI A TECHNICKÉ CHYBY, KTORÝCH OPRAVA JE ALE LEN OTÁZKOU ČASU.

BOLO MI CŤOU VIESŤ DO BOJA LÉGIE A ŠKODORADOSTNÝM POTEŠENÍM DOBYŤ V MENE SPARTY RÍM, AJ KEĎ MI PRI ČAKANÍ NA ĎALŠÍ ŤAH PRIBUDLO NIEKOĽKO ŠEDIVÝCH VLASOV. AVE ROMA!

8.5

+ masívna kampaň a rôzne herné režimy
+ rozvoj a individualita veliteľov a armád
+ skvelá atmosféra
+ stále veľkolepé epické boje

- veľmi zdĺhavé čakanie na ďalší ťah v kampani
- slabá AI

SPLINTER CELL BLAC

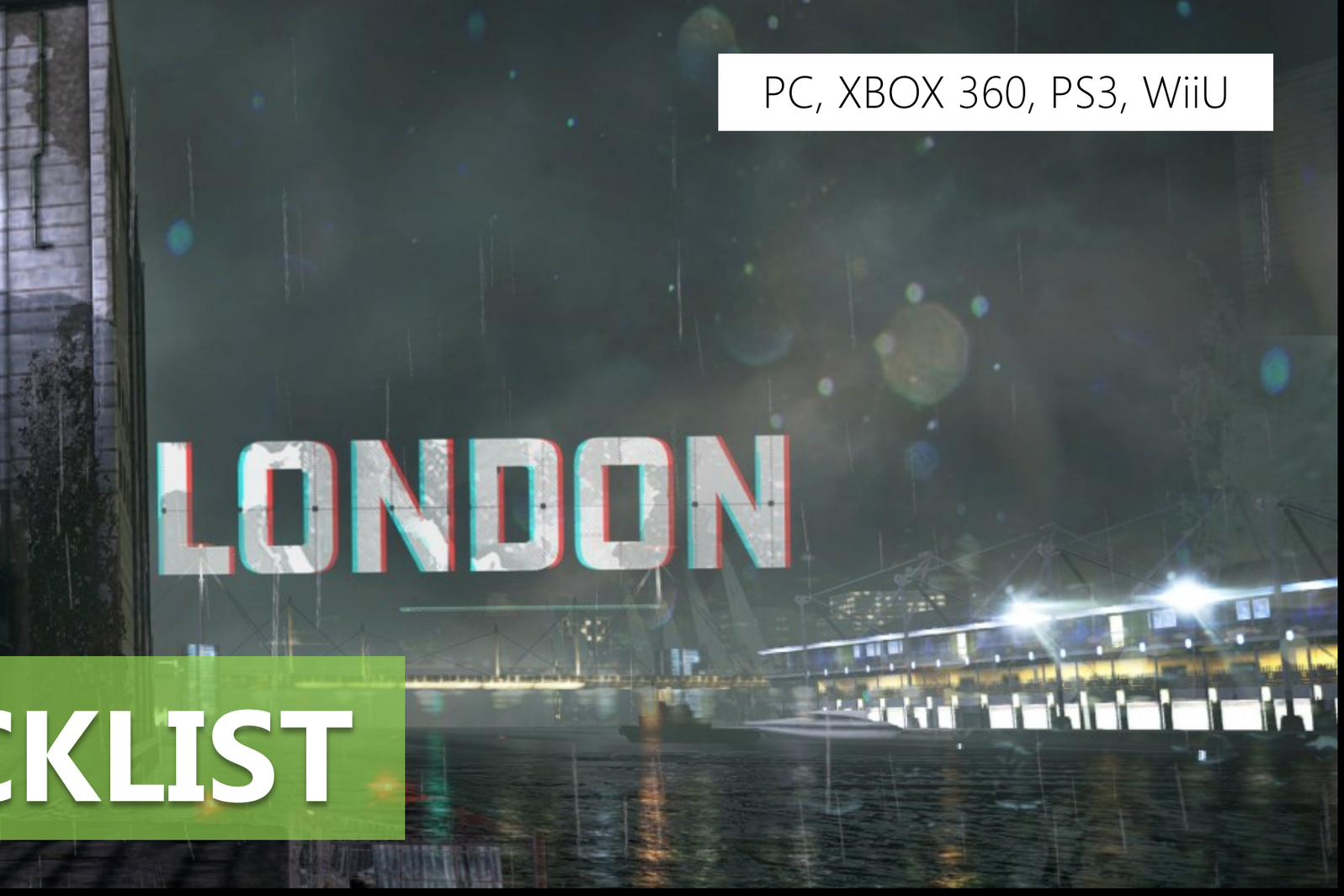
RECENZIA

PAVOL BUDAY

U KAŽDÉHO POKRAČOVANIA SA OPAKUJE TO ISTÉ - TRADICIONALISTI VOLAJÚ PO ISTOTÁCH FAMILIARITY, KONZERVATÍVCI ODMIETAJÚ AKCEPTOVAŤ INOVÁCIE A PROGRESÍVNA SKUPINA ZASE ŠIROKOU NÁRUČOU VÍTA EVOLÚCIU ARCHAICKÝCH PRVKOV. UBISOFT SA V SPLINTER CELL BLACKLIST SNAŽÍ VYJSŤ V ÚSTREty KAŽDÉMU. MODERNIZÁCIA STEALTH ŽÁNRU STOJÍ VYCHÁDZA Z POLOAUTOMATIZOVANEJ TECHNIKY MARK AND EXECUTE Z PREDOŠLÉHO DIELU SPLINTER CELL CONVICTION, NO NIE JE TO IBA MECHANIKA OZNAČOVANIA CIEĽOV A ICH LIKVIDÁCIA V EFEKTNEJ SPOMALOVAČKE ODPÁLENEJ JEDNÝM ŤUKNUTÍM DO SPÚŠTE ZBRANE, ALE AJ DYNAMIKA CELEJ HRY A PREDOVŠETKÝM ZVOLENÉ TEMPO, KTORÉ VYCHÁDZA V ÚSTREty ROVNO TROM TYPOM HRÁČOV.

Splinter Cell Blacklist sa odmieta uspokojiť iba s jediným riešením krízových situácií, kombinuje a umožňuje improvizovať do takej miery, kam vás pustí výzbroj a upgrady obleku Sama Fishera. Prispôsobivosť je jednou z predností a súčasne aj hlavným dôvodom, prečo zvyšovať obtiažnosť a prechádzať misie bez toho, aby si vás stráže všimli alebo ich v tichosti jednu po druhej eliminovať. Podobne ako v Conviction hra postup boduje, sleduje každý krok a nakoniec aj vyhodnocuje, ku ktorému hernému štýlu máte najbližšie - či je to čistá akcia (Assault), stealth (Ghost) alebo agresívna kombinácia oboch (Panther).

Preferovanie jedného štýlu vedie k vyšším finančným odmenám, ako aj plneniu špecifických mini úloh previazaných na používanie hračiek (gadgetov), zbraní alebo činností - zničenie svetelných zdrojov, útok z vrchu,



PC, XBOX 360, PS3, WiiU

Firma: Ubisoft Toronto

Žáner: Stealth

CKLIST

či tichá eliminácia. Kráľovskou disciplínou je zvládnutie misie bez toho, aby ste vyvolali podozrenie a nikoho sa ani len nedotkli. Znovuhrateľnosť zvyšujú aj bonusové úlohy s hackovaním počítačov či zajatím hľadaných zločincov.

Výzbroj pred misiou definuje, ako budete hrať a čo všetko si môžete dovoliť. Odmeny nie sú tak vysoké, aby ste boli na konci neohrozeným agentom s tým najlepším vybavením. Zvyšujúci sa počet nepriateľov a nasadenie ťažkoodencov s brokovnicami či rušičiek elektronických zariadení vyrovnáva risku váh a núti stále premýšľať, ktorý cieľ odstrániť skôr a či vôbec pri tom použiť zbraň. Keď máte natiahnutý stealth oblek tlmiaci zvuky v prestrelke neprežijete. S brnením zase nikoho neprekvapíte od chrbta a keď zanedbáte kupovanie lepších zbraní, nikoho na diaľku netrafíte.

Hranie Splinter Cell Blacklist tak máte vo vlastných rukách, až kým sa hra nerozhodne previať kontrolu a dokazovať, že má stealth korene frustrujúcimi pasážami, ktoré obyčajne prechádzate systémom pokus omyl. Po drvivú väčšinu však máte možnosť spoliehať sa na to, čo ste sa naučili - voľne sa pohybovať, odvádzať pozornosť, hodiť dymovnicu a presunúť sa nepozorovane do ďalšej miestnosti, odstaviť kamery, vypínať laserové pasce, zhasnúť svetlá, nasadiť nočné videnie a každého postrieľať. Levely sú členité, dajú sa prechádzať viacerými spôsobmi a obvykle sú v nich aj tajné cestičky zjednodušujúce postup. Zadania úloh v kompaktných lokalitách ničím neprekvapia, pestrá paleta lokalít, a striedanie denných a nočných misií maskuje fakt, že vykonávate, čo ste už mnohokrát predtým urobili (hackni, uploadni, extrahuj, nájdi). Pozícia sa ukladá až po ich splnení, čo zvyšuje ich náročnosť.

Správanie AI sa po každom reštarte mení, pozície stráži zostávajú, ale dochádza k alternatívnym scenárom, kedy sa vyberú opačným smerom než ste očakávali. Nepriatelia majú jeden mozog, takže po objavení okamžite všetci vedia, ktorým smerom páliť a je jedno, že ste schovaní v tieňoch, kde vás obyčajne nezahliadnu. Ich zmysly sú až príliš nabrúsené, začujú na diaľku praskot drevených schodov, rýchlu chôdzu, spozornejú, keď necháte otvorené dvere a keď sa neozve vo vysielačke ich kolega, vydajú sa na prieskum. Počas alarmu radi privolávajú posily, čo pri stealth postupe predstavuje neprekonateľnú prekážku.

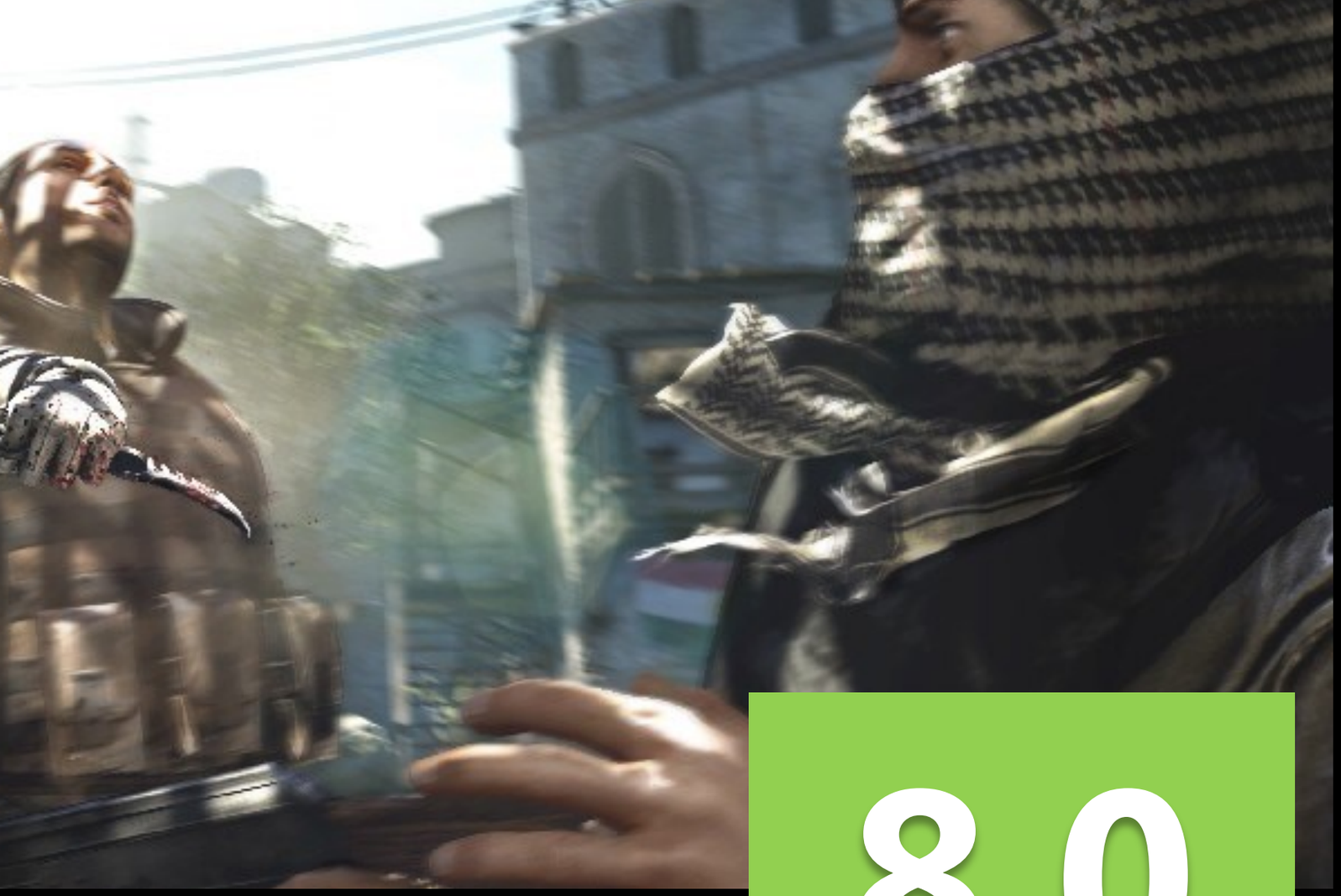
Splinter Cell Blacklist od začiatku pôsobí monštruózne čo do obsahu. Východiskovým bodom je paluba lietadla Paladin, odkiaľ novo sformovaná agentúra Fourth Echelon operuje a chystá ďalšie kroky. Podobnosť s veliteľským mostíkom smrdí Mass Effectom a zachádza ďalej. Globálna mapa funguje ako hlavné menu, kde sú misie singleplayer kampane, vedľajšie misie aj Spies vs Mercs mapy multiplayeru.

Medzi misiami môžete diskutovať o aktuálnom dianí vo svete s členmi tímu, od ktorých dostávate aj bokovky určené aj pre co-op (offline aj online). Vedľajšie misie sa dajú prechádzať aj sólo (výnimkou tých od Briggsa), v podstate predstavujú sekundárnu kampaň vystavanú z challengov s presne vyšpecifikovanými podmienkami víťazstva. Celkovo ich je 14 a zatiaľ čo jedna skupina kladie dôraz na likvidáciu cieľov, druhá sa sústredí výhradne na nepozorovaný presun a získavanie informácií, tretia zase na prežitie vĺn útočníkov a posledná je určená výhradne na kooperáciu.

Zaujímavosťou je, že mnohé bokovky sa odohrávajú v atraktívnejších prostrediach ako misie v kampani. Autori sa ju rozhodli koncipovať ako akčný triler, v ktorom sa teroristi, známi ako Inžinieri, vyhrážajú prelievaním americkej krvi. Na ich stope je pochopiteľne Fourht Echelon, lieta po celom svete, ak treba, odmieta sa podriadiť rozkazom prezidentky a často jedná na vlastnú päsť. Príbeh, ako vystrihnutý z béčkového filmu, postráda prekvapivé momenty alebo situácie, ktoré by vás dokázali posadiť na zadok.

Do Splinter Cell Blacklist sa vrátil multiplayerový mód Spies vs Mercs. Ani po rokoch nestratil nič zo svojej intenzity ani čara asymetrie - kombinuje boje videné jednou skupinou hráčov (špióni) z tretej osoby a druhou (žoldnieri) z vlastného pohľadu. Súboje dvaja na dvoch dopĺňa modifikovaná verzia Spies vs Mercs Blacklist, kde proti sebe stoja dva štvorčlenné tímy. Dovoľuje väčšiu improvizáciu a ponúka aj vyššiu voľnosť vďaka úprave loadoutov ako klasický mód, kde je konštantná komunikácia kľúčom k úspechu.

Na začiatok je toho skutočne veľa a chvíľu trvá, kým absorbujete všetky možnosti. Ľahko zraniteľní špióni sa spoliehajú na hračky a lepší výhľad, žoldnieri zase na oslepujúce svetlo bateriek a poriadne zbrane. Multiplayer obsahuje aj mód TDM, kde si je možné vybrať, za koho chcete



hrať (čo vedie k miernemu chaosu na bojisku) a jeho variantu Uplink.

Splinter Cell Blacklist poháňa Unreal engine a žmýka z neho čo sa dá, no medzi špičku sa zaradiť nemôže, zvláda však na jednotku prácu so svetlami a tieňmi, čo je alfou a omegou hry. Ubisoft sa rozhodol obsadiť do role Sama Fishera nového herca, výkon mladšieho Erica Johnsona na skúsenejšieho a hráčmi obľúbeného Michaela Ironsidea nestačí.

UBISOFT SA PRI HĽADANÍ IDEÁLNEHO STREDU MEDZI ČISTOU AKCIOU A STEALTH HROU DOSTAL OPÄŤ O RIADNY KUS ĎALEJ. SPLINTER CELL BLACKLIST SLEDUJE POZORNE KAŽDÝ KROK HRÁČA A DÁVA MU MOŽNOSŤ SVOJE CHYBY OKAMŽITE NAPRAVIŤ. SILNÉ MOMENTY STRIEDAJÚ PREDVÍDATEĽNÉ UDALOSTI A VOĽNOSTI V MISIÁCH OBČAS STOJÍ V CESTE NARAČNÁ ZLOŽKA. MENÍ SA TAK DYNAMIKA OBĽÚBENEJ HRY MAČKY A MYŠI, KDE UŽ NIE STE LOVCOM, ALE LOVENÝM.

8.0

+ tri štýly hrania
+ multiplayer Spies vs Mercs
+ dodatočné misie v podobe challengov
+ znovuhrateľnosť misií a odomykanie výbavy plnením úloh

- príbehové pasáže, kedy vás hra oberá o kontrolu
- na grafike poznať vek enginu
- predvídateľná story

TRAILER >>>

PIKMIN 3

RECENZIA

MICHAL KOREC

DEVÄŤ ROKOV TRVALO NINTENDU VYTVORIŤ POKRAČOVANIE STRATEGICKEJ SÉRIE PIKMIN, KTORÁ PRESKOČILA JEDNU GENERÁCIU A AŽ TERAZ, NA WII U, SA UKAZUJE V PLNEJ KRÁSE. PIKMIN 3 BOLO OČIVIDNE VYVÍJANÉ PRE WII, O ČOM SVEDČIA NAPRÍKLAD MOŽNOSTI OVLÁDANIA,
ALE SHIGERU MIYAMOTO OPANTANÝ HD GRAFIKOU HRU V POSLEDNEJ CHVÍLI ODSUNUL. MÁ TO POZITÍVA, LEBO PIKMIN 3 JE SKUTOČNE JEDNÝM Z NAJKRAJŠÍCH A NAJLEPŠIE HRATEĽNÝCH TITULOV PRE WII U VYDANÝCH DOTERAZ.

Pikmin 3 prekvapí už od výborného intra, kde sa obyvatelia planéty Koppai trpiaci nedostatkom jedla rozhodnú vyslať troch zástupcov do vesmíru. Tí sa priblížia k planéte PNF-404, stroskotajú a počas pádu na povrch dopadne každý z posádky inam. Od prvých sekúnd v koži kapitána Charlieho začnete objavovať malé postavičky. Neskôr ovládate postavu Alpha, ktorý už s pár červenými postavičkami absolvuje prvé úlohy: ako ich ovládať, kedy ich využiť (nosenie predmetov, búranie stien), neskôr sa spojí s botaničkou Brittany a začnú hľadať ovocie s extra výživnou látkou Piktamin U. Keď ovocie dosahuje gigantických rozmerov, pomoc drobcov padne vhod. Cieľom je zabezpečiť svoje prežitie na planéte a získať dosť ovocia pre obyvateľov na domácej Koppai.

Každým dielom sa séria Pikmin obohacuje a rozširuje možnosti hrateľnosti. Pikmin 3 v jadre rovnaká s predchodcami a základ hry zostal zachovaný: sami na planéte nezvládnete nič, takí ste malí.
Rasa Pikminov je ešte menšia, ale keďže si môžete vytvárať družstvá so stovkou domorodcov, nie je problém prenášať väčšie predmety, najmä ovocie, prípadne sa postaviť protivníkom - v prírode totiž

číhajú nebezpečenstvá. Medzi Pikminmi nájdete silnejších, odolnejších a môžete si ich postupne vycvičiť na početné pracovné tímy, ktoré budú zdolávať prekážky a pomáhať vám splniť misiu.

Príbehový mód s príjemnou krivkou náročnosti i objemom tutoriálov, ktoré by ste mali zvládnuť pred zahryznutím sa do jadra hry, ponúka veľmi dobré tempo a štruktúru. Výmena postáv kvôli rozprávaniu deja je spočiatku trošku mätúca, ale postavy si rýchlo osvojíte spolu s ovládaním. A to je alfou a omegou: ako zapískať na Pikmina, určiť mu smer pohybu, resp. zvoliť aktívny predmet alebo mu dať pohov. Až neskôr sa naučíte prepínať jednotlivé postavy, skupiny Pikminov a objavíte ďalšie možnosti.

Pikmin 3 možno ovládať trojako, počas recenzovania som stále hral na intuitívnom GamePade, ktorý výborne padne do ruky a najmä hrdinovia na obrazovke občas vytiahnu podobný tablet a priamo na ňom vysvetľujú niektoré znalosti. Alebo s ním komunikujú. Pre hráča z toho plynie dvojaká výhoda: displej zväčšuje mapu na podstatne väčšiu plochu a dotykové ovládanie je lepšie pre vstup do encyklopédie aj iných častí. Druhou možnosťou je kombo Remote+Nunchuk, má výhodu v aktívnom senzore priamo na obrazovke – ten musíte na GamePade simulovať, hýbať manuálne páčkou. Treťou alternatívou je Wii U Pro Controller, čo je klasická voľba ako na GameCube.

Po príbehovom úvode nastane denný režim. Deň má svoju dĺžku a štartuje pristátím na povrchu planéty. Zvoláte Pikminov, rozdelíte úlohy a objavujete mapu, pred večerom zozbierate Pikminov vedľa rakety, aby boli v bezpečí, inak hrozí ich strata. Vedľa rakety tróni zvláštny objekt, z ktorého si Pikminov voláte. Ten premieňa aj rôzne mince vypadávajúce z kvetov a zachytené živočíchy ako porazených nepriateľov či motýle na nových Pikminov. Postupne si tak tvoríte

veľké skupiny rozličných druhov.

Nádherná selekcia Pikminov podľa farby určuje aj ich vlastnosti. Červení sú skvelí na boj, ako jediní sú odolní voči ohňu, ktorý nepriatelia využívajú; no štítia sa vody. Modrí zase pohyb vo vode zvládajú a zachránia z mokrín iných. Žltí lietajú vyššie ako ostatní a sú elektrickí, čo pomáha v tmavých jaskyniach. Novinkou je tzv. skalný (Rock Pikmin), podstatne odolnejší druh rozbíjajúci sklo či tvrdší povrch – vyššiu silu využijete aj v boji. Okrídlení Pikmini lietajú i nosia predmety cez prekážky. Hra núka aj fialové a biele druhy, no tie možno využiť iba v multiplayeri, príbehový mód ich neobsahuje.

ätica druhov vám vystačí na širokú paletu aktivít. Najprv objavovanie okolia, ktoré je spočiatku iba limitované, no rýchlo zistíte, ako poslať Pikminov na hŕbu šutrov, z ktorých postavia most a z neho sa už presuniete do ďalšej lokality. Alebo pošlete 20 Pikminov na prebúranie brány. Niekedy sa neviete dostať cez vodu, tak hľadáte novú

cestu a pod. Každá mapa sa postupne rozširuje a vy sa približujete svojim cieľom: zachrániť Brittany, nájsť Kapitána atď.

Prieskum rýchlo rozšíri zber predmetov. Najprv sa každý deň pachtíte po predmetoch s číslicami, tie rastú takmer ako kvety, no slúžia na rozšírenie radu Pikminov. Aktívne časti vám jasne ukážu, koľko Pikminov treba pre určitú úlohu, niekde stačí jeden, inde päť. Alebo sa nemusia piati štyri razy otáčať, ale pošlete tam na jednu otočku dvadsiatich. Interface hry je v tomto smere nesmierne prehľadný. Cieľ hry však leží v hľadaní obrovského ovocia a práve tam sa zídu desiatky Pikminov. Nesmierne veľké citróny, melóny či jahody zrazu putujú do rakety a vy viete, že prežijete ďalší deň.

Vo svete nie ste sami, natrafíte aj na rôznych živočíchov. Niektoré druhy sú neškodné, iné vám vedia pekne zavariť. Najmä keď sú desaťnásobne väčšie, vtedy používate triky ako útoky zozadu alebo treba zvoliť

správny druh na boj – keď šľahá niekto oheň, nepôjdete proti nemu so skalnými Pikminmi, ale pekne s červenými. A červení zase nepatria do vody, kde sa utopia alebo si na nich pochutí žaba alebo ryba. Je na vás, akú stratégiu zvolíte – presila bežne pomôže, no hra si ešte schováva niekoľkých bossov, ktorí padnú iba po premyslenej taktike, či cez kombináciu Pikminov alebo hľadanie ľsti.

Pikmin 3 má krásnu segmentovanú hrateľnosť. Dá sa hrať intenzívne hodiny v kuse alebo jeden-dva herné dni na dobrú noc. Tu odkryjete kus mapy, tam riešite priestorový puzzle, pokúšate bossa. Rozširovanie sveta i poľa pôsobnosti vám učaruje. Má pohodové tempo, no zároveň aj limit v podobe ovocia, aby ste sa nezdržiavali a makali na primárnom cieli; nie ste na výlete, ale záchrannej misii.

Hoci hra poľavila na obtiažnosti oproti prvému dielu (limit 30 dní nie je striktný, ale je výzvou hru tak dokončiť, ak ste skúsený hráč série), sami budete mať čo robiť, aby ste prežili; jedla pre posádku je málo a snažíte sa zbierať veľa aj domov. Významným rozdielom je aj ovládanie troch členov posádky a skupiny Pikminov, hra lineárne rastie a ponúka paralelné možnosti práce s Pikminmi. Tí už odnášajú megacitrón, ostatní hľadajú cestičku cez elektrickú bránu. Rozloženie síl s väčším počtom veliteľov dáva zmysel, sami sa musíte učiť tejto ceste hrania, ak sa chcete dočkať šťastného konca (a nie smutného – hra totiž ponúka viaceré finiše).

Okrem príbehového módu sa núka aj tzv. Mission Mode, kde máte trojaký cieľ: zber ovocia, bojovať s nepriateľmi či porážať bossov. A samozrejme po príbehu sa oplatí skúsiť aj multiplayer.

Grafika Pikmin 3 je nádherná. Od pristátia na planéte cez odhaľovanie jednotlivých lokalít až po kochanie sa vodnými hladinami či zamrznutou tundrou. Vymaľované prostredia oživujú desiatky až stovky malých postavičiek, ktoré si tu pokojne pochodujú alebo čakajú na vaše povely. Ich zvukové efekty pôsobia ako balzam na dušu, keď si

vykračujú, viete, že sú v poriadku – a keď náhodou horia alebo sa topia, prenáša sa ich utrpenie na vás. Nie je ťažké si ich obľúbiť, naopak, aj pri veľkom počte budete bojovať za každého z nich.

PIKMIN 3 ROZŠIRUJE MOŽNOSTI SÉRIE A POTEŠÍ DLHOROČNÝCH FANÚŠIKOV, ALE AJ NOVÁČIKOV, KTORÍ SA PONORIA DO SÉRIE PRVÝ RAZ. NIE JE NIČ NETRADIČNÉ VELIŤ MALÝM POSKOKOM A USMERŇOVAŤ ICH (DUNGEON KEEPER ČI OVERLORD), ALE ROBIŤ TO S GRÁCIOU A STAROSTLIVOSŤOU V PREPRACOVANOM SVETE, TO DOKÁŽE IBA NINTENDO. PRVÁ JASNÁ EXKLUZIVITA, KTORÁ WII U PREDURČUJE K ÚSPECHU. SKVELÝ HERNÝ ZÁŽITOK NIELEN NA LETO!

9.0

+ vynikajúci herný dizajn a hrateľnosť
+ nádherný svet planéty PNF+404
+ sympatickí hrdinovia a ich vlastnosti
+ príbehový mód ma skvelé tempo
+ trojaké ovládanie
+ výborný vizuál i milé audio

- kratší príbehový mód

PLANTS VS ZOME

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

BLÁZNIVÝ DAVE MÁ VEĽMI RÁD MEXICKÉ JEDLO A POSLEDNÉ TACO MU CHUTILO NATOĽKO, ŽE BY HO VEĽMI RÁD ZJEDOL EŠTE RAZ. PRETO SA MU V HLAVE ZRODIL NÁPAD CESTOVAŤ ČASOM SPÄŤ, ABY SI MOHOL POCHÚŤKU UŽIŤ EŠTE RAZ. VEĽMI HO VŠAK PREKVAPÍ, KEĎ SO SVOJOU INTELIGENTNOU DODÁVKOU ZAPARKUJE AŽ V STAROVEKOM EGYPTE.

Preraziť svojou hrou na App Store v čase, kedy je každý deň zaplavený doslova stovkami nových titulov je takmer nemožné. Pop Cap to majú o niečo jednoduchšie, pretože svojím prvým dielom Plants vs. Zombies prerazili v čase, kedy bola konkurencia oveľa menšia a, samozrejme, mali aj kúsok toho povestného šťastíčka. V Plants vs. Zombies 2 ich čakala iná výzva - akým novinkami ohúriť hladných hráčov?

Podľa posledných výskumov je v App Store najviacej ziskový model freemium a Pop Cap sa pravdepodobne na tomto základe rozhodli prepracovať filozofiu celej hry a ponúkajú ju taktiež s mikrotransakciami, čo je obchodná stratégia EA. Hra je teda úplne zdarma, no ponúka oveľa viac tzv. In App Purchase (IAP), teda nákupov priamo v aplikácii, čo má dopad aj na samotnú hrateľnosť.

Plants vs. Zombies 2 je vo svojej podstate tower defense hra, v ktorej sa bránite proti valiacim sa vlnám nepriateľov stavaním rôznych prekážok a obranných systémov, aby ste uchránili hlavnú budovu. Tu sa však miesto katapultami a hradbami bránite kvetinami a útočníkov predstavujú, ako názov hovorí, zombíci. V prvej časti ste mohli využívať aj dennú

BIES 2

dobu, keďže hríby cez deň spali a planty zasa v noci negenerovali peniaze. Nočné misie boli tentokrát vynechané spolu s hubami, no pribudli nové planty aj nové... cheaty.

Možno by bolo lepšie miesto nepopulárneho slova na podvádzanie použiť slovné spojenie záchranné brzdy. Prvou záchranou je tzv. Plant Food, ktoré by sme mohli voľne preložiť ako hnojivo - násobí účinky jednotlivých rastlín. Zo základného „hrachometu" sa tak na pár sekúnd stane megahrachomet pľuvajúci hrach „prokletě rychle". Zo základného obranného orecha zasa vykúzlite obrnenca odolávajúceho hordám oveľa viac. Melónomet vrhá svoju úrodu len jedným radom, no aplikovaním hnojiva prejde do módu artilérie a zasiahne niekoľko cieľov naraz.

Druhou záchrannou brzdou sú tri dotykové gestá, ktoré je možné použiť v prípade, že hrozí katastrofa. Prvým gestom „pinch" rozmliaždite zombíkov po jednom, druhým ich odhodíte preč z hernej plochy a tretím elektrizujete na popol aj v skupinách. Jednotlivé vychytávky sú aktívne len zopár sekúnd, a tušíte správne, stoja peniaze. Keď uvážime, že stoja od 800 do 1200 herných peňazí a v jednom kole zozbierate priemerne 200 zlatiek, tak ich použitie musíte odložiť na kritické momenty. Alebo len stačí otvoriť virtuálnu peňaženku.

Tým sa dostávam k novodobému moru mobilných aplikácií. Tým je sú, samozrejme, IAP, resp. mikro transakcie, ak chcete. Chceš silné planty, ktoré boli v prvej časti zdarma? Dokúp si. Chceš viac hnojiva pre rastliny? Dokúp si. Chceš prejsť do nového sveta? Zaplať. Chýbajú ti kľúče k odomykaniu brán? Stačí jeden klik. Potrebuješ zlatky? Nech sa páči. Za výhodné peniaze ti dáme rovno kombo zlatiek s plantou. Ak podľahnete nakupovaniu a zhýralému míňaniu, tak sa dostanete za sumu, za akú by ste si hru normálne kúpili. A to je zámer freemium hier.

Na druhej strane však musím povedať, že Pop Cap sa držia ešte na uzde a Plants vs. Zombies 2 je možné dohrať aj bez nakupovania. Len to dlhšie trvá. Mapy svetov ponúkajú rôzne odbočky, na ktorých je možné získať planty bez kupovania (pochopiteľne nie všetky), ale má to háčik. Tieto odbočenia sú zamknuté a každé stojí určitý počet kľúčikov, ktoré ale padajú v súbojoch náhodne. Niektoré úrovne preto budete musieť hrať niekoľko krát, ak sa chcete k bonusu alebo plante dostať. Hra tiež trpí syndrómom troch hviezd známych z Angry Birds a pre poslednú hviezdu je potrebné splniť rôzne úlohy ako zabi 40 zombíkov za 10 sekúnd, ktoré sú bez použitia záchranných brzd len ťažko dosiahnuteľné. Za každé úspešné prejdenie úrovne a splnenia požiadavkov získate jednu hviezdu, čo znamená veľký počet opakovaní a herná mapa je tiež vždy rovnaká. Keď to zrátate, tak z rovnice vychádza veľká dávka repetetívnosti a opakovania.

Plants vs. Zombies 2 ponúka tri svety (Egypt, Piráti, Divoký západ) a každý má svoj set zombíkov a svoj herný plán. V Egypte otravujú nepriatelia s fakľami a brnením, Piráti pripomínajú Zadný dvor z prvého dielu, kde bola vodná priekopa a na divokom západe pribudnú koľajnice, po ktorých pohybujete vozíkom, no nedá sa na ňom vysádzať. Repertoár zombíkov prešiel miernym faceliftom a pribudli aj zaujímavé kúsky ako pirát s drevenou nohou a papagájom, ktorý odnesie preč plantu alebo vidliacka zombie rozhadzujúca kurence. Autori síce niektoré rastliny spoplatnili, no pridali aj niekoľko zaujímavých kúskov ako dvojitú slnečnicu alebo peapod.

7.5

AJ KEĎ JE PLANTS VS ZOMBIES 2 VYČÍTANÁ PRÍLIŠNÁ MONETIZÁCIA, SÚ OVEĽA HORŠIE HRY S TÝMTO MODELOM. POP CAP MYSLIA AJ NA NEPLATIACICH ZÁKAZNÍKOV A HERNÁ DOBA SA TIEŽ NENAŤAHUJE NA MESIACE. AK BUDETE BRAŤ POMOCNÉ MECHANIZMY LEN AKO BARLIČKU NA POSLEDNÚ CHVÍĽU, TAK NEMUSÍTE INVESTOVAŤ ANI CENT. MOŽNO NEZÍSKATE VŠETKY HVIEZDY, NO TO ANI NIE JE POTREBNÉ. PLANTS VS. ZOMBIES 2 JE ZADARMO A ZA VYSKÚŠANIE NIČ NEDÁTE. AK NAVYŠE PODĽAHNETE VÝBORNEJ HRATEĽNOSTI, TAK SI DOKÁŽETE SPRÍJEMNIŤ KOPEC HODÍN, KÝM VYJDE ĎALŠÍ SVET, NA KTOROM SA UŽ PRACUJE. A SNÁĎ SA DOZVIEME, ČI SA DAVE DOSTAL KU SVOJMU MEXICKÉMU JEDLU.

+ veľa hodín zábavy
+ hra je Zadarmo
+ mikrotransakcie nebránia v dohraní

- nastupujúci stereotyp
- poplatky, ktoré umožňujú ľahko vyhrať

BROTHERS TALE

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

PUTOVANIE DVOCH BRATOV SME V PODOBE, V AKEJ NÁM ICH PREDSTAVILO SEVERSKÉ ZOSKUPENIE HRDLOREZOV ZO STARBREEZE STUDIOS, ROZHODNE NEČAKALI. ISTOTNE, UŽ DOPREDU SA ŠÍRILI FÁMY O TOM, ŽE CESTA SÚRODENCOV BUDE SKÔR O EMÓCIÁCH A OVLÁDANÍ DVOCH ODLIŠNÝCH POSTÁV. NO VERTE NIEČO TAKÉ TVORCOM KRVAVÝCH MLYNČEKOV NA MÄSO AKO CHRONICLES OF RIDDICK ČI THE DARKNESS. NAPOKON SA ČERVENEJ TEKUTINY SÍCE DOČKÁME, AVŠAK V ÚPLNE ODLIŠNEJ SITUÁCII NEŽ BÝVA ZVYKOM. TENTORAZ TO BUDE O ATMOSFÉRE, KTORÁ BY SA DALA KRÁJAŤ, NO NIE MOTOROVOU PÍLOU.

Brothers: A Tale of Two Sons patrí medzi projekty, ktoré neoslovia svojou dĺžkou, pretože za také štyri hodinky pomerne prostá, no vynikajúco vyrozprávaná zápletka finišuje a dobrodružstvo končí. Základným pilierom úspechu Brothers: A Tale of Two Sons je skvostná atmosféra. Nevtiahne vás hneď, treba jej dať čas. Možno vás na začiatku negatívne prekvapí príliš infantilný vzhľad (veľmi rýchlo to prejde) alebo šialene krkolomné ovládanie (to ma žiaľ nepríjemne dráždilo až do samotného záveru), avšak to všetko je irelevantné, dvaja synovia sa vyberú na cestu, ktorú by ste mali absolvovať spoločne s nimi.

Kde sa príbeh odohráva, nie je dôležité, bezpredmetné sú aj mená. Rodina, to je otec, matka a dve deti: starší a mladší syn. Na začiatku sledujete hrob matky, ktorá sa utopila v rozbúrenom mori pred očami mladšieho syna. Život je krutý a otec potrebuje špeciálny liek, inak zomrie. Jediným možným východiskom je jeho hľadanie. A práve túto cestu absolvujú dvaja nezbedníci.

Na začiatku spoznávate krajinu zaliatu slnko, ktorá pôsobí tak nevinne, že nastavujete pred obrazovku tvár, aby vás

PC, XBOX 360, PS3

OF TWO SOULS

Firma: Starbreeze Studios

Žáner: Arkáda

na nej príjemne pošteklili slnečné lúče. Dlho si užívať nebudete, prostredie sa zmení. Vaša ďalšia cesta vedie cez podzemné jaskyne a bane, prejdete sa po krvavom bojisku, drkotať zubami budete v zasneženej severskej krajine a záver... záver vás nemilosrdne kopne do gulí a skromne prehodí, že si to teda užite, keď už veľmi chcete.

Napriek obmedzenému prostrediu, ktoré je navrhnuté pomerne lineárne, len s niekoľkými odbočkami, navyše nijak výrazne nezaznačenými, je cesta príjemne kľukatá. Zablúdiť sa nedá, starší z bratov vám vždy ukáže smer. Prekážkou nie je hľadanie miesta, kam sa máte dostať, ale skôr spôsob, akým to spravíte. A tu sa o slovo zúrivo hlási hlasno propagovaná spolupráca dvoch pokrvných bratov. Jeden ovláda to, druhý tamto a spoločnými silami postupujú napriek nástrahám stále dopredu, za vysnívaným liekom.

No nie je to len o schopnostiach, ale aj povahových vlastnostiach. Mladší z bratov je ľahkovážny, užívajúci si bezstarostný život. Staršieho charakterovou črtou je zodpovednosť ovplyvnená prichádzajúcou dospelosťou. Ak napríklad strážnik spí a chcete sa ho spýtať na cestu, respektíve ho požiadať, aby vám otvoril bránu, na slušné budenie staršieho brata inkriminovaná postava nereaguje, no mladší mu do tváre chrstne pohár vody, čo vám otvorí cestu. Starší hrdina sa do studne pozrie, mladší do nej odpľuje. Starší pomôže gazdinke s metlou pozametať, mladší s ňou robí blbosti. Podobných príkladov, ktoré vaše putovanie neovplyvnia, no v pozadí robia dôležité „krovie", je v hre hneď niekoľko a radi si ich vyskúšate.

Hrateľnosťou sa Brothers: A Tale of Two Sons podobá na Papo & Yo, prípadne akékoľvek pasáže z akčných hier, v ktorých ste museli zdolávať nástrahy prostredia, niekam sa vyšplhať, niekde zatiahnuť pákou a podobne. Tomb Raider či Uncharted? Pokojne, avšak hra primárne vsádza na kooperáciu oboch protagonistov s odlišnými schopnosťami. Starší je, samozrejme, silnejší, takže len on môže zatiahnuť za páku, no mladší je vzrastovo menší a pretiahne sa cez mreže. Navzájom si otvárajú cestu, hoci putujú po odlišných chodníkoch. Jeden otáča kľukou, aby udržal otvorené dvere, druhý sa zatiaľ na háku presunie nad priepasťou. V mnohých prípadoch je dôležité

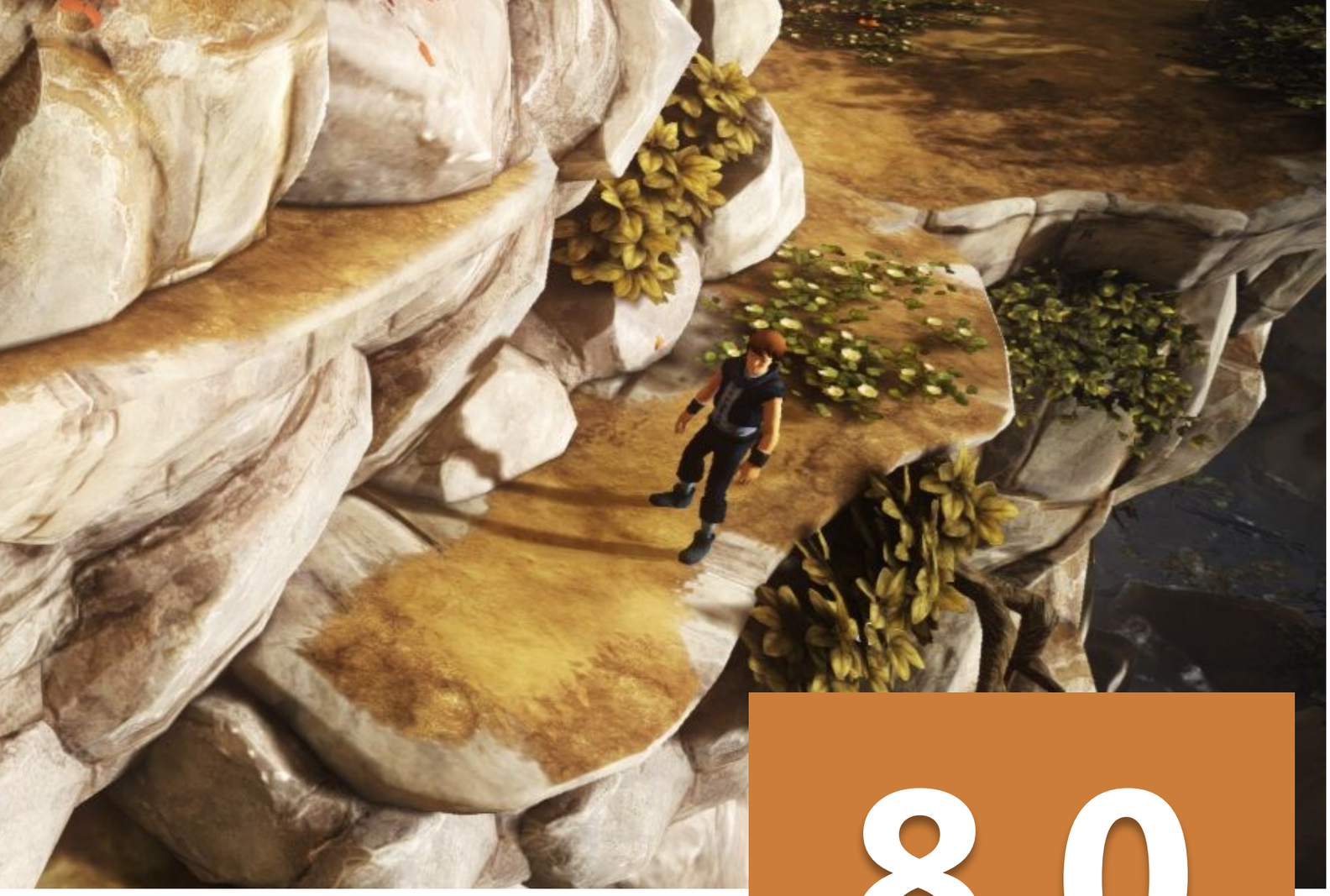
načasovanie, napríklad pri skákaní po výčnelkoch, kedy sú obaja bratia spojení lanom a navzájom sa istia.

Príkladov pomoci sa dá nájsť mnoho. Starší vyhodí mladšieho na skalu, kam by sa nevyštveral a ten mu potom zhodí lano. Príjemným spestrením sú priestorové hádanky, ktoré tu už boli v rôznych podobách, no až v Brothers: A Tale of Two Sons pôsobia prirodzene. Musíte dostať „veľký predmet" z bodu A do bodu B a mnohé vám v tejto činnosti úspešne zavadzajú? Videli sme to mnohokrát, avšak v Brothers je to nesenie obrovskej rúry, ktorú musíte dostať k veľkému stroju. V podzemných štôlňach budete lákať obrovského trolla do pasce, kde je mladší hrdina návnadou. Jednotlivé hádanky sú zakomponované do samotného hrania s citom, bez rušivých elementov. Rovnako si užijete rébusy s mechanizmami, ktoré musia ovládať obe postavy.

Nech však Brothers: A Tale of Two Sons pôsobia spočiatku až neuveriteľne infantilne, v polovici hry sa začne veľmi rýchlo meniť. Do popredia sa dostanú dospelejšie témy v protiklade s detským pohľadom na svet. Pocity z hrania dvíha aj jazyk postáv, porovnateľný s tým v The Sims. Práve nezrozumiteľná hatlanina dáva dostatok priestoru na vnímanie celého diania na obrazovke. Hudba je výrazným elementom dotvárajúcim atmosféru, znie často, mení sa podľa jednotlivých situácií, takže ak je zle, nielenže to vidíte na obrazovke, ale to aj počujete. Melódie poháňajú dopredu, no zároveň aj nechávajú hráča vychutnať si adrenalínové momenty ako napríklad let na okrídlenom kamarátovi.

Technické spracovanie ako také nepatrí medzi vizuálnu nirvánu, no ma osobitné čaro a je vidieť, že miliardy grafických efektov a enginy simulujúce (takmer) realitu nie sú vždy všetko. Vymodelované prostredie v Brothers: A Tale of Two Sons brnká na správnu strunu atmosféry a ste pohltení dianím na obrazovke. Kamera síce nie je vždy ideálna a v snahe zachytiť scénu ako vo filme, zabehne možno priďaleko, no na hrateľnosť nemá vplv, navyše si ju môžete manuálne upraviť.

Jediným kameňom úrazu, odhliadnuc od hernej doby, je ovládanie. Maximálne zjednodušenie (analóg na ovládanie postavy a jediné akčné tlačidlo) a originalita vyústili v neorganizovaný chaos. Prvé minúty hrania budú utrpením a dojmu, že nemáte nikdy všetko pod kontrolou, sa nezbavíte



do absolútneho konca. Oboch chalanov totiž ovládate naraz. Ľavým analógom staršieho a pravým mladšieho. Neustále sa budete snažiť ich držať na „správnej" strane, aby ten naľavo bol starší a zvládali ste ho správne nasmerovať, no nie vždy to ide a mnohokrát sa budete trápiť. Pozerať na duo opitých panákov nepriťahuje, často sa musíte pozerať priamo na ovládač a pretransformovať svoje myšlienky na obrazovku. Kooperatívny multiplayer (hoci aj na jednej konzole) sa nedostavil. Obrovská škoda a pre niektorých možno dôvod, prečo budú bratov radšej ignorovať.

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS JE FASCINUJÚCIM ZÁŽITKOM, KTORÝ TREBA VYSKÚŠAŤ A SNAŽIŤ SA POKORIŤ DO ÚPLNÉHO KONCA. HRANIE MÁ PREDOVŠETKÝM BAVIŤ, A TO SA TOMUTO TITULU DARÍ NAPRIEK ZBABRANÉMU OVLÁDANIU. TREBA ZAŤAŤ ZUBY A HRA SA VÁM ODMENÍ.

8.0

+ atmosféra putovania
+ logické a prirodzene pôsobiace hádanky
+ hudba a reč postáv
+ dospelá rozprávka

- ovládanie
- krátka herná doba

TRAILER >>>

WONDERFUL 101

RECENZIA

PAVOL BUDAY

BUDÚ NÁM TĹCŤ DO HLÁV, ŽE SME SUPERHRDINAMI VO VÝSLUŽBE. ŽE POD STRESOM ZVLÁDNEME ZÁZRAKY, ŽE V STAVE NÚDZE ODHODÍME AUTO, ABY SME ZACHRÁNILI ZMOKNUTÉ MAČIATKO, ŽE DOKÁŽEME CHODIŤ PO VODNEJ HLADINE V PLAMEŇOCH, ALE V OČIACH SKUTOČNÝCH MASKOVANÝCH HRDINOV STÁLE LEN PREDSTIERAME, ŽE SME VO VÝSLUŽBE A KEĎ TREBA, AŽ POTOM OBLIEKAME SUPER TESNÝ KOSTÝM SO SUPER NEPRAKTICKÝM PLÁŠŤOM A POBEHUJEME PO SUPER TEMNÝCH ULIČKÁCH A BOJUJEME SO SUPERZLODUCHMI. NA TO, ABY SME NEMUSELI PREDSTIERAŤ, JE TU COSPLAY. ALE, ČO AK SA MASKUJÚ SKUTOČNÍ HRDINOVIA?

TO SÚ, PROSÍM PEKNE, FALOŠNÍ COSPLAYERI!

Tak to vidí Platinum Games v superhrdinskej akcii The Wonderful 101. Maskovaní hrdinovia prezlečení za obyčajných ľudí vyrážajú do boja proti invázii z vesmíru a ochrane planéty nie nepodobnej Zemi. Učitelia a predavači ale potrebujú pomoc, bez nej praskne štít ako bublina a idylické mestečká ľahnú v tom okamihu popolom. Opíšete prstom alebo analogom polkruh okolo občanov paralyzovaných strachom polkruh a z nemohúcich sú hrdinovia so škraboškami.

Ako v strategickom Pikmin narastá ovládaná skupina, posielate jednotlivcov na nepriateľov a keď dostanú na frak, postavíte ich zo zeme. Toto je ale produkcia Platinum Games, nezbiera sa ovocie ani časti rakety, rozbíjajú sa plechové držky robotov a nakopávajú zadky kilometrovým dinosaurom. Wonderful 101 je primárne akciou, ale ani zďaleka nie tak rýchlou ako

Firma: Platinum Games

Žáner: Akcia

Vanquish či nadpozemská Bayonetta. Hrdinovia vystupujú ako jedna entita, komandujete ich všetkých naraz a čo je najlepšie, menia sa na zbrane.

Pištoľ, kladivo, bič, bomba, stačí ich nakresliť jedným ťahom. Zlomená čiara, vlnovka, kruh s háčikom. Jednoduché, že? Wonderful 101 pri zmene formácií zastavuje čas, rýchlosti odozvy ťuknutia do d-padu, ktorý škandalózne zostáva nevyužitý po celý čas, sa nemôže rovnať kreslenie prstom či opisovanie tvarov analogom. Zmena formácie rozbíja dynamiku hry a samotná akcia osciluje medzi dvomi stavmi, kedy si ju užívate a kedy hnevá. Ovládaniu nerobí službu kamerový systém, ktorý dianie zaberá v nezmyslene priblížených záberoch a tak sa často stáva, že nevidíte, či ste v tej rýchlosti nakreslili správnu formáciu. Mení sa jej farba, ale pri počtoch nepriateľov sa chcete venovať boju a nie overovať, či vás práve nezrádza ovládacia schéma.

Kamera v The Wonderful 101 zlyháva konštantne, v arénach, kde obyčajne čelíte nepriateľom, nemáte prehľad o celej situácii, neviete, odkiaľ príde útok a v úzkych interiéroch je orientácia prenechaná náhode. Hra to neuľahčuje ani mapou, ktorá zobrazuje iba pozíciu hrdinov, nie okolia a prazvláštným správaním AI so schopnosťou predvídať, kam sa chcete presunúť. Wonderful 101 chce, aby ste sa ju učili a nie, aby vás viedla za ruku. Ono, získať čistú platinovú medailu v hrách od Platinum Games, je samo o sebe výzvou a aj hra, ktorá vyzerá, že vypadla z pultu v hračkárstve, dokáže uštedriť lekciu, že divoké mydlenie tlačidiel vás nikam nedostane.

Naučiť sa výmenu formácií v boji vyžaduje tréning, sú však nevyhnutné. Nepriateľov musíte zbaviť bičom plazmových štítov, kladivom im rozbiť pancier, spomaliť bombou, paralyzovať ich hromadným útokom, kedy jednotlivci vyskáču na ich telá. Nájsť najefektívnejšiu stratégiu sťažuje zmena skladby protivníkov, ale keď už k tomu dôjde, boje si budete užívať aj zneužívať prednosť AI a pohrávať sa s ňou. The Wonderful 101 nie je prostou rúbačkou, zoznamovanie so súbojovým systémom je náročné aj z

dôvodu, že neobsahuje blok ani defenzívne manévre, kým si ich nekúpite v obchode za získané peniaze z misií.

Štruktúra The Wonderful 101 má najbližšie k animovaným seriálom na pokračovanie, jedna séria je tvorená operáciami ďalej delené na drobné mini misie tvorené bojmi alebo jednoduchými úlohami, kde formácie nedostávajú až taký priestor, aký by si zaslúžili. Platinum Games po úvodnej hodinke dvoch začnú zbesilo dávkovať nové prvky a neustále meniť náplň. Súboj s mega bossom strieda presúvanie energetickej gule cez bludisko plné pascí, potom ovládate raketu, unikáte pred explodujúcou sopkou z krátera, lozíte po stenách.

The Wonderful 101 v týchto chvíľach prestáva byť hrou a s vysokým spádom má oveľa bližšie k anime. V každej operácii ste súčasťou novej epizódy a nikdy nekončiacej hrozby, bránite generátor, ovládate obrovského robota, aby ste s ním položili na lopatky ešte väčšie monštrum. Má na to všetky atribúty, aby fungovala aj mimo herného sveta, má fantasticky vymyslený svet, správne filmovú hudbu aj hláškujúcich hrdinov s výzorom neživých bábok. Funguje medzi nimi chémia, rivalita, strieľajú si jeden z druhého, príde dokonca aj na osudovú lásku a objaví sa aj femme fatale.

Pre Platinum Games je The Wonderful 101 doteraz najväčším experimentom, rýchla kadencia nových prvkov pôsobí nekonzistentne, zbytočne nechávajú vychladnúť zmeny formácií minihrami, logickými hádankami a vychádzaním v ústrety platforme, ktorá jej viac škodí ako pomáha. Pri hraní na tablete napríklad z nepochopiteľných dôvodov nefunguje dotykový displej, používanie predmetov je zahrabané v menu spolu s mixovaním surovín a nie je ich možné premapovať pre rýchlejšie použitie na tlačidlá.

The Wonderful 101 ale využíva ukážkovo dve zobrazovacie plochy, po vstupe do budov sa obraz presúva na GamePad, kde musíte ozubenými kolesami nastaviť kód, ktorého číslice zase vidíte na televízore. Myslelo sa aj na tých, ktorí preferujú hranie iba na ovládači, v týchto pasážach sa interiér zobrazuje v PIP móde. Vizuál Wonderful 101 môže

zvádzať k myšlienke, že hra je určená pre deti, môžu ju hrať, ale uštipačné poznámky, vtipy a satira im budú unikať a tá je na hre najlepšia spolu s fantastickou hudbou, ktorá dokonca vokálmi podporuje samotných hrdinov v boji.

PLATINUM GAMES MAJÚ OBROVSKÉ ŠŤASTIE, DOTERAZ NEMAJÚ NA TRIKU ŽIADEN KOMERČNÝ HIT (KULTOVÉ SA NEPOČÍTAJÚ), NAPRIEK TOMU OD SVOJHO VZNIKU SI DOKÁŽU VYBOXOVAŤ TAKÚ KREATÍVNU SLOBODU, ŽE IM UMOŽŇUJE ROBIŤ IBA TAKÉ HRY, AKÉ CHCÚ ROBIŤ. THE WONDERFUL 101 MOHLA BYŤ ICH DOTERAZ NAJLEPŠOU. SUPERHRDINSKOU NAKLADAČKOU SA AŽ PRÍLIŠ VZDIALILI REMESLU, AKÉ IM POMOHLO ZAISTIŤ STATUS TVORCOV TÝCH NAJLEPŠÍCH AKCIÍ NA PLANÉTE.

7.0

+ fantastická hudba
+ svet maskovaných hrdinov
+ vysoký spád
+ ťažké výzvy a poschovávané výzvy

- zlyhávajúca kamera
- zložitý herný systém kombinujúci príliš veľa žánrov
- rýchlosť zmeny formácií
- AI predvída vaše ďalšie kroky v bojoch

PAY DAY 2

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

POZNÁTE TO, OTVORÍTE PEŇAŽENKU A Z NEJ NA VÁS DÝCHNE AKURÁT TAK MIERNY VÁNOK. SKONTROLUJETE STAV ÚČTU A MEDZI POHYBMI MÁRNE HĽADÁTE PRÍJEM. DO VÝPLATY ZOSTÁVAJÚ TRI TÝŽDNE A UŽ ANI V CHLADNIČKE VEĽA TOHO NEZOSTÁVA. BERIETE TEDA KĽÚČE ZO STOLA, SADÁTE DO AUTA, ODVEZIETE SA PRED NAJBLIŽŠIU BANKU, ALE NIE SÚ TO MYŠLIENKY NA PÔŽIČKU, KTORÉ VÁM VÍRIA HLAVOU. NASADÍTE MASKU, VYTIAHNETE ZBRAŇ A DVERE VYKOPÁVATE HLASNÝM: „NIKTO ANI HNÚŤ! ĽAHNITE SI TVÁROU K ZEMI!"

Jedinečný akčný kúsok Payday: The Heist sa objavil pred dvomi rokmi a bola to takmer dokonale nenápadná hra. Žiadne haló, žiadna obrovská kampaň a ani si neodnášala jedno ocenenie za druhým. Trh si však podmanila niečím iným. Morálne zábrany zahodila za hlavu a nezaťažená syndrómom kladného hrdinu sa vrhla priamo do akcie. Brutálnej, nemorálnej. Dokázala tak dokázala, že k zábave nepotrebujete komplikácie. Stačí jednoduchý chladnokrvný koncept z mrazivého Švédska.

Aj vďaka tomu už pokračovanie pútalo oveľa viac pozornosti. PayDay 2 už pod svoje krídla zobrali hrdlorezi zo Starbreeze a hra sa dokonca stala predpredajovým hitom, keďže si na seba zarobila skôr ako sa dostala na pulty obchodov. S jedlom rastie aj chuť a v tomto prípade to platí dvojnásobne. Kvality pôvodnej hry a nemalé sľuby v prípade druhého dielu mali za následok, že PayDay 2 už nie je nečakaným prekvapením, ale tajným čiernym koňom tohtoročnej jesennej sezóny. Ukradne si štvorica zloduchov hráčsku priazeň aj tentoraz?

PayDay 2 opäť predstavuje lákavú cestu zločinu, ktorú obohacuje o úplne nové a poriadne pikantné koreniste prvky. Hra je cielená na kooperáciu, takže vlkom samotárom toho príliš veľa neponúka. Sami sa do hry dokážete ponoriť. Elegantne sa vám predstaví, ukáže vám

PC, XBOX 360, PS3

Firma: Overkill Software

Žáner: Akcia

tajnú skrýšu, naučí narábať so zbraňami a aj dostať sa tam, kde ľudia strážia svoje najcennejšie poklady. Safe House je v rámci hry možno trošku nedocenený. Nevraciate sa sem príliš často, keďže sa zvyšok učíte priebežne. Jedine, že by ste sa chceli pokochať stále rastúcimi kopami bankoviek vo vlastnom trezore. A to je neskôr až pekelne dobrá motivácia.

Tu vaša osamelosť končí. Stávate sa členom štvorice nemilosrdných zlodejov, ktorí sú hlavnou hybnou silou zločinu v meste. A vždy ste vo štvorici. Ak by vám aj nejaký partner chýbal, hra ho dočasne nahradí umelou inteligenciou. Nezáleží na tom, kto ste ani aký je príbeh vašej postavy, záleží len na tom, že sa štyria upíšete najrôznejším gangstrom v meste a stávate sa ich predĺženou rukou. Nie je to len o tom, aby ste si na vlastnej koži prežili štýlovú a adrenalínovú lúpež ako z filmu Bod zlomu v pohľade z vlastných očí. Niekto si vás najal a tak kradnete peniaze, zlato, obrazy, informácie, pervitín či podpaľujete, ničíte a inak škodíte spoločnosti.

PayDay 2 prakticky nemá príbeh, len nejaké veľmi povrchné spojenie medzi jednotlivými kontraktmi. To však nie je nevyhnutne zlé, nakoľko hlbší význam ani nepotrebuje.

Kontrakty si vyberáte sami podľa stručného popisu a ich dokonalý prehľad vám umožňuje sieť Crime.Net. To je základný interface, na ktorý si musíte zvyknúť. Nachádzajú sa tu všetky dostupné misie, vidíte odmenu, čo je vašou úlohou, ako dlho kontrakt trvá, aký je to typ či koľko hráčov sa na ňom podieľa. Môžete sa pridať k už existujúcemu kontraktu, či sa uchádzať o vlastný. A to stále ako s priateľmi, tak s náhodne vybranými hráčmi z celého sveta.

Tento systém nie je až tak jednoduchý a ak nemáte skúsenosti s predchádzajúcou hrou, tak sa v ňom prvých pár dlhých chvíľ nebudete dobre orientovať. Ponúka síce len 11 kontraktov (nedostatok, ktorý snáď vyriešia expanzie), ale nie všetky sú rýchlovky. Kontrakty sa nelíšia len náplňou, ale aj dĺžkou. Jeden kontrakt môže pozostávať z niekoľkých dní a v každom z nich plníte jeho časť. Klenotníctvo dokážete vylúpiť za deň, ale napríklad ukradnúť dáta od FBI, to si vyžiada už dni tri. Výplatu ale dostávate až po splnení celého džobu. Okrem dĺžky sa kontrakty líšia aj náročnosťou. Tá by mala odzrkadľovať odmenu a skúsenosti. A potom sú tu ešte profesionálne kontrakty – vysoká odmena, ale aj vysoké riziko.

Čo sa odmien týka, nie je to až také rúžové. Zbierate peniaze na nákup výbavy a expy na vylepšenie postavy v jednoduchom RPG systéme. Jednoduchšie a jednodňové kontrakty vás ale často odmenia štedrejšie ako náročnejšie. Tým pádom sa v hre často grinduje. 11 kontraktov nie je veľa, našťastie je vylepšená variabilita plnenia úloh. Môžete sa nimi prestrieľať a potom odolávať vlnám čoraz silnejších policajných jednotiek alebo kradnúť nepozorovane a niekedy aj do minúty baliť tašky s lupom. Záleží na vás, vašich spoluhráčoch a vašej výbave.

Hra je v prvom rade o spolupráci. Všetko stojí a padá na tom, ako si spolu rozumiete, ako sa dopĺňate a či sa navzájom podporujete. Niekto rozhadzuje náboje pre ostatných, iný sa stará o oživovanie, ďalší má na starosť vŕtanie a podobne. Ak sa neviete navzájom podržať, či sa niekto začne hrať na hrdinu, tak ste skončili. Rátať musíte aj s rukojemníkmi ako dôležitým faktorom. Môžete ich vymeniť za zatknutých spolubojovníkov a ak ich držíte, tak sa vyhnete útokom najsilnejších policajných jednotiek.

Akcia má spád, v žilách vám prúdi adrenalín, neustále sa niečo deje, vy ste stále zamestnaní a do uší vám buší atmosferická hudba prelínajúca sa s výkrikmi postáv a streľbou. Kopanie zbraní vám dáva pocítiť, že hra to myslí vážne. A na vlnu reality sa naladila aj pri nosení lupu. Ten zbierate do reálnych tašiek, ich záťaž ovplyvňuje chôdzu, rýchlosť a aj naklonenie vašej postavy. Do toho všetkého máte aj obmedzený pohyb pri streľbe. Určite sa oplatí trénovať hádzanie tašiek.

V PayDay 2 si môžete voliť medzi štyrmi „povolaniami": Mastermind je akýsi vodca, Enforcer je silová trieda, Technician zameraný na šikovné gadgety a Ghost je stvorený pre zakrádanie sa. Každá trieda má svoj strom schopností skladajúci sa z troch vetiev, kde sa postupne dostávate vyššie. Odomykáte si príslušenstvo, schopnosti, vlastnosti a kým v úvode musíte dlho vŕtať so sejfov, tak neskôr ich môžete jednoducho a rýchlo odpáliť. Bez ohľadu na povolanie si kupujete zbrane (primárnu a sekundárnu), vesty a hlavne masky, ktoré sú trademarkom série. Všetko si môžete aj upravovať. Vždy po lúpeži si v lotérii odomknete nejaký doplnok, materiál alebo farbu. Problémom môže byť, že je všetko drahé. Na druhú stranu to odzrkadľuje fakt, že PayDay 2 je stavaná na dlhé hranie.

A to aj napriek možno skromnému obsahu. Ten hre zatiaľ odpustiť dokážeme, no musia ho autori pomaly rozširovať o nové

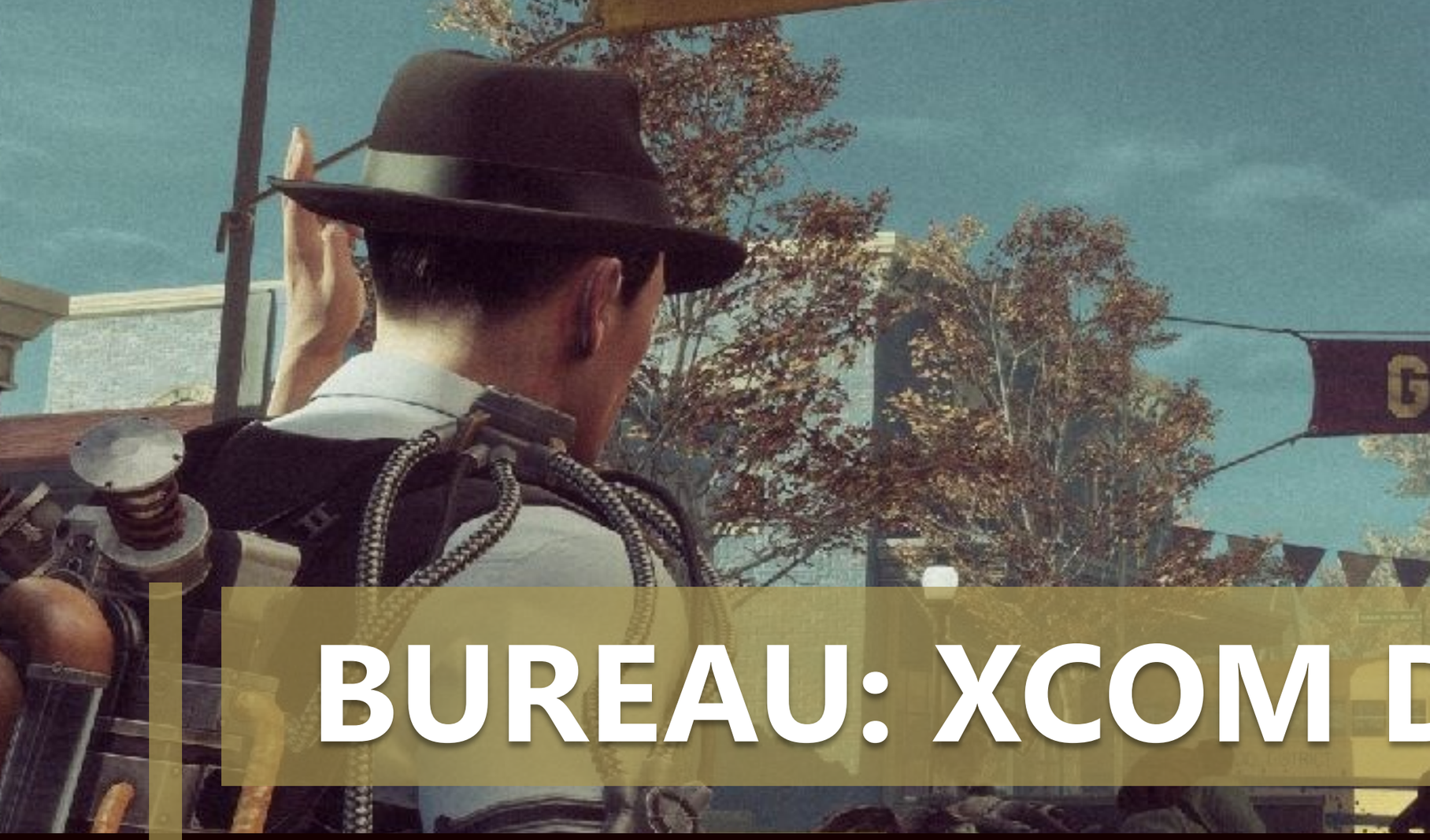
kontrakty. Čo už však teraz ťažko prehryzieme, je slabšie vyváženie kontraktov, prakticky neexistujúci systém odmien v prípade vypadnutia z hry a hlavne zastaraná technická stránka. Grafika nevyzerá najlepšie ani fyzika nie je dokonalá, ale kolízie objektov na každom kroku si skutočne autori mohli odpustiť. Časť tela trčí cez stenu, policajti dokážu strieľať cez múry a vy cez spoluhráčov. Hlúpe je aj to, keď tašku hodíte do steny a ona sa zastaví až v polovici.

AJ TAK SOM SA VŠAK KAŽDÝ DEŇ RÁD VRACAL K PAYDAY 2. RÁD SOM SI ZNOVA NASADIL MASKU A VRHOL SA NA UŽ ZNÁME LÚPEŽE, ABY SOM ICH SKÚSIL ZDOLAŤ INAK, S INOU PARTIOU A MOŽNO AJ INOU VÝBAVOU. CHYBY SA HRE ODPUSTIŤ NEDAJÚ, ALE ZAUJÍMAVÁ A NÁVYKOVÁ HRATEĽNOSŤ ICH DOKÁŽE POHODLNE VYVÁŽIŤ. HĽADAŤ NETRADIČNÚ A TROCHU AMORÁLNU FPS AKCIU NA KOOPERATÍVNE HRANIE S PRIATEĽMI, HĽADAŤ UŽ NEMUSÍTE, VOLÁ SA PAYDAY 2.

8.0

+ bezkonkurenčná kooperatívna zábava
+ rôzne povolania
+ možnosti úprav a masky
+ rôzne možnosti postupu levelmi
+ hudba

- zastavenie hry pri pripájaní nového hráča
- grafika
- kolízie objektov
- slabšie vyváženie kontraktov a odmien z nich



BUREAU: XCOM D

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

PO VÝBORNOM VZKRIESENÍ GENIÁLNEHO UFO: ENEMY UNKNOWN (1993) V MODERNIZOVANEJ PODOBE XCOM: ENEMY UNKNOWN BY SA MOHLO ZDAŤ, ŽE THE BUREAU: XCOM DECLASSIFEID JE PRVOPLÁNOVANÝM POČINOM NA ŽMÝKANIE PEŇAZÍ, NO NIE JE TO ÚPLNE TAK. NA PROJEKTE ZAČALI PRACOVAŤ ĽUDIA Z IRRATIONAL GAMES (BIOSHOCK) UŽ V ROKU 2010. NA PRVOM ZMIENENOM PRACOVALI FIRAXIS GAMES, TAKTIEŽ PATRIACI POD KRÍDLA VYDAVATEĽA 2K. ZATIAĽ ČO DRUHÉ ZMIENENÉ ŠTÚDIO VEDELO, AKO SI HRU PREDSTAVUJÚ, IRRATIONAL MENIL KONCEPTY A HERNÉ ŠTÝLY, PRI KTORÝCH MINULI NEMALÉ ČIASTKY. 2K ZAČÍNAL BYŤ POMALY NETRPEZLIVÝ A ROZHODOL SA HRU URÝCHLIŤ A VYJSŤ S TÝM, ČO BOLO DOROBENÉ. ZNIE TO AKO ŠITIE HORÚCOU IHLOU, NO ZNAMENÁ TO LEN TO, ŽE HRA NEMÁ VŠETKY PRVKY, KTORÉ PÔVODNE TVORCOVIA CHCELI INTEGROVAŤ, NAPRÍKLAD MANAŽMENT ZÁKLADNE. ALE POĎME POSTUPNE.

V prvom rade sa ponúka otázka, čo má hra spoločné so sériou UFO (resp. XCOM, ak chcete)? Jednoducho by sa dalo povedať, že takmer nič. Nehráte na kolá pri posúvaní panáčikov ani nevyvíjate nové technológie, čo je aspoň pre mňa veľká škoda. The Bureau: XCOM Declassified by sa dala prirovnať k Brothers in Arms, Republic Commando, no najviac asi k Mass Effect, odkiaľ bolo "požičaných" veľa nápadov. To, čo zostalo, sú jednotlivé rasy protivníkov a arzenál.

Na hru sa dívate z pohľadu tretej osoby a hlavnú postavu, Williama Cartera, ovládate v reálnom čase. Na každú misiu

PC, XBOX 360, PS3

DECLASSIFIED

Firma: 2K Games

Žáner: Akčná

so sebou môžete vziať dvoch spolubojovníkov, ktorí môžu mať niektoré zo štyroch profesií: Commando, Support, Recon a Engineer. Každá má svoje špecifické skilly a zbraň. Support je schopný vytvoriť zrkadlo odrážajúce strely a dokáže ochromiť nepriateľa a zničiť jeho štít, no nesie len ľahké zbrane. Recon obsluhuje ostreľovačku a navádza artilériu zdrvujúcim útokom. Výhodou Engineera je jeho záľuba v laserových a raketových vežičkách, ktoré po rozbalení vedia zvrátiť situáciu v boji. Nesie so sebou brokovnicu. Len Commando odteperí ťažké zbrane a vytvára plazmové pole drviace všetko v ňom. Kapitolou samou o sebe je hlavná postava, ktorá má použiteľných skillov oveľa viac a, samozrejme, určuje ostatným, čo a kedy majú použiť. Carter môže vyhodiť skroteného Silacoida, ktorý zamestná nepriateľa, a William sa môže zatiaľ venovať inému mimozemšťanovi alebo vypustí liečiaceho droida. Neskôr v hre dokáže dokonca ovládnuť myseľ ľubovoľného votrelca, ktorý bojuje na jeho strane. Mimo to určuje, kto sa kde postaví a na koho má útočiť.

Príkazy rozdávate cez radiálne menu silno inšpirované Mass Effectom, po jeho vyvolaní sa plynutie hry spomalí až takmer zastaví, aby ste mali čas dôkladne všetko rozvrhnúť. Nepáčilo sa mi ale, že s navigačnými značkami sa zasekávate o všetky predmety tak isto, ako keby ste utekali s postavičkou. Ak chcete umiestniť napríklad mínu, musíte s ňou obkľučkovať všetky múriky, zísť s ňou pekne po schodoch a až potom položiť značku. Po odpauzovaní ju tam agent odhodí, takže navigácia by mohla v pohode fungovať aj na mape bez kolízneho modelu. Toto je ale skôr obmedzenie Unreal Enginu, ktorý by musel pri vstupe do príkazového menu prehrať kolízny level s nekolíznym, čo by ale hre zobralo všetku dynamiku. Musím ešte spomenúť nie veľmi vhodne pridelené tlačidlo na beh, ktoré ale funguje aj ako „prilepenie" o prekážky. V tých najnevhodnejších momentoch, kedy potrebujete rýchlo bežať pred nepriateľmi a preskupiť sa, tak sa všakovako prilepujete o múriky a steny, samozrejme, chrbtom k nepriateľom, ktorí sú dva metre od vás. Dá sa na to zvyknúť, ale zopár smrtí nepekne okomentujete.

Počas súbojov sa agenti ale aj mimozemšťania kryjú za prekážkami a pokiaľ držia všetci líniu, tak všetko ide ako po masle. No nedaj boh, že niekto skočí do zabezpečenej obrany, čo je špecialita ťažko odených Mutonov. Agenti sa rozpŕchnu

na rôzne svetové strany ako somálska demonštrácia pri útoku ventilátorom. Zavše sa im páči nabehnúť alebo rovno ignorovať nepriateľský granát. Stalo sa mi aj to, že asi minútu som udeľoval príkazy, no nič sa nedialo. Agenti boli zaseknutí vo dverách. O seba. Rozostaviť ich ďalej od seba sa rovná samovražde, pretože sami neprežijú veľmi dlho a na ich oživenie máte len pár sekúnd, kým definitívne nezomrú a vy musíte vybrať nového kadeta na voľnú pozíciu. Neskôr v hre je ich strata dôvodom na reštartovanie checkpointu, pretože ďalší Engineer na piatom levely proste nie je k dispozícii a nie je ich ani kde vycvičiť.

Agenti zvyšujú svoje skúsenosti spolu s vami v boji, ale môžete ich poslať na bojové misie aj osve. Ak si spomínate na vedľajšie úlohy na cvičenie vrahov v Assassin's Creed, tak ste doma. Urobiť tak môžete na mape v základni, na ktorú sa vraciate vždy po zdolaní príbehovej misie. Nepovinné alebo vedľajšie úlohy pre Cartera sa taktiež nachádzajú na tejto mape, no je ich poskromne, sotva desať. Tiež len v základni môžete pokecať s personálom a oboznámiť sa s vývojom situácie u nadriadených. Rozhovory a ich radiálny výber odpovedí je opäť „jemne“ odcudzený z Mass Effect, no ich hĺbka je rovnako plytká ako všetky postavy v hre, ktoré sú proste nesympatické. Poprechádzať sa môžete cez kancelárie, ošetrovňu, laboratórium, strelnicu alebo zbrojnicu.

Zbraňový arzenál nevyvíjate ako by sa patrilo, ale nachádzate ho počas misií. Základnú pištoľ, samopal, brokovnicu a pušku vymeníte za laserové a neskôr plazmové zbrane ako tomu bolo zvykom v predchodcoch, no príliš veľkú variabilitu nečakajte. Colt nahradí laserová a plazmová pištoľka, snajperku zasa laserová a plazmová ostreľovačka. Variabilita by mala byť zabezpečená batohmi, ktoré dvíhajú presnosť, poškodenie, dĺžku nabíjania skillov, počet nábojov v zásobníku atď.

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED MÁ VCELKU PEKNÝ VIZUÁL LADENÝ DO 50-TYCH ROKOV POUŽITÍM RÔZNYCH VINTAGE FILTROV, TECHNÍK A DOBOVÝCH PREDMETOV. VŠETKY MODELY SÚ SOLÍDNE SPRACOVANÉ A KOLÍZIE POSTÁV S

OBJEKTAMI PEKNE ODLADENÉ. HRA MÁ VŠAK KOMÓTNY ZAČIATOK A PRVÝCH PÁR HODÍN NUDÍ. JE TO SPÔSOBENÉ NÍZKOU VARIABILITOU ÚTOKOV. AKONÁHLE SA ALE VYŠPLHÁTE S AGENTAMI NA ÚROVEŇ, KEDY JE DOSTUPNÝCH VÄČŠINA SKILLOV, HRA ZAČNE BAVIŤ. PO 12 HODINÁCH KONČÍ. FANÚŠIKOM PÔVODNÝCH STRATÉGII NEMÁ ČO PONÚKNUŤ, PRETOŽE ZO ZNÁMEHO UNIVERZA OBSAHUJE LEN ČRIEPKY A NAVYŠE VŠETCI VIEME, ŽE ORGANIZÁCIA XCOM VZNIKLA V ROKU 1999 A THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED SA ODOHRÁVA POČAS STUDENEJ VOJNY. POTEŠIŤ BY VŠAK MOHLA PRIAZNIVCOV SÚBOJOV ALA MASS EFFECT ALEBO BROTHERS IN ARMS, KTORÍ DOKÁŽU TOLEROVAŤ ZOPÁR (DOSŤ) CHYBIČIEK KRÁSY.

6.0

+ štylizácia do 50-tych rokov
+ druhá polovica hry

- nemá takmer nič spoločné s pôvodným vesmírom - správanie AI agentov
- navigácia skillov po bojisku
- ovládanie

DUCKTALES REMA

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

VSTÁVAŤ V SOBOTU SKORO RÁNO MA DNES UŽ ANI LEN NENAPADNE. KEDYSI TO VŠAK BOLA RADOSŤ. MALÝ SOPLIAK SEDEL METER PRED TELKOU A ČAKAL, KEDY V (VTEDY EŠTE JEDINEJ NAŠEJ) TELEVÍZII ZAČNÚ ANIMÁKY. GUMKÁČI, ŠMOLKOVIA A INÉ NEBOLI MOJOU ŠÁLKOU KÁVY, ALE DLHÉ ROKY SOM SI NEVEDEL ODPUSTIŤ SLEDOVANIE KÁČEROVA. A EŠTE AJ TERAZ SI OBČAS RÁD POZRIEM FILM, KTORÝ NASLEDOVAL PO SERIÁLI. A KEĎ SKONČIL ANIMÁK, TAK PRIŠIEL RAD NA NES, KDE JEDEN CARTRIDGE STRIEDAL DRUHÝ A KRESLENÍ HRDINOVIA OŽÍVALI V ĎALŠÍCH DOBRODRUŽSTVÁCH. STRÝKO DRŽGROŠ A JEHO TRAJA SYNOVCI SI ZÍSKALI HRÁČOV PRED 23 V DVOJICI HIER. JEDNEJ LEPŠEJ, DRUHEJ SLABŠEJ. TÁ DRUHÁ SA DNES VRACIA SPÄŤ V REMASTROVANEJ EDÍCII. DOZRELO JEJ ČARO AKO DOBRÉ VÍNO, ČI SKYSLO AKO BURČIAK?

DuckTales: Remastared sa pozrie na prvé videoherné zážitky z Káčerova, avšak v úplne vynovenom kabáte. cesta hry však bola zložitejšia, než by sa pri pohľade na ňu mohlo zdať. Už od roku 2010 sa Disney pohrával s myšlienkou, že by podobnú hru zo svojich zlatých časov navrátil medzi hráčov. O rok neskôr sa do vývoja dostala práve táto hra a o ďalší rok sme sa dočkali oficiálneho predstavenia. Priniesť na trh skákačkovú klasiku tak, aby aj v dnešnej dobe pôsobila sviežo, je pomerne náročné. Aj preto Capcom na hru nasadil odborníkov na oživovanie starších značiek. WayForward už za sebou majú vzkriesenie BloodRayne, úžasne ťažkú Contru 4, či nový diel série Double Dragon. Takmer vždy však ich práci niečo chýbalo.

Firma: WayForward Games

Žáner: Arkáda

A pri pohľade na hodnotenie asi aj tušíte, že niečo tomu chýba aj v tomto prípade. DuckTales: Remastered síce nemal najlepšiu predlohu, no autori do hry počas tých pár rokov vložili poriadny kus práce, aby bola rovnaké, no predsa iná ako pôvodná hra. Pamätníci budú poznať pôvodné časti levelov, no zaskočia ich nové pasáže a skrýše. Fanúšikovia bonusov si prídu na svoje vďaka bohatej ponuke. Ešte aby samotná hra budila o niečo lepší dojem. Ale pekne poporiadku. Schmatnime do rúk Príručku mladých svišťov a vrhnime sa na herný obsah!

Strýko Držgroš nepatrí k najštedrejším káčerom na svete a svoje poklady si stráži ako oko v hlave. Skôr by obetoval niektorých rodinných príslušníkov ako svoje drahokamy. Keď mu Dlhoprstí siahnu na jeho obrovskú pokladnicu, tak nenecháva nič na náhode. So sluhom Dagobertom sadne do limuzíny a uháňa zachrániť svojich milášikov. Začínate tak svoju prvú misiu a obyčajná krádež sa postupne mení na niečo oveľa väčšie. Samozrejme v tom má prsty Magica, do cesty sa pripletie aj chamtivý Zlatohrab.

Vy máte v rukách osud Strýka Držgroša, ktorý je jedinou ovládateľnou postavou. Najčastejším „krovím" vo vašom okolí sú synovci Hui, Dui a Lui, ktorým nesmie chýbať otravné garde zvané Webby. Hra elegantne a nenútene pokrýva takmer všetky známe postavy Káčerova a máte tak šancu sa vrátiť do detstva. Nechýba ani Tryskáč, či Gyro. Každá vo väčšej či menšej miere, ale pôsobí to celé veľmi príjemne nostalgicky. Niektoré postavy ako napríklad Gizmo vám počas hrania podajú aj pomocnú roku a vyčistia cestu od nepriateľov. Navyše väčšina postáv má originálny dabing, takže ak ste seriál sledovali v pôvodnom znení, s hlasmi budete už dobre zoznámení.

Nevracajú sa len známe tváre, ale najmä známe miesta. Ako z pôvodnej hry, tak aj zo seriálových dobrodružstiev. Akurát ich možnosti sa časom rozšírili. V pôvodnej hre na hráčov čakala pätica levelov, kde hľadali poklady a mohli ich prechádzať v ľubovoľnom poradí. Jednotlivé levely vás zavedú na samé exotické miesta: africké bane, amazónsky prales, snehom zaviate Himaláje, strašidelná Transylvánia

a nakoniec aj povrch Mesiaca. Pôvodná pätica je v tomto prípade ešte rozšírená o dva kúsky. Úvodná naháňačka k trezoru v Káčerove a záverečný súboj v sopke Vezuv, ktorý nahradil pôvodné zakončenie v Transylvánii,

Rozšírený nie je len počet levelov, ale aj ich náplň. Tentoraz sú dlhšie, pestrejšie a členitejšie. Prechádzať ich môžete rôznymi smermi, keďže obsahujú križovatky a tak sa môžete dostať na množstvo úplne nových skrytých miest. So Strýkom Držgrošom je pred vami zdanlivo jednoduchá úloha – preskákať sa cez prekážky, platformy a hlavy súperov až k záverečnému bossovi a pokladu, ktorý vás nasmeruje bližšie k vytúženému koncu. Pomedzi to musíte zbierať aj množstvo pokladov porozhadzovaných po leveloch, ktoré sa neskôr menia na hernú menu, za ktorú nakupujete bonusy. Kým sa však dostanete k tým najzaujímavejším, tak hrou párkrát prebehnete.

Teda v prípade, že sa k tomu odhodláte. Už prvé prechádzanie hrou nie je žiaden zázrak. Mohla z toho byť skutočne pekná retro skákačka, ale nakoniec asi zostane stratená v čase. Je snáď ešte pomalšia ako pôvodná hra a pôsobí dosť lenivo. Celkový dojem zo skákania nie je príliš dobrý. V hre sú dva druhy skákania a aj to je dôvodom rozporuplného dojmu. Bežné slúži na prekonávanie prekážok, skákanie na paličke je svižné a slúži na vysoké skoky a skákanie po nepriateľoch. Nič iné od vás hra nechce, no aj tak ju nemôžem označiť za jednoduchú.

Jednoduchá je možno tak konceptom, ale v niektorých prípadoch vaše ovládacie periférie dostanú zabrať. Nepriateľov je v hre veľa a srdiečok predstavujúcich vaše možnosti omylu málo. Základná obtiažnosť odzrkadľuje pôvodnú hru, pre menej vytrvalých však hra ponúka aj jednoduchšiu s neobmedzeným počtom životov. Hľadači výziev tu ale nájdu aj vyššie obtiažnosti. Po strate všetkých srdiečok strácate život a po strate všetkých životov musíte ísť znova. V priebehu hrania však môžete nájsť skryté miestnosti, kde vám pani Zobáková daruje ďalšie srdiečko

navyše k celkovému počtu. Hrou aj napriek opakovaniu niektorých pasáží prejdete maximálne za 3 hodiny a to je bohužiaľ veľmi málo.

SOUNDTRACK HRY JE VÝBORNÝ. TROCHU RETRO, ALE STÁLE AKTUÁLNY A VEĽMI PRÍJEMNE SA POČÚVA. GRAFICKÁ STRÁNKA HRY JE ROZPORUPLNÁ. MOHLI BY SME JU OZNAČIŤ AKO 2,5D PLATFORMOVKU. NA TROJROZMERNÝCH POZADIACH S VÝRAZNOU HĽBKOU SA POHYBUJÚ KRÁSNE RUČNE KRESLENÉ POSTAVIČKY. PRÁVE TIETO POSTAVIČKY SÚ NAJVÄČŠOU DEVÍZOU GRAFIKY V HRE. OPROTI NIM JE POZADIE FÁDNE A OBJEKTY V JEHO HĽBKE SÚ ČASTO MÄTÚCE. A TAKÁ JE VLASTNE CELÁ HRA. AJ BY SA VÁM PÁČILA. VRÁTI VÁS PREDSA DO MINULOSTI A OŽIVÍ ZAŠLÚ SLÁVU KÁČEROVA. NA DRUHÚ STRANU SÚ V NEJ PASÁŽE, KEDY SKUTOČNE NIE JE ZÁBAVNÁ. A NEVYNIKÁ ANI ORIGINALITOU V SÚBOJOCH S BOSSMI. NAD VODY PRIEMERU JU VYNÁŠAJÚ POSTAVIČKY, DABING, HUDBA A TONY BONUSOV.

6.0

+ množstvo postáv
+ kreslená grafika a pôvodný dabing
+ hudba
+ množstvo bonusov
+ rozšírené levely a nový obsah

- grafika prostredí
- nezáživné skákanie
- nevýrazní bossovia

KILLZONE MERCE

RECENZIA

PAVOL BUDAY

KILLZONE MERCENARY NIE JE IBA STRIEĽAČKOU, ALE REPREZENTAČNOU VZORKOU NAJHRÁVANEJŠIEHO ŽÁNRU NA PLATFORME, KTORÁ TAKMER DVA ROKY ČAKALA S OTVORENOU NÁRUČOU NA PORIADNU FPS. GUERRILLA CAMBRIDGE SA TO PODARILO.

Už dávno neplatí, že multiplayer tvorí doplnok sólo kampane a vystupuje v roli prívesku len pre to, že ide o povinnú výbavu. Obyčajne to trvá štyri až päť hodín a ste na konci. Počet hodín je však irelevantný. V Killzone Mercenary sú titulky iba začiatkom budovania vzťahu s hrou, ktorá vás donúti pravidelne siahnuť po handhelde. A nejde o pripájanie sa na server a obyčajnú výmenu dát, ale poctivé každodenné hranie.

Môžu za to obyčajné pokrové karty. Je to prvé, čo uvidíte po každom spustení. Na základe vašej schopnosti akumulovať peniaze za zabitia a plnenia misií je vygenerovaná hodnota a farba karty. Nejde o obyčajnú známku prilepenú k profilu, každý deň sa generuje nová - ak prestanete hrať, jej hodnota klesne. Ak presedláte zo sniperky a začnete preferovať príručné zbrane, piková karta sa zmení na srdcovú.

Zostavovanie celého balíčka alebo farby je najväčším motivačným faktorom Killzone Mercenary. Karty zbierate po padlých hráčoch, hraním kampane, plnením misií, hľadaním skrytých balíčkov s informáciami. Hnacím motorom sú však peniaze a keďže ste žoldnierom, budete ich potrebovať na zbrane, upgrady aj výzbroj či odomknutie ďalšieho slotu pre loadout. Z multiplayeru vypadli úplne expy, a nahradili ich peniaze - za headshoty, zabitia, hackovanie, počet zabití vybranou zbraňou, brutálne finiše a plnenie krátkodobých alebo dlhodobých cieľov (s výdržou na niekoľko týždňov až mesiacov).

PS VITA

NARY

Firma: Guerilla Games

Žáner: Akcia

Killzone Mercenary premosťuje jednotným profilom kampaň a multiplayer. Peniaze aj odomknutý arzenál sú spoločné. Vtip je však v tom, že zbrane v ponuke dílera zostávajú, ale pre ich opakované použitie ich potrebujete zaplatiť. Nejde o horibilné sumy, ale ich vloženie do loadoutu niečo stojí. A obmieňať ich budete musieť. Či už kvôli vyššej obtiažnosti, experimentovaniu alebo pokusu o splnenie ťažkých výziev - kontraktov - zachrániť rukojemníkov, zabiť vojaka z kladky, zničiť debny so zbraňami, použiť dronu, uštedriť 30 headshotov vybranou zbraňou a pod.

Tieto modifikátory zvyšujú znovuhrateľnosť a podporujú aj lišiacky vyriešenú ekonomiku. Spustiť sa dajú iba po správnom prezbrojení alebo s doporučenou výbavou a tá niečo stojí. Jeden kontrakt mieša niekoľko úloh zameraných na deštrukciu, tichú elimináciu alebo presnosť medzi sebou, sú inak hodnotené v závislosti od zvolenej obtiažnosti a nad tým všetkým je navyše nekompromisný časový limit. Kým jednu splníte, misiu si niekoľkokrát zopakujete.

Štruktúra kampane má veľmi blízko výbušným akciám s vysokou dynamikou. Sleduje žoldniera Arrana Dannera v príliš fragmentovanom príbehu nasekanom do desiatky misií odohrávajúcich sa pred, počas a po udalostiach Killzone 2. Priamo sa akcií ISA nezúčastňujete, ale velenie vás posiela robiť špinavú robotu - vyradiť protivzdušnú obranu či extrahovať dôležitú osobu priamo v nepriateľskej zóne. Občas môžete spoznať kritické momenty neutíchajúceho konfliktu ako brutálny blitzkrieg na Zem, zničenie hlavného mesta Helghanu odpálením nukleárnej zbrane, príbeh sa však zameriava na zákulisné ťahy vysoko postavených a napriek možnému vetveniu ponúka iba jedno zakončenie.

Killzone Mercenary vychádza z bohatej histórie série, používa známe modely aj bossov. Akcia je rýchla a môžete sa spoliehať aj na stealth postup (generuje viac peňazí) alebo na používanie osobnej drony - Vanguard. Je ju možné diaľkovo ovládať, odpaľovať rakety, privolať

vzdušný útok alebo vám poslúži ako osobný štít. Dohrať hru je možné aj so základnou útočnou puškou, obmena zbraňového arzenálu nie je v kampani nutná ani na to veľký dôraz nekladie, dokonca nie je nutné ani použiť Vanguard, ak sa nepočíta hackovanie vo forme skladania vzorcov v časovom limite.

Sólo kampaň nie je chrbtovou kosťou, kvôli nej sa nebudete opakovane k hre vracať. Je však prvou, ktorú odohráte a zoznámite sa aj s ovládacou schémou, ktorú trápi zakomponovanie dotykových prvkov. Oberajú ju o rýchlosť. Na trojuholník je namapovaná interakcia s okolím, nie výmena zbrane, to zabezpečí ťukanie do obrazu alebo d-padu. Dvojica analogov odvádza fantastickú prácu, Guerrilla Cambridge sa podarilo prepísať feeling Killzone hier a to je jedna zo silných stránok Killzone Mercenary - hrá sa, vyzerá a znie ako veľká konzolová hra.

V každej súčasti Killzone Mercenary je však badať rezervy. Ak prekuknete spôsob, akým AI nabieha do lokalít (Vita pri tak vysokej kvalite grafiky utiahne vždy iba zopár postáv naraz), viete ju prekvapiť a zabiť skôr, ako jej vôbec dáte šancu vystreliť. Kampaň má svoje silné momenty, ak poznáte pozadie celého konfliktu alebo občasné záblesky keď vyskočíte z budovy cez okno, drží sa overených scenárov a aj pri vysokej variabilite prostredí nedokáže prekvapiť.

Kontraktom chýbajú rebríčky a posielanie výziev kamarátom, chýba im sociálny rozmer a ak by podporovali vytváranie vlastných výziev, šlo by o mód, ktorý by prežil samostatne. S 2 - 7 hráčmi sa môžete pustiť do multiplayeru s trojicou základných herných režimov a šiestimi mapami. Mercenary a Guerrilla sú zamaskované DM a TDM módy, ktoré dopĺňa ikonický Warzone s rotujúcimi piatimi misiami, kam pribudlo hackovanie, kedy je nutné hackera brániť pred útokmi.

Nad multiplayerom nemáte vôbec žiadnu kontrolu, nedajú sa zakladať hry (okrem privátnej, kam sa dajú pozvať kamaráti), nemôžete voliť mapy a hra nebeží na dedikovaných serveroch a jej kvalita závisí od

internetového pripojenia hostiteľa, ktorým je vždy jeden z hráčov. Vo večerných hodinách je takmer nemožné rozohrať hru kvôli konštantným výpadkom. Keď už zápas začne, k prerušeniu hry nedochádza. Prekážkou z hľadiska komfortu je absencia modifikácie loadoutu počas zápasu, dá sa to urobiť iba medzi zápasmi alebo pred jeho začatím. Počas hry si musíte vystačiť s tým, čo máte zvolené v jednom z piatich slotov.

KILLZONE MERCENARY FUNGUJE NAJLEPŠIE AKO CELOK, AKO SI HO DÁVKUJETE NIE JE DÔLEŽITÉ. DÁ SA HRAŤ PO KÚSKOCH, POHLTÍ AJ NA DLHÉ POSEDENIA. OBSAHOVO VYČERPATEĽNÚ KAMPAŇ ZACHRAŇUJÚ KONTRAKTY A TÝM ZASE ROBÍ POMOCNÉ KOLIESKA ONLINE MULTIPLAYER. V SÚČASNOSTI IDE O JEDNOOKÉHO KRÁĽA ŽÁNRU FPS NA PS VITA, KTORÉHO POTENCIÁL ZOSTAL UZAMKNUTÝ.

7.0

+ grafika a produkčné hodnoty
+ kontrakty a náročné výzvy
+ systém kariet a prepojenie režimov cez arzenál zbraní

- problematické pripájanie na servery
- kampani chýbajú silné momenty
- predvídateľná AI
- nevyužitý potenciál uzamknutý v hre

MORTAL KOMBAT

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

MORTAL KOMBAT SI DLHO HĽADAL VLASTNÚ IDENTITU. PÔVODNÉ HRY SA TAKMER OKAMŽITE STALI KULTOM A TEN KULT PRERÁSTOL HRANICE VIDEOHIER. ŠTVRTÁ ČASŤ VYVOLALA ROZPORUPLNÉ REAKCIE, AJ KEĎ SA EŠTE DRŽALA ZABEHNUTÝCH KOĽAJÍ, PO NEJ VŠAK AUTORI NEVEDELI KAM SO SÉRIOU. DOČKALI SME SA IBA KONZOLOVÝCH ČASTÍ, POZMENENÉHO SÚBOJOVÉHO SYSTÉMU, MNOHÝCH NOVÝCH POSTÁV (Z KTORÝCH NIE VŠETKY IDEÁLNE ZAPADLI DO SVETA MK) A PRÍBEHU, KTORÝ SA UŽ NENÁVRATNE SÁM ZRUINOVAL. ZNAČKA SI TAK MUSELA PREJSŤ SKUTOČNE VŠETKÝM, DOKONCA AJ ZÁNIKOM PÔVODNÉHO ŠTÚDIA. A TO LEN PRETO, ABY SA VRÁTILA SPÄŤ NA ZAČIATOK.

A nebol by to poriadny návrat k začiatkom, keby sme sa ho konečne nedočkali aj na PC. Mortal Kombat Komplete Edition je presne tým, po čom mnohí z nás roky snívali. Odtrhnuté končatiny a hektolitre krvi lietajúce všade navôkol, pocit víťazstva a výsmech kamarátovi na vedľajšej stoličke. Skutočná bitka sa potom spustila na koberci, no po zmierení sa v súbojoch ďalej pokračovalo až do rána. Toto sme kedysi milovali a milovať budeme aj dnes. Mortal Kombat sa otvára novému svetu, ale zachováva si svoje staré kúzlo, ktoré hráčov aj dnes a v slušivom 3D kabáte dokáže očariť.

Nejde to však bez obetí. NetherRealm Studios na čele s Edom Boonom museli mnoho obetovať. Prakticky obetovali celú svoju prácu od roku 1992 a celú sériu reštartovali. Nemusí ich strašiť Armageddon a ani desiatky rôznorodých postáv, ktoré si nikdy nikto poriadne neobľúbil. S čistým štítom vracajú aj hráčov späť pred rozhodujúci turnaj, ktorý v rukách drží osud nášho sveta. Nesúrodá partia pozemských hrdinov vo vašich rukách stojí proti neporaziteľným súperom z iných svetov. Visí síce nad vami hrozba porážky, ale práve tá vás ženie vpred.

PC, XBOX 360, PS3

T - KOMPLETE EDITION

Firma: NetherRealm Studios

Žáner: Bojovka

Viete, že pred reštartom turnaj stál mnohé postavy život a teraz, keď boha hromu prenasledujú vízie temnej budúcnosti, tak zo seba musíte dostať ešte viac.

A najlepšie na tom je, že celý príbeh nie je len akýmsi pozlátkom v pozadí nekonečného krviprelievania. Je ťažiskom celej hry a vy sa ocitáte v jeho strede. Príbehový režim naberá až nečakanú váhu v porovnaní s konkurenciou. A to so sebou prináša doslova záplavu pozitív. Hlavným je rozsiahlosť. Príbehový režim vás prevedie všetkými známymi postavami série. Ukáže vám ich ako malé ozubené kolieska vo veľkom stroji, no tak isto aj ako samostatné postavy s vlastnými príbehmi. Dokonale si tak prejdete takmer každú postavu série a hlavne sa naučíte všetko potrebné. Jednoduché techniky, kombá, zložitejšie útoky a nakoniec aj fenomenálne Fatality.

Nebude to však ľahký boj. Aj príbehový režim vám dá poriadne zabrať a to aj v prípade, že ste v žánri bojoviek zbehlí. Postavia sa proti vám silnejší aj slabší súperi. Budete čeliť presile dvoch súperov na vás samotných a nakoniec si vás podá samotný Shao Kahn. Dovtedy sa však dlhé hodiny budete vynikajúco baviť. Dĺžka príbehového režimu snáď nemá obdoby, jeho 16 kapitol pokryje vlastne klasickú MK trilógiu. A potom je tu ešte kopa ďalších možností. Obligátny tréning ponúka základné možnosti pre cvičenie, v rebríčkoch sa postavíte sérii súperov pri snahe prejsť ich za čo najlepší čas, Challenge tower pred vás postaví vežu plnú náročných výziev (ktorých je 300), ktorá sa podrobne pozrie na váš skill s viacerými postavami. Toto je ešte len poriadna sparta!

Drobnou zábavkou sú testovacie výzvy, ktoré preveria váš postreh a majú za úlohu len zaujímavo pobaviť. Napríklad hľadáte oko pod tromi hlavami, snažíte sa zlomiť dosky rýchlym stláčaním, či si losujete bonus do súboja. Oveľa väčší význam má ale rozšírenie súbojov o možnosť tagovania. Do súboja teda na jednej strane môžu vstúpiť dve postavy. Môže sa medzi nimi prepínať buď jeden hráč, alebo ich môžu ovládať dvaja hráči. Vďaka tomu je posledný MK skvelou party záležitosťou. Tagovanie so sebou samozrejme prináša aj nové možnosti do súbojov.

V tejto oblasti sa Mortal Kombat drží svojich koreňov. Súbojový systém je na prvý pohľad jednoduchý, jeho majstrovské zvládnutie si však vyžaduje obrovské množstvo natrénovaných

hodín. Dôležitý je postoj postavy. Od neho sa odráža to, ktorá končatina je predná a ktorá zadná. Dve tlačidlá fungujú pre útok rukami – predná a zadná, to isté samozrejme platí pre nohy. Postoj si môžete meniť. Okrem toho nechýba grabovanie súperov s možnosťou ich prehodenia podľa zvoleného smeru, blokovanie a samozrejme už dobre známa chuťovka X-Ray. Vaša postava si počas súboja dobíja meter energie.
V rozdielnych fázach ju dokážete využiť v kombách, ako breaker a nakoniec ako špeciálny útok, kedy sa kamera pozrie pod zovňajšok a ukáže, aké devastačné sú niektoré údery pre vnútorné orgány. Bohužiaľ sa tohto útoku dokážete rýchlo prejesť.

Silnejší útok sa skladá z inputu na dvoch prvkoch. Jedným je smer. Ten býva zložitejší a najčastejšie sa skladá z dvoch tlačidiel. Môže to byť štvrťkruh, alebo aj smer oproti sebe. Druhým je tlačidlo pre úder časťou tela. Každá postava je takýmito útokmi vybavená a inputom sa ani moc nelíšia. Dole, dozadu a kop tak u mnohých postáv vyvolá nejaký silnejší útok. Okrem toho takto dokážete v prípade niektorých postáv využiť teleport alebo neviditeľnosť. A nakoniec sú tu Fatality. Na tie treba zložitý input z mnohých smerov a tlačidla pre úder, veľký význam však má aj postoj. Niektoré spravíte len vo výskoku, iné v určitej vzdialenosti od súpera. Prevedenie je extrémne krvavé a hlavne efektné. A aby vás príliš skoro neomrzeli, tak každá postava disponuje hneď niekoľkými rôznymi.

V hre sa pod vaše prsty dostane 31 postáv. Štyri z nich boli pôvodne vydané ako DLC, ale vďaka Komplete edícii si môžeme štvoricu Kenshi, Rain, Skarlet a Freddy Krueger užívať už v základe. Veterán tínedžerských vyvražďovačiek sa ponoril do nočnej mory sveta na hrane skazy a veľmi mu to svedčí. Aj keď jeho balans je otázny. Z ostatných postáv sa však dočkáte výberu toho najpopulárnejšieho. Nechýba nikto zo zemských hrdinov, ninjov a ani iné klasické postavy. Veteráni série navyše ocenia, že mnohé ďalšie si strihnú cameo úlohy. Motaro, Kintaro, Meat, Shinnok a mnohí ďalší sa objavia niekde v pozadí či v animícii.

Dnes bojovka neznamená nič, pokiaľ nemá poriadny online režim. A online v MK je jedným z najlepších. Stabilita a rýchlosť pripojenia je výborná, o súperoch máte dokonalý prehľad (hlavne o ich pripojení) a máte v ňom bohaté možnosti. Hodnotené zápasy, rýchle zápasy, lobby v podobe miestností

a rebríčky. Môžete hrať 1vs1, 2vs2 alebo King of The Hill v boji o dominanciu nad ostatnými súpermi. Zápasy okrem toho môžete aj iba sledovať vo vtipne prevedenom divadle.

GRAFICKY UŽ HRA DNES NEVYNIKÁ, NO NEVYZERÁ ANI ZLE. POSTAVY SÚ MOŽNO SLABŠIE, NO ARÉNY SÚ VYKRESLENÉ VEĽMI DOBRE. NAJHORŠIE SÚ NA TOM ANIMÁCIE V PRÍBEHOVOM REŽIME, KTORÉ JEDNAK NEJDÚ PRESKOČIŤ A HLAVNE SÚ V OTRASNE NÍZKOM ROZLÍŠENÍ. HUDBA A DABING SÚ NA VEĽMI SLUŠNEJ ÚROVNI. MNOHO ZVUKOV JE V RÁMCI SÉRIE UŽ KLASICKÝCH. HRA PONÚKA AJ MNOŽSTVO BONUSOV VĎAKA ZDANLIVO NEKONEČNEJ KRYPTE, KDE SI KUPUJETE SOUNDTRACK, ARTWORKY A MNOHÉ INÉ VECI ZA MINCE NAZBIERANÉ HRANÍM. MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION JE ULTIMÁTNOU EDÍCIOU OŽIVENIA LEGENDY. MÔŽE TROŠKU MRZIEŤ, ŽE V HRE ODPADÁ MOTIVÁCIA ODOMYKANIA BONUSOVÝCH POSTÁV, ALE INAK VÁS OBROVSKÝM OBSAHOM POSADÍ DO KRESLA. LEPŠIE ZNOVUZRODENIE SI ZNAČKA PRIAŤ ANI NEMOHLA.

9.0

+ vynikajúca hrateľnosť
+ množstvo obsahu
+ kopa bonusov
+ stále úžasné Fatality
+ herný systém sa ľahko učí

- X-Ray útoky sa opozerajú
- animácie v nízkom rozlíšení
- nepomer medzi grafikou a nárokmi

AMNESIA: A MA

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

PRVÝ RAZ SME PREŽILI STRATU PAMÄTI - AMNÉZIU - NA NAŠICH OBRAZOVKÁCH UŽ PRED TROMA ROKMI. Z CHLADNÉHO SEVERU PRIŠLA MRAZIVÁ ADVENTÚRA AMNESIA, KTORÁ NÁS V POHĽADE Z VLASTNÝCH OČÍ ZOBRALA NA ŽIVOTNÚ JAZDU. PREBUDILI SME SA V TAJOMNOM SÍDLE ZAHALENÝM OPAROM STRAŠNÉHO TAJOMSTVA A POMALY SME MALI MOŽNOSŤ ROZPLETAŤ JEHO NITKY, PRIČOM NÁM PO CHRBTE BEHALI ZIMOMRIAVKY. INTENZÍVNY, NO NAJMÄ ZÁBAVNÝ STRACH BOLO TO, ČÍM AMNESIA VYNIKALA. BÁLI SME SA VEĽMI, ALE ZÁROVEŇ AJ RADI.

S trochou nadnesenia by sme mohli povedať, že prvá Amnesia bola hrou, s ktorou v balení mali prichádzať aj balíky plienok. Hustá hororová atmosféra dýchala z každého pixelu a nič podobné sme už nemali šancu nikde inde zažiť. Aj preto boli očakávania po ohlásení druhej časti vysoké. Možno až príliš. Švédi z Frictional Games prebrali úlohu produkcie a za vývojom stojí britské štúdio The Chinese Room (Dear Esther). To so sebou prinášal potenciál zachovania pôvodnej atmosféry a prepracovania naratívnej zložky. Ten sa však vytráca do prázdna a ukazuje sa, že nadviazať na kvality pôvodnej hry je pre autorov nesplniteľnou úlohou.

Na scéne je hlavný hrdina s amnéziou, nachádza sa vo veľkom a prázdnom sídle, z hmly sa vynárajú tajomstvá, ale aj hrôzy minulosti, no aj napriek tomu sa pri hraní Amnesia: A Machine for Pigs necítite tak, ako by ste sa mali. Aj napriek tomu, že sa hra snaží tvárit ako originál, tak už prvé chvíľky strávené v nej dávajú najavo, že niečo nie je úplne v poriadku. Herné mechanizmy nevyvolávajú želaný efekt, strach sa nedostavuje a vy hrou vlastne len plynule plávate, než aby ste ju prežívali.

CHINE FOR PIGS

Je snáď len jediná vec, ktorá v Amnesia: A Machine for Pigs funguje v priebehu celej dĺžky na výbornú a tou je príbeh. Balansuje na pomedzí reality a halucinácioe a hrdinu v ničom nešetrí. Nie je to len osobná honba za vyslobodením sa zo spleti tajomstiev chýbajúcej pamäti, ale aj postoj k spoločnosti a jej posunu vpred po kostiach a lebkách tých, ktorí padli za obeť pokroku. Začiatok 20. storočia bol sprevádzaný nádejou a strachom zároveň. Začínal nový vek, človek ovládal silu pary a elektriny, čo boli hlavné prostriedky napredovania. Hra sa pýta: "Za akú cenu?"

A Machine for Pigs je stroj. Stroj na prasatá, ktoré sa bezmyšlienkovito ženú na porážku, aby poslúžili niekomu inému. So zásterkou továrne na spracovania mäsa ho zostrojil Oswald Mandus po tom, čo sa vrátil z katastrofálnej cesty do Mexika. Horúčkové halucinácie zmenili jeho pohľad na svet, ktorý chce teraz svojským spôsobom zachrániť pred sebou samým, pred budúcnosťou a to aj za cenu najvyššej obete. Jeho snaha kulminuje na Silvestra v roku 1899. Vtedy sa do jeho roly vžívate vy, bez spomienok, len s túžbou nájsť vlastné deti.

Aj keď samotný príbeh vás láka a je asi najlepším aspektom hry, tak jeho narácia v surrealistickom svete často trochu kolíše. V priebehu postupu sa doň ponárate prostredníctvom niekoľkých kanálov. Nachádzate útržky svojho denníka. V nich sa prelína súčasnosť, minulosť, ale aj budúcnosť a halucinácia, takže si musíte „upratovať" jednotlivé segmenty príbehu. Po ceste narážate na rôzne preludy, vizuálne aj zvukové, ktoré vám ukazujú segmenty stratených spomienok. A nakoniec je tu tajomný hlas na druhom konci telefónu. Netušíte, komu patrí, pomáha vám, ale na oplátku od vás niečo chce. Dostáva vás stále hlbšie a to v prenesenom aj doslovnom význame.

Hnus. Jedno slovo, ktoré vám stále bude chodiť po rozume počas hrania. Mandusove panstvo strieda ulica, lovecké sídlo, továreň a postupne putujete čoraz viac do útrob pokrúteného sveta konca viktoriánskej éry. Čím hlbšie idete, tým viac sa na povrch vynárajú strašné tajomstvá, potoky krvi a kusy mäsa. Dalo by sa povedať, že v opare všade vôkol cítite hnilobný zápach. Hra, žiaľ, aj napriek tomu postráda hororovú atmosféru. Všetko je presvetlené, postava má vo

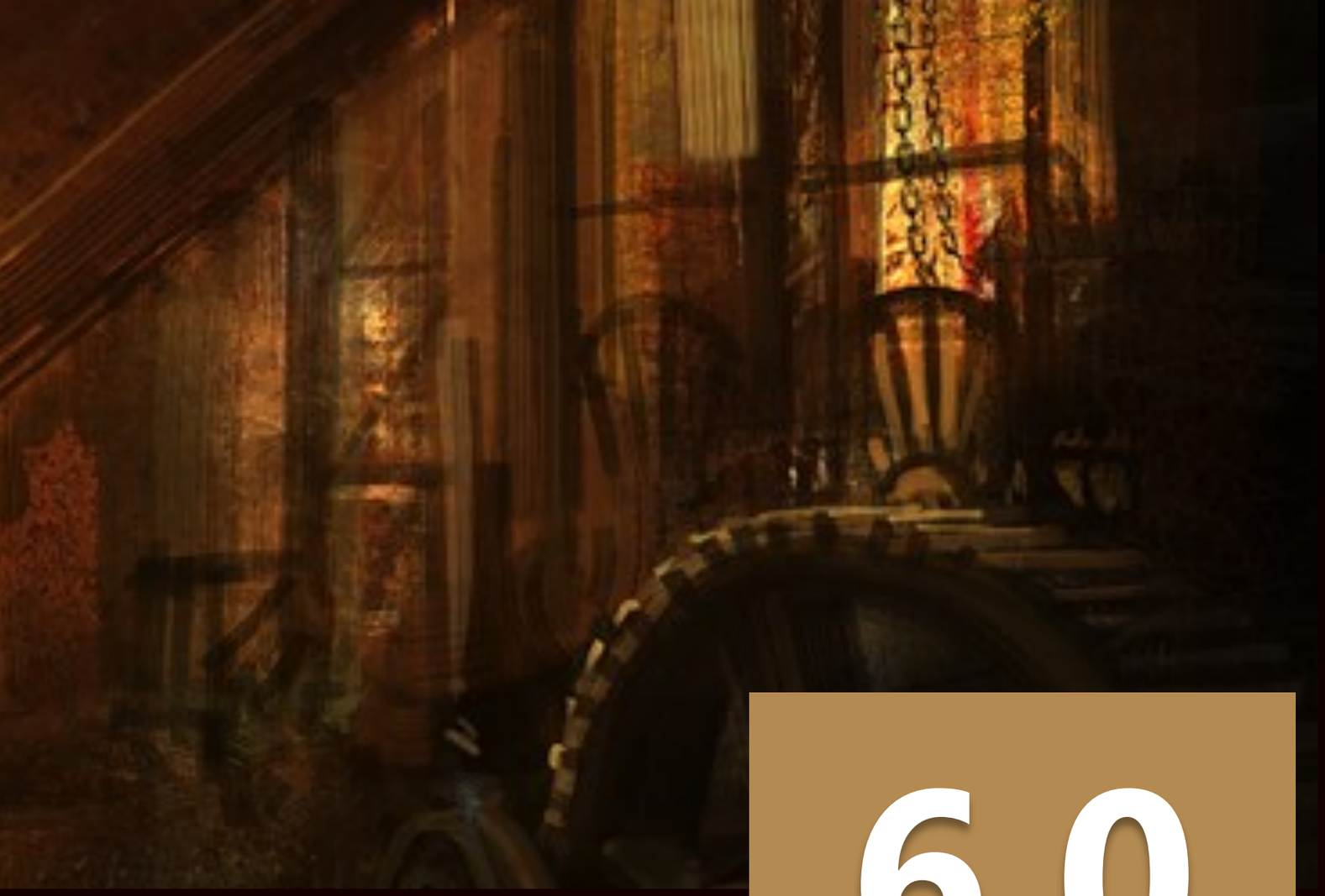
výbave elektrickú lampu s nekonečnou výdržou a problémy sa vám z cesty snáď samé uhýbajú, nemusíte ich zložito riešiť.

V Amnesii ste sa báli hlavne toho, čo ste nemali možnosť vidieť, a to sa odrážalo na psychickom stave postavy. V Amnesii: A Machine for Pigs sa nebojíte ani toho, čo vidíte. A vidíte toho dosť. Ľakačky nefungujú, nepriateľov je až priveľa, ale bezprostredné nebezpečenstvo vám nehrozí. Pokrútení sviňoľudia vás raz za čas dokážu naháňať, ale hneď na to sa zaseknú o dvere. A ak vás aj dostanú, tak sa okamžite respawnujete. Strach v hre prakticky nepoznáte, lebo sa jednoducho nie je čoho báť. A ani postava vám kvôli svojim činom k srdcu neprirastie. Atmosféra hry tým utrpela poriadnu ranu pod pás.

Na každom kroku je možné vidieť snahu o zjednodušenie. Možno sa príbeh dostal viac do popredia, ale ostatné aspekty, ktoré zdobili pôvodnú hru, sú potlačené do ústrania. Už od Penumbry sa v hrách od Frictional Games objavuje snaha s ďalšou hrou čiastočne obmedziť možnosti interakcie s prostredím. Nová Amnesia to však zatiahla až priďaleko a občas nadobudnete dojem, že bežné šuplíky sú lepšie zabezpečené ako Pentagon. Môžete úplne zbytočne hýbať so stoličkami a zažínať lampy, ale to je len pre efekt. Nekoná sa žiadne zbieranie vecí do inventára, používanie predmetov je taktiež v hre použité len v minimálnej miere a všetko je pozatvárané bez možnosti čokoľvek otvoriť.

Pred vami sa otvára 15 pasáží, ktoré sú skôr kratšie a niektorými stačí (doslova) len prebehnúť. Hru to dosť fragmentuje a to má za následok len jediné – nestihne sa ani rozbehnúť a už sa dívate na loading. Pôvodnú hru zdobila aj prítomnosť logických hádaniek, na ktoré musíte tentoraz zabudnúť. Tu a tam sa vám postavia do cesty zavreté dvere, ale stačí nájsť niečo interaktívne (napríklad páka, ktorá sa nelogicky nachádza niekde úplne inde ako dvere). Hra si v tomto vypomáha backtrackingom a v poslednej štvrtine sa už priamo vykráda a opakuje.

Interný HPL Engine 2 z dielní Frictional Games nie je technologicky žiaden zázrak a to platí aj pre grafiku. Na



druhú stranu surový, aj keď technicky nedokonalý vizuál hre veľmi pristane. Pôsobí chladne, drsne a štýlovo. Zvuk je perfektný, aj keď taktiež nie tak intenzívny ako v prvej časti. Ambientné zvuky vás sprevádzajú celou hrou, pričom v presne určených chvíľach prechádzajú do minimalistických hororových skladieb. V týchto chvíľach badať náznaky prebúdzajúcej sa atmosféry. Škoda, že nie sú častejšie. Poteší český preklad (titulky) a dokonca veľmi kvalitný po stránke obsahu. Na menšie chybičky v ňom ale narazíte.

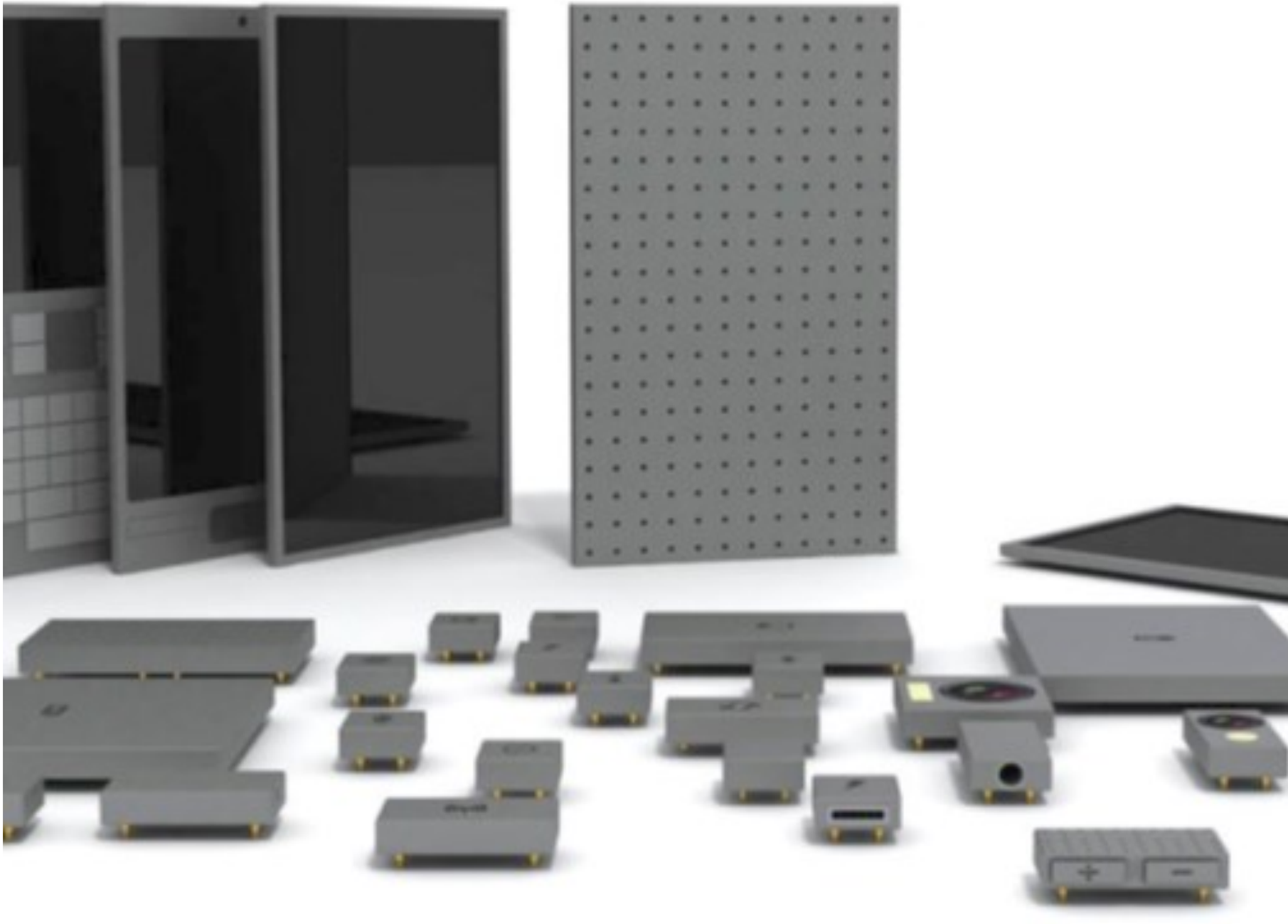
NAD HROU AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS ZOSTÁVA V TIENI VÝNIMOČNÉHO PREDCHODCU, NAVYŠE NAD ŇOU VISÍ ŤARCHA AMBÍCIÍ, ČÍM MOHLA BYŤ. DOKÁŽETE SI JU UŽIŤ, ALE ŠLO BY TO URČITE LEPŠIE. A HLAVNE DLHŠIE. KEĎ VÁM PO PREJDENÍ NA STEAME SVIETI ČAS LEN 4 HODINY (A TO AJ S OBEDOM PRI HRE), TAK SVOJU INVESTÍCIU SPÄTNE NEZHODNOTÍTE AKO NAJLEPŠIU.

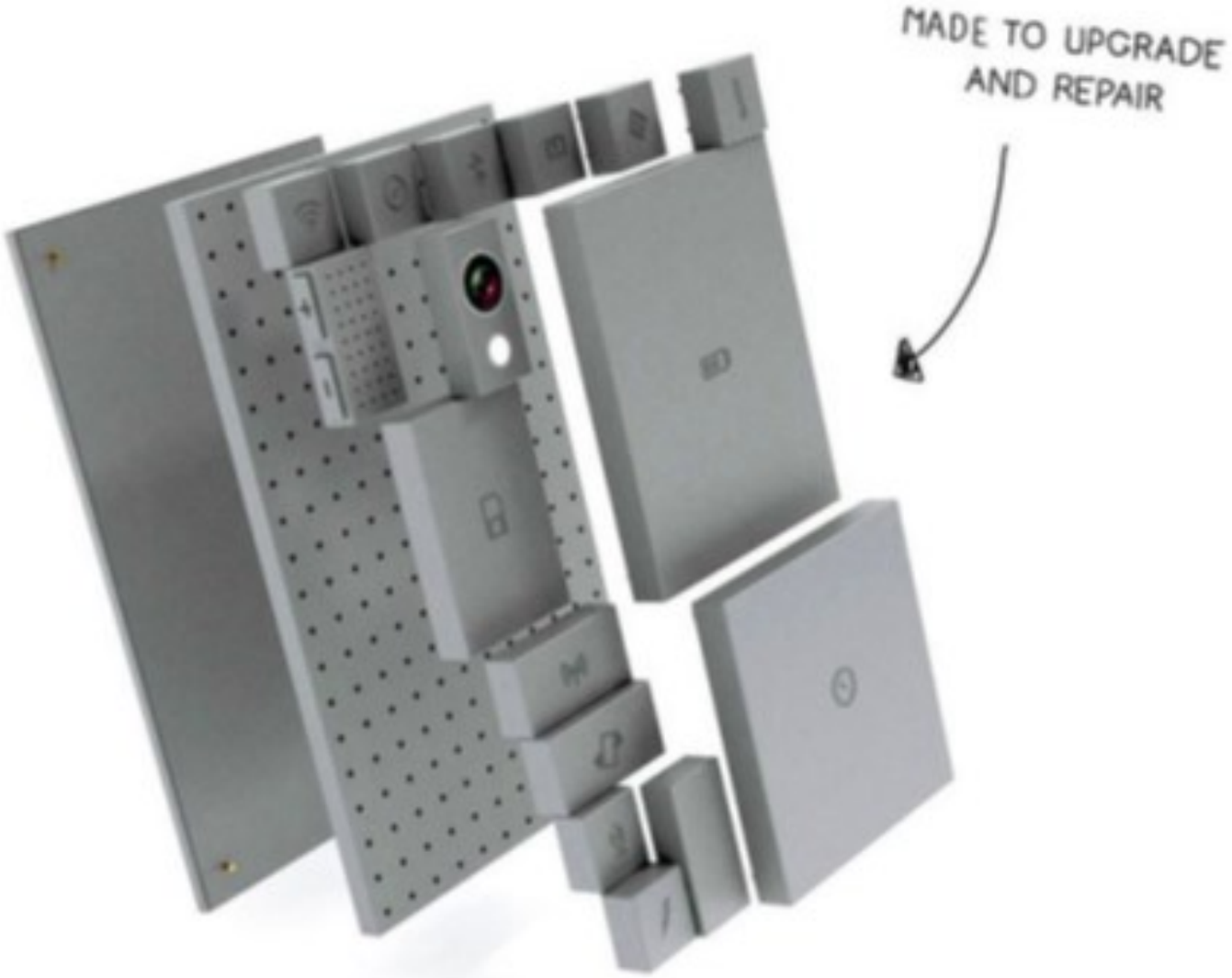
6.0

+ pohlcujúci príbeh
+ filozofický podtext
+ hudba
+ kvalitný český preklad

- dĺžka
- absencia hororovej atmosféry
- absencia interakcie
- absencia logických hádaniek

TECH





PHONEBLOKS

ZLOŽÍME SI RAZ VLASTNÝ MOBIL?

PREDSTAVENIE

IPHONE 5C / 5S

APPLE ZAČIATKOM SEPTEMBRA PREDSTAVILO NOVÚ SÉRIU IPHONE 5 MOBILOV A PRIDALO AJ NOVÉ ČIPY. KONKRÉTNE ZATIAĽ ČO ZĽAVŇUJE IPHONE 4 S, KTORÝ BUDE BEZ POPLATKU PRI ZMLUVE V US, PRIDÁVA NOVÚ VERZIU IPHONE 5 C S OLDGEN ČIPMI A OHLASUJE IPHONE 5 S S NOVÝMI ČIPMI A FUNKCIAMI.

iPhone 5C - je len refresh iPhone 5 s 4 palcovým displejom, starším A6 procesorom, 8mpx kamerou. Je určený pre masy, ktorým sa budú páčiť farebné obaly a "nízka cena". Tá bude 16GB – 599€ a 32GB – 699€

iPhone 5S - bude oproti tomu nová vlajková loď postavená na A7 čipe. A7 je prvý 64 bitový ARM čip, ktorý bude mať dvojnásobnú rýchlosť predošlého čipu a to ako CPU, tak aj GPU. Doprevádzať ho bude motion koprocesor v podobe M7 čipu, ktorý sa bude starať o motion výpočty na pozadí. iPhone 5S však z reálnych zmien oproti predchodcovi upraví čítačka otlačkov prstov, ktorá bude na start tlačidle a budete môcť ním napríklad platiť, alebo odomkýnať telefón.

Cenovo vyjde 5S na 16GB – 699€, 32GB – 799€ a 64GB – 899€.

Mobily vyjdú v 9 krajinách 20. septembra, do konca roka by mali byť v 100 krajinách.

PHONEBLOKS

PHONEBLOKS JE KONCEPT MOBILU POSTAVENÉHO PRAKTICKY NA LEGO SYSTÉME. A TEDA MOBIL S POSTAVÍTE Z VAMI VYBRANÝCH ČASTÍ A TEDA, AK CHCETE VÄČŠIU BATÉRIU, ZOBERIETE VÄČŠIU BATÉRIU, AK CHCETE VÄČŠIU ŠOŠOVKU ZOBERIETE VÄČŠIU TÚ. NIEKTORÉ VECI NEMUSÍTE INŠTALOVAŤ VÔBEC, NIEKTORÉ VŠAK POTREBUJETE A TEDA SA S KONFIGURÁCIOU BUDETE MUSIEŤ POHRAŤ.

Celkovo zaujímavý koncept, ale neelegantný a je otázne kto by to vlastne chcel používať a či sa to náhodou nebude rozpadávať. Ale nech je ako chce, autori už vo svojom vlastnom crowdfundingu vyzbierali plnú sumu na vytvorenie tejto skladačky a teda ju zrejme uvidíme aj v reále.

XBOX ONE MÁ DÁTUM

OHLÁSENIE

MICROSOFT UVEDIE KONZOLU XBOX ONE NA 13 SVETOVÝCH TRHOV, MEDZI KTORÝMI NEFIGURUJE SLOVENSKO ANI ČESKÁ REPUBLIKA, 22. NOVEMBRA. XBOX ONE VYCHÁDZA V ROVNAKÝ DEŇ AKO PRED ÔSMIMI ROKMI JEHO PREDCHODCA XBOX 360.

Xbox One sa začne v prvej vlne predávať v Austrálii, Brazílii, Francúzsku, Kanade, Nemecku, Írsku, Mexiku, Novom Zélande, Rakúsku, Španielsku, Veľkej Británii a USA. Na trhy ďalších krajín sa má dostať v priebehu budúceho roka.

Predobjednávky Xbox One boli rozobrané v rekordnom čase, Yusuf Mehdi, vice prezident pre marketing a stratégiu odhaduje, že pôjde o najväčší launch Xboxu doteraz. Microsoft sa snaží vysoký dopyt uspokojiť dodatočnou dodávkou Day One balení, v ktorých predobjednávatelia získajú zadarmo FIFA 14. Mali byť byť k dispozícii u vybraných predajcov už dnes.

XBOX ONE VYCHÁDZA TÝŽDEŇ SKÔR AKO PS4, KTORÁ DEBUTUJE V EURÓPE 29. NOVEMBRA ZA 399 EUR.

NOVÉ NINTENDO 2DS

NASLEDOVNÍK 3DS NIE JE 4DS, ALE KROK SPÄŤ A TO NINTENDO 2DS! NIE JE TO VŠAK NOVÝ HANDHELD, ALE SKÔR NOVÁ VERZIA VERZIA 3DS V ŠPECIÁLNOM, PRAKTICKY TABLETOVOM FORMÁTE. NOVÝ HANDHELD SA TOTIŽ UŽ NEDÁ ZAVRIEŤ A OSTÁVA STÁLE OTVORENÝ, VNÚTORNOSTI MÁ ALE STÁLE ROVNAKÉ AKO JEHO PREDCHODCA A TEDA PROCESOR A DISPLEJE, JEDINE VŠETKO UŽ TERAZ BUDE 2D. K HANDHELDU BUDE NINTENDO PRIDÁVAŤ 4GB SD KARTU.

Pre zaujímavosť dva rozdelené displeje su vlastne jeden touchscreenový rozdelený plastom. Teda keby Nintendo chcelo mohlo mať rovno malý herný tablet, takto sa len obmedzia 3D hrami.

Handheldom chce Nintendo rozšíriť základňu užívateľov vďaka nižšej cene a novému, možno pre niekoho atraktivnejšiemu formátu. Chce ním teraz osloviť viac deti a preto aj handheld vychádza bok po boku Pokemon X and Y.

2DS VYJDE V EU A US 12. OKTÓBRA ZA 130 DOLÁROV, BUDE V DVOCH FARBÁCH A TO MODREJ A ČERVENEJ. PRE POROVNANIE 3DS JE MOMENTÁLNE ZA 170 DOLÁROV

UŽÍVATELIA

TMNT

KORYTNAČKY SA VRACAJÚ

DEMONRAZIEL

TMNT: OUT OF SH

Návrat legendy

Odhliadnime od toho, že si týmto podnadpisom zdanlivo prihrievam polievočku (svoj doteraz posledný článok som tu zverejnil takmer pred piatimi rokmi) a zamerajme sa na históriu kung-fu žiab... vlastne ninja korytnačiek. Môj prvý kontakt s touto veselou štvoricou zaistil koncom 80-tych rokov ich prvý animovaný seriál, ktorý som poctivo sledoval a nasledovalo vášnivé zháňanie všetkého „korytnačieho" – od komiksov, cez figúrky a plagáty až po nálepky do dvoch rôznych zberateľských albumov.

Aj keď popularita Teenage Mutant Ninja Turtles v druhej polovici 90-tych rokov upadla, nový animovaný seriál z roku 2003 (mňa osobne táto verzia veľmi nenadchla, ale to je hlavne spôsobené nostalgickou láskou k 80-tym rokom), či film z roku 2007 ich znovu čiastočne spopularizoval a najnovší seriál pod záštitou káblovej televízie Nickelodeon, ktorý sa čoskoro dočká druhej sezóny, im opäť vydláždil cestu do sŕdc detí, teenagerov a ich nostalgicky naladených rodičov (a mňa).

A najmä z posledne-menovaného seriálu čerpá aj nová hra z dielne Red Fly, ktorej sa teraz pozrieme bližšie na zúbky.

S láskou k detailom

Podľa toho, čo som mal možnosť v hre vidieť a počuť, by som povedal, že chlapci a dievčatá od „červenej muchy" sa s korytnačkami dobre poznajú – odkazy a rôzne narážky na staršie inkarnácie TMNT sa v hre (najmä v slušne nahovorených dialógoch) nachádzajú na každom kroku. Rovnako sa vyhrali aj so súbojovým systémom, kde je možné okrem tradičných útokov (tu tradičnú dvojicu „rýchly" a „pomalý" útok nahradili „útok zbraňou" a „kop", ktoré je možné medzi sebou rôzne kombinovať do všemožných combo-útokov) dopĺňajú takzvané spoločné útoky, kedy pár, či dokonca celá štvorica zaútočí na nepriateľa naraz (napr. ho pripučia svojimi panciermi) a každý pár korytnačiek má vlastné kombo.

V priebehu hry máte možnosť získať aj sekundárne zbrane (Donatello si vyrobil antigravitačnú rukavicu a Rafael dostal kovové rukavice), resp. sekundárne módy do zbraní (Leonardo si dokáže spojiť meče do jedného dvojsečného a Michaelangelo si vie spraviť z nunchakov kusarigamu). Čerešničkou na torte je jednoduchý RPG systém, umožňujúci po získaní určitého množstva XP odomknúť nové chvaty a hmaty, vylepšiť vlastnosti postáv atp. Získať dostatok skúseností na všetky vylepšenia vám umožnia rôzne challenge módy, ktorým sa dá venovať popri hlavnej dejovej línii.

PC, XBOX 360, PS3

Stále toľko chuti roboty a už tak málo času

Doteraz som vymenovával samé pozitíva a mnohí si už zrejme hovoríte „tak toto

HADOWS

musí byť parádna hra". Žiaľ, po jej dohraní môžem len sucho podotknúť, že mala potenciál sa ňou stať. Osobne môžem len špekulovať, či sa autori príliš venovali dialógom a podobným drobnôstkam, či prepili všetok svoj rozpočet, alebo ich vydavateľ Activision z nejakého dôvodu prinútil vydať hru v tomto „surovom" stave, ale celkový produkt pôsobí „narýchlo zbúchaný„ a nedokončený.

Grafika, ktorú možno v dnešnej dobe označiť za hranične akceptovateľnú, ohyzdné in-game animácie doplnené statickými obrázkami v komiksovom štýle posúvajú dopredu pomerne jednoduchý príbeh (klasické zastavovanie Shredderových zlovestných plánov ničím nenadchne, ale ani neurazí) a hernú časť vypĺňa pobehovanie po ničím nezaujímavých lokalitách (kedy častokrát neviete, kam máte ísť, nakoľko v hre absentuje ako waypoint systém, tak akákoľvek mapa), súboje z neustále sa respawnujúcimi hordami nepriateľov, ktorých je v hre extrémne málo (väčšina sa líši farbou oblečenia a počtom rán, ktoré im musíte uštedriť, než sa konečne prestanú zdvíhať zo zeme a útočiť) a smiešne jednoduchá hackovacia minihra, ktorá v tejto hre pôsobí ako päsť na oko.

Zvuky sú... ok, čo znamená absolútne ničím nevybočujúce z priemeru. Dabing, ako som už spomínal vyššie, je na dobrej úrovni, ale dialógy (a tiralógy a tetralógy) sa zvyknú často spustiť naraz a všetky korytnačky sa zrazu začnú prekrikovať, až im nie je rozumieť a opakovanie tých istých bojových pokrikov sa tiež rýchlo zunuje.

Ku hudbe sa vyjadrím tradične stručne: nezapamätal som si síce ani jednu melódiu, ale nemal som ani nikdy pocit, že by mi hudba liezla na nervy.

„Ale veď súboje – samotné gro hry – musia byť predsa úplne skvelé, s ohľadom na prepracovaný súbojový systém," vravíte? Nuž, nerád to hovorím, ale aj tento potenciál bol dokonale zabitý vďaka neresponzívnemu ovládaniu, kamere, ktorá má občas problém zamerať sa na niečo iné, než váš pancier a plejáde bugov, ktorá miestami robí z Teenage Mutant Ninja

3.5

+ dialógy
+ súbojový systém
+ dĺžka hry (v tomto prípade skôr „krátkosť", vďaka ktorej nebudete dlho trpieť)

- tony a tony bugov
- zastaralá grafika a dizajn
- práca kamery
- ovládanie
- repetetívnosť

= zabitý potenciál a najhoršia hra, ktorú som tento rok hral.

Turtles: Out of the Shadows nehrateľnú hrôzu. Niekoľkokrát mi hra z ničoho nič zamrzla, stlačenie nejakej klávesy spravilo niečo úplne iné, než malo, občas mi korytnačky odmietli skákať, prípadne kopať, nepriatelia zmizli z mapy a ja som nemohol pokračovať v hre (hra vás pustí ďalej, až keď vyradíte z boja všetkých protivníkov), titulky občas mizli, postavy rozprávali jedna cez druhú a nebolo im nič rozumieť, omráčení spolubojovníci sa nedali prebrať. Takto by som mohol pokračovať snáď aj na celú stranu. Beta-testing v hre zrejme vôbec nebol alebo bol úplne odfláknutý a to definitívne zrazilo na kolená akékoľvek prvotné pozitíva, ktoré toto dielo malo.

Záverečné zhrnutie som si pripravil vo forme minirecenzie (alebo rovnice?), aby si aj netrpezliví čitatelia niečo z tohto článku odniesli:

DARK SOULS 2

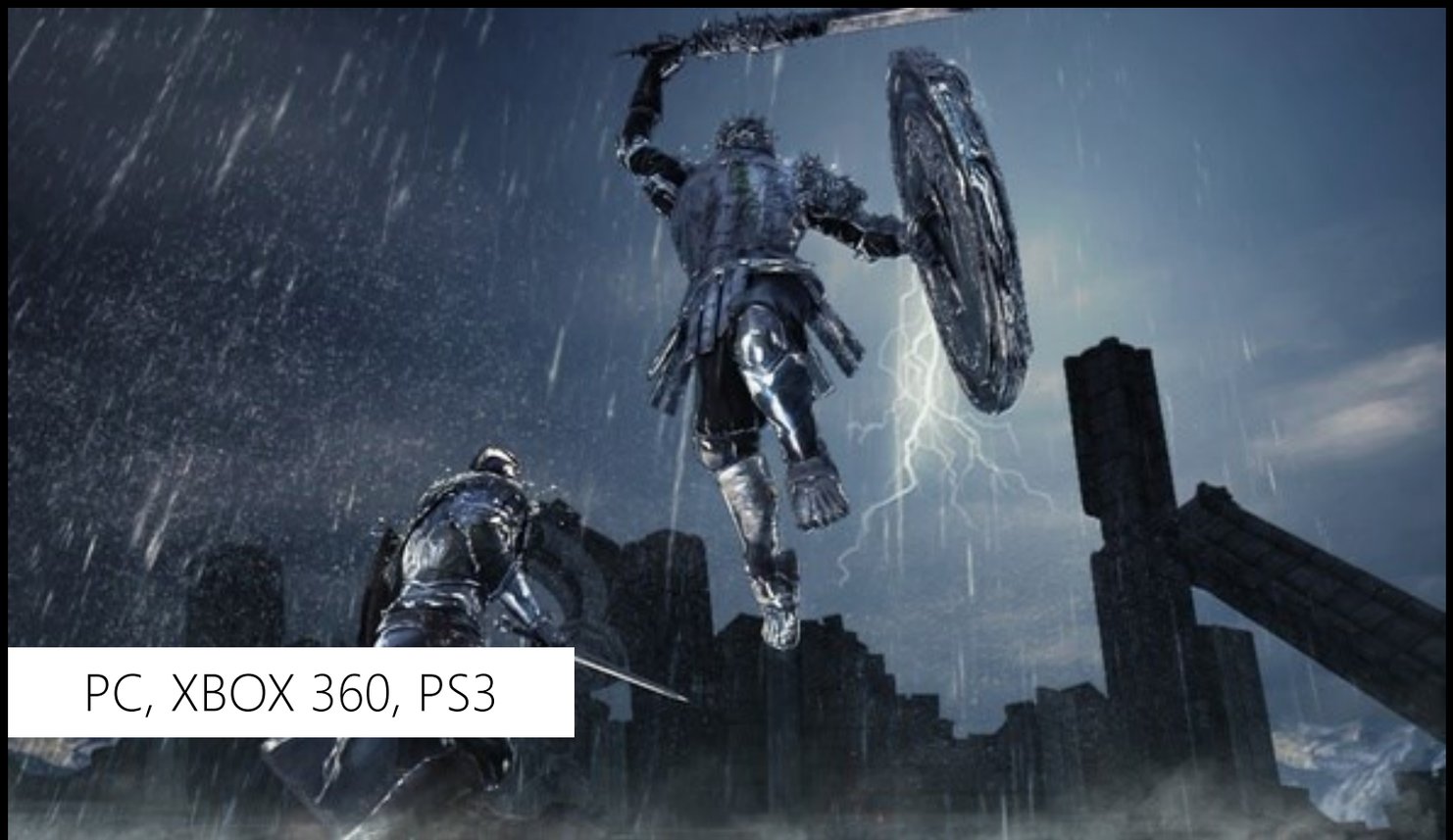
YOSHIMITSHU

PRVÝ DIEL HRY NA HRDINOV DARK SOULS PREKVAPIL SUROVOSŤOU, S AKOU HRÁČOV TRESTAL A NECHÁVAL V NEVEDOMOSTI. PRETO SA Z NEHO STAL HIT. A DRUHÝ DIEL PÔJDE V JEHO STOPÁCH.

Hra Dark Souls 2 je pokračovaním titulu, ktorý má na svedomí celé kontajnery zničených myší, klávesníc a ďalších ovládačov. Je to pokračovanie hry na hrdinov, ktorá je určená pre tých najtvrdších s najtvrdších. Razí filozofiu, podľa ktorej je potrebné hráčom prezrádzať čo najmenej svojich mechanizmov a maximálne ich trestať.

V hernom svete, ktorému vládne vojnová akčná séria Call of Duty, by takáto hra nemala mať absolútne žiadnu šancu. Napriek tomu si našla nemálo fanúšikov, ktorí na ňu prisahajú a ktorí sa na fórach modlia, aby autorov náhodou nenapadlo urobiť Dark Souls 2 jednoduchšie. Pretože je to hlavne tá nesmierna výzva a objavovanie skutočne tajomného, čo vás k Dark Souls prikuje.

Už Hitchcock poznamenal, že zďaleka najväčší strach máme z neistoty a neznáma, nie z monštier a duchov. Toho chce Dark Souls 2 využiť vo veľkom, a to predovšetkým využitím svojho grafického kabátiku a štýlu pre vytvorenie strašidelnej atmosféry, ktorý nás v spolupráci s precíznou zvukovou stránkou vyženie do obchodov za novými trenkami. Práve fantázia samotných hráčov má dopomôcť lepšiemu zážitku, ktorý bude predchádzať samotným súbojom. "Chceme na hráča emocionálne zatlačiť, keď budú prechádzať tmavými priestormi a nebudú vedieť, či sa v okolí nachádzajú monštrá, alebo nie," povedal Tanimura.



PC, XBOX 360, PS3

Časom hrdina narazí na magický kryštál, ktorý mu pomáha osvetľovať určitú časť prostredia okolo. Jedná sa naozaj skôr o pomôcku pre tých menej statočných, pretože pochodne a magické kamene osvetľujú len veľmi malú časť. Navyše so sebou nesú ďalšie dilemy. Buď vedľa meča ponesiete štít, alebo pochodeň. Buď budete vidieť, alebo mať možnosť sa brániť. Tento štýl mi veľmi pripomenul staručkého Dooma 3 a naše patálie s baterkou, čo rozhodne vidím ako krok správny.

Temné chodby našťastie nebudú jediným prostredím v hre. Úplne nový engine sa predsa len musí nejako predviesť a vývojári sľubujú veľmi rôznorodé prostredie, ktoré vytvorí sýty kontrast. Nebude teda prekvapujúce vyliezť po polhodine v kanalizáciách do obrieho rozľahlého priestranstva zaliateho slnkom. Tiež by sme sa mali dočkať oveľa precíznejšej práce s prostredím a úrovňami samotnými, ktoré obmedzí nutnosť vracať sa späť a ponúknu komplexnejší zážitok, než prvý diel. Stále by sme však mali mať dostatok voľnosti.

Nie je tajomstvom, že pôvodná Dark Souls hra bola hardcore záležitosťou pre odolných. Poriadnym RPGčkom, kde sa umieralo častejšie, než sa bojovalo. Rovnakú štruktúru mieni štúdio preniesť aj do nasledovníka, neľútostná obtiažnosť a časté úmrtia rozhodne neuľahčí prístup do série nováčikom, budú však mať oveľa zmysluplnejší kontext. Ako poznamenal Tanimura, tvorcovia chcú, aby sme si smrť v hre užívali, nech to znie akokoľvek divne. K tomu majú prispieť nielen značné poklady, roztrúsené v okolí, ale predovšetkým samotné monštrá.

Tie budú pozdvihnuté za úplne novú úroveň, a to nielen z hľadiska rôznorodosti a vzhľadu. Žiarivým príkladom bude stretnutie s jednou nemotornú beštiou v temných chodbách zámku. Rytier ju zbadal skrze mriežku vo dverách v susednej miestnosti. V akejkoľvek inej hre by to znamenalo nájsť správny uhol a strieľať na nepriateľa šípy či magické čáry-máry do tej doby, než padne. V Dark Souls 2 však budete musieť zapnúť uzliny. Prvý šíp, vypustený medzi oči beštie je totiž predzvesťou poriadneho šprintu, ktorý končí pri dverách. Tie sa po niekoľkých úderoch rozletia na všetky strany a hrdina sa behom chvíľky stáva maľbou na stenách. Podobné situácie by nemali byť iba sporadické, čo hneď dokazuje ďalší stret.

Po chvíľke chôdze naráža na ďalšieho s obrnencov, ktorý pripomína kríženca orka a pásavca. Je jasné, že priamy útok ťažko uspeje a rytier sa teda snaží uhýbať mocným úderom a vpadnúť nepriateľovi do chrbta. Po chvíli sa mu to konečne podarí a je zasadený prvý nádejný úder. Hromada svalov však miesto nemotorného otáčania zvolí inú stratégiu a hodí šípku dozadu v štýle toho najlepšieho wrestlera. Hrdina je na placku a my máme ponaučenie. Nesekajte orkov do chrbta.

Súboje teda budú podstatne strategickejšie, a to nielen vďaka zvýšeniu inteligencie monštier, ale tiež vďaka omnoho širšej palete animácií a pohybov hlavného hrdinu. Štýl z prvého dielu je stále zachovaný a systém súbojov je vo svojom jadre veľmi jednoduchý. Tí z vás, kto sa ale bude chcieť dostať za prvý roh, budú musieť premýšľať.

Ako vtipne dodal Tanimura, smrť je učiteľom. Časom sa naučíte určitým situáciám predchádzať a riešiť ich, len sa nemusíte báť zomrieť. To možno na prvý pohľad znie ako neustále dookola omieľaný systém pokusov a omylov, vývojársky tím sa ale snaží tomu predísť. Umieranie nás má predovšetkým baviť. "Či už hráči zomrú z akýchkoľvek dôvodov, musia pochopiť, prečo sa tak stalo," povedal Tanimura.

Dark Souls 2 by sa tak dal jednoduchšie pomenovať ako Dark Souls na druhú. Pôvodný nápad a pôvodná hrateľnosť, vylepšená takmer vo všetkých smeroch. Dark Souls rozhodne nie je pre každého a jeho náturu hráč musí pochopiť. Ostatne, neexistuje veľa hier, kde vás má smrť iba posunúť ďalej. Pokiaľ ale patríte medzi fanúšikov podobných zážitkov, rozhodne sa môžete začať tešiť. Grafické orgie totiž nebudú to jediné, čo vás v dvojke čaká. Titul sa navyše okrem konzol objaví aj na PC.

Dark Souls 2 sľubuje nielen vylepšiť existujúce mechanizmy, ale aj odstrániť nepríjemnosti a pridať novinky bez toho, aby sa menilo jadro značky. Ak sa to vývojárom podarí, mohla by sa séria dostať do širšieho podvedomia hráčov.

P3X0

ŽENY V HRÁCH -

TÁTO KRÁSKA JE TO JEDNA Z NAJVÄČŠÍCH A VÔBEC MOŽNO NAJZNÁMEJŠÍCH POSTÁV HERNÉHO PRIEMYSLU (SCHVÁLNE SKÚSTE SA BABKY OPÝTAŤ, ČI VIE KTO JE TO LARA CROFT... HMM, NO DOBRE, TAK TOTO MOŽNO NEBOLA TÁ SPRÁVNA GENERÁCIA, ALE...) NO AJ PRETO, ŽE TOĽKO SLOV, KOĽKO JEJ VENUJEM BY PREDOŠLÝ DIEL SERIÁLU O ŽENÁCH V HRÁCH NEZVLÁDOL.

Myslím si, že každý mi dá za pravdu, ak poviem, že Lara v článku so ženami, ale celkovo aj s postavami herného priemyslu nesmie chýbať. A vlastne celý tento seriál by bol ako ruža bez stopky, nočná obloha bez hviezd, búrka bez dažďa či zima bez snehu. Najvýraznejší zástupca nežnejšieho pohlavia v hrách a nebolo by ani príliš odvážne tvrdiť, že toto je jedna z najznámejších postáv, ktoré mali obrovský vplyv na hry.

Túto anglickú archeologičku, nepochybne trojhviezdičkovú sexicu uzrel svet už v roku 1996 pod taktovkou štúdia Core Desing. Upáliť toho, kto nevie, že sa tu bavíme o svätom hernom grále - Tomb Raider. Lara Croft je... no dalo by sa povedať, že taký Indiana Jones v ženskom prevedení. Cestuje po svete a hľadá rôzne mystické alebo iným

LARA CROFT

zaujímavé historické artefakty či iné akčné a životunebezpečné dobrodružstvá. Jej príbeh nás zavedie k dobrodružstvu hľadania artefaktu Atlantídy (TR), dýku Xianu (TR2) alebo aj fragmentov meteoritu, ktoré majú zvláštnu moc (TR3), bojom proti zloduchom, či jej spomienkam na minulosť.

Pozrieme sa na mladú začínajúcu archeologičku, ktorú sprevádza jej učiteľ Werner Van Croy (TR: Last Revelation). Premiestnime sa do pieskom nasiaknutého Egypta za Artefaktom boha Hóra (TR: Chronicles). Alebo máte radšej stredovek, kráľa Artuša a rytierov okrúhleho stola? TR: Legend je venovaný honbe za Excaliburom a tiež Larinou matkou. Radi žijete z nostalgie? Potom je tu jubilejný 10-ročný Tomb Raider, ktorý je remakom pôvodnej jednotky a TR: Underworld ešte výročie prehlbuje. Už len z tohto krátkeho defilé možno dedukovať, že neostane kontinent neodpanený Larinou topánkou.

Z jej povahy vyplýva, že často pri svojich výpravách podstupuje nemalé riziko. Taktiež neváha použiť ani svoje dve dobre naleštené H&K USP pištole. Neraz proti nej stoja prírodné či umelé prekážky, alebo rôzne pasce. A keďže atletika je jedna z predností, ktoré toto dievča ovláda, poľahky ich zvláda. Veľa krát použije zbrane proti agresívnej zveri, no neštíti sa ich vytasiť ani na ľudských protivníkov a prestrieľať si cestu do svojho cieľa. Jednoducho neexistuje prekážka, ktorá by toto odhodlanie mohla zlomiť.

Séria Tomb Raider nás teší a zabáva už takmer dve dekády a patrí medzi to najlepšie a najdlhšie z herných sérií vôbec. Pod Tomb Raider sa podpísalo aj niekoľko herných štúdií – Core Design (1996 - 2006), Crystal Dynamics (2006 - 2010) a v roku 2013 spolupracovalo na najnovšom prírastku aj štúdio Eidos Montreál. V roku 1996 táto séria zaznamenala svoj začiatok a započala legendu menom Tomb Raider a zrod pojmu Lara Croft. Túto rodinku rozšíril Tomb Raider 2 (1997), nasledoval Tomb Raider 3 (1998) a pred prelomom milénia to ešte stihol Tomb Raider: The Last Revelation (1999). Čiaru tisícročia prekročil TR: Chronicles (2000). TR: The Curse of the Sword (2001) a TR:The Prophecy (2002) boli vydané pre GameBoy. TR: The Angel of Darkness (2003) ako posledný projekt Core Design. TR: Legend (2006), TR: Anniversary (2007), TR: Underworld (2008) a Lara Croft and the Guardian of the Light 2010 vyšiel pod záštitou Crystal Dynamics. Reštart série prišiel v roku 2013 pod názvom Tom Raider (A survivalist was born).

Počas tohto v hernom priemysle „storočia" Láru dabovalo niekoľko herečiek. Prvú Laru naučila hovoriť Shelley Blond, jej štafetu prevzala v rokoch 1997 a 1998 Judith Gibbins, po nej

nasledovala Jonell Eliot (1999 - 2003), Kelley Hawes (2006 - 2010) a majstrovské dielo odviedla Camille Ann Ludington. Motion Capture si zahrali len Heidi Moneymaker (2008) a Ludington-ová (2013). Známe je mnohým určite aj podarené filmové duo, ktoré na strieborné plátno preniesla Angelina Jolie a určite Lare neurobila hanbu. Hlavne čo sa fyzických predností týka.

Návrh Lary Croft začal už v roku 1993. Vtedy grafik Toby Gard predložil 5 možných variant na túto postavu. Pôvodne mala byť hrdinom série mužská postava s klobúkom a bičom, čo až náramne pripomínalo Indianu Jonesa. Tento názor zdieľal aj Jeremy Smith, (spoluzakladateľ Core Design) a rázne odmietol doterajšiu prácu; načo obratom žiadal viac originality. Toto bolo impulzom pre Garda začať s niečím dovtedy nevídaným - so ženskou postavou, ktorá by mala byť opakom toho, čo doteraz vymyslel, ale aj stereotypu (ženských hrdinov v hre). Smith bol pôvodne ohľadom ženskej postavy dosť skeptický, no umožnil Gardovi pokračovať v návrhu hlavnej protagonistky Tomb Raidera. Dizajn novej postavy postavil na predlohách švédskej popovej speváčky Neneh Cherry a hrdinkou komiksu Tank Girl a dal to dohromady. Výsledkom boli aj šialenosti typu (veľmi) svalnatá žena alebo nacistická, militantne orientovaná dievka. Prototypy dostali Juhoamerické meno Laura Cruz (Eidos, vtedajší vydavateľ TR sídli v Anglicku - Wimbledon). No manažment Eidosu mal iné plány a rozhodol sa orientovať viac na anglické mená.

Preto sa vybrali z anglického telefónneho zoznamu mená, ktoré sa najviac podobali doterajšiemu – teda Laura sa zmenila na Lara a Cruz na Croft. Podľa toho sa upravilo aj celé príbehové pozadie a pôvod tejto postavy sa zmenil na aristokratický tak, aby to korešpondovalo s typickým Angličanom. Po slede týchto udalostí vznikla prvá 230 polygónová (nie finálna) podoba Lary Croft pre prvý Tomb Raider. Aj veľké prsia získala Lara čírou náhodou a to keď sa Gard snažil robiť animácie pre postavu a náhodou jej ich zväčšil o cca. 150% (tak opisujú udalosť očitý svedkovia). Zmenu si náhodou všimol kolega a tento „nepodarok" ukázal aj ostatným spolupracovníkom. Tým sa zmena natoľko zapáčila, že naliehali na grafika, aby takto model nechal. Nakoniec sa táto podoba dostala aj do Eidosu a tí boli z výsledku nadšení. Rozhodli, aby sa na postave už nič zásadné nemenilo, stačilo už len doladiť detaily. Ironiou je, že tvorca tejto legendy Gard opustil Core Design ihneď po dokončení prvého dielu Tomb Raider. Sťažoval sa totiž na nedostatok priestoru a utláčanie svojho kreatívneho ducha.

Postupom času sa Lara ustavične zlepšovala. V TR2 sa jej vylepšili krivky, aby bola viac príťažlivá. Do TR3 pribudlo viac outfitov a animácií ako napríklad: vykopávanie dverí, lepšia interakcia s prostredím, plazenie sa atď. Vtedy už mala 300 polygónov. Core Design pracovalo na TR: The Last Revelation konštantne už niečo okolo štyroch rokov a kvôli stagnovaniu s touto postavou a neschopnosti nasmerovať ju ďalej sa rozhodli, že tento diel

bude Larin osudný a nechali ju umrieť uväznenú v jaskyni. Preto už Angel of Darkness rozpráva svoj príbeh flashbackovo. Tento diel vyčlenil iba samotnej postave Lary až 4400 polygónov (pretože hra vyšla aj na PS2, čo bolo HW delo a bol to celkom solídny nárast oproti tempu predchodcov).

Nuž ale ani polygóny hlavnej postavy Angel of Darkness neochránili tento TR od prepadáku... keď už Last Revelation mal na mále, no aj kvôli finančným problémom predalo Eidos značku štúdiu Crystal Dynamics (predtým pracovali na sérii Legacy of Kain). Tí síce vliali novú krv do žíl Tomb Raiderom, no ani raz sa „kryštálom" v rozpätí piatich rokov nepodarilo s touto značkou prekročiť vlastný tieň a hodnotenia od 70 do 80% znamenali len solídnu hru a žiadny AAA titul. Dovolím si tvrdiť, že Legend, Anniversary a Underworld sa až nápadne podobajú ako vajce vajcu a TR opäť začalo prešľapovať na mieste.

Mimochodom vývojári tvrdili, že v Legends len prsia tejto sexbomby obsahujú viac polygónov než celá postava doteraz. Lara síce v týchto troch dieloch nepôsobí úplne zle, no je taká akási nemastná-neslaná a vôbec sa mi nezdala ako ťahúňom tejto značky a výrazným charakterom. The Last Guardian sa síce pokúsil niečo zmeniť, no je to až reštart značky z tohto roku, ktorý opäť postavil tento skvost medzi ženami v hrách do vitrín. Treba uznať, že na tom má nemalú zásluhu aj herecký výkon Camilly Luddington, ktorá sa možno zdala až preafektovaná, prekričaná a ufňukaná, no práve to znej urobilo takmer živé, cítiace a hlavne z davu vyčnievajúce dievča a postavilo ju do popredia pred všetko ostatné. Myslím, že mi dáte za pravdu, ak poviem, že táto Lara predčila všetky očakávania a je možno tou najlepšou svojho druhu.

Hviezda tejto kategórie vyzbierala aj slušný zástup ocenení či iných uznaní a úspechov. Rok 1996 sa niesol v duchu ospevovania Lary a je považovaná za katalyzátor nárastu ženských hlavných postáv v hrách. Kaiser Hwang (PlayStation magazín): "Ukázala silu žien v hrách". Podľa IGN Croft redefinovala úlohu žien v hernom priemysle. Mnoho iných uznávaných predstaviteľov hernej branže považuje Laru za ideál ženskej hrdinky, s ktorým sa všetky ostatné nebezpečné baby porovnávajú. Britský magazín Computer and Videogames označil príchod tejto postavy za míľnik v hrách a hráči zrazu neboli len „IT nerdi a geekovia", ale ich rady už tvorila aj „mainstream" populácia normálnych ľudí. Bristol City, niekdajšie sídlo Core Design, dokonca pomenovalo miestny pretekársky okruh v roku 2009 na „Lara Croft Way".

Názov sa vyberal vo verejnom hlasovaní a meno Lary Croft získalo neuveriteľných 89% hlasov z 27 000 voličov. Samozrejme, nemalý kredit po slabších pokračovaniach tejto archeologičke pridala hollywoodska superhviezda Angelina Jolie. Tomb Raider sa v roku 2008 stal najväčším filmom, v ktorom hlavnou postavou bola žena a je vôbec druhým najlepšie zarábajúcim filmom podľa hry (TR v zárobkoch prekonal až v roku 2010 Prince of Persia).

Internet sa pekne rozmáhal už v 90-tych rokoch a koniec roku 1998 zaznamenal cez stovku stránok venujúcich sa výlučne postave Lary Croft. Rok 2000 už evidoval 4700 stránok tohto zamerania. Okrem iného Lara Croft drží aj Guinessov rekord ako najviac spoznávaná/poznaná herná postava a dokonca má aj vlastnú hviezdu na chodníku v San Franciscu. Mnohý označujú Laru a povedzme si, že aj právom za superstár, a to už nielen v hrách. Nájdu sa aj takí, ktorí ju považujú za sex symbol, a nejde len o hráčov. Veď aj má byť prečo. V rokoch 1998 a 1999 sa pravidelne objavovala v Playboyi.

Stvárnila ju modelka Nell McAndrew. Táto modelka bola hlavným ťahákom na E3 1999 v cosplayi. Ironiou bolo, že Nell nedostala povolenie od Eidosu pózovať pre Heffnerov magazín a vyhodili ju. Spomeniem len, že tento sex symbol stvárnilo viacero modeliek. Okrem zmienenej aj Vanessa Demouy, Jill De Jong, Karima Adebibe, Alison Carroll či Lucy Clarkson.

MIMOCHODOM NIEKTORÉ ZO SPOMENUTÝCH ABSOLVOVALI AJ TRÉNING SAS, PREŽITIA, ZBRANÍ, ARCHEOLÓGIE. TO VŠETKO, ABY SA LEPŠIE ZHOSTILI ÚLOHY CROFT. UŽ OKREM SPOMENUTÉHO GUINESSOVHO REKORDU DRŽÍ TÁTO POSTAVA REKORD AJ ZA NAJVIAC OFICIÁLNYCH STAND-INOV ZA ROK 2008. (STAND-IN – OSOBA, KTORÁ PRED SAMOTNÝM NATÁČANÍM FILMU NAHRÁDZA HLAVNÚ HVIEZDU/HEREČKU/HERCA V OBLASTI PÓZOVANIA A ROBÍ PROMO). REBRÍČKY TOP XY ANI NEMÁ ZMYSEL SPOMÍNAŤ PRETOŽE TÁTO POSTAVA BY VO VÄČŠINE DOMINOVALA. NO AJ TAK BY BOLI VZHĽADOM NA VYŠŠIE SPOMENUTÉ ÚSPECHY ÚPLNE IRELEVANTNÉ.

FILMY

kinema.sk

LIETADLÁ

MICHAL KOREC

FILM

DISNEY ROZBIEHA SVOJU PRODUKČNÚ MAŠINU Z ANIMOVANÝCH SVETOV PIXARU NAPLNO – NIELENŽE NÁS PRED DVOMI ROKMI POCTILO POKRAČOVANIE ÁUT, TENTO ROK SA DO KÍN DOSTÁVA AJ VEDĽAJŠÍ FILM LIETADLÁ. PÔVODNE URČENÝ IBA PRE DOMÁCE VIDEO, NO ZRAZU JE Z NEHO NOVÁ SÉRIA – A TENTO ROK ŠTARTUJE PRÍBEH INÉHO HRDINU.

Dusty je obyčajné dedinské lietadlo, ktoré má veľký sen: súťažiť na svetových pretekoch. Teraz musí akurát práškovať polia, no jedného dňa sa vidí po boku slávnych lietadiel. Problémov na splnenie sna je viacero: nemá dostatočnú konštrukciu, absolútne žiadne skúsenosti a najhorší je strach z výšok. No priatelia vrátane starého ostrieľaného veterána z druhej svetovej mu dajú viaceré rady a najmä nádej, aby si svoj sen splnil, dostal sa na nevídané miesta sveta a postavil sa aktuálnemu šampiónovi.

Lietadlá vytvárajú zaujímavú vetvu animákov v našich kinách. Popri špičkových áčkových produkciách od samotného Pixaru, Blue Sky Studios alebo aj Sony Pictures Animation či Illumination Entertainment nám distribútori prepašujú do kín aj kúsky na úrovni béčkového braku typu Cesta na mesiac 3D alebo Hurá do Afriky či európsku produkciu, ktorá väčšinou kopíruje americké idey (Sammyho dobrodružstva vs. Hľadá sa nemo). Top filmy poznáte na prvý pohľad už z traileru, ktorý je skvelo zostrihaný a niečím vás upúta: náčrtom deja, vtipom, animáciou. Brak či kópia z Európy sa rýchlo prezradí silenými vetami a groteskným pádmi postavičiek – ktorá nedostane

jednu do hlavy, tá je zväčša hrdinom.

Lietadlá sú v tomto smere niekde inde. Ich obsah (a čiastočne aj forma, napríklad v podobe hudby) do žánru veľa neprináša, je tu „iba" typický dej o plnení si hrdinského sna za sprievodu zábavných postáv a všetko sa udeje od začiatku do záverečných titulkov podľa šablóny. Predstavenie, načrtnutia cieľa, prekážky, ich zdolávanie a finále. Naladíte sa na predvídanú vlnu a necháte sa viesť. Môže to stačiť, ak vás autori neunudia – a Lietadlá v tomto smere majú aj solídne postavičky typu veterán, protivník či pár bočných epizód. Aj lacnejšia produkcia Disneyho dokáže sympaticky pracovať s postavami, nemá ich iba ako terč útokov pre posmech či ataky zo stranu hrdinov a rozvíja jasne naskriptované vzťahy. Pri svojej stopáži 92 minút nedrhne, letí vpred hladko a ani na chvíľu netreba riešiť nudu v sále. Isteže zápletka, štýl postáv alebo celkový scenár neprinášajú nič nové – ale ako variácia úspešne funguje.

Rozdiel oproti európskej či africkej produkcii tkvie z veľkej časti aj vo forme. Animácia je určite o dve triedy vyššie ako pri nemeckej či belgickej výrobe a neraz autori sledovali aj detaily. Aerodynamické hody či letecké sekvencie berú dych a sú skvelo snímané – kamera lieta, vyberá si správne uhly a to čo vidíte vo vzduchu je v áčkovom štýle. Aj pozadia, spracovanie počasia a ďalších detailov upúta na dlhé chvíle. Presne v tomto momente si vás môžu Lietadlá získať – pri scenári a deji odložíte mozog, ale sústredíte sa na všetky formálne aspekty a tie vás potešia. Akurát hudba je pomerne fádna.

Vždy, keď s Dustym vyletíte do vzduchu, máte sa na čo pozerať. Nejeden vtip z leteckých filmov (Top Gun a spol.), občasné pomrkávanie na dospelého diváka a konštantná zábava u detí. Fajn. Scény na zemi slúžia ako výplň, ale dajú sa zvládnuť, hoci tu je kadencia vtipov nižšia a sú povinným tmelom.

MNOHÍ BUDÚ BRAŤ LIETADLÁ AKO SLEPÚ ODBOČKU ZO SVETA AÚT A BLBÚ KÓPIU, NO HOCI NIEKTORÉ LÍNIE SÚ DOSŤ PODOBNÉ (NAJMÄ S CARS 2), TENTO ANIMÁK NEVYCHÁDZA PRÍLIŠ SLABO. ISTE, POMÔŽU AJ ZNÍŽENÉ OČAKÁVANIA PO DRUHÝCH AUTÁCH (HOCI NIEKOMU VÝNIMOČNE SADLI); OSOBNE VOLÍM RADŠEJ LACNEJŠIU DISNEY PRODUKCIU AKO MIZERNÉ EURÓPSKE KÓPIE ÁČKOVÝCH FILMOV PLNÉ NUDY A DEBILNÝCH ARCHETYPOV. SOLÍDNA SPOKOJNOSŤ, NO ZÁROVEŇ OTÁZKA – AKO BUDÚ VYZERAŤ O ROK LIETADLÁ 2?

6.0

TRAILER >>>

KICK ASS 2

FILM

MAREK HUDEC

KICK - ASS PRED TROMI ROKMI NAKOPAL ZADOK NIEKOĽKÝM KOMIKSOVÝM KLIŠÉ. REŽISÉR/SCENÁRISTA MATTHEW VAUGHN SI HO VYCHUTNAL AKO NÁHRADU ZA SUPERHRDINSKÝ FILM, KTORÝ MU UKRADOL BRYAN SINGER (X-MEN). NIELENŽE REAGOVAL NA VLNU NOVÝCH KINEMATOGRAFICKÝCH TRENDOV, ALE AJ GLOSOVAL MLADÚ GENERÁCIU VYRASTAJÚCU NA SOCIÁLNYCH SIEŤACH – VTEDY EŠTE MYSPACE A YOUTUBE.

Nakrútený ako adaptácia za minimálne peniaze po tom, čo ho odmietli všetky veľké štúdiá, zarobil nakoniec takmer 5-násobok výrobných nákladov. Série sa Vaughn musel vzdať v prospech väčšej zákazky (pokračovanie X-men First class, ktoré mu následne opäť ukradol Bryan Singer) a zveriť do rúk Jeffa Wadlowa. Čo je trochu prekvapivé, keďže jeho najväčšou tvorcovskou skúsenosťou je nízkorozpočtový a neveľmi kvalitný horor Cry_wolf.

Dave Lizewski a Mindy Macready sa vzdali svojich superhrdinských oblekov a snažia sa vrátiť k životu bežných stredoškolákov. Ich popularita však inšpirovala jednak vznikajúcu skupinu následovníkov pod názvom Justice Forever a tiež gang zloduchov. Chris D´Amico, syn mafiána Franka, sa rozhodol pomstiť smrť svojho otca vlnou zločinov pod novou

prezývkou The Motherf#cker a v zvláštnom sadomaso oblečení, ktoré zdedil po svojej mame. Odolá Dave volaniu povinnosti a bude schopný ochrániť svoju identitu? Odolá Mindy volaniu krvilačnosti a bude schopná zapadnúť medzi svoje spolužiačky?

Kick - Ass 2 je bohužiaľ iba nostalgickou pripomienkou originality prvej časti. Ilustruje to už úvodná scéna – zatiaľ, čo Vaughn okamžite naznačil zámer balansovať na hrane pátosu a paródie, jeho následovník iba predviedol variáciu na scénu, ktorú poznáme. Wadlow je navyše menej, než priemerný rozprávač. Príbeh o dospievaní s tragickými následkami aktualizoval o nudné historky zo života dievčat na strednej škole so stupídnymi dialógmi a nelogickým konaním postáv. Hit Girl už nie je komické dievčatko s nevinnou tváričkou, čím jej postava stratila raison d´être. Rovnako hlavný herecký predstaviteľ Aaron Taylor-Johnson za tri roky vyrástol (do výšky aj šírky) spôsobom, že mu ťažko uveriť či už pozíciu outsidera, alebo tínedžera.

Seriálové epizódy v prvej polovici filmu nezdieľajú spoločnú dejovú líniu a vo väčšine prípadov ide o zúfalé pokusy rozosmiať diváka. Najzaujímavejším prídavkom sú noví hrdinovia a ich skupinové terapie zahŕňajúce kompulzívne dobrovoľníctvo a fetišistickú záľubu v kostýmoch. Pozitívom je aj účasť Jima Carreyho v ďalšej z jeho psychotických úloh – bohužiaľ scenár jemu ani ostatným nováčikom neponúka dostatok priestoru. Nutno ale poznamenať, že druhá polovica stopáže ponúka dynamickejšiu zábavu, aj keď akčné scény len striedmo rozprúdia neambiciózny príbeh. Ani hudba nekope zadok tak, ako minule – kde sú britskí gauneri Prodigy alebo Primal Scream?

Pokračovanie sa oproti svojmu predchodcovi nesnaží prekvapiť, či ohromiť diváka násilím – zdá sa skôr, že sa približuje filmom, ktoré chce parodovať. Akoby chcel pritiahnuť mládež sledujúcu High schol musical a chlapčenské skupiny – všetky krivdy budú napravené a všetky chyby odpustené pri záverečnom bozku. Vaughn v prvej časti nezabudol ani spochybniť morálnosť násilia, ktorú hrdinovia vyvolali – Wadlow naopak nezmyselnú krvilačnosť prezentuje ako hrdinstvo, čo na film môže vrhať zlé svetlo v kontexte niekoľkých amerických masakrov posledného obdobia. Kontroverziu vyvolalo tiež rozhodnutie Jima Carreyho nezúčastniť sa na propagácii snímky: „Nakrúcal som film mesiac pred streľbou v škole Sandy Hook a s najlepším svedomím nemôžem podporiť takú mieru násilia.“

KICK ASS 2 PATRÍ K OSTATNÝM ZBYTOČNÝM POKRAČOVANIAM, KTORÉ NAKOPALI ZADOK SAMÝM SEBE.

3.0

TRAILER >>>

MY SME MILLEROV

ZUZANA ONDRIŠOVÁ

FILM

ED HELMS V HANGOVER TAK TROCHU PRIPOMÍNA SVOJOU POZÍCIOU JASONA SUDEIKISA V HORRIBLE BOSSES. NIE TEN NAJKRAJŠÍ, NIE NAJVÄČŠÍ TRUĽO, ALE NIEČO TRETIE V POZADÍ, ČO UTUŽUJE PUTO TROJICE KAMARÁTOV. V AMERICKEJ KOMÉDII MY SME MILLEROVCI (WE'RE THE MILLERS) REŽISÉRA RAWSONA MARSHALLA THURBERA SA PRÁVE TÍTO DVAJA HERCI STRETLI AKO ZAZOBANÝ BOHÁČ BRAD GURDLINGER (HELMS) A NEVÝZNAMNÝ TRÁVOVÝ DEALER DAVID CLARK (SUDEIKIS).

David má Bradovi prepašovať z Mexika do Štátov len „štipku a pol" marihuanovej zásielky. O tom, že to bude troška väčší náklad, niet pochýb. V snahe vyzerať čo najnenápadnejšie si David zadováži čudesnú rodinu – ostrieľaná striptérka Rose (Jennifer Aniston) bude jeho manželka, otravný panic zo susedstva syn Kenny (Will Poulter), okoloidúca tuláčka Casey (Emma Roberts) dcéra. Na ohromnom karaváne sa vyberú ako príkladná rodinka užiť si spoločnú dovolenku, t.j. napakovať auto od hlavy po päty trávou a za prívíziu ju doviezť k Bradovi.

O vtipný scenár sa postarali Sean Anders a John Morris, ktorí majú na svedomí aj uletený skok v čase v Hot Tube Time Machine (2010). Tu síce ide o zľahka predvídateľný príbeh cesty, počas ktorej Millerovci zažijú mnohé humorné i vypätejšie chvíle, autori však udržiavajú bizarnú rodinnú štvoricu vtipne pozerateľnú. Počiatočné „uvítacie" ceremónie nám dovolia nahliadnuť do ich samostatných životov, aby sa potom v umelom rodinkárčení vybudovali nové

väzby a správne využil ich doterajší existenčný potenciál.

Asi takto by mala vyzerať priemerná letná komédia, ktorá si za námet zvolila pôsobivé umelé vytvorenie rodiny a nasmerovala ju na cestu kriminality. Nablýskaným blockbustrom zo susedstva dáva na frak vtipnou konverzáciou a dobre volenými peripetiami, ktoré výborne zapadajú do smerovania celého príbehu. Ten má občas slabšie miesta v omieľaní nekonečnej neistoty, či ich na hraniciach chytia alebo nie, alebo v handrkovaní sa o províziu, no výborne sú zvládnuté scény s fiktívnym bábätkom, či v zbližovaní sa so spočiatku otravnou rodinou Fitzgeraldovcov. Medzi Sudeikisom a Aniston to správne iskrí, čo si natrénovali spolu už vo vynikajúcich Horrible Bosses. Niet pochýb, že ide o ostrieľané komediálne herecké osobnosti, ale pohotovo im sekundujú aj Poulter ako vystrihnutý z Disney Channel a uhundraná, no vynaliezavá Roberts.

AUTORI POSTAVILI PRÍBEH NA HUMORNÝCH KONVERZAČKÁCH, TROCHA HO OKORENILI ZLOČINOM I NAHÁŇAČKOVOU AKCIOU A V ZÁVERE – JASNÉ, ŽE PREDVÍDATEĽNOM – DOSPIEVA ÚSTREDNÁ ŠTVORICA K UMRAVNENIU, PRIČOM SI ALE ZACHOVÁVA VTIPNÝ NADHĽAD. MILLEROVCI SÚ OSVIEŽUJÚCIM ABSURDNÝM ROZPTÝLENÍM A VYUŽÍVAJÚ DOSTATOK VTIPU I ZAUJÍMAVÉHO PLYNUTIA SAMOTNÉHO PRÍBEHU, ABY DIVÁKOVI TÝCH 111 MINÚT UBEHLO AKO VODA A ON PRÍJEMNE ZRELAXOVAL.

8.0

RED 2

FILM

ZUZANA ONDRIŠOVÁ

EXTRÉMNE NEBEZPEČNÍ PENZISTI SÚ SPÄŤ. S NOVÝM REŽISÉROM, ALE OSVEDČENÝMI SCENÁRISTAMI. RED 2 SA SNAŽÍ NADVIAZAŤ NA ÚSPEŠNÚ JEDNOTKU S NESTARNÚCIMI BÝVALÝMI AGENTMI TAJNEJ SLUŽBY, ABY SA TENTORAZ V NAHÁŇAČKE ZA TAJNOU ZBRAŇOU UKRYTOU V MOSKVE DAL OPÄŤ DOKOPY TÍM NA ČELE S FRANKOM MOSESOM (BRUCE WILLIS).

Režisér Dean Parisot (Finty Dicka a Jane) ponechal hlavné postavy v intenciách jednotky svojho kolegu Roberta Schwentkeho, a tak sa okrem Franka opäť stretávame s paranoidným Marvinom (John Malkovich), nekompromisnou Victoriou (Helen Mirren) a rad bývalých agentov rozšíri 32 rokov väznený nebezpečný vynálezca Bailey (Anthony Hopkins).

Vzťah Franka a bývalej telefonistky Sarah (Mary-Louise Parker) začína upadať do rutiny. Neodolajú úlohe zachrániť svet pred bombou z čias studenej vojny a vrhnú sa do nového dobrodružstva, napakovaného vtipnými dialógmi, ohlušujúcou streľbou a nebezpečnými zvodmi, aké okrem učenlivej Sarah predvádza aj Frankova dávna frajerka Katja (Catherine Zeta-Jones). Na krk im dýcha najlepší nájomný vrah Han (Byung-hun Lee), no všetko v priebehu nebezpečnej misie menia ponúkané čiastky za likvidáciu a vedomie, že priateľstvo a poslanie zachrániť svet sú na nezaplatenie...

Scenáristická dvojica Erich a Jon Hoeberovci ťažia z úspechu RED: Vo výslužbe a extrémne nebezpeční (2010) a trocha násilne akcentujú rozpoznávacie znaky

hlavných protagonistov. Z Franka robia útlocitného kutila, ktorý si chce len užívať rodinnú pohodu, Marvinova charizma sa stráca v prehnaných hlúpučkých grimasách a Sarah sa stiahla z ohromenej nicky do plačlivého kŕča, hoci občas vystrelí šíp latentnej špionážnej vynaliezavosti. Stabilizujúci inteligentný pokoj Joea (Morgan Freeman) z jednotky tu chýba, ale výborne sa svojej nevyspytateľnej postavy zákerného Baileyho zasa zhostil Hopkins. Mladistvým osviežením je Byung-hun Lee ako fešácky i vtipný zabijak Han a, samozrejme, Helen Mirren oplýva mrazivým chladom a svojou Victoriou dôstojne reprezentuje dôchodcovský šarm staršej agentky.

Ide o herecký koncert, ktorý sa občas stráca v prílišnej vyumelkovanosti. V jednotke si k divákovi povahové črty protagonistov razili cestu akoby mimochodom a príjemne ho prekvapovali, tuto sa hrá na istotu a občas postavy jednajú príliš samoúčelne a okato pre pobavenie publika. Každopádne, príbehu nechýba duchaplná gradácia, kde je charakteristickým znakom postupné angažovanie postáv do deja, až má divák v zhruba tretine filmu pocit, že to predstavovanie ďalších a ďalších mimoriadne dôležitých persón nikdy neskončí. Potom nastupuje postupná likvidácia a oduševnelá eliminácia nebezpečenstva.

FILM NIE JE TAK STRIHOVO ÚDERNÝ AKO JEHO PREDCHODCA, DOBRE SA VŠAK ROZOHRÁVA AKCIA I STUPŇOVANIE DEJA. SILVESTRIHO HUDBA JE TAK TROCHA MEGALOMANSKÁ, BECK SA V JEDNOTKA VIAC VYHRAL S GANGSTERSKÝMI SPRISAHANECKÝMI MOTÍVMI. DIVÁKA ČAKÁ PRÍJEMNÉ POBAVENIE, NEPRETRŽITÉ NAPÄTIE A SOLÍDNA PRÁCA V AKČNOM PROSTREDÍ. O ČO MENEJ SA ZAPRACOVALO V DEJI NA SCENÁRI, O TO VIAC FILM ZACHRAŇUJÚ HERECKÉ ESÁ A SITUAČNÝ

6.0

Žáner: Akčný

TRAILER >>>

DOSPELÁCI 2

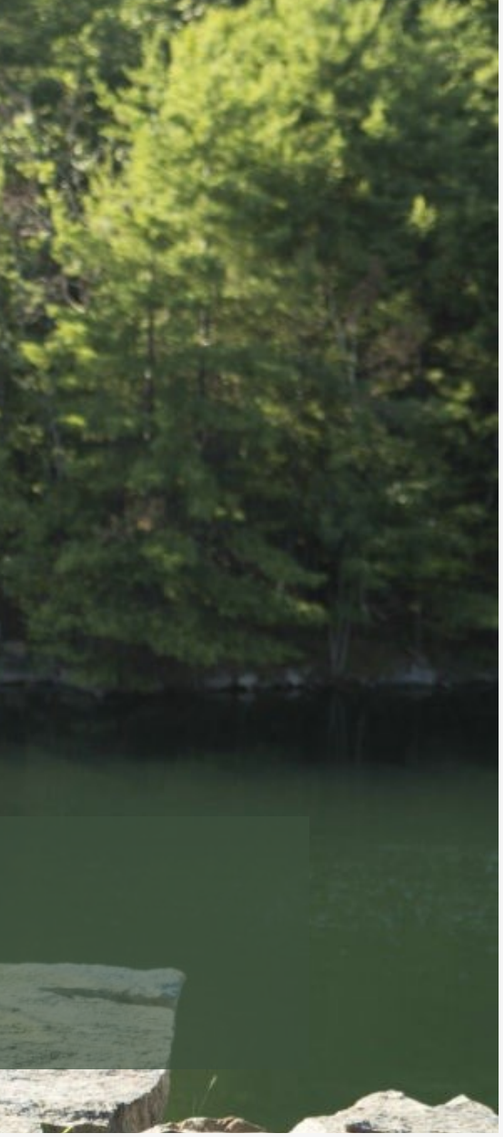
ZUZANA ONDRIŠOVÁ

FILM

ADAM SANDLER POTREBUJE HITY PO SLABŠÍCH ROKOCH A KOMÉDIÁCH AKO JACK & JILL ČI MÔJ OTEC JE ŠIALENEC SA ODHODLAL K POKRAČOVANIU. DOSPELÁCI BOLI PREKVAPIVO DOBROU LETNOU KOMÉDIOU I SPOJENÍM VIACERÝCH KOMIKOV V JEDINOM CELKU, POKRAČOVANIE NABITÉ HVIEZDAMI SĽUBUJE ASPOŇ VIAC TOHO ISTÉHO.

Od posledného reunionu sa udialo pár vecí: Lenny sa vrátil z LA do rodného mesta, ostatní tu fachčia a snažia sa uživiť svoje rodiny najlepšie ako vedia. Teraz je posledný deň školského roka a každý má vlastné výzvy: od Lennyho chce manželka štvrté dieťa, Lamonsoff má trable kvôli mame, Kurt má so ženou 20. výročie a Marcusovi zrazu príde z ďaleka (vraj) jeho syn a treba sa oň počas prázdnin starať. Akoby toho nebolo málo, niektoré deti sa dostávajú do štádia, kedy sa pýtajú na prvý džob alebo rande a peknú skalu za mestečkom obsadila tlupa vysokoškolákov z podivného bratstva.

Osvedčený recept na humor z prvých Dospelákov sa vracia: dať dokopy partiu kamošov zo strednej a nechať ich spolu vyvádzať. No zatiaľ čo prvý diel pôsobil sviežo vďaka výbornému nápadu dlhého víkendu stretávky, teraz sa dostávame do civilných životov a tie spravidla nemajú hutný priebeh ako každodenné trápenie (okolo 30. júna). Scenáristi sa rýchlo uspokojili s jediným dňom v roku, kedy nechajú hrdinov vyvádzať od ráno do noci; no nesnažte sa nájsť akýkoľvek náznak vývoja i celistvého deja. Sled scénok sleduje iba americkú rodinu od momentu



vstávania až po veľkú párty. Dospeláci 2 pôsobia ako iba séria epizód so známymi hrdinami v iných prostrediach. Malinký náznak niečoho hlbšieho nájdeme u Lennyho, ostatní sa držia ako kliešť svojich archetypov.

Určitý potenciál filmu zachraňuje v prvom rade štvorica hrdinov, pre ktorých sú napísané nové roličky a dobré vtipy. Nevysporiadané účty z detstva, výchova detí, utiekanie sa k mame, sváry s manželkami. Malé momenty vydajú neraz na veľké vtipy, no viac ako dve-tri scény im nepatria. Ešte väčší priestor dostali deti a kopa iných postáv z mesta. Akoby si ústredná štvorica povedala, že lepšie ako spoločné zážitky bude sledovať trable iných postáv. Spočítajte členov famílií a tento počet pokojne vynásobte dvomi. Je tu 25-30 charakterov, ktoré slúžia na jednorazové frky alebo opakované pointy. Niekedy fungujú skvelo (čooooo?), inokedy sú už príliš trápne.

Väčšinou herci stavili na situačný humor – fyzický humor na čele so scénkou skákania z útesu doplnia podobné scény. Verbálne sa hlavná štvorica skôr doplňuje, ale čo je horšie, do zostrihu sa dostalo x grgo-kýcho-prd vtipov a nejedna šabľa, ktorou sa, žiaľ, Dospeláci 2 trošku diskvalifikujú od dobrej rodinnej komédie až na úroveň hrubozrnnej tínedžerskej zábavy. Bez problémov by sme sa zaobišli bez záberov na mužské slipy, toľko gayov a asi aj repete s jeleňom.

No pri pohľade na toľko postáv a scén sa budete väčšinu času baviť. Viaceré deti majú jasný potenciál a výborné momenty. A medzi mojich favoritov patrí dvojica policajtov, vyššieho hrá Shaq O'Neill s kvalitnými scénkami. Odzbrojujúco pôsobí finále, kedy sa desiatky postáv stretnú na jednom mieste a zložia si účty. Vtedy sa obrovská paleta hercov na jednom mieste oplatí a zábava graduje.

Adam Sandler nie je na plátne stále a možno je to aj dobre; kopa iných hercov má lepšie línie i vtipy. Akoby menšia kríza pokračovala tretím rokom a herec nevedel čo ďalej. Návrat k známej postave mu sedí, no jeho parťáci vyznejú lepšie. Silený humor je viditeľný, čo je škoda, lebo táto partia by mohla utiahnuť ešte aj jeden diel navyše. Otázne je, či by to nebola kópia minulých častí.

AKO LETNÁ KOMÉDIA A SLABŠIA DVOJKA V SÉRII DOSPELÁCI 2 STAČIA. NETREBA ČAKAŤ VIAC AKO 100 MINÚT OSVEDČENEJ ZÁBAVY. HERCI SÚ V SPRÁVNYCH ROLÁCH, ALE MALÉ MESTEČKO VÁM MNOHO PRIESTORU NEDÁ.

8.0

TRAILER >>>

F1 2013 - PC,Xbox360, PS3 - október

BATMAN ARKHAM ORIGINS - PC, XBOX 360, PS3,- październik

BEYOND TWO SOULS - PS3 - október

ASSASSINS CREED BLACK FLAG - PC, XBOX360, PS3, WiiU - október