SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #48

ŠPORTOVÁ SEZÓNA

FIFA 14, PES 2014, NHL 14, F1 2013, DIABLO 3, BEYOND TWO SOULS, HEARTHSTONE, ARMA 3

DÁTUM VYDANIA PLAYSTATION 4 NA SLOVENSKU

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

S ohlásením termínu vydania PlayStation 4 mnohým padol kameň zo srdca. Slovensko sa síce nedostalo medzi 30-ku krajín v prvej vlne, ale nový systém sa začne predávať 13. decembra. A s ním pochopiteľne prichádza aj otázka: "Aké hry si kúpiť?"

Medzi etablovanými značkami v launch line-upe si nie je ťažké vybrať. Drvivá väčšina vsádza na Watch Dogs a k nej si vyberá ďalšiu. Ani jedna však nemá šancu prežiť celú generáciu. Ani k jednej sa nebudete opakovane vracať po piatich či šiestich rokoch od vydania. Po odohraní zostanú pokorené, odložené, opomenuté, stanú sa trofejou na poličke, spomienkou spojenou so štartom nového systému.

Je však medzi nimi jedna, ktorej úlohou je vystriedať inú trvalku.

Silne návyková akcia s rozbíjaním asteroidov malou raketkou Super Stardust HD vyšla v roku 2007 a dodnes som ju neprestal hrať. Je to jediná PS3 hra, ktorá sa nedá zodrať ani dohrať. O stovku hodín ma pripravila jej verzia pre PS Vita, ale vrátil som sa k nej naspäť. Nevravím, že ju hrám každý deň, ale opakovane dokáže servírovať rovnako silný zážitok aj po šiestich rokoch!

Nikdy nejde o rýchly zápas ani nevypĺňa čas na skrátenie chvíle, vybrúsené stratégie a návyky naťahujú jedno sedenie na dve hodiny, čo je pre niekoho prečerpanie kvóty vyhradenej na hranie počas jedného dňa. Doteraz v nej nemám platinovú trofej. O ňu ani nestojím.

Super Stardust HD nebol launch titulom PS3, ale ďalší titul od fínskeho štúdia Housemarque už bude sprevádzať premiéru PS4. Volá sa Resogun, je rovnako postavený na prekonávaní skóre a krutej obtiažnosti. Osobne vsádzam do tejto výbušnej akcie všetky nádeje, že mi vydrží až do príchodu PS5.

Samozrejme, plavba po Karibiku, hackovanie semafórov v Chigacu, kosenie Helghastov, prekonávanie bodov za drift za volantom SLS AMG sú mimoriadne lákavé zážitky, ale ich aktuálna atraktivita má záručnú dobu iba do ohlásenia ďalšieho pokračovania.

Pavol Buday

PREVIEW

CONTRAST, KILLZONE SHADOW FALL, RATCHET AND CLANK: NEXUS, HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

RECENZIE

FIFA 14, PES 2014, NHL14, F1 2013, DIABLO III, PUPPETTER, TALES OF XILLIA, LEGEND OF ZELDA: WINDWAKER HD, DIVINITY DRAGON COMMANDER, RAIN, MEMORIA, BEYOND TWO SOULS, ARMA 3, RAVEN: LEGACY OF MASTER THIEF, KILLER IS DEAD, FLASHBACK, INFINITY BLADE III, CLOUDBERRY KINGDOM

TECH

SURFACE 2 a SURFACE 2 PRO, DÁTUM VYDANIA PS4, PC ZOSTAVA PRE NEXTGEN, STEAM MACHINES, ACER NOTEBOOK

UŽÍVATELIA

DOCTOR WHO THE ADVENTURE GAMES, CALL OF DUTY BLACK OPS 2 - APOCALYPSE

FILMY

GRAVITÁCIA, RIVALI, RIDDICK, OBLAČNO MIESTAMI FAŠÍRKY 2

PAVOL BUDAY

CONTRAST

V JEDEN MOMENT SOM NA GAMESCOME A V DRUHOM SEDÍM V HĽADISKU KABARETU A SLEDUJEM VYSTÚPENIE KOKETNEJ SPEVÁČKY. JEJ PLNÉ KRIVKY ZVÝRAZNENÉ OSÍM PÁSOM SA OBTIERAJÚ OKOLO MUZIKANTOV. VYSTÚPENIE JE VIAC ZVÁDZANÍM A MANIPULÁCIOU S PUBLIKOM AKO HUDOBNÝM ČÍSLOM. NEZOSTÁVA NIČ INÉ IBA HLASNO PREGLGNÚŤ A UPIERAŤ ZRAK ĎALEJ NA SPUSTENÚ OPONU. ICH SILUETY VRHAJÚ DLHÉ TIENE A AJ BEZ TOHO, ABY SOM VIDEL SPEVÁČKU A JAZZOVÚ KAPELU, VIEM NA STO PERCENT, ŽE MÁ OBLEČENÉ ČIERNE ŠATY A NA PERÁCH ČERVENÝ RÚŽ.

V unikátnej plošinovke Contrast sa musíte pozerať, aby ste videli, hovorí Sam Abbott z Compulsion Games, ktorého cez slúchadlá s aktívnym filtrom okolitých ruchov takmer nepočuť. Ešte stále som v kabarete Ghost Note plnom ostrých chlapíkov ochotných sa pobiť kedykoľvek a položiť život za nebezpečnú femme fatale.

Počas hrania Contrast v žiadnej prestrihovej scéne neuvidíte postavy, iba ich projekcie. “Urobili sme to z niekoľkých dôvodov,” vysvetľuje Abbott. “Tou prvou je inšpirácia vo filmovom žánri Noir, ktorý používa tiene na rozprávanie príbehu. Ide o výborný spôsob, ako ho podať, ale my túto techniku nepoužívame iba v jednej časti, ale v celej dĺžke hry.”

“Je to zaujímavé aj zo štylistického hľadiska,” pokračuje. “Zapadne do nášho sveta, ako ho chceme prezentovať, a je aj jedným z dôvodov, ktorý šetrí čas potrebný na výrobu hry.” Na Contrast pracuje iba osem ľudí po dobu dvoch rokov a v tíme je iba jediný

PC, XBOX360, PS3, PS4

Firma: Compulsion Games

Žáner: Arkáda

animátor. Tradičnejšia forma rozprávania príbehu by Contrast uškodila a preč by bola aj ťaživá atmosféra dospelého sveta, na ktorý sa dívate cez oči malého dievčaťa Didi.

"Contrast je postavená na manipulovaní s tieňmi," vraví Abbott a podáva mi ovládač, aby som vyskúšal, aké to je prechádzať medzi dvomi dimenziami. Didi je hlavnou hrdinkou príbehu, ale priamo ovládate jej imaginárneho sidekicka - ženu Dawn so schopnosťou meniť svoju podobu a využívať tiene ako pevnú pôdu pod nohami. Jedným stiskom tlačidla sa zmení v placku a ďalším stiskom ju zase vidieť v 3D podobe. Compulsion Games nevymysleli koleso, na hre svetla a tieňoch bola postavená napríklad Lost in Shadow od Konami, ale integrácia tejto mechaniky je bezbolestná, navyše Dawn môže z tieňov kedykoľvek vyskočiť a prechádzať sa v prostredí ako v inej third person akcii.

"Všetko, čo vykonáte, dáva zmysel v kontexte hry," vstupuje Abbott do kabaretu, kde kapela ešte nezačala hrať - nesvietia žiadne svetlá. Na vystúpenie je potrebné pripraviť scénu pomocou troch bodových reflektorov. Jeden z nich je ale na poschodí a tam nevedú žiadne schody. Silné lúče dvojice svetiel umiestnených na prízemí okamžite vrhnú tiene objektov, cez ktoré prechádzajú na stenu a tie vytvoria cestu na horné poschodie. Dawn po nich preskáče na balkón, kde zapne tretí reflektor a vystúpenie môže začať.

Tiene v Contrast zastupujú klasické plošinky, dostanú vás na vyššie miesta, hýbu sa, môžu vás dokonca aj zabiť, rozmliaždiť a tam, kde sú preťaté povedzme dierou v stene, musí Dawn zmeniť podobu a po výskoku sa opäť vnoriť do tieňov. Tieňohra nie je iba pre efekt, je základom logických rébusov aj enviromentálnych puzzlov, kam na prekvapenie patria aj prestrihové scény.

Compulsion Games si povedali, že skúsia skákacie pasáže spojiť s rozprávaním príbehu. V jednej scéne, v ktorej sa Kat pripravuje na vystúpenie, skáčete počas dialógu s Johnym po ich telách. Na stoličku vás vynesie chodidlo, kde si naťahuje pančuchy, odtiaľ preskočíte na stôl k popolníku a cigarete, ktorú si dáva do úst a už ste úplne hore. Scéna s rozhovorom sa podľa toho, kde sa nachádzate, posúva vpred.

Johny a Kat sú rodičia malej Didi, ale už dlhšie spolu nežijú. Didi si celým srdcom želá, aby sa dali opäť dokopy, ale vo svete dospelých to tak jednoduché nie je. Johny má na starosti upadajúci lunapark, ktorý sa Didi snaží zachrániť. Myslí si, že je zdrojom problémov, ale otec je ponorený až po uši v dlhoch a peniaze dlží nesprávnym ľuďom.

Contrast bude rozdelená do troch aktov a jednu tretinu bude zaberať zmienený lunapark s veľkým kolotočom a pirátskou loďou. "Contrast je dospelý svet, ale dívate sa naň pohľadom dieťaťa," ukazuje rukou na atrakcie obrovských rozmerov. "Nie je to zrovna najbezpečnejšie miesto pre malé deti."

Svet je pokrútený, temný a deformovaný, ale nie ponurý ako v Adamsovej rodine. Je oblečený do tmavých farieb a architektúra je silne inšpirovaná starými mestami. So svetom však niečo nie je v poriadku a nie sú to tmavé farby, tu chýba kus chodníka, tam sa ulica stáča nevedno kam. Abbott vraví, že aj na to, prečo niekde lietajú slnečníky a v domoch sú trhliny, nájdete v hre odpovede.

Hra zničenými lokalitami vymedzuje priestor, kde sa môžete pohybovať a vedľajšie úlohy zase podporujú jeho prieskum a objavovanie. Navigáciu uľahčujú svetelné zdroje, ktoré priamo ukazujú na ciele vašej cesty. A pri skákaní narazíte aj na svietiace predmety Luminaries, ktoré sú potrebné na aktiváciu mechanizmov napríklad ako kolotoča, ktorého tiene začnú oblizovať okolité budovy a vy sa tak môžete dostať ďalej. Didi sa po celý čas stará

sama o seba, občas podá pomocnú ruku, keď natiahne palicu a tá vytvorí tieň, alebo sa ospravedlní, keď zavadzia v ceste.

Contrast je zaujímavá aj po zvukovej stránke, ktorú má na svedomí Wave Generation z Montrealu. Soundtrack pomáhajú dať dohromady umelci z Montrealu a na spev sa tvorcom podarilo presvedčiť jazzovú speváčku Lauru Ellis.

COMPULSION GAMES AKTUÁLNE DOKONČUJÚ KONZOLOVÉ VERZIE CONTRAST, S KTORÝMI IM POMÁHA VYDAVATEĽ FOCUS HOME INTERACTIVE. PC VERZIA JE PODĽA SLOV ABBOTTA DOKONČENÁ. TERAZ SI UŽ LEN POČKAŤ NA DÁTUM VYDANIA.

KILLZONE SHAD

PAVOL BUDAY

NAD PRVOU OTÁZKOU PRE PRODUCENTA KILLZONE SHADOW FALL NEMUSÍTE VÔBEC DLHO PREMÝŠĽAŤ. GUERRILLA GAMES SA TOTIŽ OTOČILI K TRADIČNÝM PRAVIDLÁM MULTIPLAYERU CHRBTOM, MENIA DYNAMIKU BOJOV TÝM, ŽE VŠETKY SCHOPNOSTI, ZBRANE AJ CLASSY, KTORÉ STE PREDTÝM MUSELI PRACNE GRINDOVANÍM ODOMYKAŤ, BUDÚ OD PRVÉHO SPUSTENIA PRÍSTUPNÉ. NEBUDÚ HRÁČI ZAVALENÍ AŽ PRÍLIŠ VEĽKOU SLOBODOU A MOŽNOSŤAMI? "NA ZAČIATKU BUDE URČITE VEĽA EXPERIMENTOVANIA," PREDPOVEDÁ STEVEN TER HEIDE, AKO TO BUDE POČAS PRVÝCH TÝŽDŇOV PREBIEHAŤ.

"Ľudia sa vždy snažia nájsť tú najlepšiu stratégiu a vyhľadávajú zbrane, ktoré im najviac vyhovujú alebo si myslia, že im najviac vyhovujú. Postupne uvidíte, že si nájdu nakoniec cestu k tomu, čo je pre nich zábavné." Guerrilla Games po skúsenostiach s Killzone 2 a Killzone 3 videli, že mnoho hráčov túžilo byť Scoutom so sniperkou. Akoby aj nie, bol to jeden z classov, ktorý disponoval neviditeľnosťou. "Prečo zamykať niečo, čo hráči chcú? Ani my takto nehráme hru počas vývoja, máme k všetkému prístup okamžite."

Killzone Shadow Fall je launch titulom PS4, fanúšikovia skočia po prémiovej FPS okamžite, ale čo ostatní, ktorí sa k hre dostanú mesiac alebo dva po vydaní? V prípade predošlých dielov bol takýto oneskorený vstup do hry sťažený častým umieraním a spomaleným zoznamovaním sa s hrou samotnou. Guerrilla Games aj z tohto dôvodu odstraňujú EXPy. "Nechajme prehovoriť skill," hovorí Ter Heide. "Zabíjajú ma opakovane tamtou zbraňou? V ďalšom kole si ju beriem aj ja!"

OW FALL

Firma: Guerrilla Games

Žáner: Akčná

"Je úplne v poriadku, ak sú v hre lepší hráči ako vy. Akceptujete to, ak je to fér, ak sú šance vyrovnané." Hranie multiplayeru bude definované plnením challengov previazaných na schopnosti hráča, napríklad kill streaky s vybranou zbraňou. Má ich byť 1500. Budú fungovať ako filter, ktorý nepustí do vybraných zápasov nováčikov, a ich úlohou bude aj sprístupňovať doplnky a uprady pre zbrane a schopnosti troch classov - Assault, Scout a Tactical.

Základom multiplayeru zostáva režim Warzone, ktorý dynamicky rotuje osmičku misií v jednom zápase. Guerrilla Games však Warzone umožní hráčom modifikovať a prispôsobiť vlastným potrebám. Zmeníte poradie misií, zamknete ho pre vybrané classy, vyberiete preferované zbrane, zapnete botov, rozhodnete o rýchlosti spawnov, koľko dostanú hráči životov atď. Detailnosť nastavení pripomína zostavovanie šampionátov v racingoch.

Užívateľmi vytvorené Warzone budú sledované rebríčkami obľúbenosti a nebojím sa tvrdiť, že neskôr to budú práve presety hráčov, ktoré nahradia predvolenú sadu od vývojárov, zo začiatku zastupujúcich rolu mentorov. Warzone podporuje hru 4 - 24 hráčov súčasne na desiatich mapách, ktoré budú v základnom balení s hrou. Ďalšie majú pribúdať formou balíčkov úplne zadarmo!

HRAJTE PODĽA VLASTNÝCH PRAVIDIEL, JE MANTROU MULTIPLAYERU KILLZONE SHADOW FALL, KTORÝ BOL K DISPOZÍCII NA VYSKÚŠANIE POČAS VÝSTAVY GAMESCOM. WARZONE STÁLE ODVÁDZA SKVELÚ PRÁCU ROZDEĽOVANÍM ÚLOH A MAPY SÚ NAVRHNUTÉ TAK, ABY HRÁČI, KTORÍ NIKDY SPOLU NEHRALI, NEBLÚDILI. HRA MÁ VYSOKÝ SPÁD, ALE ZACHOVÁVA SI FEELING PREDCHODCOV. KTO MÁ ODOHRANÉ ZÁPASY V KILLZONE 2 A 3, BUDE SA CÍTIŤ AKO DOMA.

RATCHET AND CL

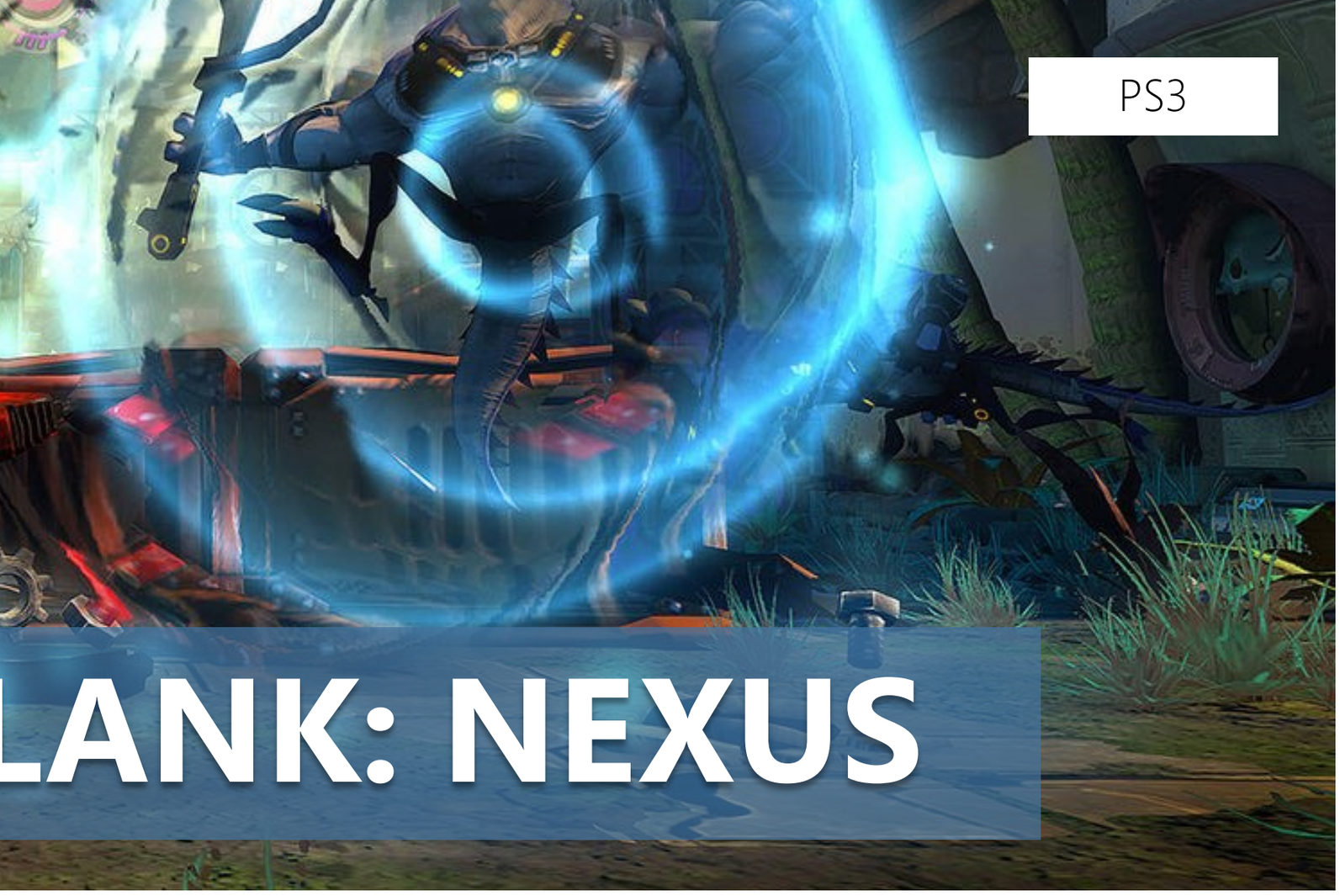
PAVOL BUDAY

NEPOZNÁM HORŠIU HLÁŠKU AKO "POKRAČOVANIE NABUDÚCE". OBJAVÍ SA V TEJ NAJNEVHODNEJŠEJ CHVÍLI - ĽUDOVO POVEDANÉ V NAJLEPŠOM -, KEĎ JE DEJ TAK POHLCUJÚCI, ŽE STRÁCATE POJEM O ČASE. PRI TITULKOCH ZAČÍNATE POČÍTAŤ DNI, KOĽKO BUDETE NA ĎALŠIU EPIZÓDU ČAKAŤ. RATCHET AND CLANK: NEXUS NIE JE EPIZODICKOU HROU, I KEĎ BUDE UZATVÁRAŤ FUTURE SÉRIU, KTORÚ INSOMNIAC GAMES ROZOHRALI NA PS3. KEĎ MI ZASVIETILA NA OBRAZOVKE HLÁŠKA "END OF PREVIEW", POZNAČIL SOM SI DO KALENDÁRA, KEDY HRA VYCHÁDZA. DO 13. NOVEMBRA ZOSTÁVA EŠTE 38 DNÍ.

Dlhoročných fanúšikov poteší fakt, že Ratchet a Clank sú po sklamaniach All for One a QForce späť v plnej sile, tak ako ich dlhé roky poznajú. V hre sa nešetrí humorom, akoby sa aj mohlo, keď pomocnú ruku pri pátraní po najhľadanejších zločincoch v šírom vesmíre podáva aj intergalaktický hrdina Kapitán Qwark. Insomniac Games sa s Ratchet and Clank: Nexus vracajú k osvedčenej hrateľnosti kombinujúcej skákacie pasáže, logické hádanky a akciu s tými najbláznivejšími zbraňami.

Nexus začína nevinne - transportom väzenkyne Vendry Prog - ale pohodlná plavba sa zvrtne pri útoku jej brata, ktorý sa ju snaží vyslobodiť, a definitívne ju ukončí mohutná explózia vesmírnej lode. Ratchetovi a Clankovi nezostáva nič iné, len sa vydať po ich stopách na planétu Yerek, kde zločinecké duo vyrastalo. Zatiaľ čo vo vesmíre sa vsádza na istotu s rozbíjaním krabíc so skrutkami potrebných na nákup zbraní a munície a magnetickými pásmi umožňujúcim chodiť po stenách a vypínaním gravitácie, po pristátí na planéte vytiahnu Insomniac Games hlavné esá z rukávu.

Tým prvým je zbraň nazvaná Grav Tether. Je inšpirovaná Portalom, no nestrieľa diery do priestoru, ale spája miesta prúdom energie. Nájdete prvý portál, aktivujete ho a potom vystrelíte na druhý, kam chcete letieť. Rýchlosť



PS3

LANK: NEXUS

Firma: Insomniac Games

Žáner: Arkáda

presunu môžete riadiť a dokonca aj strieľať počas neho či preskakovať z jedného do druhého prúdu. Obtiažnosť pri používaní Grav Tether zvyšujú časovo obmedzené pasáže, v ktorých sa po vypršaní limitu otáčajú portály chrbtom a nedajú sa použiť, kým neaktivujete opätovne spínač.

V zbraňovom arzenáli Ratchet and Clank Nexus bude osem zbraní, medzi nimi aj taká, ktorá plaší nepriateľov a tí paralyzovaní strachom prestávajú útočiť, čo je samozrejme signál pre vás, aby ste ich po hlave udreli francuzákom alebo im vrátili hodený granát Repulsorom, či do nich našili energiu z dvoch Omniblastrov. Účinnosť zbraní sa štandardne zvyšuje častým používaním a o upgrady sa stará vzácna ruda Raritarium. Upgrady teraz tvoria hexagónovú sieť s bonusovými vlastnosťami, stačí okolo nich zakúpiť všetky zlepšováky a odomkne sa napríklad vyhadzovanie nepriateľov do vzduchu.

Už v A Crack of Time boli predstavené sekcie, kde ste ovládali výhradne iba Clanka. Ani v Nexus sa nezabúda na plechového sidekicka a po stretnutí s bláznivým vedátorom dokáže otvárať trhliny v priestore. Po skočení do trhliny sa hra mení na 2D hopsačku, kde skákanie nahrádza zmena gravitácie. Jej smer môžete meniť kedykoľvek, stačí ťuknúť do pravého analógu a už bežíte po strope. Neovplyvňuje iba Clanka, ale aj krabice potrebné na zaťaženie spínačov alebo ťažké plošiny, ktoré obyčajne stoja v ceste. Cieľom 2D levelov postavených ako bludiská je ujsť bez toho, aby vás chytila bytosť Nether, ktorá vás prenasleduje.

Úvodná planéta v preview verzii ukázala aj vetvenie úloh, ktoré nemusíte plniť v danom poradí, ale môžete sa vydať vyprášiť základňu nepriateľov a potom sa vrátiť k hlavnej dejovej línii. V hre takisto budú poschovávané aj neodmysliteľné zlaté skrutky a plány na superničivú zbraň, čím sa otvárajú dvere znovuhrateľnosti.

INSOMNIAC GAMES CHCÚ S RATCHET AND CLANK: NEXUS ZVIAZAŤ ROZVIAZANÉ KONCE FUTURE SÉRIE KRATŠÍM DOBRODRUŽSTVOM (PRAVDEPODOBNE O DĹŽKE QUEST FOR BOOTY), KTORÉ BUDE PÍSAŤ BODKU ZA TVORBOU ŠTÚDIA NA PS3.

HEARTHSTONE:

BRANISLAV KOHÚT

POPULARITA ONLINE TITULOV S KARTAMI V ŠTÝLE MAGIC THE GATHERING RASTIE A SPOLOČNOSŤ BLIZZARD PONÚKA SVOJU VLASTNÚ VÍZIU V TOMTO ŽÁNRI. PRE ISTOTU SA POISTIL POSTAVAMI Z WARCRAFT UNIVERZA, KTORÉ SME SI DOTERAZ SPÁJALI PREDOVŠETKÝM S KLASICKÝMI STRATÉGIAMI A PRESLÁVENOU MMORPG. OTVORILI SME TESTOVACÍ BALÍČEK HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT, ABY SME SA DOZVEDELI, ČI HRA DOKÁŽE ZAUJAŤ AJ OBSAHOM.

Pri absolvovaní výukových misií som bol trochu skeptický, ale po prvých zápasoch proti AI, dueloch so živými hráčmi a preskúmaní ďalších možností hry sa môj váhavý palec obrátil smerom nahor. Netreba sa nechať mýliť rozprávkovými animáciami ani skromným úvodom. Hearthstone nie je banálna, narýchlo zbúchaná zábavka, ako sa na prvý pohľad zdá. Už partie proti počítačovému oponentovi ukázali, že hoci základy pochopíte rýchlo, cesta k víťazstvu je zarúbaná.

Odomknúť všetkých deväť hrateľných hrdinov (keď rátame aj darovaného mága pri štarte) tak že ich porazíte, dá slušne zabrať. Je to síce možné zvládnuť za pár hodín, ale určite sa zapotíte. A postaviť sa proti živým hráčom je tvrdá skúška ohňom, kde ani po dovŕšení desiatej tréningovej úrovne nebudete pripravení na to, čo vám vyvedie protivník. Moje prvé zápasy proti živým oponentom dopadli katastrofálne. Taktika z duelov proti AI nezabrala a až po precíznom zostavení vlastného hracieho balíčka sa dostavili prvé úspechy.

Balíčky s maximálne tridsiatimi kartami zostavíte z odomknutých prírastkov, ktoré môžu byť univerzálne

HEROES OF WARCRAFT

Firma: Blizzard

Žáner: Kartová

pre ľubovoľného hrdinu a individuálne, ktoré smie použiť len konkrétna postava. Hrdina nastupuje do zápasu ako fyzický vodca s jednou unikátnou špecializáciou, môže byť zranený a zabitý. A v tom spočíva aj cieľ hry, zlikvidovať nepriateľského hrdinu a ochrániť vlastného.

Hráči začínajú s tromi, prípadne štyrmi kartami a striedajú sa pri ich vykladaní na hraciu plochu. Po každom kole každému pribudne ďalší kus z balíčka a súčasne sa zvýši počet magických kameňov, ktoré sa spotrebúvajú pri vykladaní kariet a používaní schopnosti hrdinu. V prvom ťahu je to len jeden kameň, potom dva a v pokročilej fáze pravidelne pribúda rovných desať. Kamene sú neprenosné, čiže ak ich neminiete v prebiehajúcom kole, skrátka ich nahradí kompletná nová várka. Najlacnejšie karty stoja jeden kameň, elitné hoci aj osem. Postupné navyšovanie počtu kameňov zabraňuje tomu, aby sa od začiatku používali najsilnejšie tromfy, hoci ich môžete mať na ruke.

Karty majú rôzne využitie a často aj doplnkové bonusy. Najčastejšie sa jedná o vyobrazenia bojovníkov a kreatúr, ktoré predstavujú hlavnú bojovú silu. Vždy majú stanovené útočné číslo a počet životov. Po vyložení väčšinou počkáte do ďalšieho kola a potom s nimi môžete útočiť na nepriateľské jednotky, ale aj samotného hrdinu. V pomyselnom boji sa odpočítajú životy útočníkovi aj obrancovi, pri vynulovaní karta vypadne z hry. Hrdinovia nemajú žiadnu permanentnú

obranu ani výzbroj, môžu ich však získať podpornými kartami alebo vďaka svojej unikátnej schopnosti. Zatiaľ čo si bojovník smie v každom kole za dva kamene pridať dva ochranné štíty, mág vystrelí ohnivú guľu, lovec šíp, zlodejka získa zbraň a palatín privolá pobočníka. Každý má skrátka niečo svojské a aj preto je dobré zvážiť, s ktorým hrdinom nastúpite do duelu.

Spočiatku mi prekážal fakt, že sa hrdina nedá prirodzene kryť jednotkami, ktoré stoja pred ním - nijako ho neochránia. Bežných bojovníkov môžete vy aj súper ignorovať a ísť po krku priamo lídrovi. Ale keby to bolo také jednoduché, hráči by sa iba predbiehali v tom, kto nasadí borcov s vyšším útokom a utlčie skôr protivníkovho bossa. To by nebolo zábavné. Lenže situáciu rázne menia karty s vlastnosťou "taunt", ktoré na seba upútajú pozornosť posmeškami. V praxi to znamená, že ak chcete útočiť, musíte najskôr zničiť tieto jednotky na bojisku a až potom smiete napadnúť iné a hrdinu. Na hracej ploche sú takýto obrancovia zreteľne označení v oválnom obrázku so štítom.

Okrem jednotiek, ktoré zostávajú na ploche, kým nezahynú, sa používajú karty s jednorazovými útokmi, či už spaľujúcim ohňom, alebo sériou striel, ktoré zasiahnu náhodné ciele. Iné karty prinášajú obranu hrdinu, zotavujú, vrátia do balíčka súperovu kartu alebo ju skopírujú do vášho. Niekedy majú podobné bonusové vlastnosti aj vyložené kreatúry. Inžinier dodá v kole kartu navyše, šampión pridá všetkým spolubojovníkom jeden bod útoku a života a šaman prelieči jednotku alebo hrdinu.

Práve vďaka podporným kartám a bonusom jednotiek je výsledok boja takmer až do konca nejednoznačný. Súper, ktorý dominuje v úvode so slabšími jednotkami, môže v pokročilej fáze ťahať za kratší koniec. Keď náhle

vytiahnete silných gigantov alebo úskokom zmätiete zo stola protivníkove karty, situácia sa javí v úplne inom svetle. Rozhodne je dobré premyslieť si každý krok, pretože sa zbytočný prešľap neraz vypomstí. Pri čakaní na dokončenie ťahu súpera môžete už vopred plánovať alebo sa pozabávať s niekoľkými interaktívnymi objektmi na hracej ploche. Kliknete na okno a to sa rozbije, lampa zhasne a katapult vystrelí. Tieto výstrelky nemajú vplyv na priebeh duelu, ale je to celkom sympatické spestrenie.

Hearthstone bude free-to-play, ale ako všetci dobre vieme, takéto hry aj napriek svojmu názvu nie sú celkom bezplatné a vždy je v tom nejaký háčik. Nie inak je to aj v tomto prípade. Priplatiť si treba za rebríčkové duely v režime arény, ktorých zaujímavosťou je zostavenie balíčka z náhodných kariet pred súbojom. Platí sa aj za balíčky s pokročilými kartami, ale po jednom sa dajú kúpiť aj za hernú menu. Tá sa získava za splnenie úloh, ako je dosiahnutie desiateho levelu, víťazstvo nad piatimi hráčmi, alebo dve výhry s vybraným hrdinom v pravidelnom dennom zadaní.

BLIZZARD SA ROZHODOL ROZDÁVAŤ HRÁČOM KARTY A AJ KEĎ JE TO PRVÝ RAZ, NAMIEŠANÉ SÚ ZATIAĽ VEĽMI DOBRE. VIZUÁLNE PRÍŤAŽLIVÉ DUELY VYŽADUJÚ LOGICKÉ MYSLENIE A TAKTIZOVANIE. ZOSTAVOVANIE BALÍČKOV A ODMENY NA NÁKUP NOVÝCH SÚ DOBROU MOTIVÁCIOU. AJ BEZ WARCRAFTOVSKEJ NÁLEPKY JE HRA NÁPADITÁ, NÁJDE SI SVOJICH PRIAZNIVCOV A JE VEĽMI REÁLNE, ŽE SA ZARADÍ MEDZI TITULY, KTORÉ SA HRAJÚ NA OFICIÁLNYCH SVETOVÝCH TURNAJOCH.

RECENZIE

EA SPORTS
FIFA 14
15
10

FIFA 14

RECENZIA

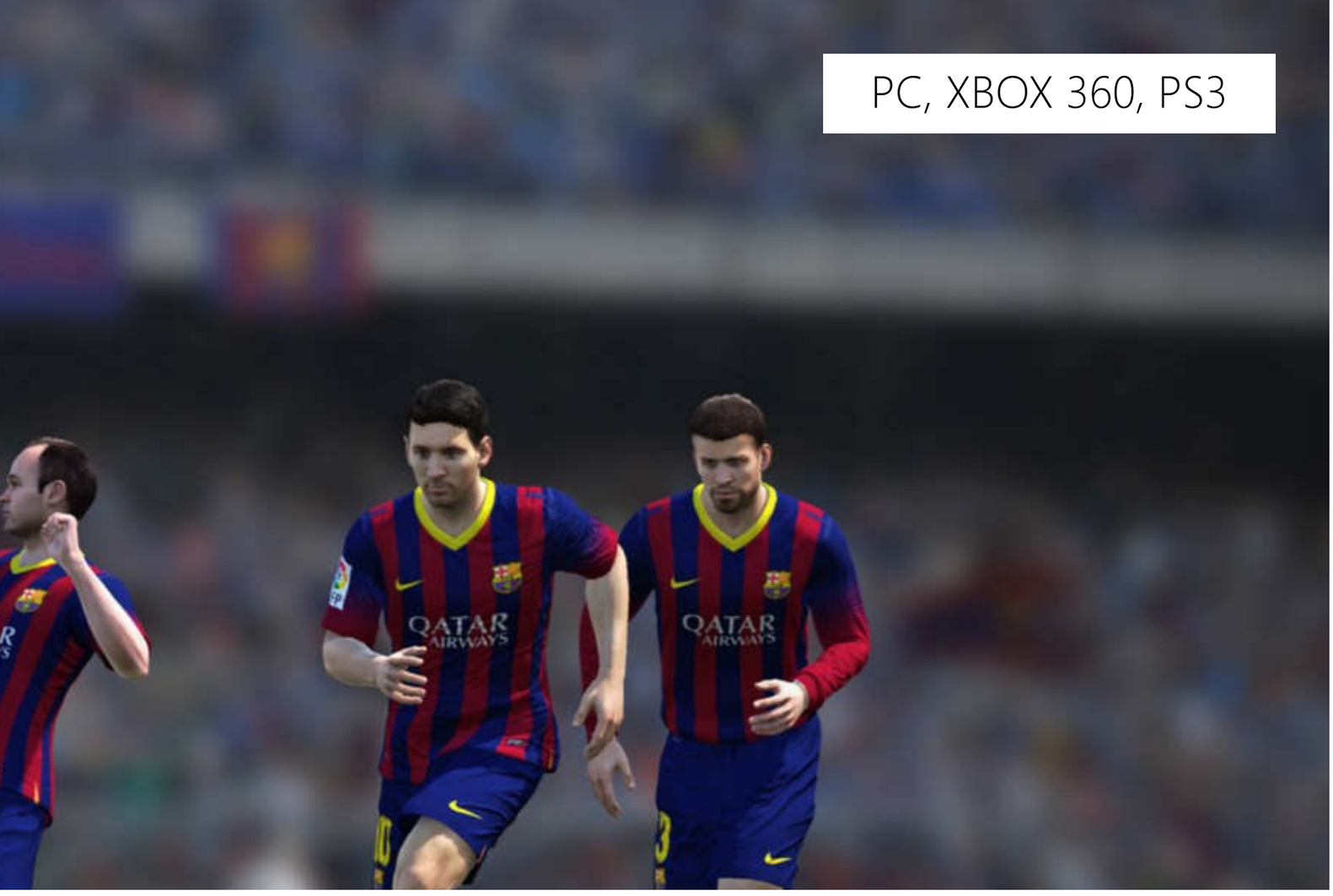
JURAJ MALÍČEK

PREČO MINULOROČNÁ FIFA NEDOSTALA NAJVYŠŠIU ZNÁMKU V RECENZII? ÚPLNÝ VIRTUÁLNY FUTBAL? PLNÝ ZÁSAH? NIET ČO VYLEPŠOVAŤ? KDE SME? KEBY TO AJ HNEĎ VŠETKO PLATILO, UDELIŤ DESIATKU BY MALO ZMYSEL IBA VTEDY, AK BY TO ZABEZPEČILO, ŽE UŽ ŽIADNA LEPŠIA FIFA NEBUDE. LEN BY SA TÁ STARŠIA OŠETRILA PATCHOM, ČO BY ZMENIL SÚPISKY A TAK.

Ono sa to vlastne deje aj bez tej hodnotiacej desiatky. Pocitovo žiadny zásadnejší rozdiel, ak si človek neprečíta tlačových správach, v čom bude každá nová FIFA lepšia, čo bude vychytanejšie, azda by na to sám ani neprišiel. Tá podstatnejšia a asi i vyhľadávanejšia väčšina herného obsahu je aj tak spojená s online prevádzkou. Nielenže sa hra aktualizuje viac menej s každým spustením a aktualizuje všetko, čo sa aktualizovať dá, ale online sú zväčša zamerané aj samotné hráčske aktivity.

Lebo, čo si budeme klamať, aj v prípade FIFA 14 platí, že offline hranie je len taký síce pomerne rozsiahly, ale stále iba tréningový mód k online hraniu. Až tam človek pochopí, že offline hranie na Legendary móde neznamená, že FIFU skutočne vie hrať. Nevie. Samozrejme, záleží aj na tom, na koho narazí, v zásade však platí, že stačí niekoľko online stretnutí a pýcha je preč.

Tu sa ukazuje, že otvorenosť FIFA 14 vo všakovakých nastaveniach i ústretovosť základných nastavení k sviatočným hráčom je veľmi zradná a zákerná vlastnosť. Človeku sa príliš nedarí, zvykol hrávať na vyššej náročnosti, teraz sa mu to nezdá. Nevyhovuje mu príliš ani vylepšená fyzika lopty, ani inteligencia spoluhráčov, ktorí občas vyzerajú, že by si poradili lepšie bez neho a tak skúsi zmeniť nastavenia.



PC, XBOX 360, PS3

Firma: EA Sports

Žáner: Šport

A zrazu je všetko pri starom, hra sa až zázračne mení, futbalový skill sa zvyšuje, lopta prestane odskakovať od kopačky, prihrávky sa stanú presnejšími, rýchlejšie sa beží, jednoducho radosť hrať. Offline áno, online to už ale neplatí, tu sa jasne ukáže, že ľahšia cesta k futbalovým schopnostiam cez zmenu nastavení je načisto falošná.

Vráťme sa ale späť. FIFA 14 pôsobí skutočne novo, na prvý pohľad ide o zásadnú zmenu. Že je čisto kozmetická, to človeku dôjde až neskôr, v samotných zápasoch. Tou zmenou je zmena vizuálneho prostredia hry, zásadne sa zmenilo rozhranie, ktoré veľmi, veľmi, možno až nezdravo pripomína „dlaždicové" rozhranie Windows 8. Veľké tlačidlá na obrazovke, na nich informačné štítky informujúce o tom, kam tá voľba vlastne vedie. Zmätočne to pôsobí len v prvých momentoch, ako sa človek v novom prostredí zorientuje, FIFA 14 sa stáva veľmi pohodlnou a prístupnou. Už žiadne blúdenie v zákutiach menu a uvažovanie, ako do čerta som sa sem dostal a ako odtiaľto von. Veľké plus, akurát celkom bez vplyvu na hrateľnosť.

Podobne zásadne, avšak s väčším vplyvom na hrateľnosť je vylepšené prostredie jednotlivých módov, predovšetkým režim kariéra na úrovni trénera a kariéra na úrovni hráča spojená so stále prítomným Be a Pro. Tréner má teraz oveľa viac možností, ako sa v zákulisí pripravovať na zápasy, viac manežuje a hlavne, môže, ba až musí najímať skautov, ktorí sú mu schopní nájsť hráča presne podľa jeho predstáv. Veľká zábava, len s nie najšťastnejším dopadom sa samotné hranie futbalu. Lebo to sa v trénerskom móde kariéry akoby až dostalo na druhú koľaj. Čítať maily treba, motivovať, interview do novín dávať, aj skauti sa hlásia, že v Poľsku našli zázračný šestnásťročný talent a keď sa človek konečne dostane k hraniu futbalu, už má pomaly toho dosť.

Samotná hranie futbalu – teda merito veci každej futbalovej hry vrátane FIFA 14 je v poriadku, v základných

nastaveniach platí všetko, čo tvorcovia ohlasovali, vrátila sa náhoda ako dôležitý element futbalovej hry, lopta je živšia, futbalisti bystrejší, ale že by niekto sám od seba zbehol pre prihrávku, to sa ani teraz nestane. Ak teda človek hre nepomôže v nastaveniach. Strieľa sa vernejšie, hráči sa snažia vylepšiť si pozíciu na strelu do posledného okamihu a tak sa stane, že netrafia, na druhej strane, zriedkavejšie, ale aj to sa stáva, utrmácané góly padnú aj z nemožných uhlov či zo skrumáží, v ktorých to vyzerá akoby väčšina mužov v dresoch na trávniku trpela zelenou slepotou.

Mimochodom, jedenástky. Niežeby sa nedali naučiť aj v minulých dieloch, ale nebolo to celkom v poriadku. Predsa len dať gól z jedenástky nie je zadarmo, ale ani by to nemalo byť až takým veľkým problémom, ako sa hlavne sviatočných hráčov snažili presvedčiť minulé ročníky. Azda preto vývojári hneď v úvode v minihrách pri loadingoch pred zápasmi ponúkajú nácvik práve týchto

situácií. Zvoliť presnosť a rýchlosť strely a jej umiestnenie v krátkom čase od rozbehu ku kontaktu nohy s loptou a pár milisekúnd potom. A samozrejme, že to funguje, podobne ako všetky ostatné minihry, ktoré nie je najľahšie prejsť, ak to človek ale urobí, jeho hráčske schopnosti podstatne stúpnu.

FIFA 14 JE STÁLE VYNIKAJÚCI FUTBAL, JE SYMPATICKÉ, ŽE AJ TENTO ROK SA SNAŽÍ BYŤ NOVŠÍM A NA ROZDIEL OD HOKEJA AJ NOVŠIE VYZERÁ NA PRVÝ POHĽAD, ALE TO EŠTE NEZNAMENÁ, ŽE JE RADIKÁLNE LEPŠÍ AKO PREDCHÁDZAJÚCI ROČNÍK. MUSÍTE SA ROZHODNÚŤ SAMI, PRED KÚPOU BY SOM URČITE NAJSKÔR VYSKÚŠAL DEMO. FIFA 14 NIE JE NATOĽKO LEPŠIA ANI ZÁSADNE INÁ AKO FIFA 13, ABY STE JU POTREBOVALI V TEJTO SEKUNDE VYMENIŤ, AK SAMOZREJME FUTBAL NIE JE JEDINÁ HRA, KTORÚ HRÁVATE.

9.0

+ pohodlnejšie grafické rozhranie
+ návrat prvku náhody pri zachovaní základných nastavení
+ streľba

- vzďaľovanie offline a online hrania
- absencia českej ligy, že existuje aj slovenská sotva vývojári tušia

PES 2014

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

FIFA OD EA A PRO EVOLUTION SOCCER OD KONAMI SÚ SÉRIE ZARUČUJÚCE NIELEN ÚSPECH U POČETNEJ HERNEJ OBCE, ALE ZÁROVEŇ AJ AŽ NEZMYSELNÚ NEVRAŽIVOSŤ MEDZI FANÚŠIKMI OBOCH TÁBOROV. SUBJEKTÍVNE MÁ POSLEDNÉ ROKY NA VRCH PRÁVE MAINSTREAMOVÁ FIFA. DOKÁZALA SA OTRIASŤ Z DEBAKLU, KTORÝ JEJ UŠTERDIL JAPONSKÝ HAFAN PRED ROKMI SVOJOU FUTBALOVOSŤOU, KRÁSNYM A PRECÍZNYM SIMULÁTOROM KOPANIA DO TOHO GUĽATÉHO ČUDA. FIFA VŠAK VYZERÁ STÁLE FUTBALOVEJŠIE, SNAŽÍ SA PONÚKNUŤ NIELEN KRÁSNE AKCIE PREDVÁDZANÉ ZAČIATOČNÍKMI, ALE AJ POCTIVÚ DÁVKU TAKTIKY, REALISTICKÉ SPRÁVANIE LOPTY I HRÁČOV, JEDNODUCHO FUTBAL HOCI NIE PRÍŤAŽLIVÝ PRE OKO, TAK JEDNOZNAČNE ČO NAJVIAC "AKO NAOZAJ".

Konami svojim čiernym koňom jednoducho zaspali na vavrínoch. Tých zopár licencií, ktoré sa im podarilo získať (a nie je ich málo, no napríklad anglickú ligu tu nenájdete, jedine tak Manchester United, ostatné kluby sú skomoleninou mesta, z ktorého pochádzajú, ale aspoň súpisky zodpovedajú realite), nie je to však ono. Nech sa na to pozeráte z akéhokoľvek uhlu, dôležitá je predvedená hra na trávniku, licencie dokážu spraviť s výsledným zážitkom mnoho. Na druhú stranu si pokojne môžete vybrať Real a ukázať Messimu s Neymarom, nech si idú pinkať o stenu kdesi na sídlisko. Len nie v každej lige.

Séria Pro Evo stagnovala a tohtoročný update mal byť prelomovým hneď z niekoľkých dôvodov. Nový engine bol jedným z lákadiel, konečný dojem z neho je skôr rozporuplný. Pro Evolution Soccer 2014 vychádza na dosluhujúcu generáciu konzolových systémov, predvádza pomerne krásne divadielko, animácie jednotlivých pohybov sú úžasné a bez preháňania zrejme najlepšie, čo môžete vidieť. Všetko na seba krásne nadväzuje, oči vás neštípu z trhaných a anatomicky nemožných pohybov. A

PC, XBOX 360, PS3

Firma: Konami

Žáner: Šport

Ronaldo sa po strelenom góle vie škeriť do kamery, jeho víťazné pózy kopírujú skutočnosť.

Na druhú stranu je tu pokles frameratu, často aj počas zápasu, čo vám neraz skomplikuje situáciu. Ak sa tak stane pri jedinečnej možnosti, ktorá vám môže zaručiť vyrovnanie stavu alebo zisk potrebných bodov, nasrdí to. Slušne napísané. Jednotlivé loadingy taktiež presahujú únosnú hranicu. Celkový dojem z precíznych animácií pohybov je razom v čudu a práve na tom hra stavia. PES bol vždy realistickejší futbal - a tým pádom náročnejší na zvládnutie, ovládanie nebolo z najjednoduchších, avšak góly nepadali z naklonovaných pozícií.

Toho sa drží aj PES 2014, no chýb znevažujúcich každé vylepšenie je žiaľ viac, než by bolo vhodné. Animácie pohybov sú dokonalé, to áno, ale zároveň prekvapí, že hráči po prebratí prihrávky často zastavia, aby mohli loptu spracovať. Vytvoriť tak plynulejšiu akciu sa dá len smerom dopredu pri nakopnutí lopty do behu. Taktiež zamrzí oneskorené reagovanie na ovládanie. Istotne je plusom, že hráči neprihrávajú a nestrieľajú o niekoľko stotín sekundy po vašom príkaze. Lenže ak nereagujú ani po sekunde, nie je to najlepšia vizitka pre hru, pretože hráč spraví pri šprinte hneď niekoľko krokov, než odcentruje loptu do vápna. V akcii to môže byť pekných pár metrov, a teda rozdiel medzi úspešným únikom po krídle, prihrávkou na hlavu nabiehajúceho hráča s následným gólom a srabáckym zanesením lopty za postrannú čiaru bez akéhokoľvek efektu.

Rovnako je každá zmena pohybu ťažkopádnejšia, náročnejšia na načasovanie, pretože musí dobehnúť animácia aktivovaného pohybu. Vyzerá to nádherne, no hrá sa to niekedy veľmi zle. Naopak fyzikálny model lopty sa dostal na novú úroveň a konečne aj v Konami pochopili, že ide o samostatný objekt, ktorý nie je neustále prilepený na kopačkách hráča, ale reaguje na všetko možné. Mnoho gólov padne po skrumáži v šestnástke a oplatí sa často strieľať, pretože to tam padnúť môže hocikedy: či už po teči alebo brankár pustí lacný gól. Ochranovia svätyne niekedy svojimi výkonmi doslova čarujú, no niekedy pustia chobotinu, takže trochu jemnejšie vybalansovanie by sa hodilo. Ale veď o brankárskych kiksoch vedia Slováci svoje, všakže. Vaše strely naopak často lietajú tesne vedľa brány. Chytíte sa za hlavu, no po x-tý krát už budete hromžiť, že to snáď robia naschvál. Systém streľby by potreboval doladiť, pretože umiestnenie strely nie je riešené najšťastnejšie, nepôsobí prirodzene, akoby nebolo pod vašim palcom.

Pozitívne je odlíšenie jednotlivých hráčov, pričom každý z nich vyniká vo vybraných situáciách. Navyše všetci futbalisti na rozdiel od skutočnosti nechodili na kurzy herectva a neváľajú sa po trávniku ako je bežným zvykom. Pri obrannej činnosti dochádza často ku fyzickým kontaktom, pričom túto činnosť môžete aktívne ovplyvňovať. Bránenie nie je jednoduché na ovládnutie, no v spojení s precíznym fyzikálnym modelom lopty si ho užijete do sýta. Zo začiatku je každý pohyb ťažkopádny a náročný, no počiatočné skúmanie ovládacích prvkov (prvé dva stupne obtiažnosti) dokážete neskôr využívať. Nie vždy sa dá však hráč ubrániť a umelá inteligencia vašich spoluhráčov nie je vždy dôrazná a spôsobuje veľké diery v obrane.

Znovu sa dostávame ku kritike, pretože tak ako sa vám podarí niekoľko podarených akcií, naučíte sa dribling (pravým analógom prenášate váhu tela na jednotlivé strany), krásne akcie, podaria sa vám góly pätičkou či otupenie útočných aktivít súpera tvrdou, no čistou obranou, vypláva na povrch nová špina. Umelá inteligencia si zaslúži výprask, čo zabolí hlavne pri vašich spoluhráčoch. Pri bežnej hre je automatické prepínanie načasované príliš hlúpo a nie vždy funguje zdvojovanie (môžete si však zavolať spoluhráča k sebe a súpera zatlačiť, no nie vždy to funguje a niekedy pobehujú ostatní ako ovečky na lúke) alebo pozičná hra. Šprint funguje nesystematicky a nechce sa veriť, že takého Ronalda dobehne Piqué a nechá si čisto vypichnúť loptu. Vaši spoluhráči si nabiehajú niekedy rozumne, častejšie sa však motajú na miestach, kde by sa nemali, zamotávajú sa do svojich akcií, ktoré sú už vopred odsúdené na neúspech (hlavne v móde Become a Legend, kde hráte len za vami vytvoreného futbalistu).

Pokračovať by sa dalo technickým spracovaním. Grafiku sme už pochválili, zvuky sú perfektné, dav priaznivcov skutočne ožíva pri vašich podarených kúskoch a možno skutočne aj funguje reklamovaný "srdciarsky efekt". Ak napríklad zachránite stratenú loptu, zneškodníte gólovú akciu súpera alebo čokoľvek, čo by mohlo nakopnúť váš tím, ozve sa štadión, nakopne to aj ostatných a ide vám karta - no všetko to môže byť len zdanie - a pri všetkej úprimnosti, to možno tak aj bude a hra sa jednoducho prelieva z jednej strany na druhú, ako to už bežne býva zvykom. Otupení fantastickou hrou sa však po polčase ocitnete znovu v menu, ktoré svojou vizuálnou zaostalosťou a diskomfortom otravuje až príliš a zaslúži si nielen žltú, ale posledné varovanie.

7.0

A ďalej: množstvo líg a pohárov, oficiálnych súťaží vs. licencie a slabé prezentovanie Become a Legend módu, ktorý je jednoducho sterilný a nezábavný. Nové možnosti navrhovania taktiky vs. kostrabaté ovládanie v otrasných menu. Animácie pohybov a fyzikálny model lopty vs. ovládanie hráčov s oneskorenými reakciami. Niekedy je hranie nového Pro Eva príliš ťažkopádne a nemotorné, avšak nie z dôvodu celkovej náročnosti, ale snahe priniesť do hry viac vzrušenia a priblíženie sa svojmu konkurentovi, FIFE.

PRO EVOLUTION SOCCER 2014 ŤAHÁ ZA KRATŠÍ KONIEC POVRAZU NEŽ KONKURENČNÁ FIFA, AVŠAK NEZNAMENÁ TO, ŽE BY BOLO HRANIE NEZÁBAVNÉ. MOŽNO UŽ NIE JE TAK HARDCORE FUTBALOVÝM SIMULÁTOROM A CHCE SA OTVORIŤ AJ NOVÁČIKOM, ČO SA DOKONCA AJ DARÍ, NO PRIŠLA S CHYBAMI, NA KTORÉ BUDETE ČAS OD ČASU NADÁVAŤ. AK SI TOTIŽ BUDETE CHCIEŤ ZAHRAŤ FUTBAL S NIEKYM, KTO K VÁM PRÍDE NA NÁVŠTEVU, BUDE MOŽNO VHODNEJŠIA FIFA PRE JEJ PRÍSTUPNOSŤ, NO PRO EVO JE SLUŠNOU DVOJKOU A ALTERNATÍVOU. STÁLE VŠAK LEN DVOJKOU.

+ animácie pohybov
+ fyzikálny model lopty
+ odlišné vlastnosti hráčov
+ diváci v hľadisku

- neodladené ovládanie
- AI
- menu
- licencie

NHL 14

RECENZIA

JURAJ MALÍČEK

NHL 14 PÔSOBÍ VEDĽA NAJVÄČŠÍCH VIDEOHERNÝCH HITOV TOHTO ROKA ROZPAČITO AŽ SMIEŠNE. NEJDEME POROVNÁVAŤ NEPOROVNATEĽNÉ, TO SA NAKONIEC ANI NEDÁ, KEĎ SI TAK ALE SPOMENIEM NA POVEDZME BIOSHOCK: INFINITY, THE LAST OF US, ČI EŠTE STÁLE ČERSTVUČKÉ GTA V, TEDA HRY, KTORÉ SA SNAŽIA ZO STAREJ TECHNOLÓGIE VYŽMÝKAŤ TO NAJLEPŠIE, NHL 14 SA ZOSTANE LEN ZAHANBENE ČERVENAŤ KDESI V KÚTE.

Niežeby šlo o pohromu, to nie, naopak, aj teraz ide o najlepší videoherný hokej na trhu, akurát je to štrnástka iba podľa názvu. Akože sa nachádza medzi minuloročnou trinástkou, ktorá nám tak trocha vytrela zrak a budúcoročnou pätnástkou, ktorá to bude mať s vytretím zraku o to ľahšie, že príde po tomto „datadisku“. NHL 13 verzia 2.0 – doladenejšia, vylepšenejšia, optimalizovanejšia, vychytanejšia, ale o úplne novej hre sa veľmi hovoriť nedá.

V závislosti od jedného z prvotných troch možných nastavení je NHL 14 hrou, ktorá môže byť arkádovým hokejom i hardcore simuláciou, podľa toho, aké ovládanie si zvolíte a aký štýl hry preferujete, pričom platí, že ak zvolíte ten najagresívnejší a zdanlivo najatraktívnejší model, NHL 14 začne pripomínať bojovku. Tekken to ešte nie je, ale má k nemu blízko, hokejisti do seba zadrapujú ako na korčuliarskom kurze neurotikov a zhadzujú rukavice tak často, až sa môže zdať, že by bolo lepšie, keby si ich vôbec nenasadzovali.

Vyzerá to super, aj sa to dobre hrá, akurát to nie je hokej. Kto prvý ide k zemi, prehráva, diváci ocenia víťaza triumfálne zdvíhajúceho ruky, just akoby strelil gól a hra vás odmení aj animáciou s detailom na

trestnú lavicu. Na nej skaličení šarvanci, tu monokel, tam monokel, sem tam pramienok krvi. Zvlášť sa ovláda krytie, zvlášť ťahanie, zvlášť údery, ale na najvýraznejší nový prvok v hokejovej hre je to málo.

Preto je tu druhá „novota" – vylepšenie fyziky stretov. Z FIFA požičaný Player Impact Engine sa stará o to, že bodíčky vyzerajú ešte reálnejšie, ešte drsnejšie, ešte bolestivejšie, ba dokonca až tak, že po každom treťom si človek vraví, že hokejista už nemôže vstať z ľadu a dokonca svojho virtuálneho života bude piť slamkou. A zase to je akoby menej hokej a viac iný „šport", tento krát wrestling a ak po zákroku, ktorý vedie k prerušeniu hry človek nedajbože stlačí trojuholník, už zase hráči zhodia rukavice a idú sa ruvať, ako tie psy na smetisku. Žiadne klzisko im nie je dosť veľké, prekorčuľujú koľko treba, len aby sa mohli do seba znova pustiť.

Možno fanúšikom v hľadisku, prevažne oblečeným do zelených kabátcov, sa práve takýto druh hokeja páči, faktom ale je, že vo výsledku pôsobia zápasy v NHL 14 omnoho rozkúskovanejšie. Séria dynamických fragmentov, ktorá rozbíja taktickejšie poňatie hry v rámci jednotlivých tretín. Hráči sú síce o znova troška bystrejší, zručnejší na korčuliach a v práci s hokejkou, vylepšení sa totiž dočkala aj vynikajúca novinka z minulého roka – True Performance Skating, ale či ide o skutočné vylepšenie zostáva otázkou.

Do NHL 14 totiž pribudlo čosi, čo sa volá One Touch Dekes a ide vlastne o možnosť robiť elegantné kľučky pomocou jedného tlačidla – keď sa vám dostane do krvi, vyzerá to skvele, avšak veľmi oslabuje stále nedostatočne docenené ovládanie hokejistu a hokejky pravým a ľavým analogom. Hráčov jednoducho už netreba tak dobre ovládať, stačí správne načasovať stlačenie príslušného tlačidla a hráč elegantne vykľučkuje aj s pukom na hokejke zo zdanlivo nepriechodnej situácie.

No a keď prirátame modifikáciu Be a Pro módu, ktorý sa teraz volá Live the Life, v ktorom hráča kontrolujete aj mimo samotnej hokejovej hry – napríklad počas

rozhovorov, máme vlastne všetky vylepšenia NHL 14 pokope. Vlastne nie, pribudlo ešte čosi, čosi, čo môžeme považovať za skutočne zásadné, avšak neviem, či pre dobro hry samej. Tou novinkou je nový mód Anniversary 94, ktorý sa pokúša urobiť z NHL 14 hru o dvadsať rokov staršiu. V NHL 14 sa teda skutočne oslavuje, a to takým spôsobom, že nový engine predstiera, že je starým enginom a vracia sa hokej ako čistá jednoduchá arkádová zábava. Výborné, vskutku, zvlášť pamätníkom sa až slza v oku môže zalesknúť, Anniversary je ale vlastne svojho druhu doplnok, akýsi bonus, ktorý by určite nemal zatieňovať hru samu. Lenže práve toto sa deje a investovať do NHL 14 kvôli tomu, aby sme si pripomenuli ako návykovo hrateľná bola 94 sa mi zdá trochu zvrátené

Navzdory plačlivému tónu recenzie nie je NHL 14 slabým ročníkom, naopak, lepšiu hokejovú hru budete hľadať márne, kvôli obrovskej online podpore, kvôli kariérnym a manažérskym módom, v ktorých vás nemusí trápiť platový strop, kvôli otvorenej hrateľnosti – v rámci ktorej

si hráč môže hru ponastavovať presne tak, ako sa mu žiada, je NHL 14 výborný hokej. Presne taký vynikajúci, ako NHL 13. Lenže, ako sme už spomenuli – na hru, ktorá predstiera, že je nová, je to málo.

PRÍSNE SUBJEKTÍVNE, PRÍSNEJŠIE, AKO V PREDCHÁDZAJÚCICH RIADKOCH, AK BY SOM VYNECHAL NHL 13, KÚPU NHL 14 BY SOM ZVAŽOVAL IBA KVÔLI RETRONOSTALGII SPOJENEJ S ANNIVERSARY 94. INAK ŽIADNA NOVINKA NIE JE NATOĽKO ZÁSADNÁ, ABY KVÔLI NEJ BOLO TREBA MENIŤ DISK S TRINÁSTKOU V MECHANIKE ZA ŠTRNÁSTKU.

A NIE, KHL TAM ZASE NIE JE, A JE TO VEĽKÁ CHYBA, DRUHÁ NAJLEPŠIA LIGA NA SVETE DO HOKEJOVEJ HRY JEDNODUCHO PATRÍ, AJ KEĎ SA TÁ HRA VOLÁ NHL.

7.0

+ kľučky jedným tlačidlom
+ Anniversary mód
+ vylepšené bitky a fyzika hráčov

- žiadne skutočné inovácie
- pôsobí iba ako vylepšenie, nie ako plnohodnotná hra
- konflikty často zbytočne prerušujú zápas

F1 2013

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

PRINIESŤ VÝRAZNÉ NOVINKY V ŠPORTOVÝCH TITULOCH, KTORÉ SA OBJAVUJÚ V PRAVIDELNÝCH, JE NESMIERNE OBTIAŽNE. CHÁPEME. PRAVIDLÁ HRY NEZMENÍTE, NEDOSTANETE AKO ŠPECIÁLNE ODOMKNUTEĽNÉ VOZIDLO JEDNOROŽCA, KTORÝ ZA SEBOU ŤAHÁ DÚHU A NOVINKA TEDA BALANSUJE NA TENKOM ĽADE OPAKUJÚCICH SA PRVKOV PRED FANÚŠIKMI. LENŽE PLATÍ STARÉ, ZNÁME: ČERSTVÝ ROČNÍK JE VŽDY LEPŠÍ, NEŽ TEN PREDCHÁDZAJÚCI A ŤAŽKO SA BUDETE K STARŠIEMU VRACAŤ BEZ TOHO, ABY VÁŠ NEŠKRELO, ŽE MÁTE K DISPOZÍCII ČERSTVÉ MÄSO. PLATÍ TO AJ PRE F1 2013?

Všetko však s mierou. Kvalitu celej série F1 od Codemasters nik neupiera, je zábavná, na pohľad príjemná a užijete si v nej kopec, niekedy aj dva, zábavy. Isteže, zatrpknutí fanúšikovia drsných simulátorov budú prskajúc síru hromžiť pästičkou do vzduchu, že to nie je ako v skutočnosti, pretože monopost sa nespráva ako besná kobyla. Nie, to istotne nie ani pri nastavení najprísnejších kritérií, ale od F1 nikto nikdy nečakal alternatívu k rFactor. Takže sa hneď takto skraja vyhneme zbytočným komplikáciám: F1 2013 je (ako minule a vlastne aj predminule) príťažlivým mixom medzi arkádovým a kvázi realistickým jazdením vo formulách.

Oficiálne licencie na jednotlivé monoposty, pretekárov, reklamy a celý interface počas pretekov nemá cenu rozoberať. Sú tu. Samotné jazdenie je zábavné, teda vlastne ako vždy pri hrách od Codemasters, hlavne pre bohaté možnosti nastavenia.

PC, XBOX 360, PS3

Firma: Codemasters

Žáner: Racing

Pokojne si zapnite všetkých asistentov, takže vám formula bude do zákruty aj brzdiť a zahráte si také nudnejšie Need for Speed. Alebo sa stane samotný pretek výzvou, naučíte sa každú zákrutu na trati prechádzať čo najlepšie a jednoducho sa po celý čas sústrediť.

Presne toto v celej sérii už veľmi dobre poznáme a rovnako aj F1 2013 dokáže pri správnom nastavení bez problémov pohltiť na dlhé hodiny. Úroveň nastavovania vlastností monopostu ostala na minimálnej úrovni, avšak hrabanie sa „pod kapotou" nie je to, čo od hry môžete očakávať. To dôležité sa odohráva na okruhu. Aplikácie nových pravidiel (DRS zóny a pod.) prebehli bez problémov, výrazne sa prejavuje vplyv pneumatík. Záleží nielen na výbere preferovaného typu, ale aj na štýle jazdy. Opotrebovanie každej zmesi je odlišné, pri nešetrnej jazde strácajú vlastnosti a pocítite to na stabilite monopostu. Pred výjazdom z boxov už treba zvažovať, aký typ a kedy ho obuť.

Do F1 2013 sa vrátila klasická voľba rýchleho preteku, ale novinka to rozhodne nie je. Okrem dlhodobej kariéry na päť sezón medzi módmi nájdete aj skrátenú, kde sa jazdí kvalifikácia na jedno kolo a samotná veľká cena je výrazne skrátená. Táto rýchlovka je ohromnou výhodou pre tých, ktorí nemajú náladu alebo čas (často však oboje) piplať sa dlhé hodiny s plnohodnotnou kariérou. Ani tentoraz nechýbajú rôzne scenáre, ktoré vám zaberú niekoľko minút, no ich brilantné splnenie vyžaduje hodiny drilu a bezchybnú jazdu. Variácií na predbehnutie niekoho či vytvorenie časovej rezervy, je hneď niekoľko a sú zábavné - meníte jazdcov a stajne a hlavne ich dokončenie je otázkou niekoľkých minút.

Medzi najhorúcejšie novinky patrí propagovaný klasický mód, v ktorom zasadnete za volant starých tátošov z 80. a 90. rokov. Isteže, nik nečakal masochistické orgie ako v Grand Prix Legends, ale vynikajúcu a alternatívnu zábavu to áno. Codemasters sklamali na plnej čiare. Celkový

vzhľad (UI, vyblednuté farby) síce korešponduje s minulosťou, no to nie je dôležité.

Tak za prvé, ak si nekúpite špeciálnu edíciu alebo si nezakúpite balíček „klasických tratí" (za ľudových 7,99 EUR) a balíček „klasických formúl" z 90. rokov (rovnako za 7,99 EUR), uvidíte v menu hry len dve trate (Jerez, Brand Hatch) a šesť monopostov od Ferrari, Lotusu a Williamsu, ku ktorému je priradená hviezda predchádzajúcich liet (Schumacher, Hill). Skrátené sezóny sú absolútne nezaujímavé a štartové pole je orezané na tucet zavíjajúcich vysávačov s turbom.

Oplatí sa investovať do novej F1? Áno aj nie. Dá sa zohnať v krabicovej verzii aj za skromnejší peniaz (než digitálna na Steame), no majitelia predchádzajúceho ročníku sa môžu spokojne pustiť do hry a nájsť päť rozdielov. Výrazné novinky totiž nenájdete: penalizačný systém je stále nedostatočný a trestá vás niekedy aj za chyby iných, keď to nestihnú pred vami ubrzdiť a pod.

Lákadlom nie je ani technické spracovanie. Dvojicu komentátorov budete počúvať budete asi rovnako ako priateľku/šéfku/učiteľku. Vnímate, usmievate sa, prikyvujete a s vážnou tvárou súhlasíte. Ozvučenie si drží vysoký štandard, hlásenia z boxov majú svoju informačnú hodnotu, no chcelo by to bohatší repertoár. Grafika to nezachráni a vidieť, že EGO engine tretej generácie už pomaly dosluhuje. Formule sú detailne vymodelované a zamilujete sa do nich na prvý pohľad.

F1 2013 trpí nedostatkom inovácií a pri predstavení noviniek v Codemasters vsadili na nesprávnu kartu. Už keď dokonalý pôžitok z jazdy, tak nech okopírujú nakláňanie hlavy jazdca z NFS Shift, nech zapracujú na dokonalejšom deštrukčnom modeli (nielen vizuálnom, aj keď tu licencie nepustia a toto nie je Burnout) a keď už kariéru, nech ju neobmedzujú na pár sezón, ale nám hodia mladé ucho

v podradnejšej súťaži a šplhaj sa za Alonsom od piky.

Nová F1 2013 určite nie je zbytočnou hrou. Už len pre tých, ktorí minulý ročník nevlastnia. Tí sa dosýta vyšantia. Minimum noviniek však núti poctivého pretekára zamyslieť sa, či je nový ročník, posledný pre dosluhujúcu generáciu konzol, vhodným adeptom na utratenie peňazí.

STÁLE VŠAK PLATÍ, ŽE F1 2013 SA HRÁ A VYZERÁ VÝBORNE. IDE O SKVELÝ MIX MEDZI ARKÁDOU A SIMULÁTOROM, VTIAHNE VÁS NA DLHÚ DOBU, ABY STE SA NAUČILI KRÚŽIŤ NA TRATI DESIATKY MINÚT A PRACOVAŤ S PLYNOM A BRZDOU PLYNULE ALEBO NAOPAK SKOČILI DO MONOPOSTU A PO PÁR MINÚTACH UKÁZALI VETTELOVI, ŽE JEDINÉ, NA ČO SA BUDE POZERAŤ, JE VÁŠ CHRBÁT. ALE TO MÔŽETE AJ V F1 2012.

6.5

+ bohatá ponuka módov
+ vizuál a vlastnosti monopostov
+ skvelý mix arkády a simulátoru

- minimum noviniek
- minimum inovácií
- sklamanie z klasického módu

DIABLO III

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

JE TO UŽ VYŠE ROKA, ČO SA ROZPÚTALO PEKLO NA OSOBNÝCH POČÍTAČOCH. BLIZZARD NECHCEL, ABY ZOSTALI HRÁČI NA KONZOLÁCH OCHUDOBNENÍ ALE AKO DOSTAŤ HRU, KTORÁ DEFINOVALA ŽÁNER HACK'N'SLASH PRIMÁRNE OVLÁDANÉHO MYŠOU NA SYSTÉMY, KDE SA TAKÉTO OVLÁDANIE NEVYSKYTUJE BEZ TOHO, ABY STRATILA SVOJE ČARO?

Vyrozprávať znova príbeh Diablo III by bolo pravdepodobne nosenie hriešnikov do pekla a preto sa zameriam na priame porovnanie rozdielov medzi PC a konzolovou verziou. Ak by ste sa predsa len potrebovali oboznámiť so svetom Diabla III, poslúži vám k tomu naša recenzia PC verzie, ktorá až na tu spomenuté rozdiely sa bezo zvyšku vzťahuje aj na konzolovú verziu.

Najväčšou zmenou oproti PC verzii je pri ovládanie. Simulovať myš analogom je pri takomto type hier, samozrejme, pomalé a nepraktické. Ľavou páčkou teda ovládate priamo smer postavy a pri podržaní R2 bojujete aktuálne zvoleným smerom. Platí pritom pravidlo z PC verzie, kedy sa naraz nedá utekať aj bojovať, čiže pri zatlačení R2 ovládate tou istou páčkou smer útoku. Vylepšenie však prichádza použitím pravého analogu, ktorý slúži na úhybné manévre ako kotúľ (vľavo, vpravo) alebo slide (vpred, vzad). Dá sa prirovnať napríklad k defenzívnym manévrom v God of War.

Výhodou je samozrejme zmenšenie utrženého poškodenia, no tieto úskoky nefungujú na 100 percent. Často sa totiž stáva, že aj pri kotúle z priameho ohrozenia hra zásah mimo deteguje ako poškodenie (vidieť to hlavne, ak si zapnete číselné ukazovatele nad postavami). Musíte preto uskakovať skôr a neriadiť sa podľa animácií nepriateľov. V hrách ako Devil May Cry by podobná chyba potopila celú hru, tu mechanika pravdepodobne vyráta percentuálny podiel na zásah podľa skillu postavy a nie podľa presného časovania. Pokiaľ teda nehráte Hardcore mód, kde by vás podobná chyba stála život, ste relatívne v pohode.

Keď už príde k tomu okamžiku, že hrdinsky padnete na poli, na miesto smrti nemusíte cestovať od posledného teleportu alebo z mesta, ale sa môžete ako duch objaviť priamo pri svojej postave. Po 5 sekundovom odpočte sa môžete pokúsiť vášho vraha opäť skoliť. Postihom za smrť bude len opotrebovanie výzbroje, ako tomu bolo aj v prípade PC verzie. Ak by ste predsa len zomierali neprimerane veľa, môžete si meniť obtiažnosť od easy, cez medium na hard, ktoré nasleduje séria obtiažností Master I až Master V, ktoré nie sú nič iné len prepracované Monster Power obtiažnosti.

K lepšiemu vybalansovaniu hrateľnosti a celkovému tempu hry slúži nový loot systém. Autori sa poučili z PC verzie a vypočuli hlas ľudu. Tam totiž z príšer padal neskutočný počet odpadkov a nepoužiteľných vecí, ktoré nestáli ani za to, aby ste ich zobrali do mesta predať za pár drobných. Miesto hlúpostí tak teraz radšej vypadne zlato, a dokonca „alelúja" padajú legendárky aj na nižších leveloch. Veci sú primárne použiteľné pre vašu postavičku a nemusíte sa teda toľko zlostiť, keď pre čarodejníčku dropne po piaty raz za sebou opasok barbara. Hra však neobsahuje na PC očakávaný Loot 2.0, ale podľa autorov len črepky z neho, pretože drop systém sa na konzolách líši aj preto, že neobsahuje aukčný dom.

Pre niekoho dobrá správa, pre niekoho (mňa) nie až tak dobrá. Aukčný dom som bral ako spestrenie. Rád som predával nepoužiteľné veci pre moju postavu a s očakávaním striehol na zopár zarobených zlatiek, ktoré som obratom otáčal v aukciách, po ktorých bažila moja postava. Kto nechcel, nemusel do aukcií páchnuť a stále si užiť hru a iný zasa v aukciách nechal desiatky reálnych peňazí. Túto možnosť autori ubrali, no stále si predmety môžete vymieňať so spoluhráčmi.

Diablo III môžete rozohrať v štyroch hráčoch cez internet ako predtým, no najväčším ťahákom je určite lokálny multiplayer. Nie je nad to rozťať sekerou pozadie spoluhráčovi sediacom pri vás a sledovať jeho reakcie. Najlepšia je ale lokálna co-op hra štyroch hráčov naraz, kedy dokážete lepšie koordinovať útoky a obranu. Životné ukazovatele okupujú rohy obrazovky a mapa sa presunula ku spodnému kraju obrazovky. Prečo je mapa spoločná? Pretože nie je možné, aby jedna postava blúdila po inej časti kobiek ako zvyšok partie.

Všetci musia byť spolu na jednej obrazovke, ale funguje tu aj čiastočný automatický zoom a zmenšenie, aby nebol pohyb až taký obmedzujúci. Neaktívne postavy sú teleportované ku skupine a ak by ste sa chceli preťahovať o to, kam sa vydať, tak sa nikto nikam nedostane. Preťahovať sa budete akurát o spoločný loot ako v dobách druhého Diabla. Váš spoluhráč si navyše na USB môže priniesť svoju postavu a nemusí tak hrať od začiatku. Hra viacerých hráčov na jednej obrazovke ale musí mať aj nejaké kompromisy. Jedným z nich je inventár. Ak teda niekto otvorí inventár, ostatní musia čakať, kým ho opäť nezatvorí, aby mohli pokračovať.

Tomuto sa snaží čiastočne zabrániť systém rýchleho vyzbrojenia, ktorý sa aktivuje D-padom. Funguje to tak, že každý zobraný predmet vypisuje primárne atribúty poškodenia, obrany a zdravia v jednom riadku. Ak je zbraň čo i len trochu lepšia než aktuálna, označená je jednou zelenou šípkou, najviac však troma. Predmety horšie sú obdobne označené červenou šípkou smerujúcou dole. Hneď teda viete, či predmet nahodiť alebo nie bez toho, aby ste liezli do inventára. Je tu ale jedno ale. Nevidíte totiž ostatné magické atribúty ako napr. Magic Find alebo Critical Hit Chance, ktoré sú niekedy dôležitejšie ako samotné DPS (zranenie za sekundu). Tieto sú vidieť až v samotnom inventári.

Aby to nebolo až také ružové, tak s inventárom sa pracuje oveľa horšie ako v PC verzii, čo je samozrejme dané gamepadom. Jednotlivé zbrojenie prebieha cez radiálne menu, ktoré je ešte vyriešené dobre, no horšie je to už so samotným narábaním s predmetmi, ktoré musíte niekoľko krát potvrdiť, aby ste si mohli pozrieť ich vlastnosti a následne porovnať. Vnorené do záložiek a podmenu sú aj aktuálne buffy, kedy ma napríklad zaujímalo, čo je to ten Nephalem Glory.

Nephalem Glory vyzerá ako zdravie, len je zlaté a s Nephalem Valor ide v podstate o sesterské buffy. Valor ale miesto magic/gold/experience navyšuje rýchlosť, poškodenie a regeneráciu. Taktiež trvá rádovo len minútu a maximálne navýšenie je úroveň tri (Valor má na konzolách tiež len tri úrovne), kedy pridáva oblúk bleskov a blesky z neba.

Diablo III oproti PC beží na konzolách v nižšom rozlíšení (720p) a boli zjednodušené niektoré techniky ako napr. dynamické tieňovanie. Valiace sa hordy sú tiež o niečo menej početnejšie,

no ťažko povedať, či kvôli zachovaniu plynulosti alebo ovládaniu. Jedným z neduhov totiž je, že zo zrejmých dôvodov nemôžete zamerať na koho chcete útočiť (ako myšou), ale pálite po prvých v rade. Nezostáva nič iné, len sa k tomu nemŕtvemu, čo neustále pľuje kostry pretlačiť, ľavým shiftom „zalockovať" a až potom z diaľky zneškodniť.

BLIZZARD DIABLO III VÝBORNE PRISPÔSOBIL KONZOLOVÝM HRÁČOM A TAK AJ PO DRUHÝ RAZ PONÚKA VÝBORNÚ ATMOSFÉRU S OHROMUJÚCOU ZNOVUHRATEĽNOSŤOU, KTORÁ JE EŠTE O STUPEŇ ZVÝŠENÁ POMOCOU LOKÁLNEHO MULTIPLAYERU. VYLEPŠENIE V PODOBE LOOTU 2.0 UVIDÍTE NA PC ASI AŽ S PRÍCHODOM DATADISKU, NO UŽ TERAZ SI ZLEPŠENÝ DROP SYSTÉM MÔŽETE SKÚSIŤ NA KONZOLÁCH. AK STE TEDA EŠTE NEPODĽAHLI VOLANIU DIABLA, TERAZ JE TEN PRAVÝ ČAS.

9.0

+ lepší loot
+ lokálny multiplayer
+ ovládanie analogmi

- horšia práca v inventári
- menej početné útočiace hordy
- chýba aukčný dom

PUPPETEER

RECENZIA

PAVOL BUDAY

V ABSOLÚTNE NEVHODNOM OBDOBÍ, ZAČIATKOM ŠPORTOVEJ SEZÓNY A VYČÍŇANIA V OTVORENOM SVETE, SA O POZORNOSŤ BIJE OKÚZĽUJÚCA HOPSAČKA PUPPETEER, KTORÁ DOKONALE MASKUJE SVOJ PÔVOD OPONOU DIVADELNÉHO PREDSTAVENIA URČENÉHO NA PRVÝ POHĽAD PRE TÝCH NAJMENŠÍCH. ROZTOPÍ SRDCE SKEPTIKOV A POTOM VYTIAHNE NAJNEBEZPEČNEJŠIU ZBRAŇ V HISTÓRII VIDEOHIER - NOŽNICE.

Nebež s tými nožnicami, učili nás, a my sme s nimi nebežali, teda aspoň nie vtedy, keď sa pozerali. Dvojité ostrie v rukách detí je odistená zbraň, v rukách bezhlavého hrdinu - Kutara - jediný nástroj použiteľný v boji proti zlu. Ak sa deti rozhodnú všetko rozstrihať, pretože zo záclony vykukne bubák a skrátia káble, pretože tak by to Kutaro urobil, neviňte hru, viňte magické nožnice!

Strihanie je základnou hybnou silou Puppeteer a Kutaro nožnice používa na lietanie, stíhanie hláv, prebíjanie sa hustou džungľou alebo na prestrihanie sa búrkou. Magické nožnice mu ako vyvolenému prepožičiavajú obrovskú silu, no to nie je všetko. Kurato na začiatku prichádza rukami tyranského vládcu o hlavu, než sa však k nej cez sedem kapitol prebojuje, musí sa uspokojiť s hlavami, ktoré nájde roztrúsené a poschovávané v 21 leveloch.

Hlavy v skutočnosti nezastávajú rolu špeciálnych schopností, len suplujú tri srdiečka života a umožňujú odomknúť bonusové levely či tajné skrýše. Stačí nájsť symbol na stenách a s príslušnou hlavou na krku zatancovať. Naraz však môžete niesť iba tri a nemáte nad ich zbieraním prakticky žiadnu kontrolu. Tie, ktoré budete potrebovať na odomknutie tajných skrýš, obvykle nájdete na začiatku úrovní a potom sa k nim už

Firma: SCE Japan

Žáner: Arkáda

nedostanete. Nemôžete ich vymieňať medzi sebou ani si vybrať, ktoré budete mať na začiatku.

Hra tak zvyšuje náročnosť, pretože od vás chce, aby ste prešli levely na jeden pokus a to bez chyby. Kurato pri každom kontakte s nepriateľom alebo pascou o jednu hlavu príde. Máte ju možnosť ešte naháňať, ale pri množstve plošiniek a prepadlísk sa je jednoduchšie so stratou zmieriť, ako riskovať život pádom z výšky. Puppeteer klame telom a podobne ako Rayman Legends zvyšuje obtiažnosť a čoraz viac nahrádza pevnú pôdu pod nohami dierami či miznúcimi plošinami.

Kutaro sa vďaka nožniciam dokáže prestrihať cez stúpajúci dym na vyššie položené miesta, do výšky ho vynesú aj netopiere, listy rastlín či oblaky. Nie je za tým žiadna mágia, Puppeteer je jedno veľké divadelné predstavenie a všetky objekty sú kulisami z dreva, látky alebo papiera. V hre nebudete robiť nič, čo by ste v iných skákačkách nerobili: využívať získané schopnosti, medzi ktoré patrí aj vystreľovací hák, na priťahovanie objektov, odrážať vystrelené projektily štítom, preskakovať sudy pri šplhaní do kopca, bojovať s nepriateľmi a na konci každého levelu čeliť unikátnemu bossovi. Sila Puppeteer spočíva v tom, ako narába so scénou a ako pomáha napredovať deju.

Scény sa skladajú a rozoberajú v reálnom čase, keď po nich prechádzate, otriasajú sa v základoch, keď po nich herci dupocú, poskakujú po nich kamienky, v pozadí sa chvejú stromy, nadskakujú hory. Inak statické kulisy vďaka tomu ožívajú a možno si všimnete, že postavy na ne vrhajú tiene, zbadáte zárezy po nástrojoch, ktoré zanechali stopy v dreve, alebo aj mechanické časti, ktoré manipulujú so scénou - kladky, podpery, laná. Dojem divadelnej hry umocňujú okraje s pódiom a oponou. Diváci do obrazu nevstupujú, ale publikum živo reaguje na dianie a s napätím sleduje, čo sa udeje ďalej - po porazení bossa divoko tlieskajú, híkajú, keď sa vám podarí zdolať prekážku a sklamane vzdychajú, keď stratíte život.

No a potom sú tu herci s fantasticky napísanými rolami a údernými dialógmi. Puppeteer občas pripomína zle zinscenovanú divadelnú hru - lezú si rozhovorov, prekrikujú sa, doberajú sa medzi sebou a rozprávač ich za to vynechá z opisu scény. A potom niekto v rámci monológu odrecituje reklamnú vložku. "Je vedecky dokázané, že nechutnosť je priamo úmerná telesnej hmote - preto sú bossovia prerastení," zaznie z úst Pikariny, spoločníčky Kutara, ktorá ho sprevádza na cestách, keď prídete k prvému strážcovi levelu.

V Puppeteer ako v Disneyovke dokonca zaznejú piesne s uštipačným tónom, hlášky s presahom a narážky na západné stereotypy, ktoré sú s behačkami späté celé roky ako trikrát skočiť po hlave bossovi. V hre nenájdete nič, čo by nezapadalo do humorného rozprávania s dobrodružným charakterom alebo vtip vyšumel do prázdna. Aj pre to je veľmi ťažké uveriť tomu, že Puppeteer vznikala v Japonsku. Hra výborne narába s lokalitami a môže ísť aj o toľkokrát prevarenú džungľu, lávový, púštny či ľadový svet. "Má had vlastne plecia?" budete počuť, keď sa budete predierať k hlave obrovského plaza. Puppeteer sa necháva inšpirovať najznámejšími rozprávkami a zvolený výtvarný štýl zvláda akúkoľvek tému, či už ide o medovníkovú chalúpku, alebo o drsnejší divoký západ. Výsledok je k zožraniu a to nemusí preháňať so saturáciou farieb ako Trine 2.

Prostredia sú posiate interaktívnymi miestami, z ktorých vypadávajú kryštály (za 100 máte život), okusovaním omietky rozhýbete mechanizmus, pošteklíte kostlivca alebo uvoľníte deťom cestu, ktoré potrebujú vašu pomoc a rovnako ako vy sa schovávajú a utekajú z hradu zlého tyrana. Kutaro odvádza všetku špinavú prácu a Pikarina vznášajúca sa nad ním, mu pomáha objavovať. Ovládate ju nezávislo pravým analogom (alebo pomocou Move) alebo ju prevezme druhý hráč, ktorý nezastupuje iba podpornú úlohu, ale sa priamo zapája do diania. Pikarina vie odtrhnúť hlavy nepriateľom, zbierať kryštály aj ničiť prekážky, ktoré pribúdajú do levelov iba počas kooperácie.

Vo dvojici je jednoduchšie vyčistiť level a neujdú vám ani mnohé poschovávané miesta v prostredí. Puppeteer je ku koncu náročná a požaduje, aby ste naraz strihali, vyberali si cestu, kadiaľ sa prestriháte ďalej a preskakovali prekážky vo švoch látky. Obraz však nezaberá scénu tak, aby ste sa vedeli pripraviť na blížiace sa nebezpečie. Prichádza nečakane a vy strácate život po piatykrát. Pomerne vysoké tempo je na začiatku levelov zbytočne spomalené scénkami a dialógmi, ktoré uvádzajú divákov do deja a približujú, čo hrdinov čaká a neminie. Pauzy bránia v rozbehu hrania, čo môže viesť k ich preskočeniu.

PUPPETEER TVORÍ S DIGGS: NIGHTCRAWLER DVOJICU NAJKRAJŠÍCH DETSKÝCH HIER, AKÉ SI DNES MÔŽETE NA PS3 DOPRIAŤ. NA OKÚZĽUJÚCI VIZUÁL PRÍBEHU O PRIŽIVOVANÍ SA NA NOČNÝCH MORÁCH A HĽADANÍ JEDNEJ STRATENEJ HLAVY JE RADOSŤ POZERAŤ A EŠTE VÄČŠIA RADOSŤ HO JE HRAŤ. NENECHAJTE SI HO UJSŤ.

8.5

+ fantastický vizuál a použité materiály na kulisy
+ stavba scén v reálnom čase
+ spôsob rozprávania a humor v dialógoch
+ znovuhrateľnosť a bonusový obsah

- rozprávanie príbehu stojí v rozbehu každého levelu
- žiadna kontrola nad používaním hláv
- citeľne chýba lokalizácia

TALES OF XILLIA

RECENZIA

MICHAL KOREC

SÉRIA TALES JE JEDNA Z NAJDLHŠIE VYCHÁDZAJÚCICH JRPG A NA ZÁPADE JEJ KONEČNE SVITÁ NA LEPŠIE ČASY - PO TALES OF ABYSS PRE 3DS VYŠLA TALES OF GRACES F A TERAZ TALES OF XILLIA (PLUS DVOJKA O ROK) PRE PS3. MEŠKÁME OPROTI JAPONCOM ZHRUBA DVA ROKY, PRIČOM AJ NAĎALEJ PLATÍ: RADŠEJ HRAŤ NESKÔR AKO NIKDY. TALES JE SVOJSKÁ SÉRIA S VLASTNÝM ŠTÝLOM A PRAVIDLAMI. NIEKTORÉ DIELY PLYNULO PREJDÚ DO ĎALŠIEHO, INÉ VLASTNOSTI SÚ UNIKÁTNE PRE KAŽDÚ ČASŤ.

Svet Tales of Xillia je magický. Vyzerá ako bežná JRPG s nádhernou grafikou a rýchlo zistíte, že obsahuje viaceré nuansy. Neustále odvolávanie sa na magické schopnosti, ovládanie many či liečba kúzlami napovedá o jej fungovaní. Prvá prechádzka s hrdinom a zízanie na nádherný fosforeskujúci strom uprostred námestia nemusia zaujať, zrazu prídu zlomové udalosti a katapultujú vás vpred. Tá zvláštna ženská postava v intre a štyri záhadné bytosti, ktorým sa prihovára, vás mohli presvedčia, že stojíte na prahu niečoho nového. No Tales of Xillia si dáva načas: hodinu a pol môžete len putovať po meste a počúvať dialógy, ktoré spomenú popri mágii aj znepriatelené národy na druhej strane mora, silného panovníka či tajomný výskum profesora na škole.
O hodinu neskôr je všetko inak – hrdinov čaká klasický príbeh záchrany sveta spestrený lokálnymi pletkami.

Tales of Xillia do série a žánru JRPG prináša zaujímavý zlom - voľbu hlavnej postavy. V prvej hodine si vyberáte či hrať za snaživého študenta medicíny Judea alebo mystickú Millu ovládajúcu elementy. Po selekcii sa vtelíte do jedného z nich, začnete vnímať príbeh z jeho pohľadu a na iného narazíte až v priebehu deja. Prídú momenty, keď sa postavy spájajú a putujú za rovnakým cieľom, inokedy majú vlastné ciele a odlišne vnímajú svet. Jude je pragmatický chlapec pomáhajúci profesorovi a o boji

nevie takmer nič, Milla je extravagantná (a výborne napísaná) postava čeliaca ľudstvu prahnúcemu po moci. Prvé dokončenie hry ukáže väčšinu deja, aj častí sveta, no ak chcete vstrebať 100% dialógov a obsahu, Tales of Xillia si priamo pýta, aby ste ju hrali za druhú postavu a prešli viaceré sekvencie s ňou po druhýkrát. Je to časovo náročná, ale scenáristicky zaujímavo vytvorená voľba.

Tales of Xillia však neponúka iba postavy Judea a Millu, sila série pramení z výborne napísaných charakterov a ich interakcie. Narazíte na dvojicu bojovníkov - Rowena a Alvina - každý má inú povahu a pôvod, ďalej sa v príbehu objaví Leia - sestrička a kamarátka Judea z detstva, do diania prináša odľahčený tón, hoci sa na výprave ocitne nečakane. Elize s vypchatým zvieratkom Teepom sa dlho hľadá, ale postupne sa jej pozícia v partii potvrdí. Šesť postáv, niekoľko rozličných osudov a výborne napísané dialógy, to sú devízy Tales of Xillia. Produkčne výborne vložené do dabovaných animácií i textových častí a vždy perfektne zostrihané tak, že nemáte pocit, že by sa dej vliekol.

Magický svet s dobrými spoločníkmi núka pútavý real-time bojový systém. Ráta so štyrmi postavami, pričom ovládate jednu, ostatné sa riadia podľa príkazov. Spoliehate sa na tri možnosti: základný útok, schopnosti Artes a prepojené ťahy s ostatnými bojovníkmi. So základným fyzickým úderom a voľnosti pohybu po bojisku nadobúdate pocit, že šermujete zbraňou ako vo third-person akčnej hre. Systém prepracovaných Artes (na začiatku putovania budete používať iný set ako ku koncu hry) rozširuje možnosti hrdinov: Rowen útočí rôznymi predmetmi ako kameňmi zo zeme, fireballmi či vodnou vlnou, no Jude zo svojej povahy študenta medicíny je predurčený na hojivé kúzla. Kombinácia a prepájanie sú svetlou stránkou hry – ich spoločné kombá využívajú v jednom čase viaceré možnosti. Na rozdiel od iných JRPG však nie sú postavy limitované iba na vybraný druh povolania: liečiť dokáže napríklad aj Elize, Milla zase vie ovládať ničivé elementy ako víchor.

Trio úder-Artes-spájanie je základom bojového systému. Podobne ako Final Fantasy X ani Tales of Xillia nemá klasický systém postavený na leveloch, ale nahrádza ho štruktúrou

nazvanou Lillium Orb, kam investujete cenné body a získavate ďalšie vlastnosti. Až vďaka nim sa začne rysovať smerovanie postáv, resp. vaša snaha mať buď jasne vyhranených bojovníkov, liečiteľov či podporných súputníkov alebo snaha o vybalansované postavy vhodné na všetko. Z Lillium Orb navyše vypadnú aj pasívne atribúty – v boji ich nevyužijete, ale získate napríklad vyššiu ochranu proti určitému typu úderu.

Tales of Xillia sa snaží alternovať nielen level-up systém, ale aj prácu s predmetmi. Venovanie zbraní a predmetov mení ponuku základných obchodov; hoci je k dispozícii základná mena, môžete si práve investíciami surovín a predmetov do biznisu posilniť ich ponuku a získavať silné zbrane pomerne skoro. Na prvý pohľad si systém nevšimnete, keď zistíte v treťom meste, že je stále rovnaká ponuka, je jasné, že ste zatiaľ ešte neinvestovali a hra vás rýchlo postrčí, aby ste si rozšírili obzor a výbavu.

Hra ponúka pestrý svet, no chýba jej svetová mapa, po ktorej by ste sa pohybovali za ďalším cieľom alebo len tak vandrovali po svete a vychutnávali pestré lokality. Hoci putujete po príbehu, očakáva od vás spätnú návštevu lokalít, kde čakajú vedľajšie questy. Pomerne rýchlo sa vám sprístupní systém rýchleho cestovania, vďaka ktorému skáčete medzi už preskúmanými lokalitami, kde si máte vyzdvihnúť nové úlohy. Tým pádom sa vyžaduje vlastná angažovanosť. Rýchle cestovanie si obľúbite, na rozdiel od Final Fantasy či iných sérii nie je svet mimo miest taký bohatý. V druhej polovici zistíte, že viaceré malebné lokality sa na seba podobajú a Xillia nemá napríklad náročné dungeony, kde by ste sa vrátili v poslednej fáze, aby ste naplno trénovali na finále.

Prirodzene pri prvom prechádzaní hry z jej štruktúry vzniká dilema či plniť všetky vedľajšie úlohy hneď alebo si nechať niektoré dobrodružstvá až na druhé prechádzanie hrou. Tales of Xillia je v jadre skôr lineárnou hrou, iba vrátenie do predošlých lokalít roztriešti plynulý prechod. Aj priamy postup vydá na dobrých 40 hodín, rovnaký čas zaberie druhé absolvovanie a pri navýšení ďalších questov Tales of Xillia bez problémov atakuje stovku hodín hrateľnosti.

Tales of Xillia zaberá iba 6,2 GB miesta na PS3 disku, čo pri častých dialógoch signalizuje, že autori trošku šetrili pri grafike. Je to sčasti vidieť – kreslená grafika sa sérii Tales náramne hodí,

no pri porovnaní s inými hrami (napríklad aj staršou Eternal Sonata) je vidieť, že engine je iba ľahko nadpriemerný a grafici sa viac sústredili na príťažlivosť lokalít ako množstvo polygónov. Soundtrack je vhodným doplnkom, pri zvukovej stránke vás skôr potešia výborné dialógy a voľba hlasov pre všetky postavy.

TALES OF XILLIA JE TRINÁSTYM DIELOM V SÉRII, NO ROZHODNE NEPRINÁŠA OBROVSKÉ ZMENY AKO FINAL FANTASY XIII A URČITE NIE JE NEŠŤASTNÝM. NAOPAK, ZÁPADNÍ HRÁČI SI MÔŽU NAPLNO VYSKÚŠAŤ KVALITU DLHOROČNEJ SÉRIE S DOBRÝM DEJOM, PÚTAVÝM SVETOM, KVALITNÝMI POSTAVAMI I SVIŽNÝMI SÚBOJMI. DESIATKY HODÍN TRVANLIVEJ ZÁBAVY MOHOL ZLEPŠIŤ IBA PODSTATNE VARIABILNEJŠÍ SVET – NO UŽ O ROK SA DOŇ VRÁTIME V CHYSTANOM POKRAČOVANÍ TALES OF XILLIA 2.

8.5

+ zaujímavý dej
+ magický svet a lokality
+ skvelé postavy a ich interakcia
+ rýchly a variabilný súbojový systém
+ trvanlivosť a dve cesty hrou

- niektoré prostredia sú si príliš podobné
- chýbajú dungeony či silný obsah na konci hry

LEGEND OF ZELDA

RECENZIA

PAVOL BUDAY

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD NIE JE PRVÝM REMAKOM NINTENDA A UŽ VONKONCOM NIE JE PRVÝM DIELOM ZO SÉRIE, KTORÝ PREŠIEL MODERNIZÁCIOU. NINTENDO SVOJE HRY PRERÁBA KAŽDÚ GENERÁCIU, NECHÁVA ICH PRESKAKOVAŤ Z JEDNÉHO HERNÉHO SYSTÉMU NA DRUHÝ. DALO BY SA POVEDAŤ, ŽE KAŽDÝ DIEL SÉRIE JE LEN VYLEPŠENÍM TOHO PREDOŠLÉHO. JEDNO PRVENSTVO VŠAK WIND WAKER HD NEMOŽNO UPRIEŤ, BEŽÍ V 1080P. A JE TO KRÁSA.

The Legend of Zelda: Wind Waker debutovala v roku 2003 pre GameCube v problematickom období, konzolovému svetu dominovala PlayStation 2, Nintendo zápasilo s nadbytkom nepredaných konzol a demografiu fragmentoval celshading. Renderovaciu techniku s výraznými linkami opisujúc siluety objektov ako v komiksoch či animovaných filmoch ste akceptovali alebo zatracovali. Ironiou je, že dnes je to práve vizuál Wind Waker, ktorý sa oslavuje. Trvalo dlhých desať rokov, kým dozrel a ukázal trvácnosť celshadingu.

Čas je voči hrám neúprosný, generačné skoky sú priepastné a ešte viac ich znásobuje prechod na HD rozlíšenia. Prostredia sú zrazu prázdne, postavy podvyživené nedostatkom polygónov a scény ochudobnené o celoobrazovkové efekty. Na The Legend of Zelda: Wind Waker HD to vôbec nepoznať. Vzhľad animovaného filmu zostal zachovaný a hra nestráca nič zo svojho čara bez ohľadu na to, či ste hlboko pod zemou alebo na šírom mori.

Nadčasovosť Wind Waker nedrieme iba v kvalite obrazu, ktorý je teraz širokouhlý, ale aj dizajnom dungeonov a kladením dôrazu na objavovanie, čo je charakteristickou vlastnosťou hier The Legend of

WiiU

A WIND WAKER HD

Firma: Nintendo

Žáner: Akčná adventúra

Zelda. Núti vás, aby ste preskúmali každý jeden kút a používali všetky nadobudnuté schopnosti naprieč celou hrou, či už ide o ikonický bumerang, luk, neodmysliteľné bomby alebo vystreľovaciu kotvu na lane.

Hádanky sú postavené vždy okolo novej "hračky", ktorú hrdina Link obyčajne získava pred súbojom s bossom, aby ho hra preskúšala, ako sa s ňou zoznámil. V dizajne je zreteľná paralela s dospievaním hrdinu, ktorý čelí skúške dospelosti a súčasne je pred ňu postavený aj hráč a hra testuje konštantne jeho pozornosť. Neukazuje, kam máte ísť, ženie vás vpred jedine zvedavosť a chuť objavovať. Tu je to debna vylovená z dna mora, tam kus mapy so zaznačenými pokladmi alebo skratka za odmenu. Metóda "Čo neskúsite, to nespoznáte" má ale svoju slabinu - šíre more, po ktorom sa plavíte.

V skutočnosti ide o kráľovstvo Hyrule, ktoré dal kráľ zaplaviť, aby raz a navždy uväznil Ganondorfa na jeho dne. Zúfalý krok nevyšiel, odveký zloduch sa dostal na povrch, začal opäť spriadať plány na získanie sily z mocného artefaktu Tri-Force a začal zúrivo pátrať po Zelde. Krajinu pre to tvorí iba séria ostrovov, ostrovčekov a útesov. Niektoré sú obývané, na iných stojí mesto a iné vás potrápia, kým rozlúsknete ich záhadu a vydajú, čo ukrývajú.

Od doby, kedy pôvodne vyšla Wind Waker, sa zmenil spôsob, akým hráme hry, čomu sa prispôsobil aj prístup k ich tvorbe. Pri tak obrovskom počte hier a platforiem, ktoré bojujú o našu pozornosť, je zaujímavé sledovať, ako Nintendo odmieta zásadným spôsobom zmeniť schému celej série - nájdi kľúč, otvor dvere, zabi bossa a opakuj až do konca. Odhliadnuc od inovácií nevyhnutných na prezentáciu možností nového hardvéru (Motion Plus v prípade Skyward Sword), je každá nová hra The Legend of Zelda len iteráciou tej predošlej.

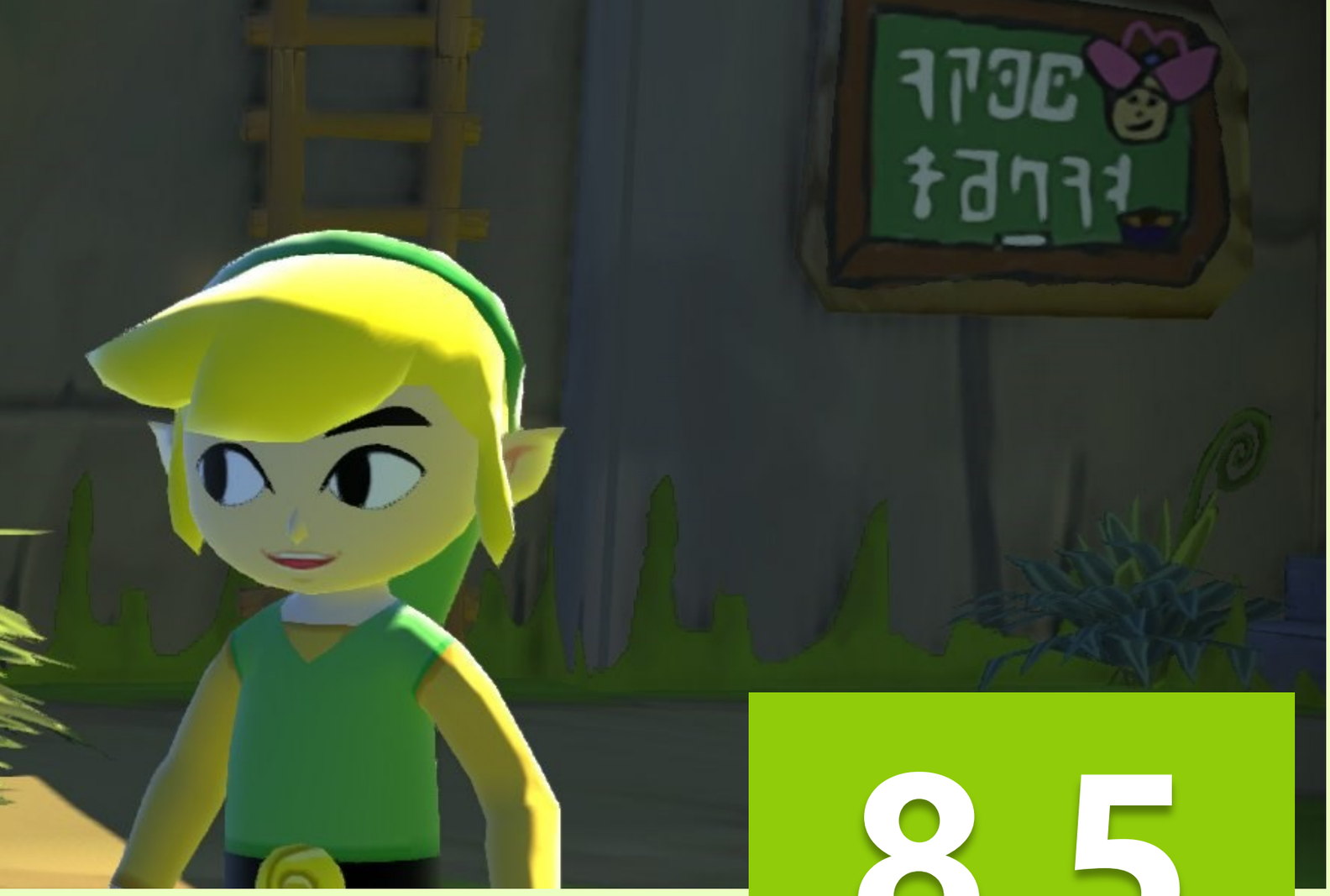
Remake Wind Waker bol pre Nintendo príležitosťou napraviť kritizované časti pôvodnej verzie. Dotykový

displej na GamePad sa sám núkal na zápisky do mapy a písanie poznámok. Nestalo sa, pričom tak prázdny svet, aký hra má, si ho priam pýta a to rovno aj s automappingom, ktorý z nepochopiteľných dôvodov funguje iba v dungeonoch. Na mori si cestu musíte nájsť a mapy k tomu. Hra požaduje, aby ste si pamätali, na ktorom ostrove je výhonok stromu, ktorý musíte zaliať vodou z magického lesa. Prebudíte ho k životu, ak to stihnete do 30 minút. Questy sa pochopiteľne nikam nezapisujú a postavy často rady hovoria v hádankách, čo môže byť prekážkou, ak si dávate od hry dlhšiu pauzu.

Nároky na prieskum sa zvyšujú v druhej polovici s dvomi najlepšími dungeomi, kedy sa svet úplne otvorí a máte v ňom nájsť mapy so zašifrovanými pozíciami kúskov Tri-Force. Oproti originálu potrebujete iba tri mapy (čo je o tretinu menej) a na dešifrovanie nemusíte pracne zháňať Rupee (peniaze), no napriek tomu, musíte prechádzať z jedného konca mapy na druhý a to v lodičke ide strašne pomaly. Môžete sa teleportovať, ale samotné plachtenie je v prázdnom svete nezáživné. Hra v tejto chvíli dokáže stratiť hráča, nevie ho nasmerovať správnym smerom, zvýrazní miesta, kam sa môže ísť pozrieť, ale nič na nich neurobí. Nechá ho blúdiť a hľadať ihlu v kope sena.

Wind Waker HD využíva služieb tabletu na zobrazenie mapy a inventára, kde si rýchlo prehodíte zbrane a gadgety, ktoré práve potrebujete. Dá sa hrať v FPS móde, má rýchlejšie loadingy, využíva gyroskopy na mierenie, zvýšil sa počet obrázkov vo fotoaparáte, ktorým sa dajú teraz robiť momentky s hrdinom v zábere (selfie), posielať správy vo fľašiach do Miiverse a v duchu Skyward Sword pribudla do hry nová Hero obtiažnosť s tuhšími nepriateľmi. Novinky nie sú tak zásadné, aby ovplyvňovali základ desaťročnej hry, ktorá aj dnes obstojí v tvrdej konkurencii.

Nintendo verí, že Wind Waker HD nakopne predaje Wii U, vsadil na správneho koňa - ide o to najlepšie, čo si môžete dnes na tejto konzole zahrať. Paradoxom je, že to musí



robiť desať ročná hra, ktorá bola v dobe svojej premiéry najslabšie predávaným dielom v sérii.

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD JE ZÁBLESKOM ČASOV MINULÝCH TAK SILNÝM, ŽE EŠTE AJ DNES SA MÔŽU TVORCOVIA INŠPIROVAŤ, AKO MAJÚ PRISTUPOVAŤ K NÁVRHU HÁDANIEK, AKO MÁ FUNGOVAŤ KOOPERÁCIA MEDZI POSTAVAMI A AKO MAJÚ VYZERAŤ NEZABUDNUTEĽNÉ STRETY S BOSSMI. NEMOŽNO VŠAK IGNOROVAŤ FAKT, ŽE MNOHÉ PRVKY SA V DNEŠNÝCH HRÁCH UŽ NENOSIA A ŽE TRADÍCIE STOJACE V CESTE ZÁSADNÝM INOVÁCIÁM BRÁNIA TEJTO HRE SKUTOČNE ZAŽIARIŤ.

8.5

+ nestarnúci výtvarný štýl
+ dizajn dungeonov
+ dôraz kladený na objavovanie sveta a testovanie pozornosti hráča
+ nutnosť používať všetky zbrane a gadgety počas celej hry

- prázdne šíre more a sťažená navigácia
- druhá polovica prestáva viesť hráča
- citeľne chýba automaping sveta

TRAILER >>>

DIVINITY DRAGO

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

DIVINITY UNIVERZUM PRICHÁDZA S ĎALŠOU HROU, KTORÁ JE ATYPICKÝM KÚSKOM NIE LEN V TVORBE LARIAN STUDIOS, ALE AJ ŽÁNRI STRATÉGIÍ. KÝM PREDOŠLÉ TITULY BRÁZDILI VO VODÁCH RPG, DRAGON COMMANDER LETÍ TROCHU INÝM SMEROM A V NOVEJ NETRADIČNEJ POLOHE TO SÉRII DIVINITY CELKOM PRISTANE.

Už názov naznačuje pletky s drakmi a preto neprekvapí výber okrídleného krásavca v úvode príbehového ťaženia. V ponuke sú tri druhy: jeden je zameraný hlavne na fyzickú silu a výdrž, druhý na schopnosti ducha a myšlienok, tretí má obidve zložky patrične vyvážené. Drak, to ste vy, kapitán lode Raven, ktorá má skrytú dušu démona a na palube posádku, čo nie je nadšená vašim velením. To sa môže časom zmeniť a len na vašich rozhodnutiach závisí, či k lepšiemu, alebo horšiemu. Ste novým imperátorom, ktorý má zjednotiť krajinu a postupne dobyť územia okupované nepriateľmi. Nestačí však len preukázať svoje schopnosti v boji, musíte riešiť aj vzťahy posádky a piatich dominantných rás impéria.

Paluba vlajkovej lode Raven vám pripomenie krížnik Hyperion Jima Raynora zo Starcraft II. Má niekoľko sekcií, ktoré slúžia na komunikáciu s generálmi a diplomatmi, oddelenia výskumu a mostík, odkiaľ sa presúvate na strategickú mapu. Oproti Starcraftu sú však možnosti lode nepomerne bohatšie a majú hlbší význam. Zoznámite so staršinom, ktorý vám dá otcovské rady, ako čo najlepšie vládnuť a popri tom v kráľovských komnatách učí dračie schopnosti. Vyššiu odolnosť a rýchlosť, silnejšie útoky doplnené napríklad o jedovaté výpary, ale aj liečivý dych, kupujete za body výskumu a použijete v dračej podobe na bojisku. Ušatý Grumio v technickom oddelení vám podobným systémom umožní odomknúť nové jednotky a ich pokročilé schopnosti. Bar je primárne, ale nie jediné miesto na komunikáciu s generálmi, ktorí pomáhajú v boji a poradia s

N COMMANDER

taktikou. Každý zo štyroch dôstojníkov je individuálna osobnosť , majú požiadavky a medzi sebou neraz spory, ktoré musíte riešiť.

Viac a náročnejších rozhodnutí vás čaká v zasadacej miestnosti, kde sídli poradné zhromaždenie zo zástupcami všetkých piatich rás. Tu sa často hlasuje o zásadných otázkach, ktoré rázne zmenia ďalší vývoj impéria, mienku populácie a stav príjmov. Rozhodnutia nie sú ľahké, pretože nikdy nevyhoviete všetkým a treba myslieť na to, aké prinesú výhody, ale aj dôsledky. Napríklad ak dovolíte impom robiť výskum na posvätnom pohrebisku, pomôže to pri rozvoji technológií, ale nahneváte elfov. Niekedy sa riešia závažné politické a spoločenské otázky, ako slobodné voľby a eutanázia, inokedy prídu na rad aj zábavné témy ako povolenie nudistických pláží. Verdikty ovplyvnia podporu od jednotlivých rás a sú neustále kritizované v novinách, ktorých titulky sa po každom kole objavia na obrazovke. Môžete urobiť hocičo, hyeny z médií vás vždy zobrazia v tom najhoršom svetle. Po dosiahnutí prvých úspechov pribudne ešte kráľovská komnata, kde budete riešiť rozmary manželky, ktorú si musíte vybrať spomedzi niekoľkých kandidátok, vrátane nemŕtvej nevesty a prsnatej trpaslíčky. Nepodceňujte výstrelky svojej polovičky, pretože môžu viesť k diplomatickým nezhodám a zbytočným komplikáciám v impériu.

Po rozhovoroch a úkonoch s poriadne utáranými obyvateľmi Raven, sa z mostíka konečne presuniete na strategickú mapu, kde už ide naozaj do tuhého. Na mape vidíte krajinu rozdelenú na sektory, ktoré musíte ovládnuť. Každé územie umožňuje výstavbu jednej budovy. Továreň produkuje jednotky, baňa zlato, ostatné budovy generujú taktické karty, ktoré po aplikovaní pridávajú výhody vášmu impériu, alebo poškodzujú súperov. Sektory sú zdrojom príjmov a tie sa dajú dočasne zvýšiť ekonomickými kartami, zóny súperov poškodíte diverznými. V oblastiach s továrňou produkujete posily, ktoré ste odomkli na palube lode. Na mape sa ukážu vo forme figúrok, ktoré presúvate medzi vašimi a nepriateľskými oblasťami, kde prirodzene

dochádza k boju. Ak sa chcete dostať na pevninu oddelenú morom, musíte mať vyrobené transporty alebo použiť námorné a letecké jednotky. Postup na mape, podobne ako manažment na lodi, prebieha v ťahovom režime a do istej miery pripomína Total War. Na rozdiel od aktuálnej stratégie Total War Rome II však nemusíte dlhodobo čakať na vykonanie úkonu súperov, jediná ikona zariadi, že sa všetky ťahy vykonajú naraz.

V prípade boja nabehne taktická obrazovka, kde sa pripravíte na konflikt. Môžete sa osobne angažovať alebo prenecháte velenie niektorému z generálov - vtedy je výsledok automatický. Viete však zmeniť parametre boja, ktoré naklonia misku váh na vašu stranu. Pravdepodobnosť úspechu ovplyvní výber veliteľa. Jeden je zručnejší s ľahkými jednotkami, iný schopnejší na mori. Keď k tomu pridáte jednu alebo viac taktických kariet, môže sa dramaticky zmeniť šanca na výhru. Niektoré karty na jednu bitku pridajú žoldnierov alebo umožnia produkciu jednotky, ktorú ste ešte neodomkli. Iné zlepšia efekt bojovníkov alebo spomalia, či inak obmedzia posily súpera. Ak budete viesť boj osobne, oplatí sa pridať aj karty s extra schopnosťami draka.

Kým výsledok automatickej bitky vychádza iba z vojsk umiestnených na mape, pri osobnom boji môžete vyrábať aj ďalšie posily. Prenesiete sa na bojisko s malou základňou a už vyrobenými jednotkami. Sú tam základy na umiestnenie stavby generujúcej regrútov a iné základy na výrobu niektorej budovy na bežné, pokročilé, letecké alebo námorné sily. Okrem toho postavíte obranné vežičky, ktoré majú vlastné vymedzené posty. Ďalšie budovy sa dajú postaviť len po osvojení neutrálnych základov v okolí, alebo dobytí nepriateľských báz. Na produkciu je potrebný dostatok regrútov, ktorí pribúdajú zo zásobníka populácie sektoru. Súper, aj vy, vyrábate nové jednotky a objekty dovtedy, kým počet regrútov neklesne na nulu. Tento fakt sa dá využiť v boji, ktorý síce umožňuje využívanie taktiky, ale bohužiaľ sa zvyčajne zvrhne na pretláčanie, kde ide o to, kto posiela viac jednotiek.

Protivník vcelku logicky postupuje a keď spozoruje, že máte jeden vstup do základne slabšie chránený, radšej okľukou

zaútočí na oslabený vchod. Stačí chvíľka nepozornosti a vylepšení nepriateľskí trooperi vám stihnú prebrať obranné veže a produkčné budovy a chrlia posily priamo vo vašom sídle. AI je skutočne zákerná a zjavne zvýhodňovaná, už v úvode ťaženia máva technológie, ktoré ste vy ešte nemali kedy dosiahnuť. Na druhej strategickej mape, v pokročilej fáze kampane, kde už je niekoľko frakcií a dochádza aj k bojom viacerých strán súčasne, už tieto rozdiely také markantné nie sú. A našťastie vy máte ešte jeden tromf, ktorý výrazne pomáha v bitke.

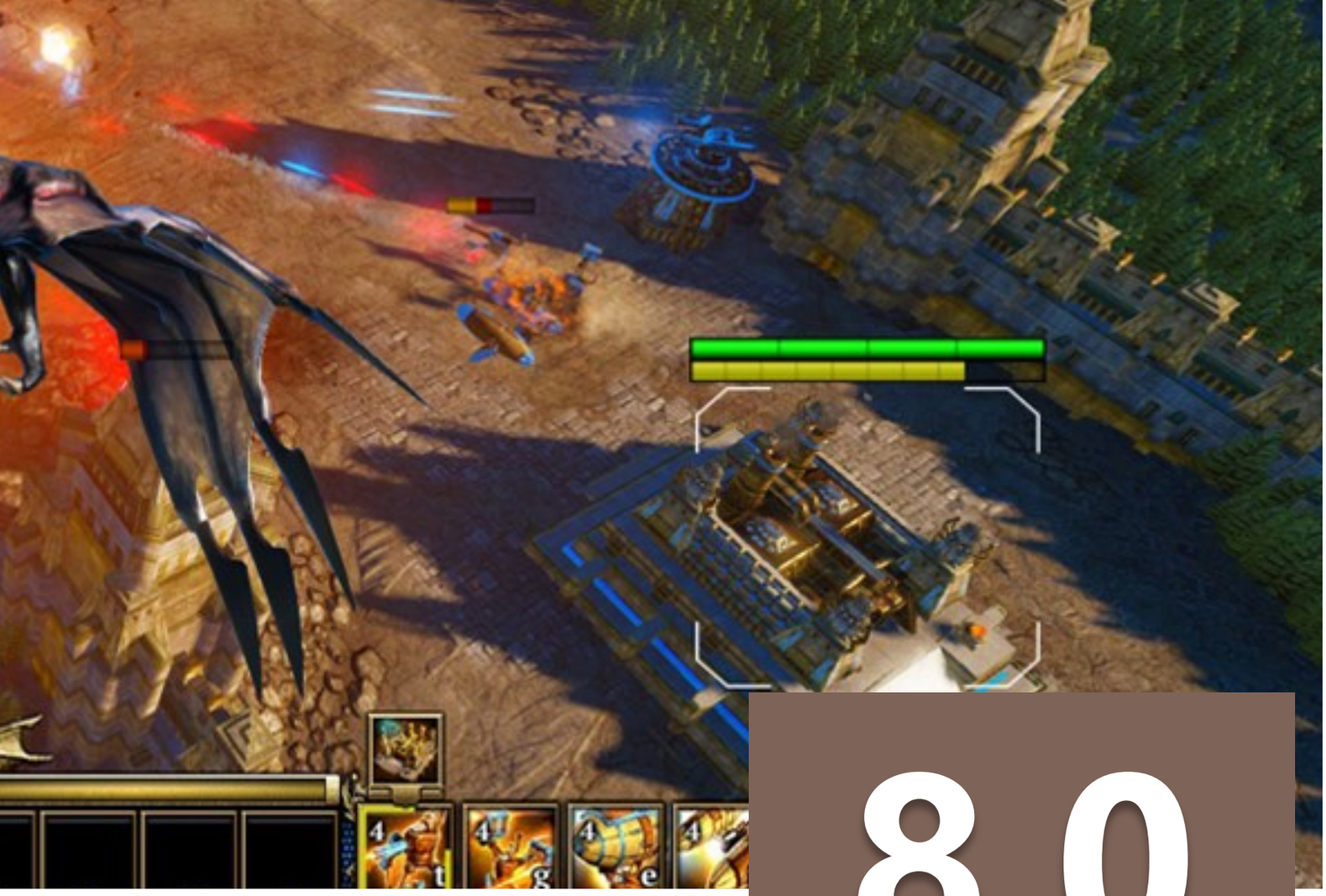
Po zdĺhavom prvom odpočítaní v boji môžete vyvolať draka, teda vašu reinkarnáciu a podnikáte letecké nálety. Spočiatku veľa nevydrží, ale po vylepšení je skutočne na nezaplatenie. Protivníkom podkúrite ničivým ohňom alebo ďalšími schopnosťami, ktoré ste odomkli a priradili drakovi pred bitkou. Keď okrídlenec skoná, obetujete dve desiatky regrútov a po niekoľkých sekundách znova brázdite oblohu. V dračej podobe vnímate všetko z

pohľadu tretej osoby a aj keď sa váš miláčik ovláda jednoducho, koordinácia armády je v tomto stave veľmi nepohodlná. Klávesami sa dajú vybrať všetky jednotky, alebo tie blízko vás a poslať na určitý cieľ, udeľovanie náročnejších pokynov je ale tvrdý oriešok. Podstatne lepšie sa koordinuje produkcia posíl, výstavba nových a okupovanie nepriateľských budov, keď nie ste drakom a používate tradičné strategické rozhranie.

Boj vyhráte buď rýchlym ráznym postupom, kedy pripravíte rivala o všetky budovy, alebo defenzívnou taktikou. Vtedy sa skrátka bránite hordám dovtedy, kým sa neminú regrúti. Potom súper prestane chrliť posily a vy zaútočíte a využijete schopnosti zostávajúcich jednotiek. Špeciality sú pritom skutočne efektné. Lietajúci stroj Warlock premení protivníkov na lienky alebo ich zasiahne meteormi, liečivé vzducholode Šaman aktivujú spojencom ochranné štíty. Trooperi zas vedia po vylepšení ovládnuť každú budovu nepriateľa a ťažké bojové lode vystrelia ničivú nukleárnu hlavicu. Možností po odomknutí výskumu je pritom oveľa viac. Len škoda, že sú jednotky všetkých strán rovnaké a určite by sa hodila aj bojová clona, ktorá by zakrývala nepriateľov mimo dohľadu.

Príbehovú, poupravenú vlastnú kampaň a voľnú hru pre jednotlivca dopĺňa multiplayer. Ťaženie pre viacerých hráčov vypúšťa manažment a rozhovory na lodi. Výskum dračích schopností a jednotiek sa odohráva výlučne na strategickej mape a doplnkové schopnosti armády vyvíjajú na bojisku. Okrem toho je možné spustiť aj samostatné bitky. Multiplayer zahrňuje aj hodnotené rebríčkové hry.

Grafika Dragon Commander je slušná, bojiská nie veľmi rozsiahle, ale s dobrým dizajnom, rôznym povrchom, stromami a doplnkovými objektmi. Tvorcovia venovali veľkú pozornosť spracovaniu priestorov lode Raven, s precíznymi detailmi a uveriteľnými charizmatickými postavami. Ešte väčší priestor dostali dialógy s množstvom plne nahovoreného obsahu. Dobré sú aj zvuky na bojisku a rôzne hlášky jednotiek, vrátane mojej obľúbenej: "I see dead people!" Dynamická hudba je šitá hre na mieru.



8.0

LARIAN STUDIOS PREKVAPUJE HROU, KTORÁ KOMBINUJE PRVKY STARCRAFTU, TOTAL WAR A MAGIC THE GATHERING A PRIDÁVA VLASTNÉ INGREDIENCIE. VÝSLEDOK JE POZORUHODNÝ, AJ NAPRIEK URČITÝM REZERVÁM HLAVNE V BOJOVEJ ZLOŽKE A PRI KOORDINÁCII JEDNOTIEK S DRAKOM.

NIEKTORÝCH HRÁČOV MÔŽE VYSTRAŠIŤ AJ MORE DIALÓGOV. ATYPICKÝ DRAGON COMMANDER ALE PO NÁROČNOM ÚVODE PRIRASTIE K SRDCU SPOLU S POSÁDKOU. DRAK S JETPACKOM NEPOUKAZUJE LEN NA SÚLAD FANTASY A MODERNÝCH TECHNOLÓGIÍ, ALE AJ ORIGINÁLNY PRÍSTUP, KTORÝM SI VÁS ZÍSKA.

+ vydarený mix žánrov s originálnym konceptom
+ rozhodnutia a možnosti na vlajkovej lodi
+ postup doplnený taktickými kartami

- rezervy v bojovej zložke
- niektorých hráčov odpudí priveľa rozhovorov

RAIN

RECENZIA

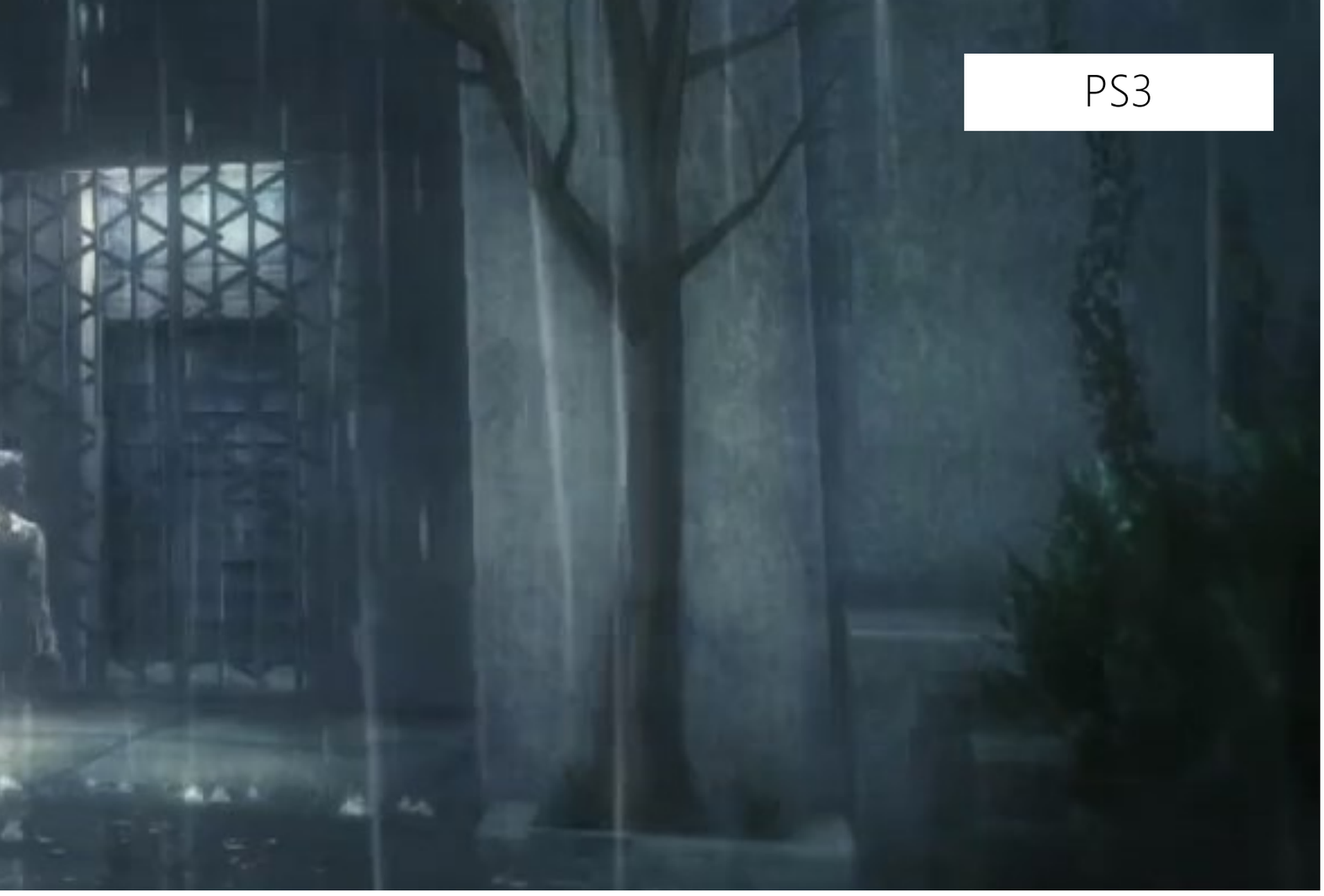
PAVOL BUDAY

NA MIESTA, KAM NEDOVIDÍ KAMERA A NA KTORÉ SÚ AJ STRÁNKY KNÍH PRIKRÁTKE, NÁS S ĽAHKOSŤOU ZAVEDÚ HRY. UMOŽŇUJÚ NÁM BYŤ KÝMKOĽVEK, ČÍMKOĽVEK, PRIČOM NEMUSÍ ÍSŤ O KOMBINÁCIU ZRAKOVÝCH, SLUCHOVÝCH A HAPTICKÝCH VNEMOV. VEDIA SA DOPĹŇAŤ, PRIČOM VÝSLEDOK JE VŽDY ZÁŽITKOM A TO AJ VTEDY, AK NIČ NEVIDÍTE (UNFINISHED SWAN), KEĎ NEPOZNÁTE DRUHÉHO HRÁČA (JOURNEY), KEĎ SA HRA ZBAVÍ HRY (GONE HOME). RAIN NÁM HOVORÍ, ŽE NA HRANIE NEPOTREBUJETE VIDIEŤ HLAVNÉHO HRDINU.

Rain sa nezaoberá scenárom "Čo keby?", malý chlapec vymení bezpečie domova za pomoc malému dievčaťu schovaného v kvapkách dažďa, ktoré v opustenom meste naháňa hrozivé monštrum. V momente, keď sa nohami dotkne dlažby, stáva sa neviditeľným aj on a podobne ako dievča ho odhalia zraku hráča iba kvapky dažďa. V meste nie je ani nohy, ulice však nie sú prázdne, pohybujú sa po nich zmutované bytosti. A tie vás budú po celý čas prenasledovať.

Ako funguje hra s neviditeľným hrdinom? V Rain po celú dobu prší, siluety postáv - kladných aj záporných - kopírujú kvapky dažďa, takže ich vidíte. No stačí, aby ste zašli pod odkvap, postavili sa pod striešku, vbehli pod bránu či sa schovali pod vysokého nepriateľa, oberie vás hra o komfort, na aký sme zvyknutí od doby, kedy sme potenciometrom preháňali paličku a odrážali ňou malé štvorčeky. Postava jednoducho zmizne.

Ruka skúseného hráča vie podľa rýchlosti pohybov a s nutnou dávkou predstavivosti previesť chlapca na požadovaného miesto. Rain od vás ale nechce, aby



ste odhadovali, pomáha vizuálne - kruhmi vo vode, obláčikom prachu na suchých miestach, mokrými šľapajami alebo zablatenými stopami, ktorých sa zbavíte iba vykúpaním v kaluži.

Postava je pre prostredie, teda nepriateľov a hráča neviditeľnou. Monštrá - prenasledovatelia, ktorí zabíjajú na jednu ranu, si ju nevšímajú, kým sa neprezradí prevrátením stolíka alebo nerozvíri kaluž behom, čo priláka nežiadúcu pozornosť. Rain sa tvári ako stealth hra, len namiesto tieňov sa pohybujete po suchých miestach a v nevyhnutných prípadoch beriete nohy na plecia cez ulicu a provokujete nepriateľov, aby vás prenasledovali a využili ich rýchlosť napríklad na prerazenie drevenej konštrukcie, čím sa otvorí cesta ďalej.

Pasáže s naháňačkou rozbíjajú pohodlné tempo a zvyšujú napätie. V Rain predstavuje jedinú hrozbu monštrum Unknown, ktorého neustála prítomnosť evokuje, že pred ním nie je úniku. Pravidelne tak musíte odvádzať pozornosť či už provokovaním, zvukmi alebo návnadou v podobe plyšového macíka, aby naháňal vás a nie dievča. Karta sa ale neskôr obráti.

Rain nie je ICO, o druhú postavu sa nemusíte vôbec starať, je samostatná a čo je vítané, dokonca preberá sama iniciatívu a naopak pomáha vám. Cesty postáv sa schádzajú a rozchádzajú, každým ďalším stretom s nepriateľmi získavajú istotu, že spolu môžu prekonať absolútne každú prekážku a nemusí ísť nevyhnutne o beh ozlomkrky k bráne, cez ktorú sa psi nedostanú, ale aj navigáciu mestom, ktoré v jeden moment pripomína Escherove obrazy.

Nápad s neviditeľnými postavami je fantastický, no jeho slabinou je, že sa veľmi rýchlo obohrá a to aj pri stopáži celovečerného filmu. Rain je možné dohrať do dvoch - troch hodín. Problémy, pred ktoré ste postavení, predstavujú prakticky nulovú výzvu, opakujú sa a majú iba jedno striktné riešenie, čo občas vyžaduje metódu pokus -

omyl. Vašou jedinou starosťou je prejsť z jednej strany na druhú, pričom vás po jedinej cestičke vedie kamera. Odbočiť nemôžete a občasné slepé uličky využíva Rain na schovávanie kúskov knihy, ktoré môžete pozbierať po jej dohraní.

Postavy medzi sebou komunikujú výhradne bez slov. Kde je požadovaná interakcia, tam sa zvýrazňujú objekty, či už ide o miesta, kde dávate stupačku dievčaťu alebo vozík, ktorý stojí v ceste a treba do odtlačiť. Integrovaný pomocník prinajhoršom poradí, na čo sa zamerať, prípadne, ako odviesť pozornosť nepriateľov. Vzhľadom na jednoduchosť a minimálnu interakciu, by Rain pristalo ovládanie jedným kontextovým tlačidlom ako deliť ovládacie prvky medzi beh, skok a použi.

V Rain je vašou jedinou zbraňou útek, nenájdete tu zbraň ani sa nemôžete spoliehať na tréning zo stealth hier, všetko sa odohráva podľa predpripraveného scenára

7.0

rozprávajúceho príbeh prostredníctvom titulkov zavesených vo vzduchu. Rain má pomerne jednoduchú grafiku a priamočiary dizajn lokalít, v ktorých sa nedá zablúdiť. Využíva vyblednutú farebnú paletu a s chuťou recykluje budovy aj textúry. Prednosťou hry je zvuková kulisa neustále padajúceho dažďa, ozveny osamelých krokov a hudby s dominantným klavírom.

RAIN JE PRODUKTOM JAPONSKÉHO INKUBÁTORA C.A.M.P., Z KTORÉHO VYŠLI TOKYO JUNGLE AJ OPEN ME. GENERUJE ZAUJÍMAVÉ NÁPADY PRETAVENÉ DO HIER, AJ PRE TO PÔSOBÍ EXPERIMENTÁLNE A MÁ ARTOVÉ AMBÍCIE. RAIN ROVNAKO AKO UNFINISHED SWAN BUDE SKÔR OSLAVOVANÁ PRE TO, ŽE MÁ NEVIDITEĽNÉHO HRDINU AKO TO, ČO V HRE VYKONÁVA.

+ hudba a zvuková kulisa padajúceho dažďa
+ nápad s neviditeľnou hlavnou postavou

- bez výraznej výzvy a hĺbky
- striktne lineárny progres
- nosný nápad s neviditeľnosťou sa pomerne skoro obohrá opakujúcimi úlohami

MEMORIA

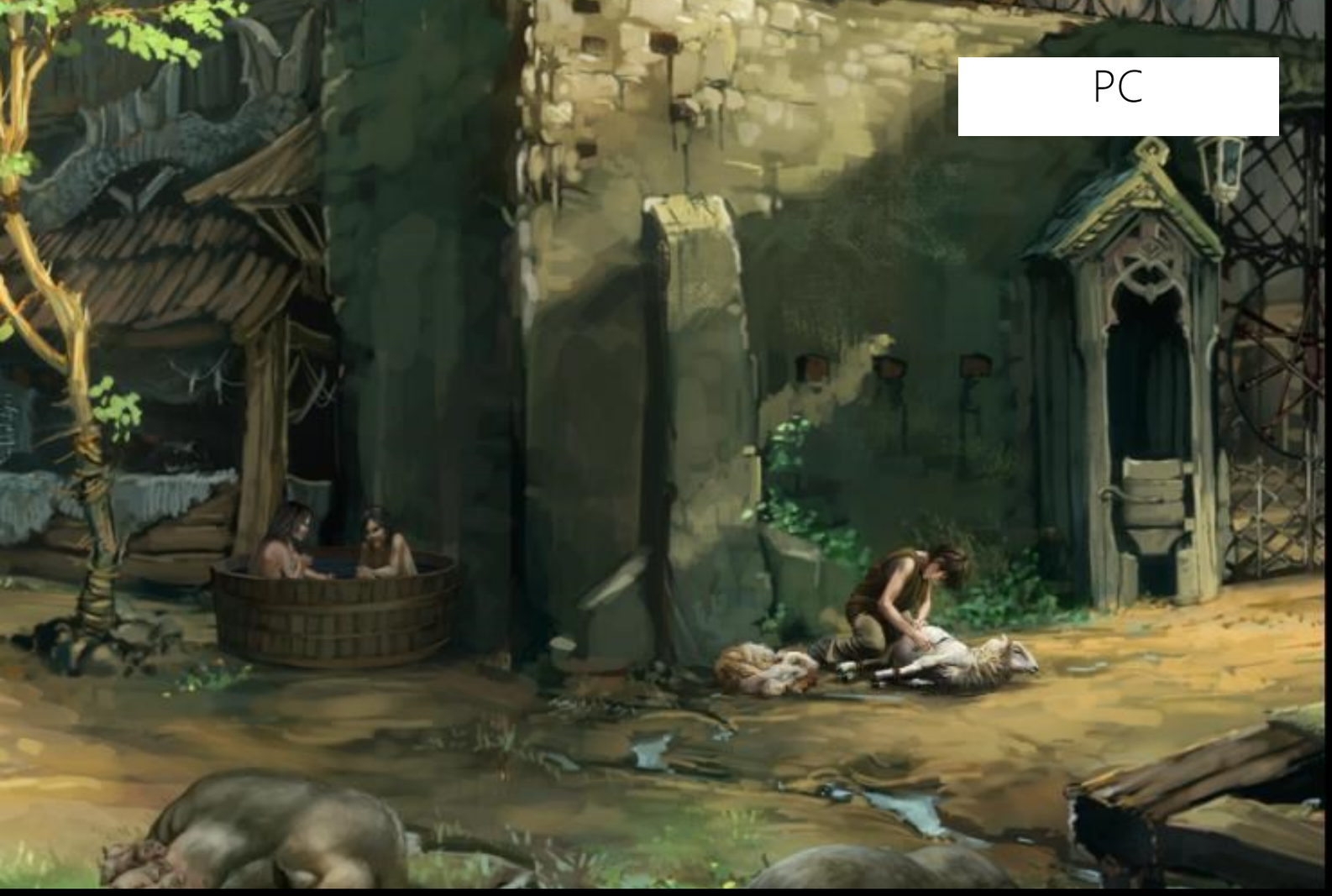
RECENZIA

JÁN KORDOŠ

MILOVNÍCI ADVENTÚR VEĽMI DOBRE VEDIA, KAM MAJÚ NATOČIŤ SVOJE PO DOBRODRUŽSTVÁCH LAČNÉ KRKY. NEMECKÍ VÝVOJÁRI Z DAEDALIC ENTERTAINMENT SÚ STÁVKOU NA ISTOTU. AK MÁTE CHUŤ NA ADVENTÚRU AKO ZO STAREJ ŠKOLY, KDE SA DIALÓGMI NEŠETRÍ, PREDMETOV NÁJDETE ZA DVE HRSTE A NERAZ SA PRI ICH KOMBINOVANÍ ZAMOTÁTE, JE JEDNO, PO ČOM Z PRODUKCIE TEJTO SPOLOČNOSTI SIAHNETE. KEBY BOL TENTO HERNÝ ŽÁNER DNES V KURZE MAINSTREAMU, ISTOTNE BY SA PÍSALO O NOVODOBOM LUCASARTS ČI SIERRE.

Rukopis Daedalic Entertainment je v ich zatiaľ poslednej adventúre Memoria čitateľný na prvý pohľad, či už grafickým spracovaním, alebo samotnou hrateľnosťou. Aj tentoraz nazriete do vymysleného sveta, ktorý má s tým našim spoločného viac než dosť, no rozhodne nie svojim výzorom. Mágiou nasiaknuté univerzum The Dark Eye (Die Schwarze Auge, Realms of Arkania a keby nič, tak Drakensang vám niečo hovoriť musí) pôsobí až rozprávkovo, ale netreba sa nechať zmiasť nádhernou grafikou. O tom sme sa mohli presvedčiť už v The Whispered World, Deponia či Chains of Satinav. Memoria je pokračovaním posledne menovaného, no neznalosť predchodcu žiadnym spôsobom neovplyvňuje výsledný zážitok.

Príbeh je rozdelený do dvoch časových rovín, v ktorých dostanete pod ruky rozdielne postavy s odlišnými príbehmi. Ale len na oko, pretože princezná Sadja chce zachrániť svet a stať sa slávnou, v bájach ospevovanou a ľudom milovanou. O 450 rokov neskôr sa chytač vtákov (tých skutočných) Geron snaží zachrániť svoju milovanú Nuri, zakliatu do havrana. Obaja hrdinovia sa snažia o niečo veľké, aby uspokojili svoje potreby - našli životné šťastie. Sledovať obe putovania je ako čítať knihu, ktorá postupne odhaľuje svoje zákutia. Láka nie strhujúcim,



PC

Firma: Daedalic Entertainment

Žáner: Adventúra

rýchlo sa odvíjajúcim a dych vyrážajúcim dejom, ktorý vám nedovolí vydýchnuť, ale nenápadne, avšak precízne napísanou a gradujúcou zápletkou.

Nemožno hovoriť o striktne dospelom príbehu alebo nebodaj emóciami vybičovanej ceste. V podstate vás nemá čo prekvapiť, no vôbec to neznamená, že by ste sa nudili alebo vás nebodaj zápletka uspávala. Práve naopak, do ôsmich častí rozdelená story má šmrnc a "dobre sa na ňu pozerá". Týmto Memoria hravo prekonáva svojich bezduchých a nezaujímavých konkurentov. Celková príťažlivosť spoločne s atmosférou je jednoznačne pohlcujúca. Nejde ani tak o postavy, či už hlavné, alebo vedľajšie. Tých tu dokonca ani mnoho nenájdete, zato rozhovory s nimi sú rozsiahle.

To, že na vás hra pôsobí milo, je fakt, ktorý sa nedá prehliadnuť. Lenže čím hlbšie sa do deja ponoríte, tým aktívnejšie sa začnú prejavovať temné prvky, vynárajúce sa z pozadia. Či už to bude pre Sadju prebiehajúci globálny konflikt medzi mágmi, zúriacu vojnu pod Draconiou - plávajúcim mestom, ktoré vybudovali drakovia. Alebo pre Gerona osobná snaha získať rýchlo späť svoju lásku, pretože čím dlhšie ostáva v operenom tele, tým rýchlejšie zabúda na to, kým v skutočnosti bola a verte, že Nuri stráca spomienky a vás to skutočne mrzí. Každý je sebec, presadzujúci si svoje činy, ktoré môžu byť oprávnené, avšak možno nie správne: je krvavý konflikt riešením alebo nútený návrat, hoci druhému minulosť vôbec nechýba a cíti sa teraz výborne a slobodne?

Dvaja hrdinovia, dve zápletky. Samostatne by sa zrejme neuchytili, pretože dvojnásobný zážitok neponúkajú, no navzájom sa dopĺňajú a príbehové nitky sa napokon i výraznejšie prepletú. Blahodárne na hrateľnosť vplýva častá zmena prostredia. Sadja začína v podzemných chrámoch, aby v nich našla svojho verného pomocníka - hovoriacu palicu, ktorá ju naučí magickým kúskom, sarkasticky komentujúc všetko naokolo, takže sa raz za čas popod fúzy aj usmejete. Nasleduje putovanie cez tajomný les, skalnaté hory, až do finálnej destinácie, monumentálnej stavby, ktorá príjemne ohromí. Geronovo vystupovanie je naopak komornejšie, odohráva sa v menších lokalitách, v jednej oblasti.

Prezradiť o príbehu viac, je ako začať rozprávať útržky z románu. Bez podrobností nedávajú jednotlivé čriepky veľký zmysel. Preto už len jediná zmienka o ňom: je príjemne romantický a chytí za srdce. Pozornosť si zaslúži aj hrateľnosť.

Okrem tradičných adventúrnych prvkov totiž pribudlo využívanie mágie. Geron dokáže napríklad predmet zničiť a späť ho obnoviť, Sadja zas napríklad premení živé predmety na kameň či presvedčí spojením vybraných spomienok o svojej pravde. Príkladov sa dá nájsť mnoho, no postačí jeden z úvodu hry, kedy Geron postaví loďku vo fľaši tak, že rozbije model plavidla, pridá do nich sklenené črepiny a sim-sala-bim: opakovane použité kúzlo a hračka je na svete.

O grafickom spracovaní nemá cenu dlho básniť - je úžasné, detailné, na jednotlivé pozadia sa nebudete vedieť vynadívať. Jasnejší dôkaz, že tradičná 2,5D adventúra bude vždy krajšia, než trojrozmerné pokusy o vizuálne príťažlivé dielko, neexistuje. Staromilecká láska k podmanivej ručne kreslenej grafike pozadí dokonca zaženie do ústrania inak pomerne neživé a statické prostredia, ktorým by nejaký ten pohyb nezaškodil. Animácie postáv taktiež nepatria k prepracovaným a niekedy sa vám bude zdať, že aj starý Prince of Persia bol na tom lepšie. Neinteraktívne ukážky sa vyskytujú minimálne a nečakajte žiadne filmy, dôležitý je totiž rozprávač a jeho hlasový prejav, ktorý oživuje statické scény.

Ozvučenie žiaľ naplno poukazuje na svoj nevyužitý potenciál. Dabing ledva dosahuje priemernú úroveň: jednotlivé hlasy sa k postavám svojim zafarbením nie vždy hodia a navyše nevystihujú podstatu charakteru. Niektoré hlášky sú podané strojovo. Hudba nedosahuje takých kvalít, aby dokázala atmosféru vhodne nielen dopĺňať, ale ju aj podporovať.

Predchádzajúcim projektom od Daedalicu bola často vytýkaná príliš nezmyselná obtiažnosť. Logických rébusov si užijete minimum, skôr budete hľadať cestu ako sa niekam dostať (bludisko v lese alebo ako sa dostať cez vŕzgajúcu podlahu v izbe novicov - kúzelníkov). Napriek zjednodušeniu a minimalizácii používania nezmyselných kombinácií predmetov sa neraz stane, že síce tušíte, čo máte spraviť, avšak presný spôsob naordinovaný tvorcami vás ani len nenapadne. Skúšanie všetkého na všetko nie je pravidlom, pomáha tomu aj možnosť nápovedy.

Okrem zvýraznenia aktívnych predmetov si môžete zapnúť pomocníka, ktorý aktívnejšou aurou napovie, že teraz je tu možné niečo použiť. Sú to pomerne nenápadné hintíky, bez ktorých by to dnes už ani nešlo, no napriek tomu sa raz za čas zamotáte, niečo prehliadnete, nepochopíte, avšak nie je to až také utrpenie ako minule. Nováčikom v žánri však Memoriu nemôžem odporučiť, hoci predmetov v inventári nikdy nebudete mať

desiatky, priestor, kde sa môžete pohybovať bude obmedzený, stále tu bude more možností, kde sa dá nelogicky zaseknúť. Práve to je však výborná parketa pre starých vyznávačov adventúr.

Medzi menej postrehnuteľné zápory by sa dal zaradiť trochu menej výrazný hrdina Geron, zopár pádov hry do systéme (vďaka za automatické ukladanie pozície), absenciu zrýchleného pohybu dvojklikom a niekedy neprehľadne vyznačenie aktívnych predmetov (hlavne pri viacerých blízko pri sebe). Lenže to sú len drobnosti, ktoré bez problémov prehliadnete a hre ich odpustíte.

MEMORIA JE KLASICKOU ADVENTÚROU S PÚTAVÝM PRÍBEHOM, KTORÝ SA PRED VAMI POMALY OTVÁRA A UKAZUJE SVOJU FANTASTICKÚ (Z HĽADISKA ŽÁNRU) TVÁR. NEPONÚKA NIČ VIAC ANI NIČ MENEJ. ŽIADNE REVOLUČNÉ PREKVAPENIE ANI NOVINKY, NO POCTIVÁ ZÁBAVA JE PRESNE TO, ČO NOVÉ DOBRODRUŽSTVO OD DAEDALIC ENTERTAINMENT NAJLEPŠIE CHARAKTERIZUJE.

7.0

+ ručne maľované pozadia
+ postupne gradujúci príbeh
+ pútavé rozhovory

- ozvučenie
- rozvláčnejší úvod
- animácie pohybov
- stále výskyt nelogických puzzlov

BEYOND TWO SO

RECENZIA

PAVOL BUDAY

MÁ SA VÔBEC KEDY NAJESŤ? NEPOTREBUJE ÍSŤ NA TOALETU? TO MÁ VŽDY ZA VOLANTOM NALADENÚ ZELENÚ VLNU? JEDEN DEŇ V ŽIVOTE AGENTA JACKA BAUERA Z TELEVÍZNEHO SERIÁLU 24 JE PLNÝ NEPREDVÍDATEĽNÝCH UDALOSTÍ, KTORÉ VŽDY ZAKONČUJE CLIFFHANGER. JE TO HRA O ČAS A DIVÁCKU POZORNOSŤ. NEKOMPROMISNÁ ČASOMIERA ODRATÚVA ČAS DO EXPLÓZIE ŠPINAVEJ BOMBY, BAUER NEMÁ ČAS NA ČAJ O PIATEJ.

Hrdinovia sú živí činmi, nie triviálnymi vecami, pre ktoré v akčnom kolotoči niet priestoru. A predsa sú dôležité, pravda, nie v televíznom seriáli, ale sú charakteristické pre produkciu Quantic Dream. Tak ako hranie sa s bábikami, sledovanie animovaných filmov, kŕmenie dobytka, umývanie riadu, listovanie v kuchárskej knihe a potom príprava večere. Prečo by ste niečo také robili v hre koketujúcej s prívlastkom blockbuster?

Už v Heavy Rain po nás chceli autori, aby sme si čistili zuby, sadli za rysovaciu dosku a potom sa hrali na dvore s deťmi - vytvorili si obyčajnými činnosťami puto s postavou, ktorú príbeh ďalej nešetril. Ich aktuálna adventúra Beyond: Two Souls nemá štyri hlavné postavy ako Heavy Rain, nepotrebuje toľko doplnkových scén, aby ste hlavnej hrdinke vkĺzli pod kožu. Prečo na to nestačí cutscéna alebo flashback?

Z rovnakého dôvodu, prečo sa objavujú retrospektívne epizódy v seriáloch, prečo sú v knihách celé kapitoly venované uplynulým udalostiam, ktoré sa priamo deja nemusia týkať, ale môžu a budú ovplyvňovať váš názor. Aby rolu hrdinu neobsadzovala postava, ale postava, ktorú ovládate. Aby ste s ňou trpeli, zdieľali radosť aj smútok a niesli zodpovednosť za to, kam sa príbeh o vyrovnávaní s ťažkou stratou a hľadaní miesta v spoločnosti stočí.

Beyond: Two Souls si na to vyhradzuje celých 15 rokov života hrdinky Jodie Holmes, ktorá vidí veci, aké dospelým naháňajú strach. Od malička je spojená so záhadnou

PS3

ULS

Firma: Quantic Dream

Žáner: Akčná Adventúra

entitou. Volá ju Aiden a jeden bez druhého nemôžu žiť. Učí sa s týmto darom žiť, prijať ho, aby ho v puberte preklínala. S Jodie prežívate všetky dôležité momenty: prvý bozk, prvú lásku, prvý kontakt s alkoholom, rebéliu, mladícku nerozvážnosť, odmietanie poslušnosti, ohrozenie vlastného života i života iných.

Jodie vyrastá v izolácii a keď sa Aiden odtrhne z reťaze, má zarobené na malér. Vždy. Často sa ocitnete v situáciách, kedy je označená okolím za čarodejnicu, outsidera. Sama vraví, že je ako lev v klietke a robí si, čo chce. Nie je to celkom pravda, v Beyond: Two Souls je druhou ovládateľnou postavou práve Aiden. Dokáže prechádzať cez steny, posúvať predmetmi, prevteľovať sa do iných postáv a tie potom odprevadiť na druhý svet, pohrávať sa s elektronikou a zvláda aj ďalšie finty, ktoré naháňajú strach. Keďže sú postavy prepojené, Jodie môže počúvať rozhovory a dozvedieť sa, čo si o nej hovoria za chrbtom. Má to ťažké a o to viac to budete chcieť spočítať aj s úrokmi tým, ktorí jej slovne alebo inak chcú ublížiť.

Dej Beyond: Two Souls nie je prerozprávaný chronologicky, medzi jednotlivými obdobiami života Jodie skáče. Scény sú vybrané tak, aby na seba po stránke naučených herných mechaník nasledovali. Ak sa v jednej naučíte brániť, v ďalšej techniku boja uplatníte. V Beyond: Two Souls sa tak dívate na mozaiku udalostí, kam sa každou scénou dopĺňajú nové časti skladačky. Takto rozbitý príbeh vám dáva len hmlistú predstavu o tom, čo robia postavy, či to, čo robia je správne alebo pre vlastný prospech a kde v tom všetkom má miesto Jodie. Vpred vás ťahá zvedavosť.

Beyond: Two Souls je viac Fahrenheit ako Heavy Rain. Scenárista a režisér David Cage sa opäť zaoberá mysticizmom a sci-fi témami, ktoré používa na zodpovedanie otázok, čo sa stane po smrti. Od momentu, kedy hru spustíte, sa jej dej nezastaví. Udalosti plynú, pričom z veľkej miery závisia od vašich rozhodnutí, ako sa budú ďalej vyvíjať. Nechce sa vám variť večeru? Objednajte pizzu. Herný priestor má jasne definované hranice, kde sa môžete pohybovať. S Aidenom nemôžete prezrieť každé poschodie, každú miestnosť, od Jodie sa môže vzdialiť iba na určitú vzdialenosť. Nakrátko vás hra drží aj v scénach odohrávajúcich sa v exteriéroch, kde každý nekalý úmysel je trestaný otočením kamery na miesto, kam máte ísť. Prezrieť si v pokoji Arizonskú púšť zo sedla koňa je takmer nemožné.

Pocit falošnej slobody je o to silnejší, že Beyond: Two Souls má stále väčšiu kontrolu nad príbehom ako vy. Mnohé kritické situácie, kde ide o život, sa dajú zdolať iba jedným spôsobom a ten nemusí byť zrovna po vašej chuti, keď po vás na zemi zostane kopec tiel. Stále môžete mávnuť nad mnohými vecami rukou, vykašľať sa na scény, ktoré sú stále postavené na Quick Time Eventoch. Game Over obrazovku neuvidíte, príbeh vás zavedie na iné lokality a dočkáte sa aj úplne nových scén. Rozhodnutia majú krátkodobý efekt, o pár minút vidíte, aký mali vplyv na vývoj ďalších udalostí, čím príbeh poodkrýva vlastnú priamočiarosť. Beyond: Two Souls vytvára stále priestor pre znovuhrateľnosť, napríklad aj tým, že v prostredí sú poschovávané bonusy odomykajúce making of materiál. Na pozretie všetkých koncov budete musieť prejsť hru dvakrát.

Quantic Dream od Heavy Rain opustili od kritizovaných Quick Time Eventov, v hre už neprevládajú. Aidena ovládate oboma analógovými páčkami ako v FPS, Jodie zase navigujete v prostredí ako v 3rd person hre s pevne zvolenými uhlami kamery, ktoré občas prerušujú chôdzu. Obyčajne k tomu dochádza, keď vchádza do miestnosti alebo z nej vychádza. Medzi postavami môžete prepínať kedykoľvek, ak to daná situácia dovolí alebo o to nepožiada Jodie. Ovládanie entity nie je novinka, v špionážnych hrách ste už isto ovládali dronu na prieskum prostredia.

Na ovládaciu schému sú kladené vyššie nároky, ale odpadajú starosti s hľadaním pozície symbolov na gamepade. Nahradili ich biele bodky - stačí vykloniť ich smerom analog a postava otvorí dvere, uchopí papier, sadne si. V súbojoch a akčných sekvenciách sa scéna spomaľuje, aby ste mali čas na prečítanie pohybov postavy a výber správneho úkonu (smeru útoku, výskoku, obrany). Ak hráte na mobile (hru je možné ovládať cez oficiálnu aplikáciu na zariadení s iOS alebo Android), len ťukáte na displej. Ovládanie Aidena je dokonca pohodlnejšie a rýchlejšie nájdete aj skryté bonusy. Beyond: Two Souls podporuje aj hranie dvoch hráčov súčasne.

Beyond: Two Souls tvorí 25 scén rozličnej dĺžky, nájdete medzi nimi aj také, bez ktorých by sa príbeh zaobišiel. Pohybovať sa budete vo vnútri budov na niekoľkých poschodiach, ale aj v exteriéroch, ktoré sú pomerne prázdne a až príliš okato dávajú najavo, že ich rozloha je iba papierová - pôsobia štúdiovo a sú v ostrom kontraste s detailnými modelmi hlavných postáv. Quantic Dream si dali záležať na takých maličkostiach ako nálada premietnutá do chôdze Jodie. Zatína päste, keď je nahnevaná, nervózne chodí hore dolu, keď dostane zaracha, nechá sa uniesť

tancom, po absolvovaní výcviku je v držaní tela poznať vojak a neskôr aj žena. Performance capture (snímanie pohybov a dabing hercov naraz) majú autori zvládnutý na jednotku, postavy sú si vedomé prostredia a správne narábajú s predmetmi.

DAVID CAGE SA TENTORAZ ROZHODOL NAPÍSAŤ PRÍBEH S JEDNÝM HLAVNÝM HRDINOM A POSTAVAMI, KTORÉ SI AJ NA KONCI BUDETE PAMÄTAŤ PO MENE. JEHO PRIAMOČIARA ŠTRUKTÚRA VÁS OBERÁ O POCIT KONTROLY NAD VÝVOJOM DEJA, KTORÝ UŽ NEDOKÁŽE SPROSTREDKOVAŤ TAK SILNÉ EMÓCIE AKO V PRÍPADE HEAVY RAIN. VYŠŠÍ ROZPOČET ZAISTIL HRE ZVUČNÉ MENÁ (VEDCA NATHANA DAWKINSA STVÁRNIL WILLEM DAFOE A ROLE JODIE SA ZHOSTILA ELLEN PAGE), NO NIE JE CESTOU AKO VYSTÚPIŤ Z TIEŇA PRELOMOVÉHO PREDCHODCU.

6.5

+ dve postavy, ktoré sa dopĺňajú
+ verné pohyby postáv a ich dabing
+ ovládanie pomocou mobilnej aplikácie

- ľahko čitateľný príbeh bez silných a úderných scén
- rozhodnutia nemajú zásadný vplyv na vývoj deja
- falošný pocit slobody
- spracovanie exteriérov
- ovládanie

ARMA 3

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

ČESKÍ VÝVOJÁRI Z BOHEMIA INTERACTIVE ZNOVU ROZPÚTALI VOJNU S PO ZUBY VYZBROJENOU PECHOTOU A MODERNOU BOJOVOU TECHNIKOU. ARMA OPÄŤ VERBUJE HRÁČOV, KTORÍ SÚ PRIPRAVENÍ VYRAZIŤ V ÚSTRETY NEPRIATEĽOM V UVERITEĽNOM KONFLIKTE, KTORÝ SA POKÚŠA PRIBLÍŽIŤ REALITE. NO PODOBNE, AKO U PREDOŠLÝCH ČASTÍ, ANI TENTORAZ TO NEMÁ IDEÁLNY ŠTART.

Arma 3 chce byť realistickou sandboxovou simuláciou, kde sa každý chybný krok vypomstí a zbesilý postup vedie k rýchlemu koncu. Namiesto Rambo štýlu preferuje precízne naplánovaný postup, ktorý vyžaduje dostatok trpezlivosti. Odohráva sa na dvoch rozsiahlych ostrovoch Altis a Stratis s rozlohou bezmála 290 štvorcových kilometrov, ktorých štruktúra vychádza z reálnych geografických údajov. Zatiaľ neobsahuje kampane, takže si hráči musia vystačiť s doplnkovým obsahom v režime pre jednotlivca a multiplayeri. Ťaženia budú postupne doplnené vo forme troch bezplatných prídavkov.

Dovtedy je dosť času zoznámiť sa s hrou prostredníctvom série ukážkových akcií, ktoré plnia funkciu tutoriálu. Výukové misie zahrňujú základný a pokročilý výcvik pechoty, kde si vyskúšate pozíciu radového vojaka, nočného špióna, aj veliteľa čaty, ktorý koordinuje svoj tím. Naučíte sa, ako privolať podporu, ovládať auto, bojový vrtuľník a tank a tiež bezpilotné vozidlá a lietadlá. Väčšinou sa jedná o známe súčasti, typické pre sériu, ktoré dopĺňajú prehliadky vozového parku zúčastnených frakcií NATO, CSAT a AAF.

Novinkou v Arma 3 je potápanie, na ktoré si rýchlo zvyknete pri zneškodňovaní mín a sabotovaní motorového člna v blízkosti pobrežia. Spôsob plávania a čľapkanie vo vode nie je nič, čo by sme nevideli v iných hrách. Na pohyb nad a pod vodou stačí základné ovládanie, mali by ste mať potápačský oblek, ale zaobídete sa aj bez neho. Za povšimnutie stojí spracovanie podmorského sveta, kde plávajú ryby a nájdete aj ďalšie náznaky morskej fauny a flóry. Na zadok z toho nespadnete a skôr vás zaujmú neduhy spojené s činnosťami vo vode ako zabudnutý nepriateľský potápač tupo

postávajúci pod hladinou a hliadka na člne, ktorá sa nedá zastreliť, aj keď ste meter od nej. Hladina vody sa pri pohybe nečerí a kŕčovité pohyby pri vychádzaní na pobrežie vyzerajú zúfalo. Zlé animácie pohybov si však všimnete aj pri bežnom postupe na ostrove. Napríklad, keď postava podivným spôsobom prebrodí múrik, keďže nedokáže skákať. Vojaci neraz pôsobia ako malomocní a mŕtvoly nepriateľov sú skrútené v neprirodzených polohách.

Zábavnejšia je jazda na autách, tankoch a let vrtuľníkom. Hra, aj v úlohe pešiaka, umožňuje prepínanie pohľadu prvej a tretej osoby. V prípade techniky to znamená, že pozorujete a ovládate model viditeľný zvonku alebo sa ocitnete vnútri za volantom a riadiacimi pákami a sledujete okolie cez okno alebo strielňu. Ovládanie vozidiel a tankov je jednoduché, balansovanie s helikoptérou o niečo náročnejšie a tu si na svoje si prídu vyznávači simulátorov. Hráč si vždy môže zvoliť, akú úlohu pri jazde zastáva, teda či je vodičom, strelcom, veliteľom, alebo pasažierom.

Jazdu si určite užijete, len škoda, že voz ohrozujú aj banálne prekážky v okolí, ktoré ľahko poškodia motor a ďalšie časti. Pritom sa vizuálne zničenie auta prejaví až pri masívnom poškodení. Deštruktívny model je celkovo v hre slabý. Explózie zničených vozidiel vyzerajú dobre, ale poškodenia väčšiny objektov sú chabé. Asi najúbohejšie pôsobil zničený vysielač, keď sa po odpálení nálože pri základoch, neprirodzeným spôsobom prepadol vrch konštrukcie. Deštrukcia v teréne sa prejavuje len minimálne. Zničené ploty, niekedy zvalené stromy, ale krajina ani po urputných bojoch nepripomína bojisko a vyzerá panensky, takmer bez poškvrny.

Umelá inteligencia je hrozná. Je síce pravda, že smrtiaca guľka si vás v úlohe pešiaka nájde rýchlo, ale to len z dôvodu, že vás protivníci vidia na extrémne vzdialenosti a niekedy stačí jediná dobre cielená rana. Kým vy máte problém identifikovať súperov aj cez hľadáčik zameriavača, oni vás spozorujú, aj keď sú otočení chrbtom a ležíte v tráve. Zakrádanie väčšinou nefunguje, nepriateľov chráni akýsi šiesty zmysel a ihneď vás majú na muške. Nepostupujú však logicky a keď ich prekvapíte, buď niekam zalezú a vyčkávajú, alebo bezhlavo mieria k vám. Presúvajú sa nekoordinovane, ako jednotlivci, nespolupracujú s ostatnými, nedokážu využiť početnú prevahu, aby vás obkľúčili a zahnali do pasce.

Vrtuľník si lieta hore-dolu po stanovenej trase a nevyrušia ho ani výstrely z raketometu, ktoré ho tesne minú. Hliadka na člne nereaguje na hluk streľby a nevšíma si hlavu, ktorá trčí z vody priamo pred nosom. Absolútne neprirodzene pôsobil ozbrojený transportér, ktorý vtrhol do tábora, kde zastal a poslušne počkal, kým sa priblížim a premením ho na kopu šrotu. Vrcholom imbecility bola jazda tankom, keď som prebral post strelca a AI šoféra. Kým som zameriaval nepriateľský čln, vodič, v snahe priblížiť sa k objektu, preletel tankom z útesu a veselo ho navigoval doprostred oceánu. AI je skrátka zúfalá, čo v hre, ktorá si zakladá na realistickom správaní, nie je dobrou vizitkou.

Okrem ukážok dopĺňajú ponuku singleplayeru výzvy, čo je vlastne séria streleckých súťaží. V testovacích disciplínach musíte absolvovať trasy v čo najkratšom čase a dosiahnuť optimálne výsledky pri streľbe z rôznych zbraní a pri sťažených podmienkach. V režime scenárov bohužiaľ nenájdete žiadne samostatné misie od tvorcov, môžete sa len prekliknúť na Steam worshop k obsahu, ktorý vytvorili užívatelia. Ukážky a strelecké súťaže vás zabavia dva-tri dni a keď nepočítame prvé výtvory od komunity, je nateraz ponuka singleplayeru slabá. Možno sa teda z nudy pustíte do experimentovania s editorom alebo prejdete na sieťovú hru.

Multiplayer má solídnu ponuku herných režimov a môžete hrať na internete aj lokálnej sieti. Budete brániť tábor, kým vás nevyzdvihne helikoptéra, pokúsite sa ovládnuť nepriateľské územie, v kooperácii vyskúšate tankové boje, alebo sa pokúsite uniknúť hliadkam. Serverov je neúrekom, hráči sa spravidla začleňujú do družstiev, majú určitú špecializáciu a pohodlne komunikujú s ostatnými členmi tímu. V mnohých režimoch však zbytočne veľa času zaberá zdĺhavý presun na miesto určenia, aj keď ho do istej miery urýchli transport spojencov prepravnými vrtuľníkmi. Oblasti sú pekne modelované, ale takmer bez života. Multiplayer umožňuje pokročilý taktický postup hráčov, ale vyžaduje trpezlivosť a nečakajte priveľa zárezov na pažbe.

Hardvérových nárokov sa tentoraz nemusíte báť. Arma 3 bez väčších problémov pobeží na priemernej zostave z posledných rokov. Ak sa neuspokojíte so strednými nastaveniami, bude treba o niečo výkonnejšiu mašinu, ale hra sa odmení veľkolepou grafikou. Na spracovaní ostrovov si dali tvorcovia evidentne záležať, ale ako už bolo spomenuté, zanedbali animácie postáv a deštrukčný model. Ozvučenie mohlo byť

určite lepšie. Počas streľby vašim ušiam neunikne absolútne neprirodzený zvuk, keď vás nepriatelia ostreľujú z diaľky. Má to byť hvízdanie guliek, ktoré ale v hre znie ako praskanie bublinkovej fólie alebo pukanie umelých guľôčok z airsoftových zbraní.

ARMA 3 SA NESIE V DUCHU SVOJICH PREDCHODCOV. TO ZNAMENÁ, ŽE MÁ OBROVSKÝ POTENCIÁL, KTORÝ UBÍJA MNOŽSTVOM NEDOSTATKOV. BOHEMIA INTERACTIVE OPAKUJÚ STARÉ CHYBY A PRI MODELOVANÍ MEGA OSTROVOV (OPÄŤ) ZANEDBALI KĽÚČOVÉ PRVKY. HRU ČAKÁ ROVNAKÝ OSUD AKO PREDOŠLÉ ČASTI, DLHÉ MESIACE DOLAĎOVANIA A OŽIVOVANIE KOMUNITOU, KTORÁ Z NEJ NAPOKON SPRAVÍ CELKOM INÝ PRODUKT, KTORÝ BUDE RADOSŤ HRAŤ. NATERAZ JE TO VŠAK LEN POLOTOVAR, KTORÝ SKRÁTKA POTREBUJE DOPRACOVAŤ A DOZRIEŤ. ZATIAĽ VÁS ROZHODNE VIAC POBAVÍ ARMA 2, KTORÁ UŽ PROCESOM DOZRIEVANIA PREŠLA A TERAZ JE V SLUŠNEJ FORME. ARMA 3 JU BUDE ČASOM NASLEDOVAŤ A O ROK NESKÔR BY UŽ HODNOTENIE MOHLO BYŤ PODSTATNE VYŠŠIE.

6.5

+ tentoraz slušná optimalizácia
+ ovládanie techniky a vozový park
+ spracovanie ostrovov
+ prepínanie pohľadu prvej a 3. osoby
+ potenciál do budúcnosti

- mizerná AI
- slabé animácie pohybu
- zlé ozvučenie
- veľa nedotiahnutých a nedoladených prvkov

RAVEN LEGACY O

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

PRVÚ EPIZÓDU THE EYE OF THE SPHINX Z ADVENTÚRY THE RAVEN: LEGACY OF MASTER THIEF SME VÁM UŽ PREDSTAVILI V RECENZII A CHVÁLOU SA NEŠETRILO. NAPRIEK NÁSILÍM ROZTRHANÉMU PRÍBEHU, KTORÝ SA VŠAK VYNIKAJÚCO HRAL, BA SKÔR VÝBORNE ČÍTAL AKO KLASICKÁ DETEKTÍVKA, BOL DOJEM POZITÍVNY. ČI POMERNE VYSOKO NASTAVENÚ LATKU VÝVOJÁRI BUDÚ PRESKAKOVAŤ ALEBO SKÔR PODLIEZAŤ, SA DOZVIETE NA NASLEDUJÚCICH RIADKOCH.

V minulej časti ste videli

Napriek tomu, že je The Raven rozdelený do troch častí, nesnaží sa zviesť na seriálovom boome opakovaním toho, čo ste už "videli v minulej časti" (teda pred pár minútami) a bez problémov drží pohromade. Len škoda toho nešetrného a bezohľadného rezu, ktorý naporcioval podarený kúsok na tri časti - príbeh Raven na seba nadväzuje, po mesačnej pauze hrozí, že zabudnete na to, čo sa v nej vlastne dialo a akým zvratom vrcholila.

Oproti jednotke sa na úvod nič podstatné nezmenilo: v úlohe konstábla Zellnera, staršieho pána s postupujúcou plešinou a džentlmenským správaním, ktorý si neraz niečo pre seba zašomre, pátrate po legendárnom zlodejovi s prezývkou Havran. Nie však ako hlavný vyšetrovateľ, ale nenápadná postavička v pozadí, ktorú berie skutočný detektív skôr ako polienko pod nohami. Lenže hráčovi je málokedy do rúk daná nezaujímavá úloha a práve nie práve hrdinsky pôsobiaca persóna posúva vyšetrovanie dopredu, odhaľuje dôkazy, poukazuje na nezrovnalosti a v konečnom dôsledku aj zachraňuje.

Hrateľnosť je založená na tradične schéme adventúr - zbieranie a používanie predmetov, rozhovory s

PC

F MASTER THIEF

Firma: KING Art

Žáner: Adventúra

ostatnými postavami - avšak s obtiažnosťou nastavenou o niekoľko úrovní nižšie, než ako je tomu u titulov od Daedalic Entertainment. Na jednu stranu sa dejom predierate pomerne rýchlo a záverečné titulky vás nečakane prekvapia, no vyzdvihnúť treba dynamiku hrania, rozvíjanie zápletky bez zbytočného zasekávania sa. The Raven síce chýba charizma Syberie či animovaná príťažlivosť The Last Express (ak sa už významná časť deja odohráva vo vlaku, nemožno zabudnúť na tento klenot), ale pri hraní prvej epizódy sa nudiť zaručene nebudete.

Ancestry of Lies

Druhá epizóda začína presne tam, kde skončila prvá. Táto veta síce autorovi článku Pulitzera nezabezpečí, no vyhneme sa tak nebezpečným spojlerom. Ako sa zopárkrát stane, Zellner sa ocitne v nebezpečí života. Z neho sa napokon vďaka vašej pomoci dostane, avšak spôsobom, za ktorý by si vývojári zaslúžili klepnúť po prstoch. Časovo limitované hádanky, v ktorých musíte rýchlo konať (= inak hra končí), sa našťastie ďalej v hre nenachádzajú a tento pokus len dokazuje, že v adventúrach nemajú miesto. Síce dokážu navodiť napätie, no neustálym reštartovaním a opakovaním (málokedy tušíte, čo a ako máte spraviť) vám nepríde ani pokus o vraždu príliš napínavý.

Druhá epizóda predstaví novú lokalitu egyptského múzea v Káhire, kde má dôjsť k ďalšej dômyselnej lúpeži. Napriek lákavému námetu je potenciál egyptskej histórie trestuhodne nevyužitý a jednotlivé pamiatky ponúkajú minimum edukatívnej vložky, pričom práve tá egyptská sa dá označiť za lákavú. Nevyberiete sa nikam inam, než do obyčajnej a ničím nezaujímavej budovy. Nezmení to ani prítomnosť tajných miestností, pretože väčšine lokalít chýba povestná iskra zaujímavosti, ktorá by vykresala pôsobivejšiu atmosféru.

Pátranie a získavanie dôkazov má stále dostatočnú príťažlivosť a do polovice epizódy sa vždy po mierne hluchom mieste objaví zaujímavý zvrat. Dôležitým momentom v samotnom rozprávaní je zmena ovládanej postavy. Z pozície detektíva sa presuniete na opačnú

stranu barikády a užijete si všetky zažité situácie z iného pohľadu. Výrazným negatívom ostáva to, že nové postavy sa na scéne neobjavia a všetky miesta v podstate opakovane navštevujete. Opakovanie podráža nohy celkovej atmosfére a zábave z hrania. Nezachráni to ani zopár nových obrazoviek. Záver epizódy príde nečakane skoro, avšak s výhliadkou na kvalitnejšie finále.

A Murder of Ravens

Klesajúcu tendenciu kvality sa vyvrcholeniu nepodarilo zastaviť. Charizmatický Zellner sa k slovu nedostane, iba vystupuje ako súčasť rozprávania, keďže si všetky situácie prehrávate znovu, len sa na ne pozeráte z iného pohľadu. Nové postavy (áno, tretia epizóda vám dovolí ovládať ďalšiu, tentoraz hrdinku) nemajú dostatočnú charizmu, sú nezaujímavé, nedokážu vás vtiahnuť do diania na obrazovke, nedržíte im palce, neprežívate s nimi vzniknuté situácie. Charaktery, ktoré nemajú svoje vnútorné čaro dokážu pochovať akokoľvek dobre napísaný príbeh.

Ten v tretej epizóde trpí hlavne recykláciou už videných lokalít a opakovaním chýb. Navyše na konci druhej epizódy sa dozviete, kto stojí za jednotlivými krádežami, prejdete si jeho kroky, takže napätie z odhalovania tajomstva je nadobro pochované. Sledovanie problémov pri všetkých kúskoch už nemá potrebný šmrnc, rozprávanie začína strácať svoje čaro, zadrhávať sa a všetko napokon vyústi v ľahko odhadnuteľný záver. Niektoré situácie, na ktorých by sa dali postaviť zaujímavé zvraty, sú bezducho odfláknuté, výrazne klesla aj úroveň dialógov. Zellner dokázal oživiť detektívku, nová dvojica ju robí tuctovou.

Navyše sa ani po odstupe od prvej epizódy nedokázali vývojári vyvarovať drobných chybyčiek krásy. Patrí medzi ne hlavne nie vždy prehľadne umiestnenie ukazovateľa aktívnych predmetov. Ak hľadáte v tme vypínač, dá sa to pochopiť, avšak umiestniť dva predmety vedľa seba na tmavé miesto, to je niekedy na porazenie. Taktiež sa ťažko hľadajú východy z niektorých obrazoviek a nepomôže ani hint systém s ukázaním aktívnych miest. Rovnako sa tvorcovia nedokázali zbaviť kostrbatých animácií,

prešľapovaní na mieste, strnulých póz a neživého prostredia.

Vrahom je záhradník

DETEKTÍVKA THE RAVEN: LEGACY OF MASTER THIEF SVOJOU PRVOU EPIZÓDOU THE EYE OF THE SPINX MILO PREKVAPILA A ZAUJALA. PRÍBEH TRILÓGIE VŠAK NEPOKRAČOVAL V PRÍJEMNE NASTAVENOM TEMPE A DOSTAL SA DO KRČU. AK ZAČNE BYŤ DIANIE NA OBRAZOVKE MENEJ ZAUJÍMAVÉ, ZAČNETE SI VŠÍMAŤ AJ DROBNEJŠIE NEDUHY A HRU UŽ NIČ NEZACHRÁNI OD KONŠTATOVANIA, ŽE SA TO DOTIAHLI DO KONCA LEN, ABY STE VEDELI, ČI SA TO NEZLEPŠÍ. ŠKODA-PREŠKODA, POSLEDNÝ HUSÁRSKY KÚSOK RAVENA BOL SKÔR UKÁŽKOU TOHO, ŽE DO DÔCHODKU MAL ODÍSŤ UŽ DÁVNO.

6.0

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

- grafika prostredí
- nezáživné skákanie
- nevýrazní bossovia

KILLER IS DEAD

RECENZIA

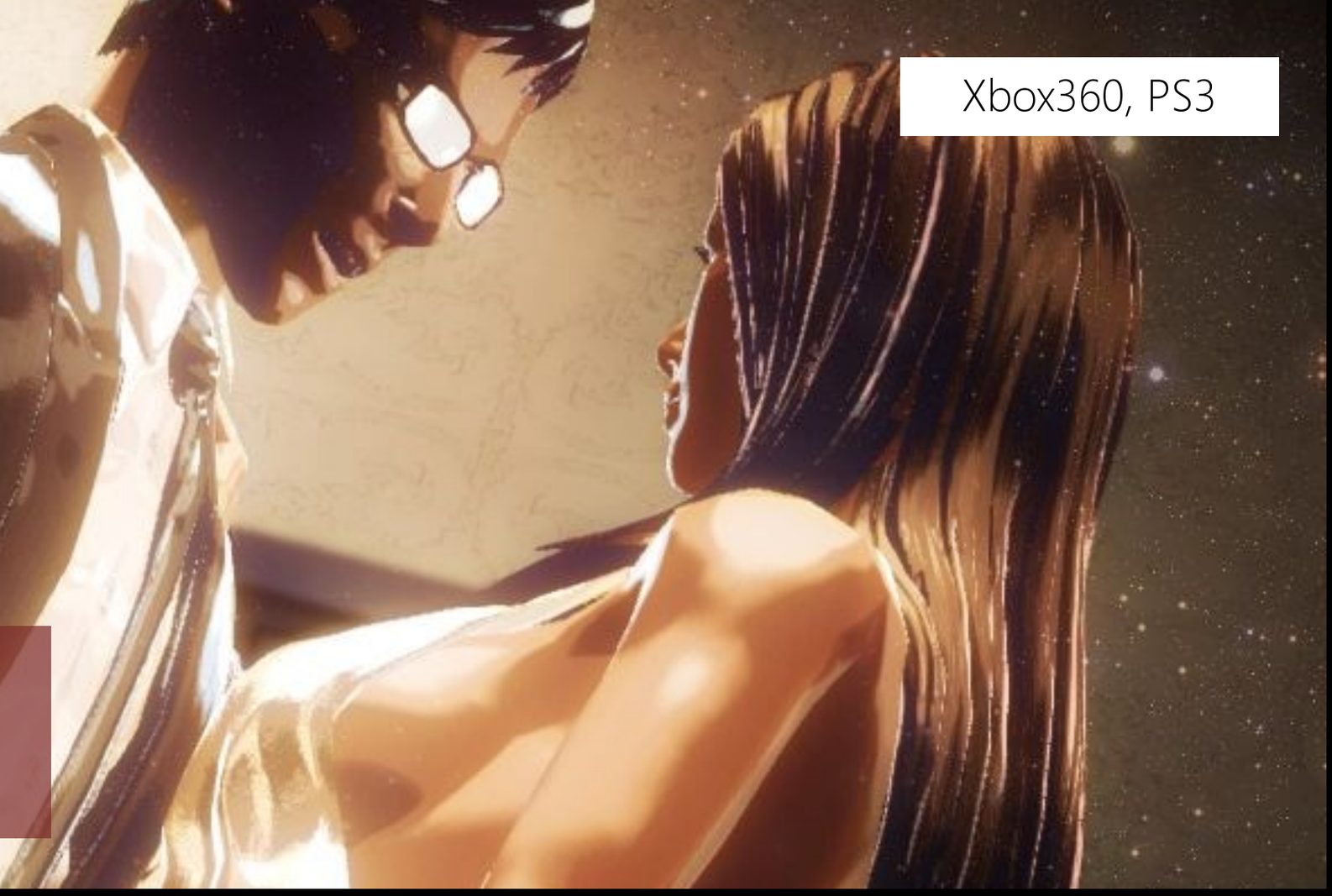
PAVOL BUDAY

PO DOHRANÍ KILLER IS DEAD SA JE ŤAŽKÉ ZBAVIŤ SPOMIENOK NA PREDOŠLÚ GENERÁCIU, KDE PODIVNÁ TVORBA DOSIAHLA SVOJ VRCHOL. DALA NÁM KILLER 7, ŠTÚDIO GRASSHOPPER MANUFACTURE KATAPULTOVALO DO POVEDOMIA A S NÍM AJ VÝSTREDNÉHO TVORCU SUDA 51. STREDNÝ PRÚD UŽ DÁVNO NENESIE ŤAŽOBU EXPERIMENTOVANIA NA SVOJICH PLECIACH, ŠTAFETU PREVZALO ČORAZ VIAC OSLAVOVANEJŠIE HNUTIE INDIE. DNES JE NA POKRAJI VYHYNUTIA A AKCIA KILLER IS DEAD MU NASTAVUJE ZRKADLO.

Rozlúsknuť záhadu za tajomným názvom trvá úvodnú päťminútovku - hrdina zomiera, aby povstal a jeho katanou zomierali čoraz podivnejší nepriatelia. Opakujúcej paralele so stúpaním v rebríčku najlepších zabijakov z No More Heroes robí garde obsadenie ženských postáv v tých najtesnejších latexových kostýmoch, aké dokáže Unreal Engine vyrenderovať a, samozrejme, záhadná agentúra, od ktorej získavate kontrakty.

Ženy sú slabinou hry aj slabosťou Monda Zappu, hlavného hrdinu Killer is Dead. Stretáte ich v pózach, ktoré nemajú ďaleko od vulgárnych a ich jedinou úlohou je provokovať fantáziu. Dá sa to však oveľa vkusnejšie ako to robia lacné Gigolo misie, kde sa ujímate role voyera, ktorý na rande odmieta konverzovať, ale pásť zrak na rozkroku, stehnách, šiji a výstrihu. Ak vás pri tom slečna nechytí a podarí sa prekrviť mozog (nemalo byť to byť naopak?), je ju možné obdarovať darčekom a tak si ju nakoniec počas niekoľkých sedení získať.

Povrchne spracované sekcie s “balením” sú bohužiaľ



Xbox360, PS3

Firma: Grasshopper Manufacture

Žáner: Akčná

dôležité, slečny totiž Monda obdarujú sekundárnymi zbraňami, ktoré sa inak nedajú získať. A okolo Gigolo misií je omotaná celá ekonomika. Za peniaze z kontraktov kupujete darčeky pre slečny aj extra drahé kostýmy modifikujúce hrateľnosť či spodnú bielizeň.

Na Killer is Dead nie je nič normálne. S dávkou absurdnosti a preháňania, tak typických pre Grasshopper Manufacture, prichádzate konštantne do styku. Zamestnáva vás podivná agentúra, vysiela vás na zvláštne miesta, kde čelíte neobyčajným nepriateľlom. Ako inak nazvať posadnutú lokomotívu z múzea, ktorá sa rozhodne zničiť Moskvu?

Akcia je v Killer is Dead mimoriadne rýchla vďaka jednoduchému súbojovému systému s ľahko pochopiteľným ovládaním. Ak si zvyknete na odskakovanie a vystihnete blokovať výpady nepriateľov v presný moment, kedy rozbitá obrana umožňuje rozkrojiť nešťastníka jedným útokom, nemusíte vôbec investovať do upgradov, kde nájdete aj doplňovanie života alebo nové údery. Mondove výkony sú závislé od krvi z nepriateľov, používa ju na aktivovanie sekundárnej zbrane - kybernetickej ruky, ktorá môže páliť oheň, ľad alebo sa premeniť na vrták a rozbíjať štíty.

Boje sú na pomery Grasshopper Manufacture mimoriadne krvavé, ich surovosť podčiarkuje monochromatický filter zvýrazňujúci striekajúcu tekutinu červenou farbou, ktorý sa objavuje počas neprehľadných dorážačiek. Nemení sa iba celá farebná paleta, ale aj uhol kamery, takže si ani nestihnete všimnúť, kde stojíte a či vás v scéne nezakrýva gejzír krvi.

Finiše a popravy však patria k najštýlovejším, aké v akciách môžete vidieť, sú medzi nimi aj seky katanou tak rýchle, že vo vzduchu zostane visieť na krátky moment póza (duch Monda), z ktorej vyšiel smrteľný výpad. Súboje trápi zle vybraný uhol pohľadu, akým hra sleduje dianie. Kamera je zavesená príliš nízko a korekcia vzhľadom na tempo bojov

neprichádza do úvahy. Nemáte dokonalý prehľad o tom, čo sa deje za chrbtom a po stranách, v interiéroch posiatych nábytkom je zase sťažená manévrovateľnosť aj navigácia. Pri nepriateľoch vybavených strelnými zbraňami je to mimoriadne frustrujúce.

Killer is Dead je extrémne lineárna hra, príbehový tucet misií má identický priebeh - prebiť sa nepriateľom, zabúchať na dvere bossa a toho sťať. Každý jeden veľký súboj sa odohráva v troch aktoch, kedy sa mení správanie bossa a počas ktorých mení sadu útokov. V leveloch sa nedá zablúdiť, väčšina je úplne plochá (odohráva sa v jednej rovine) a sú posiate častými loadingami. Objavujú sa pred súbojmi, pred a po prestrihovej scéne aj počas dôležitých momentov, kedy stínate bossa. Hra je prerušená jazzovou slučkou s loading obrazovkou, ktorá zabíja tempo. Občas to urobia aj samotné slečny, ktoré pripomenú Mondovi, kde by sa mal zastaviť, keď dokončí prácu.

Na sekanie a rýchlosť sa sústredí celý kopec vedľajších misií, na ktoré môžete vyraziť kedykoľvek (aj po dohraní hry), vylepšovať si výslednú známku a zarábať peniaze na kostýmy. Všetky tieto aktivity sú obmedzené prísnym časovým limitom a ide v nich o kosenie nepriateľov zo sedla motorky, stacionárnym guľometom alebo Mondovou katanou. Budete hľadať schované bomby, infiltrovať sa do budovy alebo čistiť levely skôr než hrdina zomrie.

A čo by to bolo za hack'n'slash akciu, keby nemala náročné Challenge? V Killer is Dead sa sústreďujú na test zvládnutia súbojového systému a zakúpené upgrady. Bez nich je ťažké prežiť v arénach, kde máte zabíjať iba vybraný typ nepriateľa a ostatných nechať tak alebo pobehovať bezbranný v miestnosti, kam padajú míny.

ZA KONŠTANTNÉ EXPERIMENTOVANIE GRASSHOPPER MANUFACTURE BY SME MALI BYŤ VĎAČNÍ, VĎAKA TOMU JE V HRE AGENTÚRA ZAOBERAJÚCA SA NADPRIRODZENOM, KTORÁ

NA MESIAC VYSIELA AGENTA SCHOPNÉHO POPRAVIŤ TIE NAJHORŠIE NOČNÉ MORY KLIENTOV, VĎAKA TOMU SA HRA MÔŽE POPÝŠIŤ MIMORIADNE ODVÁŽNYM CEL-SHADE VIZUÁLOM, KTORÉMU NEUBLÍŽI ANI ČAS. ANI PREHNANÁ ŠTÝLIZÁCIA NEDOKÁŽE ZAMASKOVAŤ PRIMITÍVNY KRABICOVÝ DIZAJN LOKALÍT A ICH PREDVÍDATEĽNOSŤ, KTORÁ ICH ROBÍ ABSOLÚTNE NEZAUJÍMAVÝMI. HRE PODĽAMUJE NOHY AJ PRÁCA S KAMEROU, ROZBITÉ TEMPO ČASTÝMI LOADINGAMI A DOBRÚ VIZITKU JEJ NEROBIA BEZDUCHÉ GIGOLO MISIE, KTORÉ SÚ V HRE SKÔR ZA TREST AKO ODMENU.

KILLER IS DEAD JE JEDNOU Z HIER, KTORÉ ZOSTÁVAJÚ V TICHOSTI OSLAVOVANÉ. TAK AKO

5.5

+ prehnaná štylizácia a efektné finiše
+ jednoduchý súbojový systém s hĺbkou
+ vedľajšie aktivity

- prázdne Gigolo misie
- jednoduchý level dizajn
- kamera zavadzia počas bojov
- loadingy rozbíjajú tempo hry
- chaotický príbeh

FLASHBACK

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

NOSTALGIA NEMILOSRDNE TRIESKA BEZBRANNÝM TELOM HRÁČA SEM A TAM, KTORÝ V NAIVNEJ PREDSTAVE NÁVRATU ČASOV DÁVNO ODVIATYCH MINULOSŤOU VERIL V ZÁZRAK. MYŠLIENKY PODOBNÉHO RAZENIA PREBLESKNÚ HLAVOU NEJEDNÉMU Z NÁS PRI HRANÍ FLASHBACKU. TOHO NOVÉHO, KTORÝ MÁ UKÁZAŤ MLADŠÍM, AKO KEDYSI VYZERALA ZÁBAVA V DVOCH ROZMEROCH A NÁM PRIPOMENÚŤ, AKÁ TO BOLA KEDYSI BŽUNDA. BOLA – A JE NENÁVRATNE TAM, KAM AJ KRÁĽ MUSÍ ÍSŤ PEŠO.

Delphine Software stihli do svojho smutného a málokým spozorovaného exitu vytvoriť hneď niekoľko podarených kúskov. Another World poznajú všetci, užívali sme si i pri diablovke Darkstone, MotoRacer patril kedysi medzi špičku a, samozrejme, nesmieme zabudnúť ani na Flashback. Plošinovku s nenápadnými dobrodružnými prvkami. Podobných titulov nájdete dnes na hernom trhu hneď niekoľko, spomeňme aspoň taký Deadlight alebo Shadow Complex. Možnosti, ako sa v tomto hernom segmente presadiť, tu teda sú a taktiež cítiť dopyt hráčov.

Lenže Flashback v konečnom dôsledku neprináša – až na grafické spracovanie – nič, čím by si vás získal a je úplne jedno, či ste kedysi holdovali hernej klasike spred viac než 20 rokov, alebo je pre vás výlet do budúcnosti novinkou. Herné prvky a atmosféra v štýle Total Recall či Blade Runner sa akoby vytratila a dýchne na vás z nového Flashbacku len ojedinele. Výsledok od VectorCell je nemastný, neslaný, bez výrazného pohltenia dianím na obrazovke.

Útek Conrada Harta pred podivnými bytosťami vedie k nečakanému pristátiu v džungli na Titane, najväčšom mesiaci Saturnu. Faunou bohato zdobené prostredie je v ostrom kontraste s bladerunnerovskou víziou futuristického života, navyše podporeného

Firma: Vectorcell

Žáner: Arkáda

despotickým systémom orwellovského 1984. Nič príjemné nás podľa Flashbacku v budúcnosti nečaká a hlavný hrdina – ako už býva zvykom – si nič nepamätá, takže musíte najprv nájsť svoju identitu a zistiť, čo sa to vlastne deje. Aby to nebolo málo, do popredia sa dostane záchrana Zeme a expandujúceho ľudstva ako takého, ktoré chce vyhubiť neznáma mimozemská rasa.

Zápletka má napriek mnohým klišé potenciál zaujať, no to by sa rozprávania a celkového podania príbehu musel chopiť niekto schopný. Dialógy medzi postavami (v engine hry) sú príliš fádne a umelé, príbeh sa ďalej posúva aj animovanými scénami v štýle čiernobieleho komiksu. Napriek tomu, že si v nich Conrad spomína na svoju minulosť, im čosi chýba. Nepomáha tomu ani odfláknutý a mdlý dabing. Čo dokáže poctivo nahovorený hlas aj so statickými obrázkami, si pamätáme napríklad z prvých dvoch dielov Max Payne. Tu nič také nehrozí. Rapkanie fráz je neuveriteľne silené alebo až zúfalo mdlé.

Dobre, dobre, to predsa nemusí hrať prím, ide predovšetkým o hrateľnosť. Spočiatku to vyzerá nádejne, no napokon sa naplno prejaví stereotyp. Už vyššie spomínaná džungľa naplno predvedie všetko, čo vás čaká: počiatočné ohúrenie prostredím cez veľmi rýchlo nastupujúce stagnovanie zábavy, až po postupný úpadok vedúci k nezáujmu. Ak sa po prvýkrát pozriete do New Washingtonu alebo priamo na Zem (nechýba Death Tower, ďalší popkultúrny odkaz na Running Mana), budete istotne očarení, no opakujúce sa objekty a hlavne neživé až sterilné okolie vás prinúti spýtať sa, či je to skutočne všetko, čo hra ponúka.

Hrdina dokáže chodiť doľava a doprava, vie vyskočiť a zachytiť sa na plošinke, či z nej naopak zliezť. Môže sa skrčiť, spraviť kotúľ do strany alebo preskočiť prekážku – a, samozrejme, strieľať, hádzať granáty, natiahnuť niekomu päsťou, zabíjať potichu a nenápadne, prípadne vytvoriť okolo seba štít. Ešteže nie je potrebné posúvať alebo aktivovať páky, všetky dôležité dvere sa vám otvoria, ak prejdete cez špeciálne silové pole umiestnené na podlahe. Chcete ešte niečo navyše? Čo tak RPG systém, postupné expovanie a vylepšovanie troch vlastnosti (skrátene: väčšie

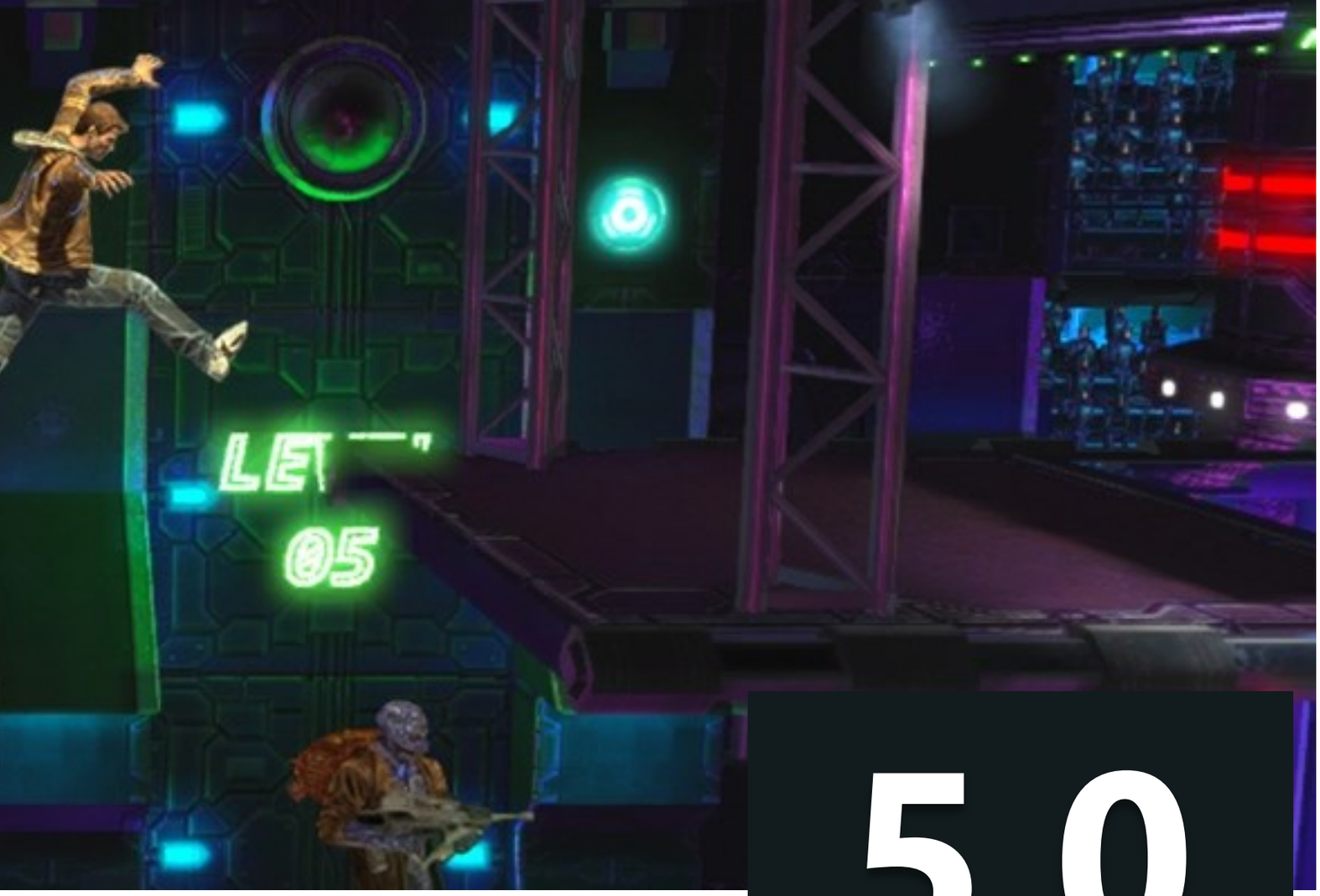
zdravie, lepšia presnosť a vyššia damage)? Máte to tam, celková využiteľnosť však poľahko konverguje smerom k nule.

Umelá inteligencia v hre neexistuje a nepriatelia po vás idú ako sliepka po fľusanci. Sondy, vojaci či mimozemský odpad, všetko je to na jedno kopyto. Hart môže vyslať niekoľko slabých výstrelov alebo jednu mega šupu. V druhom prípade to nejaký čas trvá, pretože sa strela dlhší čas nabíja, avšak výsledok stojí za to. Málo druhov nepriateľov vás nenúti taktizovať, ale to jednoducho prežiť a ak aj zahyniete, tak sa naučiť, čo, kde a kedy na vás vyskočí.

A teraz sa dostaneme ku kameňu úrazu, kopancu do rozkroku, červenej karte – proste k tomu, čo Flashback diskvalifikuje zo skupiny čo i len mierne nadpriemerných hier. Ovládanie. Je to síce krásne, textúry vyčančané a celé by ste to vybozkávali, no ovláda sa to hrozne. Analogom nielenže ovládate pohyb, ale aj určujete, kedy sa má Conrad niekam vyšplhať (páčkou hore) alebo zoskočiť (šokujúco a ja viem, že mi neveríte a žasnete nad toľkou originalitou, ale páčkou smerom nadol). Mierenie pri streľbe má na starosti pravý analog. Je to zúfalo nepresné a celá ovládacia schéma sa vám nedostane do rúk. Je príliš kostrbatá, neintuitívna. Pocítite to napríklad pri skákaní z jedného vznášadla na druhé. A padaním z nich.

Aby to nebolo málo, Flashback z roku 2013 je nepríjemne zabugovaný. Niekoľkokrát sa Konrad nezmyselne zasekne a nasleduje nútený reštart od najbližšieho checkpointu. Tie sú mimochodom navrhnuté zrejme náhodne, inak by boli niektoré záchytné body umiestnené pred súboj s bossom a nie pred niekoľko zložitejších pasáží. Nehovoriac o tom, že rozhovory nie je možné preskočiť. Alebo zabijete protivníka potichu zozadu. Spadne. Všetko v poriadku, no nedostali ste žiadnu odmenu a ten paholok nie je mŕtvy. Musíte znovu stlačiť (nad ležiacim telom) tlačidlo stealth killu. Spustí sa animácia (stále rovnaká) a nič. Tak znovu a znovu a znovu a niekedy 3x a niekedy 8x. Napokon ho dole snáď dáte.

Skutoční fajnšmekri si môžu pustiť originál, ktorý je súčasťou hry, avšak je potrebné upozorniť na to, že na



väčšej obrazovke je pixelovitá grafika až desivá. Na druhú stranu spustí dobre známe intro u nejedného nostalgika nepríjemnú štikútku. Ďalším výrazným plusom je možnosť voľby konkrétnej úrovne, do ktorej chcete skočiť a nemusíte sa plahočiť od samotného začiatku. Pri hraní originálu a remaku sami zistíte, aká bola hrateľnosť a nadčasovosť Flashbacku, no dnes to už žiaľ na prvú ligu nestačí.

FLASHBACK JE TAKÝM TRPKÝM KÚSKOM PRIEMERNÉHO OVOCIA, KTORÉ BOLO KEDYSI KRÁSNE. MOMENTÁLNE JE VŠAK VYSUŠENÉ A BEZ CHUTI. NEPOMOHLA ANI PRÍTOMNOSŤ HLAVNÉHO VÝVOJÁRA PREDLOHY, PAULA CUISSETA, ČI NIEKOĽKÝCH ĎALŠÍCH MATADOROV STOJACICH ZA PREDCHODCOM. TAKTO BY SA REMAKY NEMALI ROBIŤ. VYZERÁ TO PEKNE, NO HRANIE AKO TAKÉ NEMÁ VÔBEC ŠMRNC A NUDÍ.

5.0

+ pôvodná hra súčasťou novej
+ grafické spracovanie

- ovládanie
- bugy
- slabá atmosféra a hrateľnosť

INFINITY BLADE I

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

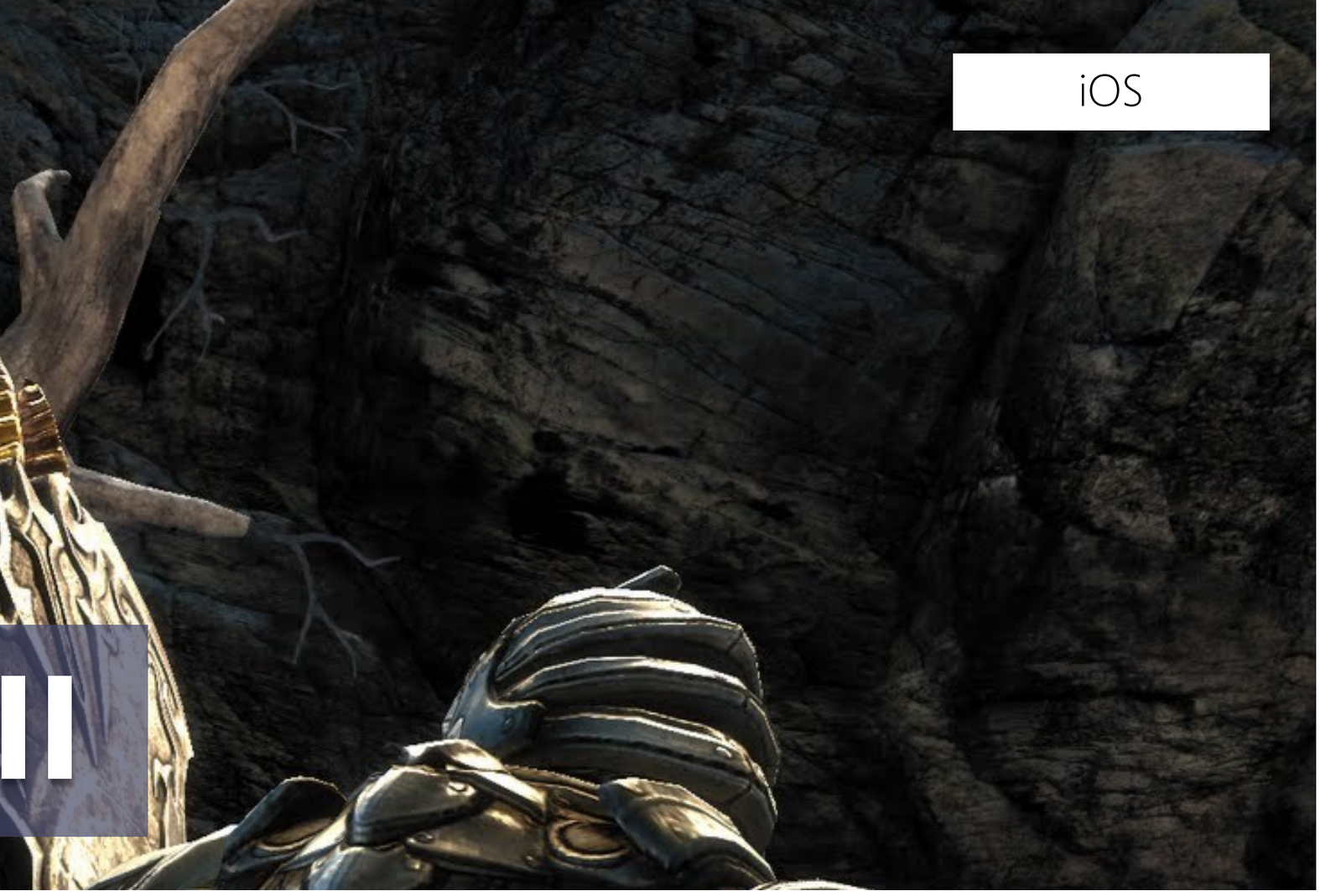
V ÚVODE SI MUSÍME NASYPAŤ TROCHA POPOLA NA HLAVU, PRETOŽE VLAJKOVEJ LODI IZARIADENÍ (ROZUMEJTE IPHONE, IPAD, IPOD) SA VENUJEME PO PRVÝ RAZ V RECENZII AŽ PRÍCHODOM TRETIEHO DIELU. POĎME TO NAPRAVIŤ.

Hlavnou postavou trilógie Infinity Blade je Siris, ktorý patrí medzi tzv. Deathless. Môže zomrieť, no vďaka špeciálnej technológii na skladovanie jeho digitálneho odtlačku môže byť nespočetne krát oživený. Sekundárnou postavou je zlodejka Isa, s ktorou ste sa mohli zoznámiť v druhej časti. V Infinity Blade III sa striedavo chopíte ovládania jedného alebo druhej na ceste za zastavením najvyššieho z Deathless - Workera. Ten nemá v pláne nič menšie, len ovládnuť všetko okolo pomocou špeciálnych čepelí, ktoré ako jediné dokážu zabiť boha.

Pomocou Unreal Enginu bol Infinity Blade uštrikovaný priamo na ovládanie dotykových obrazoviek a nad grafickým spracovaním sa vám budú otvárať ústa. Aj keď oproti Unity enginu od konkurencie už trocha zaostáva, stále dokáže prekvapiť novými efektami. Tie si však užijete len na najnovších iOS zariadeniach. Majiteľom tých starších ale nezostanú oči pre plač, pretože aj na nich vyzerá hra úžasne.

Ovládanie Infinity Blade III je maximálne jednoduché a prejde rýchlo do krvi. Postavu v podstate ovládate len v bojoch a tapnutím na vyznačené miesta sa premiestňujete medzi jednotlivými stanovišťami, v ktorých sa môžete zasa plynulo rozhliadať. Pri presunoch sledujete enginové animácie, počas ktorých môžete hľadať a zbierať porozhadzované mešce s peniazmi či surovinami alebo ich ignorujete a animácie zrýchlite šípkami. Celé to pripomína koncept dnes už mŕtvych interaktívnych filmov alebo dávnejších adventúr z produkcie Cryo.

Základ hry tvoria súboje s Titánmi, sú o niekoľko levelov vyššie ako vy a používajú rôzne druhy útokov a zbraní. V prvopočiatkoch útočia len troma, štyrmi útokmi, no



pri leveli 100 vám z tých kombinácií bude prechádzať zrak. Pokiaľ nerozoznáte začiatok útočnej sekvencie, nebudete sa vedieť adekvátne brániť. A ako sa teda bráni? Existujú tri alternatívy podľa aktuálne zvolenej zbrane. Väčšina útokov sa dá blokovať štítom, no ten vydrží len určité množstvo zásahov. Niektorým špeciálnym útokom môžete len uhnúť do strán alebo ich odraziť naspäť vašou zbraňou švihnutím prstu v smere tohto útoku. To však vyžaduje presné načasovanie.

Druhou fázou je útok. Sériou správnych blokov, odrazení alebo vyhnutí je Titán na malú chvíľku omráčený a to je moment, aby ste mu to vrátili. Opäť švihaním prstu rôznymi smermi kopíruje hrdina váš pohyb s mečom a za špeciálne kombá špecifické pre každú zbraň odoberáte z jeho životnej energie. Pre deštrukciu sú vyhradené tri typy zbraní: ľahké sa používajú spolu so štítom a sú vyvážené ako rýchlosťou tak poškodením; s ťažkými zbraňami naopak nedokážete uhýbať, len blokovať a ich pomalšie útoky sú vyvážené ich zdrvujúcou silou; poslednou kategóriou sú obojručky, ktoré zasa nedisponujú blokom, no sú pekelne rýchle a dve zbrane predsa len zabíjajú dva krát rýchlejšie.

Je trocha na škodu, že obe hlavné postavy majú rovnaké štýly, len Isa používa miesto ťažkých kladív a sekier rôzne druhy palíc a oštepov a miesto obojručných mečov disponuje dýkami. Ak by však postave chýbal dostatočný bojový duch, príde v hod trocha mágie. Tá je ukrytá v prsteňoch, ktoré nájdete na potulkách svetom v zamknutých truhliciach. Niektoré vedia liečiť, iné spomalia nepriateľa alebo mu ohňom a čiernou mágiou rovno uberú slušnú porciu zdravia. Tieto kúzla sa kreslia prstom ako runy a najvhodnejší okamžik je pri omráčení nepriateľa. Popálenie nakreslíte ako kruh, úder bleskom je (prekvapivo) symbol blesku a napr. liečenie je runa podobná U.

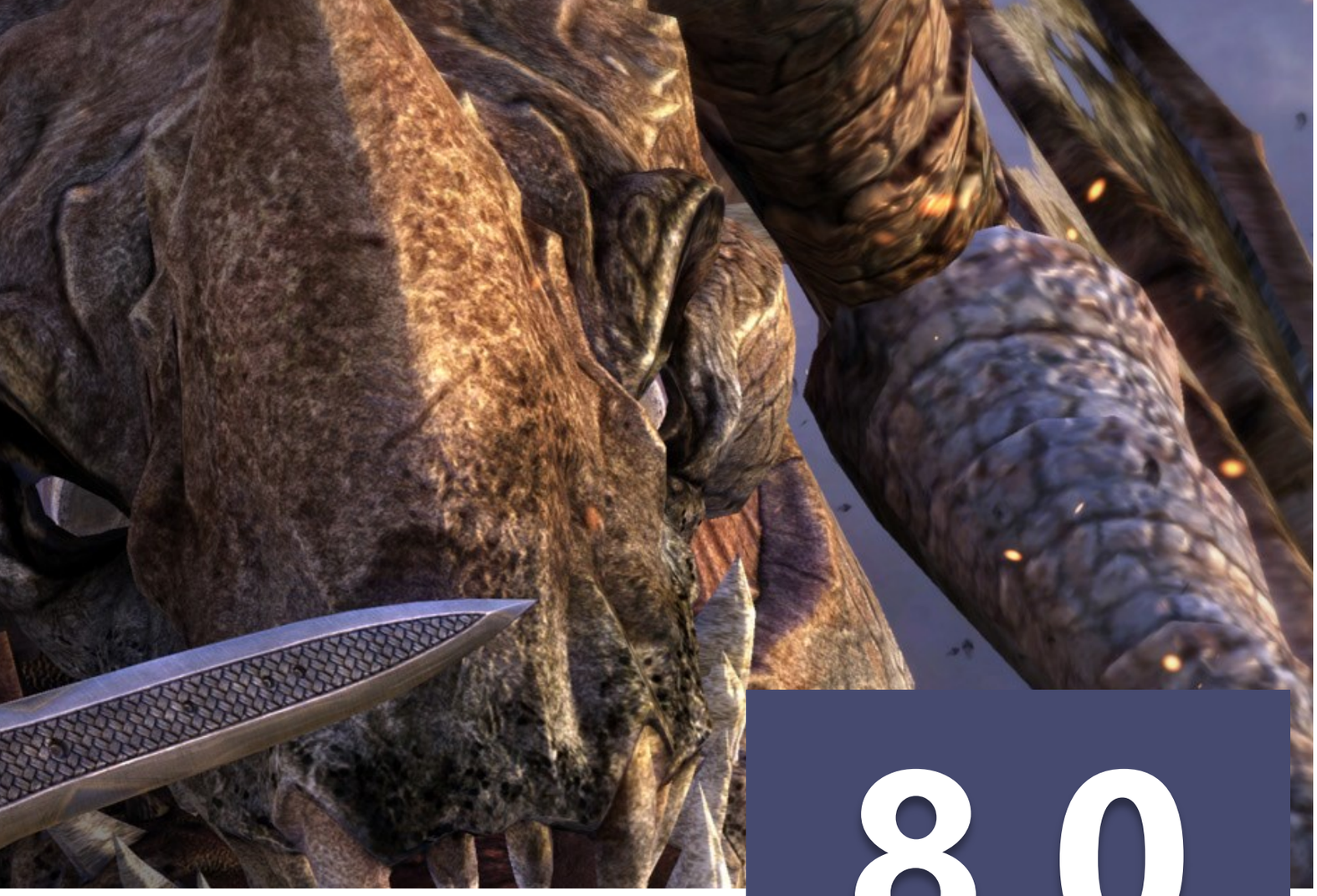
Po úspešne absolvovanom súboji sa nadobudnuté skúsenostné body nerátajú priamo na postavu, ale sú distribuované cez prilbu, štít, zbraň a brnenie. Ak je niektorá z týchto vecí na úrovni Master (teda na maxime),

o body alokované na ňu ste prišli a musíte kúpiť novú časť výstroja, ktorá ich dokáže absorbovať. Vymastrovaním získavate jeden bod na zvýšenie vlastností ako sila, zdravie, blok a mágia. Novinkou v Infinity Blade III je, že každá táto vlastnosť v sebe obsahuje aj skilly, napr. na zvýšenie útoku, viac vecí na predaj u obchodníka, či druhá šanca, ktorá vás instantne oživí s tretinou života a vráti do boja. Tak si autori zabezpečili, že body tlačíte aj do vlastností, ktoré ste v predchádzajúcich dieloch mohli ignorovať.

Infinity Blade III je rozdelená do niekoľkých kapitol, no stala sa priamočiarejšou ako druhý diel, kde sa s každým novým prechádzaním alebo zabitým bossom otvárali nové možnosti postupu. Tu existuje v podstate len cesta vpred a až na pár miest nemáte kam odbočiť. Druhou novinkou je vaše útočisko, kde sa vraciate po dokončení kapitoly alebo smrti. Odtiaľto na mape volíte ďalší postup (väčšinou však nie je nad čím rozmýšľať, ak bliká len jedna destinácia) alebo môžete navštíviť štyroch obchodníkov. Kováč dokáže vylepšiť zbrane na ďalší level, robot zelinkár namieša bojové tonikum alebo liečivé sérum z pozbieraných ingrediencií, šperkár zasa spojí tri druhy diamantov do jedného a šmelinárka ponúkne zbrane za lepšie ceny.

Chair Entertainment do hry však vtlačili na silu okrem zlatej meny aj ďalšiu - chipy. Tie je možné získať len za achievementy alebo plnením špeciálnych výziev počas súboja, navyše vo veľmi obmedzenom množstve. Treťou možnosťou je investícia reálnych peňazí. Nestačí teda vysoliť kováčovi tučnú sumu zlata za upgrade, ale musíte čakať niekoľko hodín, kým zbraň prekuje alebo zaplatiť chipmi a máte to hneď. Obdobné je to u zelinkára a šperkára. Tam idete navyše do rizika, pretože musíte experimentovať a výsledky sú niekedy veľmi chabé.

Recepty sa nikde nezapisujú, takže si ich musíte pamätať. Keď si zoberiete, koľko sa niektorých ingrediencií nahľadáte, tak bez poriadneho internetového receptára by som neodporúčal do toho ísť. Pri oboch postavách na 50. leveli sú nové zbrane a výstroj také drahé, že inej ceste ako nakupovaním chipov a zlata sa pravdepodobne nevyhnete. V tomto boli oveľa lepšie vybalansovaní predchodcovia a aj



na tie najlepšie zbrane sa dalo zarobiť. Tento systém nepríjemne zapácha free to play modelom a to v hre, ktorá stojí 6x toľko ako priemerná aplikácia.

Poslednou výraznou novinkou Infinity Blade III sú náhodné súboje s drakom, ktorému každým súbojom zoberiete niekoľko zo 100 000 hitpointov a na viac ako súboj sa ponáša na sériu quick time eventov. Ponuka multiplayeru má byť do hry implementovaná neskôr v podobe ClashMob známeho z predchádzajúceho dielu a momentálne ponúka len niekoľko Trial výziev, pri ktorých je potrebné byť online.

INFINITY BLADE 3 MÁ NAVZDORY VÄČŠIEMU PRIKLONENIU K MIKRO POPLATKOM, NEPRESVEDČIVÝM OBCHODNÍKOM A LINEARITE STÁLE ČO PONÚKNUŤ. JEHO VIZUÁL SA PRIBLIŽUJE TÝM NAJKRAJŠÍM KONZOLOVÝCH TITULOM A SPOLU S VÝBORNÝM SÚBOJOVÝM SYSTÉMOM PONÚKA SKVELÝ ZÁŽITOK A FEELING AAA HIER NA MOBILNÝCH ZARIADENIACH.

8.0

+ strhujúci vizuál
+ bojové techniky a ovládanie
+ RPG prvky a skilly

- väčšie priklonenie k IAP
- lineárne a časom stereotypné
- Gem Cutter a Potion Maker nepresvedčili

CLOUDBERRY KIN

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

VEĽMI DOBRE POZNÁME TÚ DEJOVÚ SCHÉMU, KEDY SA OBJAVÍ ZLODUCH, ČERNOKŇAŽNÍK ALEBO DRAK A UNESIE KRÁSNU PRINCEZNÚ DO SVOJHO HRADU, V TOM HORŠOM PRÍPADE EŠTE PLÁNUJE OVLÁDNUŤ CELÉ ZNÁME KRÁĽOVSTVO POMOCOU MÁGIE ČI HRUBEJ SILY. NA SCÉNE SA ALE OBJAVÍ NEPRAVDEPODOBNÝ HRDINA, MÔŽE BYŤ SEDLIAKOM AJ INŠTALATÉROM, A TEN PORAZÍ ZLODUCHA, ZACHRÁNI PRINCEZNÚ A NAŽÍVA S ŇOU ŠŤASTNE AŽ DO SMRTI.

Ale dá sa to aj inak. A pritom stačia len drobné úpravy. Napríklad kráľovstvo vyrobené z papiera. Alebo hlavný hrdina ako protivný cynik, ktorý sarkazmom rozhodne nešetrí. Navyše princezná ani nie je moc pekná, je to skôr mrcha a náš hrdina ani netúži po jej záchrane. Len ten chudák zloduch je jedným veľkým klišé a chce ovládnuť svet pomocou tajomného artefaktu. Toto je premisa nenápadnej hry Cloudberry Kingdom a už tak trochu dáva najavo, že v tomto prípade sa bude brnkať na strelene zábavnú nôtu.

Skákačky si za tie desaťročia na trhu vytvorili svoj vlastný mikrosvet, ktorý sa aj ďalej bohato člení. Základné pravidlá zostávajú stále rovnaké, ale každá väčšia či menšia séria operuje trošku inak: ľahšie, ťažšie, s postupným učením schopností, či rozbehnutý vlak ako Rayman Legends. Podobne je na tom aj Cloudberry Kingdom, vytvára si vlastný svet, vlastné pravidlá, a aj keď pripomína toľko iných hier, no aj tak je nakoniec úplne iná.

Natíska sa porovnanie so Super Meat Boy. Nie dizajnom levelov, nie výtvarným spracovaním, nie pravidlami. Morušové kráľovstvo vzhliada hore na nekorunovaného kráľa masochistického hrania kvôli

PC, Xbox360, PS3, WiiU

NGDOM

Firma: PWnee studios

Žáner: Arkáda

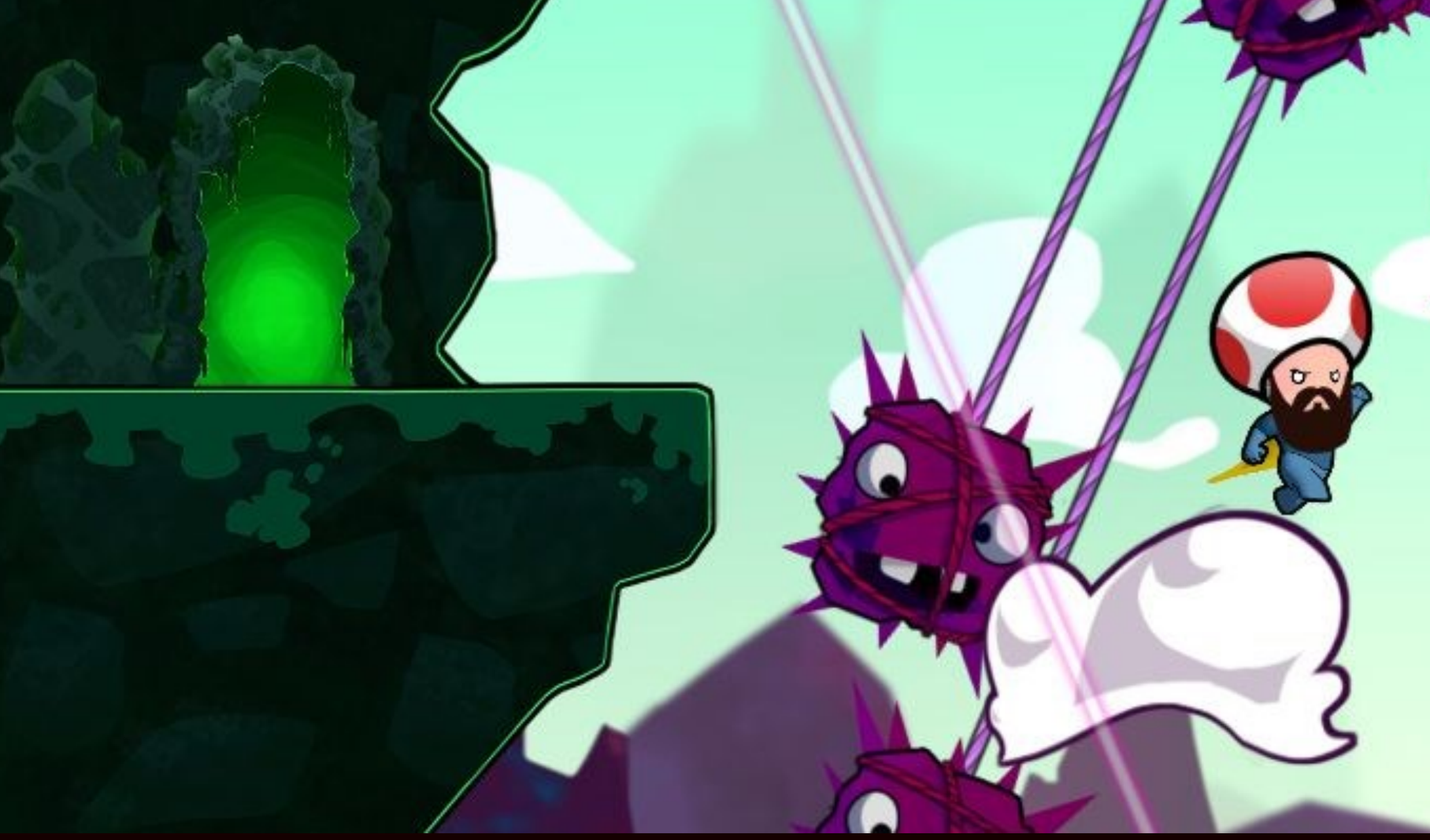
jeho náročnosti. Náročnosti, ktorá vás ničí, deprimuje, ale zároveň aj motivuje, aby ste si hru opäť zapli. Možno o 5 minút, možno o týždeň. Kúpite novú klávesnicu alebo nový ovládač a celý kolotoč rozbíjania sa môže zopakovať. Bez ohľadu na to, ako vás už hra nasrdila, si k nej aj tak znova sadnete.

Cloudberry Kingdom sa na to snaží ísť veľmi podobne, ale je oveľa prístupnejšia. Zatiaľ čo Super Meat Boy chcel, aby ste sa k nemu vracali, Cloudberry Kingdom chce, aby ste pri nej dlho vydržali predtým, než hru spŕškou vulgarizmov pošlete kade ľahšie.

Hrdinom hry je Bob a je plne vo vašich rukách. Upravíte si jeho vzhľad podľa svojich preferencií a môžete sa vrhnúť na stovky levelov, ktoré pred vami stoja. Hra vás učí, ako ju hrať a rozbieha sa pozvoľna. Bob je na ľavej strane obrazovky, pred ním je pár prekážok a vpravo sú dvere do ďalšej úrovne. Prejdete ich desať a pravidlá sa mierne zmenia. Bob sa naučí dvojskok. Ďalšia desiatka levelov a ďalšia zmena pravidiel. Takto to ide nejakú dobu a zrazu zistíte, že máte za sebou stovku levelov. Príbeh sa posunul, prostredia obmenili, na konto vám pribudlo zopár úmrtí, ale nič, čo by ste nezvládali.

Pomaly sa prestávate učiť nové veci, recyklujú sa už známe prvky a prostredia spolu so schopnosťami hlavnej postavy (ktorých je celkovo 10) vytvárajú úplne nové koláže. Súčasne dokážete používať len jednu schopnosť, prípadne obmedzenie. Tu máte dvojskok, tam ste zas priviazaní na veľké koleso či ukrytí v krabici. A stále musíte preskakovať priepasti, potoky lávy, ostne, píly, vrabcov. Pomaly sa blížite k druhej stovke a zisťujete, že stagnujete. Začína prituhovať a pokusov na prejdenie potrebujete čoraz viac. Na obrazovke sa toho deje čoraz viac a hra sa nebojí miešať jeden druh prekážok s inými, aby vás neskôr čo najviac potrápila.

V Cloudberry Kingdom čaká na vás 320 procedurálne generovaných levelov, čo je neuveriteľné číslo. Vystačia na dlhé hodiny, odhadnúť si čas potrebný na zdolanie hry si netrúfam. Môže to byť 15 hodín, môže to byť týždeň.



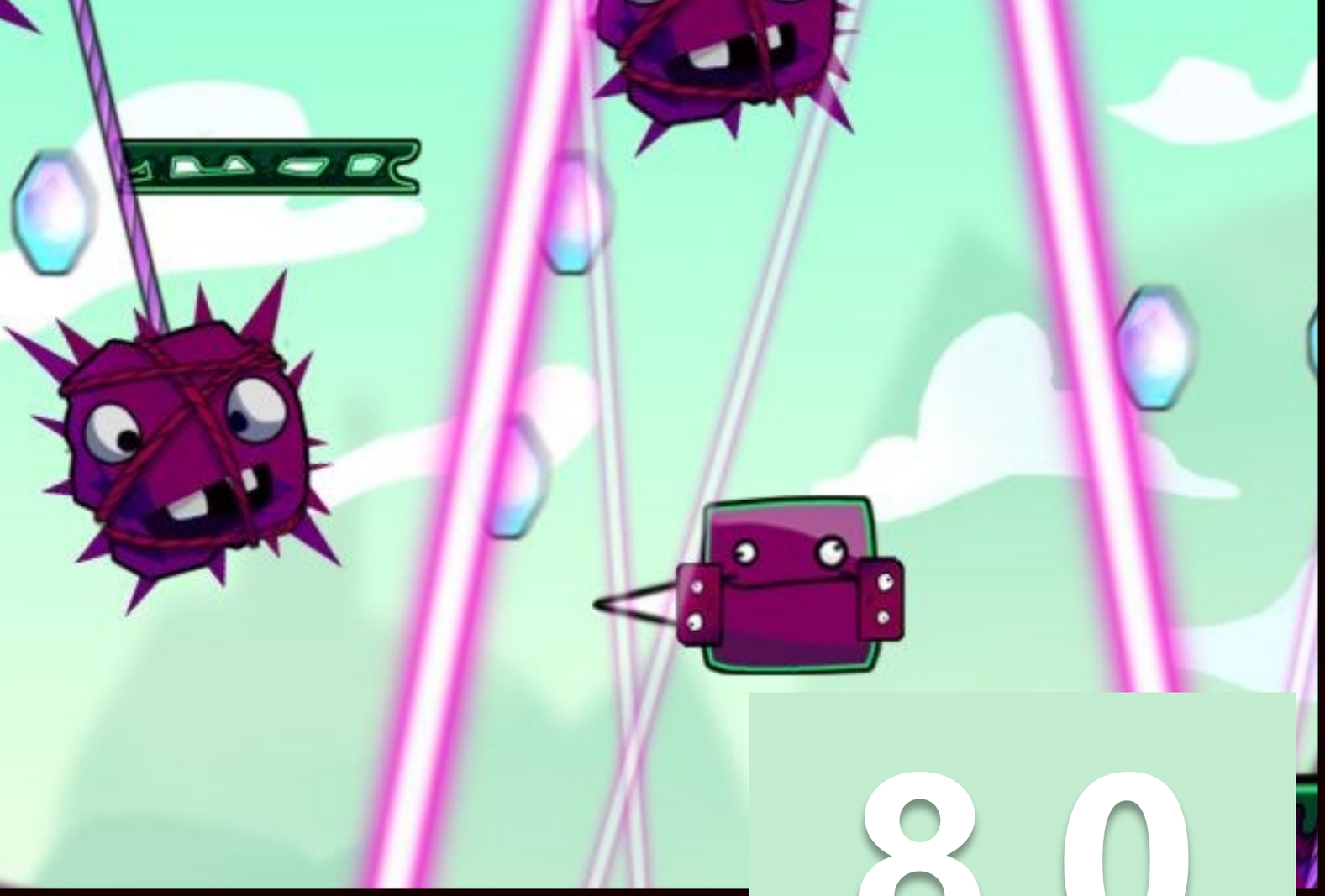
Úrovne vás pobavia, motivujú, ale neskôr aj rozplačú a ponížia. Kým v prvej polovici hra pôsobí ako učeň Super Meat Boy a po nej sa mu začína približovať, tak v závere ide len o jediné – o vaše psychické zdravie.

Existuje tu však jedna možnosť, ako si legálne zacheatovať. V momentoch, keď už bude hra nad vaše sily, tak môžete siahnuť do menu a kúpiť si jednu z troch rôznych pomôcok (bez ohľadu na počet úmrtí ju máte dovtedy, kým level neprekonáte). V leveloch totiž okrem prekonávania prekážok zbierate modré kamene, ktoré fungujú ako platidlo. Môžete si kúpiť spomalenie času, ukázanie cesty cez level či predvedenie cesty cez prekážky od AI. Ceny postupne rastú, aj tak ale môžete použiť aj všetky tri. A v neskorších fázach vám ani tie často nepomôžu.

Herná ponuka nekončí stovkami levelov v príbehovom režime. Je tu napríklad režim Arcade, ktorý ponúkne ďalšie nekonečné hodiny hrania. Delí sa na niekoľko menších častí s rovnakou podstatou, no menšími obmenami. V Escalation vám ide len o to, aby ste sa s hrdinom dostali čo najďalej. Jeden level strieda druhý, zbierate životy a na pasciach ich strácate. V Time Crisis sa pustíte do pretekov s časom a v Hero Rush sa v každom kole menia vlastnosti hrdinu. A najväčšia zábava prichádza v Hybrid Rush, kedy hrdina disponuje niekoľkými vlastnosťami súčasne a môžete ich kombinovať medzi sebou. Nájdete tu aj Režim Free Play, ktorý je skôr tréningom, keď si chcete rýchlo s niekým zahrať. Vyberiete level, typ hry, nastavíte obtiažnosť a môžete sa pustiť do hry.

Cloudberry Kingdom umožňuje trpieť až štvorici hráčov, nemusíte tak ovládač hádzať o zem sami, ale môžete tak robiť s kamarátmi a to vo všetkých režimoch. A hru si môžete okoreniť napríklad aj tým, že postavičky spojíte lanom. Ťahať sa sebou mŕtvolky pri preskakovaní ohnivých priepastí s motorovou pílou je adrenalín a neuveriteľná zábava.

Hra vyzerá jednoducho, takmer ako flashovka, no to neznamená, že jej to škodí. Používa celú farebnú paletu a hýbe sa veľmi svižne. Výborný je soundtrack nabitý



energiou, ktorý vás ženie vpred. Len tých skladieb by mohlo byť viac. Ak sa neskôr na dlhšiu dobu zaseknete, tak sa začnú nepríjemne opakovať. Dabing je priam skvelý. Bobovi prepožičal hlas sám veľký Herkules Kevin Sorbo, ktorý sa tak konečne venuje niečomu inému ako filmom pochybnej kvality. Na Wii U je možné hru hrať aj na tablete.

VTIPNÉ PRÍBEHOVÉ POZADIE, PRAKTICKY NEKONEČNÁ VÝZVA, ZÁBAVNÝ MULTIPLAYER VO ŠTVORICI A POMERNE ŠIROKÁ VARIABILITA SÚ NESPOCHYBNITEĽNE NAJSILNEJŠÍMI STRÁNKAMI CLOUDBERRY KINGDOM. AJ NAPRIEK TOMU JEJ VŠAK NIEČO CHÝBA. ZABAVÍ, ALE NIE JE TO HRA, NA KTORÚ SI O ROK SPOMENIETE ANI HRA, KU KTOREJ BY STE SA KAŽDÝ DEŇ TEŠILI Z PRÁCE. CHÝBAJÚ JEJ PAMÄTNÉ MOMENTY, VÝRAZNEJŠIA VLASTNÁ IDENTITA A NEUŠKODILI BY ANI MENEJ PREDVÍDATEĽNÉ LEVELY.

8.0

+ procedurálne generované levely a ich vysoký počet
+ zábavný multiplayer
+ variabilita
+ Kevin Sorbo

- grafika je nevýrazná
- chýba výraznejšia vlastná identita
- predvídateľné levely

TECH

SURFACE 2

MICROSOFT PREDSTAVIL NOVÚ VERZIU SVOJHO TABLETU

OHLÁSENIA

SURFACE 2 OHLÁSENÉ

NOVÁ GENERÁCIA MICROSOFT TABLETOV JE RÝCHLEJŠIA, VYDRŽÍ DLHŠIE A STOJÍ MENEJ. KONKRÉTNE SÚ TO SURFACE 2 S ARM PROCESOROM A SURFACE PRO 2 S X86 PROCESOROM. OBA SÚ STÁLE 10.6 PALCOVÉ S WINDOWS 8.1.

Surface 2 - bude začínať na 449 dolároch, bude mať 1080p Cleartype displej, má už pridaný USB 3.0 port a bude 2-3 krát rýchlejší ako jeho predchodca. Batéria vydrží o 25% dlhšie.

Surface Pro 2 - pôjde od 899 dolárov, má Haswell procesor, o 75% zvýšenú výdrž batérie, je o 20% rýchlejší ako predchodca, má lepší displej s o 50% lepšou vernosťou farieb. Dostáva aj nový Power Cover, ktorý dá tabletu 2.5 násobnú výdrž a pridáva tenkú pevnú klávesnicu, a nový Type Cover 2 s ohybnou 1mm klávesnicou. Keď ho máte zadokockovaný môžete použiť monitor s 3,840 x 2,160 rozlíšením ako výstup a editovať 6K videá. Bude vo verziách so 4 a 8GB pamäťou a miestom až po 512GB.

VYLEPŠENÝ BOL AJ PODSTAVEC, KTORÝ MÁ TERAZ DVE NASTAVENIA UHLOV POSTAVENIA. STARÝ SURFACE RT DOSTANETE ZA 349 DOLÁROV. NOVÉ TABLETY VYJDU 22. OKTÓBRA.

PS4 vyjde 13. decembra

SONY PRÁVE OFICIÁLNE OHLÁSILO SLOVENSKÝ A ČESKÝ DÁTUM VYDANIA PLAYSTATION 4 KONZOLY. **KONZOLA U NÁS VYJDE 13. DECEMBRA ZA 399 EUR V ŠTANDARDNEJ EDÍCII.** RÔZNE BUNDLE S JEDNOU PRIDANOU HROU BUDÚ ZA 439 EUR. DETAILY A KONKRÉTNE BUNDLE EŠTE BUDÚ OHLÁSENÉ.

Na progamingshop si môžete konzolu predobjednať za 394.99 eur (v balení je jeden gamepad), z doplnkov je PS4 kamera za 54.99 eur a ďalší ovládač dostanete za 54.99 eur.

Zo samotných hier zvážte Killzone: Shadofall, Watch Dogs, Assassins Creed 4, Battlefield 4, alebo zábavne ladený Knack, prípadne z racingov Driveclub, ale ten dostanete v orezanej free verzii aj k PS plus predplatnému, takže si ho môžete najskôr vyskúšať tam.

NEZABUDNITE, ŽE **NA PS4 BUDE PS PLUS PREDPLATNÉ POTREBNÉ PRE HRANIE ONLINE MULTIPLAYERU.**

PC ZOSTAVA PRE NEXGEN

JE TO UŽ OSEM ROKOV AKO HRÁM STAČILI DVOJJADROVÉ PROCESORY, 8800 KARTA A 1GB RAM. OSEM ROKOV TO BOLO PRAKTICKY ZMRAZENÉ. SÍCE SA DOPORUČENÉ POŽIADAVKY ZVYŠOVALI, STÁLE SA V MINIME OBJAVOVALA SPOMENUTÁ KONFIGURÁCIA.

Teraz nás ale čaká skok. Prichádzajú nové konzoly a multiplatformoví vývojári sa môžu konečne odtrhnúť od obmedzení starých konzol a môžu naplno rozbehnúť skutočné nextgen hry.

Pre zaujímavosť si zopakujme nároky Call of Duty 2, ktoré bolo launch titulom pre Xbox360 - minimum bolo Pentium IV 1.4 Ghz, 256MB RAM, grafická karta so 64MB RAM, 4GB na HDD a DX9. Teraz pri launchu Xbox One/PS4 chce Call of Duty Ghosts 50GB na HDD, grafiku s 1GB RAM, DX11, Štvorjadrový procesor a 6GB RAM. Možno špecifikácia COD nie je finálna ale spolu s Watch Dogs naznačujú novú úroveň nárokov na hardvér.

Od nových hier tak čakajte minimálne požiadavky na:

- 64-bitové systémy, keďže stúpajú požiadavky na pamäť a 32-bitové systém obmedzovali jej vyžitie na 3GB. S tým, že Windows 7 a Windows 8 budú minimom.

- 8 GB RAM - pomaly sa z 2GB RAM stane minimum 4-6GB s doporučením na 8GB. Takéto požiadavky ukázal ako COD, tak aj Watch Dogs, kde možno pri COD je to prehnané, ale open world hry to bude realitou.

- DX11 grafické karty s 1GB RAM - tie sú už štandardom aj keď rovnako tu je ideálne mať kartu s 2GB pamäťou. Samotný výkon už záleží od vašich nárokov, ale pod GTX660 alebo AMD 7870 nechoďte.

- Štvorjadrové procesory - môžeme čakať, že štyri jadrá začnú byť minimom, pričom optimom budú multithreadové štvorjadrové intely a šesť alebo osemjadrové AMD.

- 50GB miesta na HDD - bluray disky sú už v oboch konzolách a pomaly môžeme čakať vzostup z aktuálnych okolo 20GB-25GB v najväčších hrách na 50GB.

A TEDA AK SI CHCETE POSTAVIŤ PC, KTORÉ BEZ PROBLÉMOV VYDRŽÍ 5-6 ROKOV, POZRITE SI NAPRÍKLAD KONFIGURÁCIU HP ENVY 700 . TEDA DÔLEŽITÉ JE MAŤ ŠTVORJADROVÝ INTEL S MULTITHREADINGOM, ALEBO 8 JADROVÝ AMD, TO VYDRŽÍ NÁSLEDNE DLHÉ ROKY, ROVNAKO 8 GB ALEBO 16GB RAM BUDÚ IDEÁLNE NA DLHÚ ŽIVOTNOSŤ. SAMOTNÉ GRAFICKÉ KARTY UŽ POPRITOM MÔŽETE MENIŤ PODĽA POTREBY, ZAČAŤ JE VHODNÉ MINIMÁLNE S TOU GTX660.

STEAM MACHINES POODHALENÉ

VALVE ZVEREJNILO KONFIGURÁCIU SVOJICH PROTOTYPOV STEAM MACHINE, KTORÉ DAJÚ 300 TESTEROM NA VYSKÚŠANIE EŠTE TENTO ROK. SAMOTNÝ PROTOTYP JE PRAKTICKY KLASICKÉ PC ZLOŽENÉ Z BEŽNÝCH PC KOMPONENTOV, LEN VPRATANÉ DO CASEU S ROZMERMI 30X31X7.5 CM.

Konfigurácie Steam Machine prototypov:

GPU: Nvidia Titan, GTX 780, GTX 760, alebo GTX660
CPU- Intel i7-4770, i5-4570, niektoré budú mať i3 procesory
RAM: 16GB DDR3 pre procesor, 3GB DDR5 na grafike
HDD: 1TB/8GB SSHD
Zdroj: Internal 450w 80Plus Gold (dúfajme, že pri Titane a GTX780 dajú aspoň 600W)

Prioritou Valve pri prototypovaní Steam Machines je pokúsiť sa vpratať veľký výkon na malú plochu a získať tak formu vhodnú do obývačky. Zatiaľ nemajú finálny design prototypu a odhadujú, že aj tak sa ešte bude meniť, ale chcú navrhnúť istý štandard. Podobne ešte vyberú konfigurácie.

Plus mimo Steam Machines spomínajú aj prípravu vlastného in-home streamovacieho systému, kde pre užívateľov, ktorí majú hiend pc je ďalšia výhoda steam machine zbytočná a tak pripravujú lacnú aj lowend verziu čisto na prepojenie PC a TV.

K tomu predstavilo aj svoje Steam Controller, ktorý bude vlastne trackpad s touchscreenom.

Totiž namiesto páčiek tak budú hráči ovládať hry len pohybom palcov v priehlbinách, ktoré budú mať zapracované aj vibrácie a feedback pomocou elektromagnetov a môžu slúžiť aj ako reproduktory. Dopĺňať ich bude stredný hi-res touchscreen so zatiaľ nešpecifikovaným rozlíšením.

Gamepad ruší ako d-pad, tak aj štyri tlačidlá, ktoré bývali pokope, tie rozdeľuje okolo touchscreenu. Zachováva však po dve tlačidlá vzadu na ovládači a pridáva ešte ďalšie dve naspodok ovládača. Plus tri tlačidlá sú ešte pod dotykovými plochami.

Viac o Steam Machines a Steam Controller sa dozvieme ešte v priebehu tohto roka.

ACER V3—772G

TEST

JAROSLAV OTČENÁŠ

SLOVNÉ SPOJENIE „HRANIE NA CESTÁCH" MÔŽE MAŤ DVA VÝZNAMY. PRVÝM JE, AK HOVORÍME O HRANÍ NA ZASTÁVKE AUTOBUSU, VO VLAKU, NA LETISKU, RESP. SKUTOČNE V POHYBE. PRÍM V TEJTO KATEGÓRII HRAJÚ TELEFÓNY, TABLETY ČI PRENOSNÉ HANHELDY. DRUHOU MOŽNOSŤOU VYSVETLENIA JE HRANIE PO DOCESTOVANÍ, KEDY SI V KĽUDE ROZLOŽÍTE SVOJE NÁDOBÍČKO A TU NASTUPUJÚ NA SCÉNU ULTRAVÝKONNÉ NOTEBOOKY. MODEL ASPIRE V3-772G OD SPOLOČNOSTI ACER JE NOVINKOU PRÁVE V TOMTO SEGMENTE A MY SME SA ROZHODLI PREVERIŤ JEHO SCHOPNOSTI.

Dizajn

Na rozdiel od iných herných notebookov vsadil Acer na klasický, elegantný čierny dizajn, ktorý sa nesnaží upútať pozornosť blikajúcimi LED-kami, krikľavým farebným prevedením a extravagantnými dizajnovými

prvkami. Vonkajšie rozmery 414,8 x 275 x 31 mm korešpondujú s veľkosťou uhlopriečky – 17,3", výška zariadenia je 35 mm. Nejedná sa o žiadneho drobčeka a aj váha 3,2 kg napovedá, že sa nejde o najlepšieho kandidáta na každodenný prenos do školy či práce. Ale na to ani Aspire V3-772G nie je určený.

Po vyklopení displeja sa vám naskytne pohľad na plnohodnotnú klávesnicu vrátane numerického bloku. Chválime klasické rozloženie kláves (Ctrl, Alt, Shift a veľký Enter), naopak u herného notebooku by sme privítali väčšie klávesy so šípkami. I keď, kto už dnes hrá na šípkach, že?

Notebook neponúka žiadne „multimediálne" či samostatné „funkčné" klávesy, čo z nášho pohľadu hodnotíme pozitívne. Základné funkcie (hlasitosť, jas, wi-fi atď) sa ovládajú kombináciou klávesy Fn. Pod klávesnicou sa nachádza veľký touchpad, ktorý je v jednoliatom prevedení a tlačidlá sú zakomponované priamo do jeho spodnej časti.

Ľavá strana notebooku je vyhradená dvom USB3 portom, VGA a HDMI výstupom, sieťovému RJ45 konektoru a zámku Kensington. Ďalšie dva USB porty, tentokrát vo verzii 2 sa nachádzajú na pravej strane, spolu s audio konektormi, Blu-ray mechanikou a konektorom pre napájanie.

Pod kapotou

Aspire V3-772G sa môže pochváliť skutočne hi-end hardvérovými parametrami. Srdce stroja tvorí procesor Intel Core i7 4702MQ (Haswell) s taktom 2,2 GHz a schopný prevádzky po pretaktovaní na 3,2 GHz. Procesor sa spolieha na 32 GB RAM a dve grafické karty. Prvou je integrovaná Intel a druhou Nvidia GeForce GTX 760 M s vlastnými 2 GB pamäte. Vďaka technológii Nvidia Optimus dokáže notebook medzi oboma grafikami prepínať a znížiť tak spotrebu stroja pri menej náročných grafických aplikáciách.

Svoje dáta budete ukladať na dva disky: systémový je 256 GB SSD disk, potrebnú kapacitu navyše zabezpečuje 1 TB 5400 otáčkový disk. 17,3" displej vyrobený na báze technológie TFT s LED podsvietením má natívne rozlíšenie 1920x1080. Blu-ray mechanika, webkamera, wi-fi a Bluetooth doplňujú zoznam tých najdôležitejších HW komponentov.

Zapíname

Predinštalovaným operačným systémom je Windows 8 v 64 bit. verzii. Zapnutie notebooku je otázkou niekoľkých sekúnd, taktiež bežná práca, browsovanie a klasické aplikácie sa vďaka veľkorysej RAMke a rýchlemu SSD spúšťajú takmer okamžite. Subjektívne je notebook naozaj

veľmi rýchly, systém sa správa veľmi pružne a žiadne lagovanie, spomaľovanie behu či iné neduhy sme si počas testu nevšimli.

Ide do tuhého

Najpálčivejšou otázkou takéhoto zariadenia je reálny výkon v tom, na čo je určený, teda v hrách. Pre potreby testu sme si vybrali jeden syntetický test a štyri hry za použitia Nvidia ovládačov 320.49.

3D Mark 11

V teste označenom ako Performance (720p, stredné nastavenia) získal notebook 3592 bodov (tabuľka pre porovnanie). V najzaťažujúcejšom teste - Extreme (1080p, ultra nastavenia) bol celkový výsledok 1101 bodov (tabuľka pre porovnanie).

Bioshock Infinite

Hra obsahuje samostatný benchmarkovací modul, ktorý sme nastavili na FullHd rozlíšenie, DX11 a ultra detaily. Priemerný framerate v teste bol 25,91, minimálny 7,45 a maximálny 38,87 fps.

Tomb Raider

Podobnú zabudovanú benchmarkovaciu funkciu majú aj posledné dobrodružstvá Lary Croft. Pri FullHD a ultimate detailoch bol priemerný framerate dema 17,3

fps, minimálny 12,8 a maximálny 24 fps. Stačilo ale vypnúť tesseláciu a najmä prepnúť nastavenia vlasov do normal a framerate poskočil na hodnoty 33,1, 27,1 a 40 fps.

FarCry 3

V FPS hitovke sme namerali pri kombinovanom hraní (strieľanie, jazdenie na štvorkolke, jazdenie na člne) priemerne 23/14/28 fps. Opäť pri nastavení natívneho rozlíšenia displeju, t.j. 1920x1080 pri nastavení Video Quality na Ultra, vypnutom V-syncu a MSAA.

Witcher 2

Úvodných niekoľko minút v kráľovskom tábore dosahovalo 21/16/27 fps. Pri FullHD boli zapnuté všetky detaily na maximum, okrem Vsyncu a Ubersamplingu.

Všetky merania sme sa snažili nastaviť v najvyššej možnej hrateľnej grafike, pri zachovaní FullHD rozlíšenia. Iste, priemerný framerate okolo 20 fps nie je najideálnejšia hodnota, no treba si uvedomiť, že väčšinou stačí znížiť niektoré detaily a funkcie (napríklad antialiasing) a aj keď sa z kategórie Ultra presunieme do kategórie High, stále sa jedná a vysokú kvalitu a framerate okolo 30 fps.

Spotreba

Zaujíma vás spotreba benzínu, keď si kúpite Ferrari? Asi

veľmi nie a podobne je na tom aj Aspire. Na druhej strane, jedná sa predsa len o notebook a tak sa pri výdrži batérie zastavme aspoň na chvíľu. Šesťčlánková batéria má podľa oficiálnych údajov výrobcu vydržať na jedno nabitie 2,5 hodiny. Tento údaj je zrejme reálny pri kancelárskych aplikáciách, resp. browsovaní. Keď ale začnete využívať hardvér naplno, výdrž batérie radikálne klesá. Heroes of Newerth pri plnom nabití vydrží asi 1 hodinu a 12 minút, cyklický test v 3D Marku 11 necelú hodinku.

Pomerne vysoký tepelný výkon je vnútornou stavbou notebooku kontrolovaný veľmi dobre. Pri najvyššom zaťažení je, samozrejme, aktívne chladenie (ventilátor) pomerne hlučný, ale nemusíte sa báť, že by ste kvôli teplu neudržali ruky na klávesnici.

PÍSANIE TEJTO RECENZIE PREBIEHALO PRESNE PODĽA SCENÁRU, PRE KTORÝ BOL MODEL ASPIRE V3-772G STAVANÝ. ZBALILI SME NOTEBOOK, ODCESTOVALI NA DRUHÚ STRANU REPUBLIKY, ZAPLI HO, PRIPOJILI K INTERNETU, SPUSTILI STEAM A VYCHUTNÁVALI SI OBĽÚBENÉ HRY TAKMER TAK AKO NA KLASICKOM DESKTOPE. ROZMERY A VÁHA 772-KY Z NEHO SÍCE NEROBIA IDEÁLNEHO KANDIDÁTA NA KAŽDODENNÉ PRESÚVANIE A PRENÁŠANIE, ALE TO, NA ČO JE URČENÝ, ZVLÁDA VÝBORNE.

UŽÍVATELIA

COD: BLACK OPS 2

APOKALYPSA NASTALA

COD: BLACK OPS

JONES555

ASI KAŽDÝ HRAL ZOMBIE MÓD V CALL OF DUTY A VÄČŠINA HO MÁ ZAFIXOVANÝ AKO PRIMITÍVNY HORDE MÓD, V KTOROM IDÚ PO VLNÁCH ZOMBIES, ČO KOLO SÚ AGRESÍVNEJŠÍ A TUHŠÍ, ZA ICH ZABÍJANIE DOSTANETE BODY, ZA KTORÉ SI KUPUJETE ZBRANE A ODOMYKÁTE LOKALITY, POPRITOM OPRAVUJETE BARIÉRY. SKUTOČNE ASI TAKTO AJ VYZERAL PÔVODNÝ ZOMBIE MÓD VO WORLD AT WAR, A AK STE HO HRALI PÄŤ MINÚT V BLACK OPS 2, NENARAZILI STE NA NIJAKÚ VÝRAZNEJŠIU ZMENU. A TO JE CHYBA!

Už dávno to nie je len primitívny zombie mód, ostatne to by asi zombie mód nemal ani toľko fanúšikov. V skutočnosti na danej mape plníte úlohy, v tranzite hľadáte časti na to, aby ste zapli elektrinu, vďaka ktorej môžete používať automaty, ktoré vám dodávajú perky, vďaka ktorým vydržíte rastúcu obtiažnosť, a keď už sú zbrane málo účinné, hľadáte časti na PaP mašinu (upgradovací stroj). Z Alcatrazu sa dá uniknúť tak, že si postavíte lietadlo (no nie nadlho). No a v Origins? V Origins sa toho deje veľa.

Mapa je už na prvý pohľad zaujímavá, odohráva sa počas prvej svetovej vojny vo Francúzsku, väčšinu mapy tvoria zákopy, na oblohe bojujúce dvojplošníky a gigantické roboty a, samozrejme, (ne)mŕtvi vojaci. Na mape je šesť generátorov, vďaka ktorým aktivujete elektrinu. Aktivácia generátorov niečo stojí, okolo neho musíte potom krúžiť, pokiaľ nemáte plný meter a v tom sa vám snažia zabrániť oranžové zombie pripominajúce kráľov, ktoré po dobití zmiznú.

V okolí aktívneho generátora je už elektrina, takže nepotrebujete mať aktivované všetky, aby ste si kúpili napr. juggernog (3x väčšie HP). Na mape je aj tank, vďaka

PC, XBOX 360, PS3

2 - APOCALYPSE

9.5

+ originálne prostredie

+ rôzne hrateľnostné zmeny

+ tona easter eggov

+ celková kvalita mapy

- Pre niekoho vysoká obtiažnosť.

- Hlasy Samanthy Maxis sa každú hru opakujú a po čase začnú pekelne liesť na nervy.

ktorému sa dá oveľa rýchlejšie presúvať po mape. Zozbieraním rôznych súčastiek môžete vyrobiť dronu, staffky, štít a gramofónovú platňu. Staffky sú kombinovateľné a sú štyri: vzdušná, frost, fire a metajúca blesky, kombinovateľné preto, lebo výstrelom z vzdušnej a bleskovej získate tornádo s bleskami.

Samozrejme, musíte si dávať pozor na gigantické roboty, ktoré vás môžu zašliapnuť. Noviniek je skutočne veľa, niektoré kozmetické ako nové zbrane, zvučky a skiny všetkého možného, niektoré hrateľnostné ako zrušenie inventára, pridanie zombie blood, ktorý vás na určitý čas spraví pre zombíkov neviditeľných, a taktiež získate zombie skin, možnosť vykopávania predmetov a ešte aj úlohy typu "Daj 115 headshotov a získaš zadarmo upgrade zbrane". Spomedzi všetkých máp, mi príde Origins ako najrevolučnejšia, najprepracovanejšia a najtuhšia.

Už po prvom hraní vám nebude niečo sedieť. Buď som zoslabol alebo je tá hra nejaká ťažšia? Nie, stále máte rovnaký skill, hra má totiž oproti takému Tranzitu asi trojnásobne vyššiu obtiažnosť. Vojaci/zombies majú brnenie, poprípade jeho časti, vďaka čomu sú logicky tuhší, celkovo sú agresívnejší. Mapa je posiata dvermi a barikádami, ktoré stoja od 750 - 1250 bodov, takže sa vám už nestane, že za celú hru otvoríte 2 - 3 dvere.

Tým, že veľkú časť trávite v zákopoch, nedá sa kľučkovať. No a potom je tu Panzer Soldat, ktorý má byť akýmsi minibossom. Oproti takému Brutusovi z Alcatrazu má plameňomet, hák a dá sa zabiť iba opakovaným strieľaním do malej červenej bodky, čo ho paralyzuje, potom jeden zásobníček vysypať do hlavy, a pomedzi neho ešte horda zombies, ktorú nemáte kedy zabiť.

Stretnutie s ním je vlastne instantná smrť a ak hráte sólo a nemáte quick revive, tak aj koniec hry. Tento celok tvorí skutočne hard-core prostredie a často si budete hovoriť, že či to predsa len ten Treyarch neprehnal.

Na mape sa ešte nachádza viacero skrytých lokalít, napr. schody, ktoré sa zrolujú po použití gramofónu a získate tak ďalší obrovský priestor v strede mapy, no taktiež je tu teleport, vďaka ktorému sa dá dostať do inej dimenzie. Teleportov je viacero, podľa toho aký part na staffku potrebujete.

MOŽNO SOM NESPOMENUL VEĽA DROBNOSTÍ, ALE JEDNO VIEM ISTE, ORIGINS RESP. DLC APOCALYPSE JE SKUTOČNÁ POVINNOSŤ PRE ZOMBIE FANÚŠIKOV. LEPŠIU ZÁBAVU SI V KOOPERÁCII ANI NEDOKÁŽEM PREDSTAVIŤ. POKIAĽ VÁM MENÁ AKO MAXIS A RICHTOFEN NIEČO HOVORIA, ZAUJÍMA VÁS KONIEC HRY, MÁTE S KÝM HRAŤ A HLAVNE VÁM NEVADÍ VEĽMI VYSOKÁ OBTIAŽNOSŤ, SMELO DO TOHO. JE TU VŠAK JEDNO ALE, ORIGINS JE SÚČASŤOU DLC BALÍKA APOCALYPSE A POKIAĽ VÁS MULTIPLAYER OMRZEL, 15€ JE ZA JEDNU MAPU

REAPERAPO

DOCTOR WHO – THE ADVE

DOCTOR WHO JE BRITSKÝ TELEVÍZNY SCI-FI SERIÁL, KTORÝ NÁS SPREVÁDZA UŽ DLHÝCH 50 ROKOV A JE O MUŽOVI S MENOM DOKTOR, KTORÝ CESTUJE V ČASE A PRIESTORE NA SVOJEJ LODI MENOM TARDIS, KTORÁ VĎAKA MASKOVANIU VYZERÁ AKO MODRÁ BÚDKA. DOKTOR CESTUJE SPOLU SO SVOJIMI SPOLOČNÍČKAMI, KTORÉ SA V PRIEBEHU ČASU MENILI. ROVNAKO SA MENIL AJ DOKTOR, KEĎŽE AKO PÁN ČASU SA MÔŽE PRI BLÍŽIACEJ SMRTI REGENEROVAŤ A TÝM ZMENÍ SVOJ CELKOVÝ VZHĽAD.

V hre Doctor Who: The Adventure Games budete väčšinu času hrať za 11. Doktora, ktorý cestuje spolu so svojou spoločníčkou Amy Pond, za ktorú si v niekoľkých úsekoch hry aj zahráte. Hra tvorí 5 epizód, ktoré sa odohrávajú približne počas 5. série seriálu a z ktorých každá by nemala zabrať viac ako hodinu, čiže sú dlhé približne ako jedna TV epizóda. Každá z epizód by sa v seriáli nestratila a všetky vás zavedú na rozličné miesta v rozličnom čase.

Prvá epizóda s názvom City of the Daleks vás zavedie do roku 1963, ale už po príchode uvidíte, že niečo nie je v poriadku. Zem je zdevastovaná a nežije na nej jediná živá bytosť a to vďaka Doktorovým najväčším nepriateľom - Dalekom. Je na vás, aby ste ich zastavili a vrátili všetko do pôvodného stavu. Počas zachraňovania planéty budete musieť navštíviť domovskú planétu Dalekov a postaviť sa im samotným.

V druhá epizóde s názvom Blood of the Cybermen zase čelíte Kyberľuďom, ktorí boli uväznení v arktickom ľade, kým ich neobjavili miestni výskumníci. No keďže Kyberľudia sa považujú za nadradených, tak započali s premenou každého ľudského obyvateľa základne na

NTURE GAMES

7.5

Kyberčloveka. A tu prichádza na scénu Doktor, aby im plány prekazil.

V druhej epizóde s názvom Tardis nebudete musieť ďaleko cestovať, keďže celá epizóda, ako už názov napovedá, sa odohráva na palube Tardis a to kvôli tomu, že loď je uväznená v časovom víre. No nanešťastie je Doktor uväznený mimo Tardis a tak budete hrať za Amy. Oslobodenie Doktora sa snaží prekaziť mimozemská entita, ktorú ste pri prehľadávaní Doktorových predmetov vypustili a vy sa s ňou budete musieť vysporiadať.

Štvrtá epizóda Shadows of the Vashta Nerada nadväzuje na predchádzajúcu a zavedie vás do nepríliš ďalekej budúcnosti, kedy ľudstvo kvôli roztopeným ľadovcom musí žiť pod povrchom oceánov. Tu vás okamžite začne ohrozovať obrovské monštrum, no neskôr zistíte, že podmorská základňa ukrýva niečo omnoho nebezpečnejšie.

Posledná epizóda The Gunpowded Plot vás zavedie do Londýna v roku 1605, kedy sa skupinka šľachticov pokúsila zavraždiť kráľa. No Doktor tu spolu s Amy a jej priateľom Rorym zistí, že niekto, kto nie je z tohto sveta, sa pokúša zmeniť históriu vo svoj prospech.

Počas väčšiny epizód riešite rôzne logické minihry ako napríklad hackovanie počítačov, kedy musíte stláčať správne symboly alebo prenášať súčiastky na správne miesto bez toho, aby ste sa dotkli stien, poprípade opravovať vedenia spájaním koncov farebných káblov. Navyše sa budete musieť aj vyhýbať nepriateľom, u ktorých ale vidieť vždy smer, ktorým sa pozerajú, takže to nie je problém.

V každej epizóde a na každom mieste, ktoré počas hry navštívite, sa nachádzajú informácie o predmetoch, ktoré súvisia so seriálom, navyše môžete hľadať skryté kartičky, ktoré vám môžu povedať niečo o Doktorových priateľoch a spoločníkoch, ktorí ho v minulosti sprevádzali, poprípade o jeho predchádzajúcich regeneráciach.

Čo na vám bude na hre najviac spôsobovať vrásky na čele, je neohrabané ovládanie - reaguje neskoro, čo často spôsobuje, že niektoré pasáže, kde budete musieť rýchlo prebehnúť, budete opakovať, čo kazí dojem z plynulosti hry.

Grafická stránka hry ničím neohúri, hoci to v žiadnom prípade nevadí, keďže je určená mladšiemu publiku, takže nižšie detaily sa dajú odpustiť, rovnako ako podivné animácie postáv, no poklonu musím dať za kvalitne spracovaným postavám Doktora a Amy, ktoré sú zvládnuté na výbornú a podobajú sa seriálovým predlohám Mattovi Smithovi a Karren Gillian, ktorí ich v hre aj nahovorili. Postava Roryho Williamsa, priateľa Amy, sa na herca Arthura Darvilla veľmi nepodobá, čo je škoda.

Zvuková stránka nijak neurazí, ba priam naopak, keďže zvuky sú spracované na výbornú, hlavne kráčanie Kyberľudí, no trošku mi vadilo pri dabingu, že niekedy sú hlasy zbytočne tlmené, hlavne pri Amy. Čo sa týka soundtracku, to už je niečo iné, keďže všetky skladby, ktoré boli v hre použité, boli použité predtým v seriáli.

DOCTOR WHO: THE ADVENTURE GAMES NIJAK NEOHÚRI, NO AK STE FANÚŠIKOM SERIÁLU, TAK SA DO HRY STOPERCENTNE PUSTITE. NEBUDETE SKLAMANÍ A TO NAJMÄ KVALITNÝM PRÍBEHOM, KTORÝ BY SA V SERIÁLI NESTRATIL, KVALITNÉMU DABINGU, ZA KTORÝ VĎAČÍME HLAVNÝM PROTAGONISTOM SERIÁLU, A KVALITNÉMU SOUNDTRACKU.

FILMY
kinema.sk

RIDDICK

MICHAL KOREC

VIN DIESEL TO PO VIAC AKO 13 ROKOCH DOKÁZAL A SVOJU IKONICKÚ POSTAVU RIDDICKA DOKÁZAL OBSADIŤ DO CELEJ TRILÓGIE. ZATIAĽ ČO PRVÝ DIEL BOL MALÝ INTENZÍVNY AKČNÝ TRILER, DVOJKA BOLA GRANDIÓZNY EPOS (KTORÝ V KINÁCH VEĽA NEZAROBIL). PRETO OTÁZKA, ČI INVESTOVAŤ DO TROJKY VIAC ALEBO MENEJ BOLA UŽ ZODPOVEDANÁ: ZVÍŤAZIL NÁVRAT KU KOREŇOM; RIDDICK SA LEPŠIE CÍTI V TME AKO OSVETLENÝCH KULISÁCH.

Novou zhodou okolností sa ocitne Riddick opustený na akejsi planéte sužovanej slnkom. Začnú ho ohrozovať nebezpeční predátori a popri boji s nimi vyšle do vesmíru singál na záchranu. Lenže na planétu akurát privolá bandu lovcov odmien a zrazu čelí väčšiemu počtu oponentov ako čakal a súboj s nimi bude v týchto podmienkach náročnejší ako v minulosti. Na pláne je pomsta i záchrana rodnej planéty, takže sa musí poriadne snažiť.
Riddicka je trochu ťažké zaradiť do série, hoci sa chronologicky rysuje možnosť vnímať ho ako trojku, v skutočnosti skôr pôsobí rovnako ako prvý diel. Viacerí diváci ho budú vnímať ako remake či návrat k tomu, čo zafungovalo v roku 2000: od jednotky sa sem dostala veľká časť podobnej zápletky, najmä s predátormi na vyprahnutej planéte. Že scenáristi siahli ešte aj po lovcoch odmien, to je už skôr snaha rozšíriť univerzum Riddicka o pár nových postáv – zväčša potenciálnych terčov, ktorým sa už príliš nevenovali, o čom svedčia zrejme najslabšie dialógy v sérii.

Postava Riddicka bola od prvých minút Čiernočiernej tmy postavená na skvelých hláškach, silnej atmosfére a niekoľkých dobrých akčných scénach. Riddick o väčšinu hlášok, žiaľ, prišiel, pôsobí už príliš vážne, čo je zrejme snaha Vin Diesela vnuknúť hrdinovi silný punc dramatickej polohy. Neraz trpí, častejšie chce, aby sme sa báli o jeho osud a je azda zraniteľnejší pri toľkej prevahe nepriateľov.

Rozdelenie na tretiny ukáže kolísavé pocity z výsledného strihu i premenlivú atmosféru: skvelý je úvod, hoci sa v ňom veľa nedeje, ale vychutnávanie si planétu a čakáme na niečo viac. Druhá tretina (najdlhšia!) ešte viac spomalí tempo – práve tu sú spomínané dialógy, dlho sa točíme okolo viacerých vedľajších postáv lovcov a len občas príde akcia. Táto časť by si zaslúžila svižnejší strih, ale našťastie nezdržuje film toľko, aby ste sa nedočkali výborného finále – tretia časť nešetrí násilnou akciou, má silný spád a fanúšikovia Diesela budú spokojní.

Stredná časť je mierne prepálená, no prvá a posledná tretina sú natočené minimálne tak dobre ako prvý film série. Riddick prináša viacero dôvodov pre návštevu kina a vyznávačov tejto postavy: má dobré akčné scény, aj solídnu výpravu (a tie žltohnedé filtre planéty!) za menej peňazí a medzi žoldniermi sa nájde pár dobrých postáv plus štvornohý kamoš, čo bude pútať pozornosť. A aj hudba Graema Revella sa do väčšiny scén celkom hodí.

RIDDICK JE ČIASTOČNE KROK SPÄŤ – OD VEĽKOLEPEJ KRONIKY I ORIGINALITY JEDNOTKY. NO STÁLE JE TO POCTIVÉ AKČNÉ SCI-FI S JEDNOU CHARIZMATICKOU POSTAVOU A NA PLÁTNE VYZNIEVA DOBRE. KTO NEMÁ DOSŤ LETNEJ AKCIE, MÔŽE SKÚSIŤ.

6.0

GRAVITÁCIA

MICHAL ŠKAMLA

FILM

AKTUÁLNY KINOHIT GRAVITÁCIA JE PRESNE TEN TYP FILMU, U KTORÉHO MÔŽEME BEZ VÝČITKY PREDPOVEDAŤ, ŽE BUDE FIGUROVAŤ VO VÄČŠINE REBRÍČKOV SUMARIZUJÚCICH NAJVÝRAZNEJŠIE DIVÁCKE I KRITICKÉ ZÁŽITKY ROKA 2013. ZÁROVEŇ JE MOŽNÉ SKONŠTATOVAŤ, ŽE SA ZARADÍ MEDZI NAJLEPŠIE FILMY ODOHRÁVAJÚCE SA VO VESMÍRE. OBJAVOVAŤ SA BUDE AJ V CINEFILNÝCH REBRÍČKOCH OSLAVUJÚCICH MIMORIADNE JEDNOZÁBEROVÉ SEKVENCIE (AJ KEĎ S MNOŽSTVOM POSTPRODUKČNÝCH ÚPRAV). V ROKU 2013 VZNIKLO PRELOMOVÉ DIELO, NIE ČO DO MYŠLIENKY, ALE DO TECHNICKÉHO POKROKU KINEMATOGRAFIE, UMELECKÉHO SMERU ZÁVISLÉHO PRIMÁRNE OD TECHNIKY. VEĎ KDE INDE JE TREFNEJŠIE UKAZOVAŤ JEJ PROGRES, AKO VO FILME ODOHRÁVAJÚCOM SA VO VESMÍRE.

Zložitosť, tajomnosť a fascináciu, ktorá sa viaže k tomuto slovu, akoby metaforizovala už samotná zložitosť procesu nakrúcania, ktorý Gravitáciu sprevádzal. Len čítať o jeho priebehu je rovnako fascinujúce, ako sledovanie filmu. Do istej miery aj porovnateľne komplikované s prípravou a realizáciou letov do vesmírneho priestoru.

Je namieste pýtať sa, čo stojí za týmto nezvykle pozitívnym divácko-kritickým konsenzom. Odpoveď môžeme nájsť v prevratnom zmýšľaní dvoch

samotné rozloženie písma úvodného titulku, nápadne podobnému kanonickému vesmírnemu filmu Votrelec). Desivá atmosféra sa v mnohom vyrovná najlepším súčasným hororom a je až úsmevné, že sa tieto emócie režisérovi darí vyvolať pomocou základného fyzikálneho zákonu gravitácie, ktorá je v podstate strojcom všetkých komplikácii odohrávajúcich sa v príbehu.

GRAVITÁCIA SA TAK STÁVA VÝSTIŽNOU ILUSTRÁCIOU TOHO, ŽE SME DOSPELI DO DOBY, KEDY UŽ DIVÁKA NEPREKVAPÍ SKORO NIČ. MIMOZEMŠŤANIA ČI LIETAJÚCE TANIERE STRATILI NA ATRAKTIVITE. OVEĽA HROZIVEJŠÍMI SA STÁVAJÚ SKUTOČNÉ HROZBY. KOZMONAUTI DNEŠNÝCH FILMOV NEMUSIA BOJOVAŤ S VOTRELCAMI, STAČÍ RUTINNÁ MISIA A ROTUJÚCI VESMÍRNY ODPAD. VEĎ REALITA JE POMALY STRAŠIDELNEJŠIA NEŽ PREDSTAVA.

spolupracovníkov - režiséra Alfonsa Cuaróna a jeho dvorného kameramana Emmanuela Lubezkiho. Tí ako jedni z mála pochopili, že vesmír pôsobí úchvatne a zároveň zlovestne aj bez veľkolepých, dynamických bojových scén. Vzdali tak poctu dodnes úchvatnej Vesmírnej odysei - Stanleyho Kubricka . V protipóle s aktuálnymi akčnými trendmi Gravitáciu koncipovali ako pomalý, v určitom zmysle slova minimalistický film, kde figurujú len dve postavy. Napriek tomu sa im podarilo dosiahnuť napätie často intenzívnejšie než u ostatnej súčasnej produkcie.

Obsahová redukcia a oprostenie od zbytočnej spektakulárnosti v konečnom dôsledku naopak umocňujú tajomnosť a nebezpečenstvo hroziace v priestore nad planétou Zem. Čím nám Cuarón len dokazuje, že už nepotrebujeme monštrá, aby sme cítili strach z ľudskej bezmocnosti (na čo odkazuje už

10

OBLAČNO MIESTAMI

MICHAL KOREC

FILM

OBLAČNO MIESTAMI FAŠÍRKY BOLO V ROKU 2009 MILÉ PREKVAPENIE A PRE NIEKTORÝCH DIVÁKOV VÔBEC PRVÝ 3D FILM. VÝBORNÝ NÁPAD KOMBINUJÚCI MLADÉHO VYNÁLEZCU A JEHO STROJ MENIACI PREDMETY NA JEDLO ZAUJAL PUBLIKUM SVOJOU PRÍSTUPNOSŤOU – ĽAHKÝ PRÍBEH BOL OBOHATENÝ VEĽKOU MIEROU FANTÁZIE, TVORCOVIA ROBILI S JEDLOM DIVY I PRÍRODNE KATASTROFY. VEDĽAJŠIE POSTAVIČKY BOLI VTIPNÉ A CELOK FUNGOVAL.

O štyri roky sa vraciame do sveta plného jedla a autori skúšajú iný koncept. Po udalostiach prvej časti si pýta ostrov vyčistenie a ponuka prichádza od vedca Chestera V, ktorého Flint obdivuje od detstva. Na ostrove rozloží svoje posádky a vysťahuje obyvateľov do mesta San Franjose, kde si nájdu novú prácu a samotný Flint dostane ponuku ísť pracovať do Chesterovej firmy Live. Tu by chcel o šesť mesiacov získať unikátnu pozíciu. Po pol roku sa vrátia späť na ostrov ako najatá jednotka šéfa firmy, aby splnili úlohu a čelili novej hrozbe – zvieratám vytvorených z jedla.

Ako pôsobil prvý diel filmu sviežo, chrlil dobré idey a mal dobrý vizuál, tak je dvojka uťahaná, má menej humoru a grafici nepodali už taký silný výkon. Celú polhodinu sme mimo ostrova, čo je tretina filmu, počas ktorej sa stihneme venovať akurát Flintovi a jeho snu stať sa uznaným vynálezcom. Táto časť filmu posunie hrdinov do inej lokality, no nedokáže ju príliš využiť. Jedine maximálny pohľad na Chestera a jeho korporáciu neustále pripomínajúcu Google či Apple dokáže občas pobaviť.

FAŠÍRKY 2

Keď sa konečne vrátime na ostrov, očakávame skvelú zábavu z jednotky, no menší tím sa iba prediera zarasteným mestom (čo je výborná variácia) a snaží sa nájsť jediný predmet. Nič iné v deji nepríde. O novú zábavu sa starajú iba tzv. gastrozvieratá, no na publikum budú pôsobiť dvojako. Osobne mi množstvo postáv neimponovalo, sú na plátne príliš krátko a náhodne sa snažia kombinovať vlastnosti zvierat a jedla: toastové medúzy, maslo na lekne, plackodíl a iné pôsobia ako rané tipy scenáristov, ktoré sa dostali do finálneho scenára. Ani postavy s väčším priestorom nezaberú: rybožravé uhorky? Ešteže propagovaný pavúkoburger je výborne využitý. Dospelí sa budú skrátka pri pohľade na tieto zvieratá postupne nudiť s výnimkou odkazov na Jurský park či iné filmy.

Ale ich ratolesti budú nadšené. Na premiére viaceré deti hýkali nad množstvom nových gastrozvierat, snažili sa ich pomenovať a užívali si film, resp. jeho druhú tretinu plnými dúškami. To, čo dospelého nezaujme, to možno detičky poteší: jahôdke s očami venujú scenáristi kvantum času. Ale našťastie má zopár vizuálnych vtipov, takže sa do záverečných titulkov neomrzí.

Dvojka Oblačno miestami fašírky však nerozširuje filmový svet o viac ako gastrozvieratá a súčasne sa veľmi nevenuje postavám s výnimkou Flinta a sčasti jeho otca. Meteorologička Sam je trestuhodne nevyužitá, vedľajšie postavy ako poliš či chlap v kostýme kuraťa majú väčší pľac, čo je fajn pre pár frkov, ale je to škoda – partia sa vlastne vôbec nevyvinie počas púte na ostrove. Pri dvojke je cítiť, že zmena scenáristov a režisérov nebola optimálna. Nováčikovia priniesli dobré animované remeslo, no len málo nových nápadov. Je to slabší zážitok, hoci sa tento svet ešte dá rozširovať. No potreboval by oveľa charizmatickejšieho záporáka, lepší príbeh a nie iba pár nových postavičiek.

AK BUDETE CHCIEŤ ODLOŽIŤ DETI DO KINA ALEBO POSLAŤ DVOCH SÚRODENCOV NA ROZPRÁVKU DO SVETA JEDLA A ZVIERAT, OBLAČNO MIESTAMI FAŠÍRKY 2 VÁM UROBIA VEĽKÚ SLUŽBU. NO VÁM MÔŽE 95 MINÚT PRIPADAŤ AŽ PRÍLIŠ DLHÝCH A S VÝNIMKOU PÁR ODKAZOV NA INÉ FILMY, SA TOĽKO NEZABAVÍTE.

6.0

RIVALI

MAREK HUDEC

FILM

DOBRÝ DEŇ, VÍTAM VŠETKÝCH FANÚŠIKOV FORMULY 1.

27.ročník majstrovstiev sveta uzavrie pretek na japonskej dráhe Fuji speedway. Určite súhlasíte, že rok 1976 sa zapíše do dejín ako jeden z najdramatickejších. Pretekárov dnes zrejme prekvapí nepríjemná hmla a dážď, ktorý spôsobí klzký povrch vozovky – dúfajme, že náš už vážnejšie nehody na trati nečakajú. Hádam sa účastníci nezľaknú sťažených podmienok, môžeme potvrdiť, že v zákulisí sa vedú intenzívne debaty o bezpečnosti. Dnešné stretnutie zrejme rozhodne dvojica Lauda – Hunt, z ktorej odvážny Rakúšan vedie o tri body. Podarí sa rebelskému Britovi nakoniec získať zlato? Veľká pozornosť sa však upriamuje na Laudu, ktorý sa doslova vrátil z mŕtvych, aby dobojoval finále. Všetci sme sa modlili za tvoje vyliečenie Niki, vieme, že nesklameš...

Pretek odštartoval Hunt na čele s jemným náskokom, neďaleko za ním Watson a Andretti...

Rona Howarda filmoví kritici obľubujú skôr v polohe populárneho dokumentaristu, ktorý dokáže realitu okoreniť dramatickým spôsobom bez toho, aby ju znásilňoval. Za Čistú dušu o geniálnom matematikovi trpiaceho schizofréniou, dostal Oscara za réžiu. Jeho novinka Rivali najviac pripomína duel Frost/Nixon – pokorenie amerického prezidenta sa do dejín žurnalistiky zapísalo rovnako významne ako svetový šampionát Formuly 1 roku 1976 do dejín športu. Filmy sú navyše postavené na súboji neľútostných profesionálov, prestrelku slovnú však vystriedal zápas pretekársky.

Scenáre oboch napísal britský scenárista Peter Morgan (Kráľovná) – štruktúra deja tak pripomína divadelnú hru sústrediacu sa na postavy a ich fiktívne dialógy rekonštruované na základe historických faktov. „Príbeh som rozvrstvil ako pretek, ..., od stretnutia až po záverečnú akčnú scénu je dej neustálym prebíjaním medzi postavami," vysvetlil Morgan pre magazín Film schol rejects. Podobne ako pri novinárskom dueli, tvorcovia v úvodnej časti príbehu rozohrávajú dusivú atmosféru sériou vzletov a pádov k finále, kde prehra nie je možnosťou.

Rivali sú navyše doplnení o majstrovsky nakrútené akčné scény – podfarbené gitarami a bicími v podaní Howardovho tradičného skladateľského spolupracovníka Hansa Zimmera. Hlavné postavy tentoraz nebojujú intelektom a komunikačnými hrami, ale schopnosťou zvládať stres a agresivitu. Sympatie svojím správaním nevzbudzuje ani impulzívny búrlivák ani chladný vypočítavec – herecký predstavitelia sa nesnažia svojich antihrdinov ukázať v lepšom svetle, čím ich výkon pôsobí ľudskejšie a uveriteľnejšie.

Povahou podobná dvojica postáv súperila aj v kúzelníckej dráme Christophera Nolana Dokonalý trik. Znervózňovať na druhej strane môže nápadný výskyt komerčných značiek – čomu sa však pri snímke o Formule 1 asi vyhnúť nedalo. Režisér sa nechcel vzdať ani spomalených záberov plných pátosu príznačných pre žáner a otravného „voiceovera" na začiatku a konci filmu.

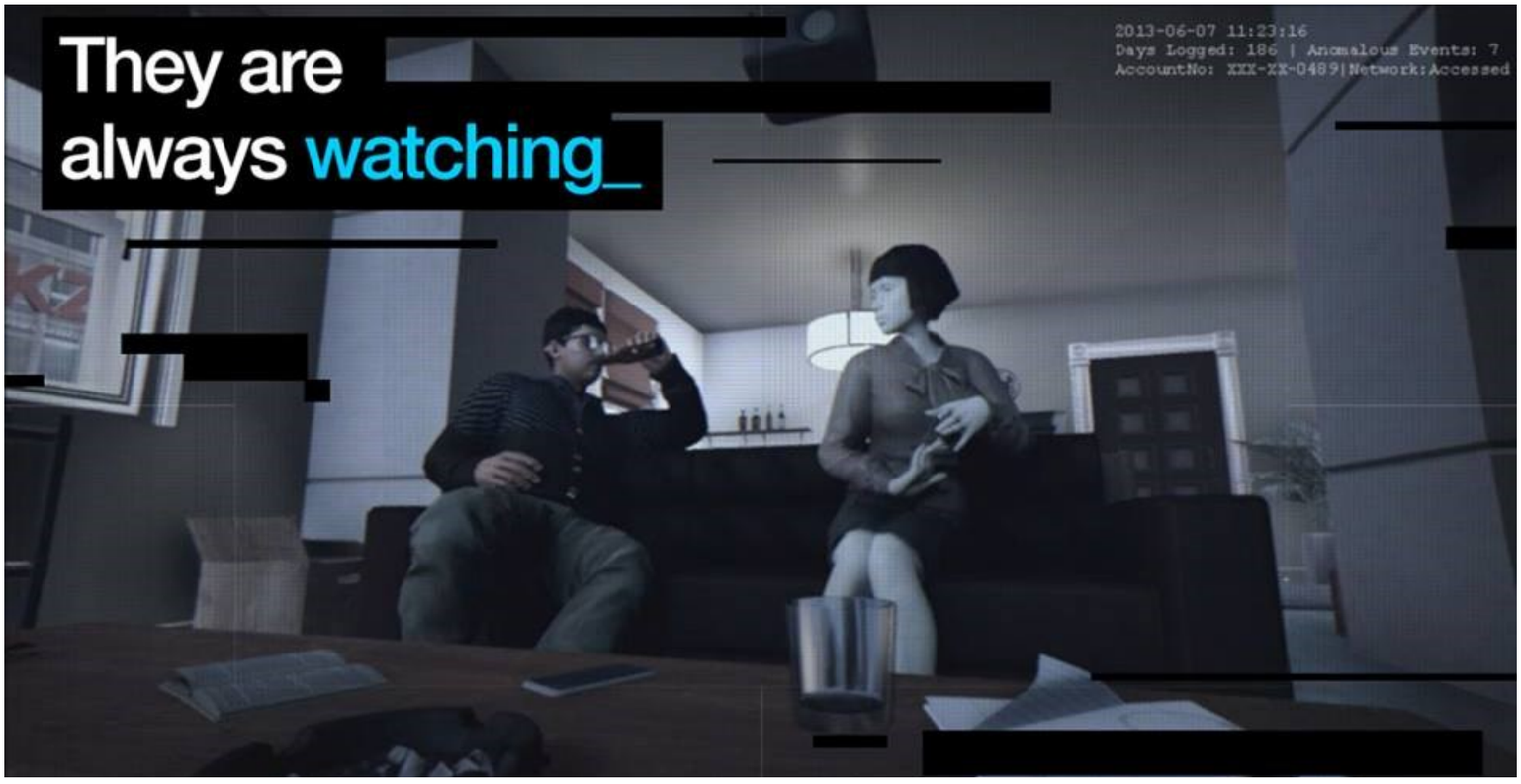
VÝRAZNÉ SKLAMANIE ČAKÁ IBA PUBLIKUM OČAKÁVAJÚCE KONKURENCIU SÉRIE RÝCHLO A ZBESILO – AUTÁ SÚ TENTORAZ IBA DOPLNKOM DIALÓGOV. RIVALOV POVAŽUJEM ZA PREKVAPIVO DRAVÝ A NÁPADITO NAPÍSANÝ BIOGRAFICKÝ FILM. V POROVNANÍ S DUELOM FROST/NIXON JE HOWARDOVA NOVINKA PRÍSTUPNEJŠIA PRE BEŽNÉHO DIVÁKA, NO DOSTATOČNE ZAUJÍMAVÁ AJ PRE „NÁROČNÉHO". SAMOTNÝ NIKI LAUSA NA ADRESU FILMU VYJADRIL POZITÍVNE PREKVAPENIE: „JE TO VEĽMI PRESNÉ." ČI UŽ (AKO FANÚŠIKOVIA FORMULY) POZNÁTE VYRCHOLENIE PRÍBEHU, ALEBO NIE, DO CIEĽA DORAZÍTE ZREJME DOJATÍ A POHLTENÍ.

8.0

Battlefield 4 - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 - november

Forza Motorsport 5 - Xbox One - november

Watch Dogs - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 - november



Killzone: Shadow Fall - PS4 - november