SCORE

HERNÝ MAGAZÍN #49

VOJNA POKRAČUJE

BATTLEFIELD 4, CALL OF DUTY GHOSTS, OUTLAST, ASSASSINS CREED 4, BATMAN: ARKHAM ORIGINS, XCOM ENEMY WITHIN, WOLF AMONG US EP1

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

Iba raz som musel ísť s PS3 do predajne Sony. Nie kvôli reklamácii, nie kvôli výmene, ale nastavení video výstupu na televízore podporujúceho 1080p. Stalo sa to pred šiestimi rokmi. Nik vtedy nevedel, že je možné štvorsekundovým podržaním Power resetnúť audio/video nastavenia. Nebolo koho sa spýtať. PS3 ešte nebola na trhu.

Tá istá PS3 sa odobrala po štyroch rokoch služby do kremíkového neba a nahradila ju mladšia, štíhlejšia, ľahšia a menej náročnejšia sestra. Funkčne bohatšia, ale už nemala čítačku kariet, bola chudobnejšia o dva USB porty, nemala spätnú kompatibilitu, všetko kľúčové argumenty do horúcich debát, kde sa pálilo výhradne ostrými.

Dnes nikto nelamentuje nad tým, že si tam nemôže nainštalovať Linux, že PSN je obyčajným web rozhraním, že Xbox360 má HDMI, integrované Wi-Fi alebo že v krabiciach stále nie je HDMI kábel.

Vďaka softvérovým updatom sa zmenil nielen vzhľad užívateľského rozhrania, pridali sa nové funkcie, ale aj spôsob, akým používame zariadenia predtým určené iba na prehrávanie hier. Dnes sa na konzoly kladú aj z tohto titulu vyššie nároky. Orientácia na digitálny obsah, ignorovanie analógových výstupov, natívna podpora 1080p pri 60 fps.

PS4 aj Xbox One sú pripravené prevziať štafetu, ale ani zďaleka nebudú vedieť všetko a my si ani nevieme predstaviť, ako sa bude konzumovať herný obsah o tri - štyri roky. Pod televízorom bude možno rovnako vyzerajúca krabica, akú ste tam dali pred piatimi rokmi, ale v skutočnosti to bude iné zariadenie.

Jedno je isté už teraz: Konzolové vojny, konzolové vojny sa nikdy nezmenia.

- Pavol Buday -

PREVIEW

PANZER GENERAL ONLINE, WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR, WALKING DEAD SEASON 2, TEARAWAY

RECENZIE

BATTLEFIELD 4, CALL OF DUTY GHOSTS, ASSASSINS CREED 4: BLACK FLAG, WOLF AMONG US EP1, OUTLAST, XCOM ENEMY WITHIN, FOOTBALL MANAGER 2014, FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN, NBA 2K14, DRAGONS CROWN, SHADOW WARRIOR, BATMAN ARKHAM ORIGINS, AIR CONFLICT VIETNAM, ARMORED CORE VERDICT DAY, ATOMIC NINJAS, MARLOW BRIGGS, KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX

TECH

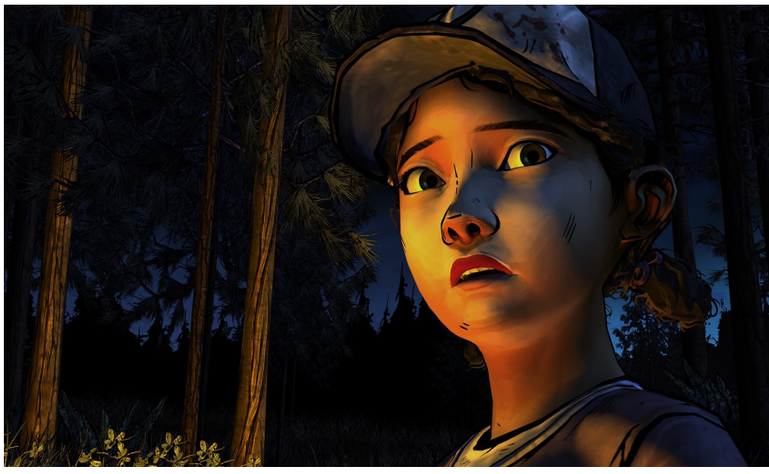
PROTOTYP STEAM MACHINE, NOKIA PRED-STAVILA NOVÚ PONUKU, IPAD AIR, GEFORCE GTX 780TI, AMD R9 290X, NINTENDO 2DS

UŽÍVATELIA

YOU ARE EMPTY, FAERIA

FILMY

THOR TEMNÝ SVET, ENDEROVA HRA



22. – 23. 11. 2013 INCHEBA EXPO Bratislava

BITE
TECH / MOBILE / GAMES

Microsoft® TechDays Slovakia

NEXT GEN EXPO 13
Powered by SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT

notebook expo
Powered by PC REVUE

ZAŽITE NAJNOVŠIE TECHNOLÓGIE NA VLASTNEJ KOŽI!

Lístky v sieti ticketportal VSTUPENKY NA DOSAH

www.bite.sk

Tera BITE partner:

Microsoft

XBOX

Giga BITE partneri:

eset

hp

intel

BITE partneri:

ASUS

Canon

GOPAS

GoPro

htc

IBM

lenovo

MATSUKO マツコ

millennium

SAMSUNG

SOITRON

TOSHIBA Leading Innovation

TP-LINK The Reliable Choice

vnet

BRIGH www.brigh.sk Ten najlepší úlet!

Mega BITE partneri:

DELL

NOKIA Connecting People

T

Organizátori:

CREATIVE PRO

PC REVUE

Mediálni partneri:

ticketportal VSTUPENKY NA DOSAH

EUROPA 2

INFOWARE

MÔJ ANDROID.SK

Quark Magazín o vede a technike

SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT

PANZER GENERAL

BRANISLAV KOHÚT

ZNÁMA STRATEGICKÁ SÉRIA PANZER GENERAL ROZPÚTA DRUHÚ SVETOVÚ VOJNU V NAJNOVŠOM PRÍRASTKU, KTORÝ BUDE URČENÝ PRE WEBOVÉ PREHLIADAČE. TAKTICKÉ BOJE S VOJENSKÝMI JEDNOTKAMI SME PREVERILI V PRVÝCH BITKÁCH A TU SÚ INFORMÁCIE O AKTUÁLNEJ SITUÁCII NA FRONTE.

Cieľom Panzer General Online je uspieť v ťahových bitkách a operáciách, kde sa stretávajú znepriatelení velitelia. Bojuje sa na mapách rozdelených na hexagónové polia, na ktorých sú umiestnené figúrky s príslušnými jednotkami. Víťazstvo nastáva zničením všetkých síl protivníka alebo keď niektorému generálovi klesne počet veliteľských bodov na nulu. Body sa znižujú používaním taktických kariet a hlavne útokom na odkrytú základňu protivníka.

Armády sa po každom kole automatický posunú až k hranici, za ktorou stoja nepriatelia. Zoraďujú sa v troch radoch a ak odstránia protivníkov z políčok pred bunkrami, ohrozujú základňu. Všetky činnosti a úkony jednotiek závisia od pokynov na kartách. Generáli v každom kole použijú jednu kartu alebo vyberú nový set zo svojho balíčka. Jednotlivé príkazy umožňujú premiestnenie figúrok na iné pozície a hlavne útoky na nepriateľov.

Kým základný príkaz dovolí manipuláciu s jednou jednotkou a uberie jeden veliteľský bod, pokročilé karty prinášajú koordinované útoky. Operácia síce stojí dva body, ale môžete udeliť pokyny dvojici figúrok v tom istom kole, oklieštenie zas vyvolá dva útoky na pravom a dva na ľavom krídle. Ďalšie karty majú iné užitočné efekty a zahrňujú aj strategické pokyny zo základne, ktoré sú nutné na použitie pokročilých príkazov, ako letecký nálet. Významné sú aj zásobovacie karty, ktoré nič nestoja a dopĺňajú počet veliteľských bodov.

PC

Firma: Ubisoft

Žáner: Strategická

L ONLINE

Účinok jednotiek na bojisku definuje niekoľko parametrov, stanovujú nie len výdrž figúrok, ale aj hodnotu, o ktorú znížia počet bodov pri útoku na základňu. Pri strete s inými jednotkami už ale poškodenie závisí od útočného a obranného čísla. Tieto sa líšia pri boji s ľahkými jednotkami alebo technikou. Základná pechota s puškami má slabý štandardný útok a nulový efekt proti tankom, naproti tomu húfnica dokáže zasiahnuť vojakov, aj ťažkú techniku.

Pri boji spravidla strieľajú dve, prípadne viaceré jednotky, ktoré stoja za sebou, na prvého nepriateľa pred nimi. Výnimkou sú ďalekonosné delá, mínomety a letecké nálety, ktoré dovoľujú strieľať na ľubovoľné objekty, aj na neidentifikované v úzadí. Pri obrane reagujú len jednotky s určeným obranným číslom, opäť odlišným proti ľahkej a ťažkej technike. Najviac vydržia tanky, ktoré majú často aj štíty, čo sa po každom kole obnovujú. Boje ovplyvňuje aj terén, napríklad pechota v lesoch má bonus k obrane.

Rieka zas dovoľuje útoky pozemných jednotiek len na moste, čo je niekedy dosť náročné. Medzi bojmi hráči upravujú balíčky so svojimi jednotkami. Ten istý veliteľ môže mať niekoľko amerických, ale aj nemeckých divízií, ktorým sa prispôsobujú ponúkané misie. Netreba si teda vytvárať iného veliteľa za druhú stranu. Každá zostava má limitovaný počet jednotiek, ktoré sa dajú obmieňať. Figúrky pritom určujú aj to, ktoré karty budete používať na bojisku. Majú totiž stanovenú jednu alebo viacero kariet, ktoré sú s nimi prepojené. Takže napríklad guľomet so zásobovaním bude dobrý na obranu proti pechote a navyše dovolí pridávanie zásobovacích bodov. Avšak iný guľomet s rovnakými vlastnosťami prinesie namiesto toho operáciu. Hoci sú karty pevne fixované na jednotky, dajú sa transformovať skĺbením príbuzných figúrok.

Prebytočné jednotky sa dajú predať v markete alebo obetovať vhodením do tajomnej krabice, ktorá po naplnení pridá iné posily. Ďalší spôsob, ako získať nové

jednotky, je nákup základných a prémiových balíčkov a to buď za hernú menu z výhier, alebo pracnejšie vybojovanú prestíž. Čím kvalitnejšiu vojenskú skupinu vytvoríte a nasadíte, tým vyššia je spotreba zásob pri odštartovaní každého boja. Zásoby sa pomaly samovoľne dopĺňajú, takže keď ich miniete, treba počkať pár hodín na nový prídel. Proces sa dá urýchliť úpravami na základni, kde investujete body schopností, získané za levely veliteľa. Okrem ekonomiky sa dá vylepšiť obchodovanie a logistika a tiež vodcovstvo, iniciatíva a rezervy. Pridávajú viac veliteľských bodov, rýchlejšie privolajú rezervné jednotky v boji, alebo dovoľujú predať viac jednotiek.

Panzer General Online v aktuálnom stave poskytuje niekoľko herných režimov. Jednotlivcov čaká bohatá ponuka misií na rôznych frontoch, boje v Taliansku alebo na východnom fronte. Multiplayer zahŕňa zápasy s voľnou hrou, módom prežitia a rebríčkovými bojmi. Neskôr pribudne aj možnosť uzatvárať spojenectvá.

MINIATÚRY A KARTY PANZER GENERAL ONLINE VYZERAJÚ V INTERNETOVOM PREHLIADAČI VEĽMI PRÍŤAŽLIVO. OBSAH HRY JE UŽ VO FÁZE UZATVORENÉHO BETA TESTU DOSTATOČNE BOHATÝ A NÁPADITÝ. OKREM TAKTICKÝCH BOJOV, SKLADANIA BALÍČKOV A VÝVOJA VELITEĽA, ZAUJME AJ AUTENTICKÝMI DOBOVÝMI JEDNOTKAMI. JE SKVELÉ MAŤ POD PALCOM ELITNÉ DRUŽSTVO S NEMECKÝM JAGDPANTHEROM ALEBO AMERICKÝM PERSHINGOM. A VERÍM, ŽE AUTORI NEZOSTANÚ LEN PRI DVOCH NÁRODOCH A POSTUPNE PRIDAJÚ ĎALŠIE A MOŽNO SI ZABOJUJEME S KAŤUŠAMI ČI KAMIKADZE.V PANZER GENERAL ONLINE SA BUDETE CÍTIŤ AKO SKUTOČNÝ GENERÁL A TEN POCIT STOJÍ ZA TO.

WALKING DEAD:

TELLTALE GAMES PREDSTAVUJE DRUHÚ SEZÓNU ÚSPEŠNEJ ADVENTÚROVEJ SÉRIE WALKING DEAD.

Druhá séria začne už tento rok a preberieme v nej Clementine, jednu z prežitých v zombie svete. V druhej sérii začína opustená a jej úlohou bude dostať sa do bezpečia a prežiť. Bude sama a hráči sa budú musieť v úlohe obyčajného dieťaťa vysporiadať s nástrahami mŕtvych, ale aj živých.

Prvá epizóda druhej série vyjde ešte tento rok a bude prvou z piatich epizód, ktoré si už môžete predplatiť na PC cez Telltale, alebo Steam, hra vyjde aj na konzolách, iOS a ďalších platformách, ktoré postupne ohlásia

PC, Xbox360, PS3

SEASON 2

Firma: Telltale games

Žáner: Adventúra

WORLD OF WARC

BLIZZARD NA BLIZZCONE OHLÁSIL ĎALŠIU EXPANZIU PRE WORLD OF WARCRAFT NAZVANÚ WARLORDS OF DRAENOR. HRÁČI V NEJ DOSIAHNU LEVEL 100 A ODHALIA MINULOSŤ OUTLAND KONTINENTU. TEN SA EŠTE PRED ZNIČENÍM NAZÝVAL DRAENOR A EXPANZIA NÁM HO PRIBLÍŽI AJ S JEJ BOJOVNÍKMI. PRESUNIEME SA TAM TOTIŽ S NAŠIMI HRDINMI V ČASE, ABY SME TAM ROZPÚTALI NOVÚ VOJNU. DOSTANEME SA DO DOBY EŠTE PRED VPÁDOM ORKOV DO AZEROTHU A EŠTE PREDTÝM AKO IRON HORDA OVLÁDLA SVET.

Okrem nového sveta dostanú staré rasy Warcraftu aj svoj klasický design z prvých strategických hier, k tomu budú oproti predošlým expanziám vylepšené na vyššie detaily, dostanú nové kvalitnejšie animácie. Nečakajte však veľký skok v grafike, skôr len mierne vylepšenia.

World of Warcraft: Warlords of Draenor vyjde budúci december. Videá nám expanziu približujú a rovnako aj oficiálna stránka hry na battle.nete.

EXPANZIA BUDE OBSAHOVAŤ:

Nový kontinent Draenor (7 zón, 1 PvP zóna)
Budovanie a upgradovanie svojej pevnosti.
Level 90 upgrade postáv
Nové modely hráčov
6 nových Dungeonov a 2 nové Raidy
Heroické verzie 2 klasických Dungeonov
Nové Challenge módy
Nové bojiská a bossovia
Nové normálne a heroické scenáre
Orezanie levelu zvýšené na 100
Nové class talenty a permanentné bonusy
Zmenený systém questov so stovkami nových questov

PC

RAFT WARLORDS OF DRAENOR

Firma: Blizzard

Žáner: MMORPG

TEARAWAY

PAVOL BUDAY

HRÁČI SÚ NAJMOCNEJŠÍMI VLÁDCAMI NA PLANÉTE. NA POVEL SA OBRÁTIA PREHRANÚ BITKU, PRI NOHÁCH IM LEŽIA CELÉ KRÁĽOVSTVÁ, POSIELAJÚ SA NA SMRŤ V ROLI GENERÁLOV STOVKY JEDNOTIEK, PREPISUJÚ HISTÓRIU JEDNOU GUĽKOU. SVET DRŽIA ZA GULE V RUKÁCH, OBRAZNE, NIE DOSLOVNE. KEĎ HO POSTAVÍTE Z PAPIERA, JEHO KREHKOSŤ SA ZDÁ BYŤ HMATATEĽNÁ. A KEĎ DOŇ NAZRIETE CEZ KAMERU DO VNÚTRA, JE ILÚZIA SVETA DRŽANÉHO V RUKÁCH KOMPLETNÁ. NEJDE ALE O ILÚZIU, ALE O KULISY TEARAWAY, NOVEJ HRY OD MEDIA MOLECULE, TVORCOV ROZTOMILEJ DVOJICE SKÁKAČIEK LITTLEBIGPLANET.

Tearaway vzťah hráča a papierového sveta posúva ešte ďalej. Nevystupuje v roli ničiteľa ani ochrancu, ale sprievodcu - pomáha postave poslíčka, ktorý sa mu snaží doručiť správu. V podstate máte pod kontrolou malú obálku (v nej sa ukrýva unikátna správa a tá by mala byť vždy iná) a vediete ju k sebe. V Tearaway vystupujete ako nedostupné slnko, ku ktorému vedie komplikovaná cesta lemovaná obyvateľmi papierovej krajiny žiadajúcich o pomoc a množstva prekážok.

Čo ukázala preview verzia s približne tretinou finálnej hry, že Media Molecule nenásilne integrovali všetky prvky PS Vita do hry, pričom sa nespoliehajú na tutorialy ani dlhé vysvetlovanie, ale sú zakomponované ntuitívne, nerušia a nie sú využívané iba ako minihry, ale tvoria súčasť celku. Keď príde reč na slnko, zapne sa predná kamera a sleduje vašu tvár, keď máte nahrať cez mikrofón hrozivo znejúci výkrik na odplašenie vrán, strašiak ho bude používať celú hru!

Tearaway využíva prirodzene aj obe dotykové plochy, displej pre kreatívnu časť, otváranie balíčkov, ohýbanie plošiniek a zadný panel k ešte priamejšej interakcii. Vo svete narazíte na priesvitný papier posiaty PlayStation symbolmi, keď položíte prsty na zadný panel, tak ho roztrhajú a vojdú do vnútra. Potom môžete otáčať celou horou, presúvať chodníky alebo naháňať drobné monštrá a dotykom ich rozpučiť.

So svetom sa bavkáte, nebojujete proti nemu. Ľahko čitateľná ovládacia schéma postupne dávkuje schopnosti pre hlavného hrdinu. Iota alebo Atoi (podľa preferovaného pohlavia sa naučí skákať, zmeniť na pokrčenú guličku, dostane do rúk fotoaparát a neskôr dokáže aj sám, bez pomoci čeliť drobným nepriateľom - scraps. S tým prichádzajú aj rafinovanejšie levely a členitejšie úrovne načítavené absolútne bez loadingu alebo prerušenia. A tu ukazuje Tearaway svoj najväčší tromf.

Media Molecule už v LittleBigPlanet používali realisticky vyzerajúce materiály a nechali hráčov zasahovať do prostredia dekoráciami. Svet v Tearaway je celý z papiera, nenájdete v hre nič, čo by sa nedalo v reálnom svete postaviť. Dokonca k objektom, ktorým fotoaparátom vrátite farby, si odomknete plány na ich postavenie. Pôjde ich stiahnuť z oficiálnych stránok v PDF formáte, vytlačiť a zlepiť. Objekty sa skladajú, rozkladajú, ohýbajú a krútia tak ako v skutočnosti. Pocit papierovosti znásobuje minimum potlačených plôch vzormi, každá jedna drobnosť je vystrihnutá a nalepená, dokonca aj steblá trávy alebo kruhy na hladine, keď vstúpite do mláky.

No a potom je tu kreatívna časť. Keď vás veverička požiada, aby ste jej našli korunu, hra vás posadí za rysovaciu dosku, kde si môžete nakresliť ľubovoľný tvar, vybrať si list papiera, potom vzor vystrihnúť a ozdobiť výsledný klenot kúskami drahokamov - takisto nakreslených a vystrihnutých dotykom. Zatiaľ čo v

LittleBigPlanet išlo o aktiváciu mechanizmov výberom správnej nálepky, v Tearaway do sveta zasahujete zásadnejšie a máte pocit, že sa podieľate na jeho tvorbe, napríklad nakreslením vločiek padajúceho snehu.

V Tearaway je aj platidlo z papiera. Zbierate konfety na nákup nových filtrov do fotoaparátu a kupujete aj dekorácie, ak povedzme potrebujete nakresliť znak vášho príchodu na vlajku, vrátiť stratenú tvár postavičke alebo vyzdobiť obálku. A v leveloch sú poschovávané bonusy aj odbočky či drobné úlohy. Prieskum sveta je rovnako zábavný ako prekonávanie prekážok. V úvodných leveloch dokonca postava nevie ani skákať, spoliehate sa výhradne na presúvanie plošiniek dotykom a ťukaním do zadného panela, ktorým vyhadzujete hrdinu do vzduchu.

Hra sa spolieha viac na objavovanie a manipulovanie so svetom ako na boj s nepriateľmi, výzvou sú aj pasáže, kde skladáte naťahovaním papiera schody alebo celé bloky skál, aby sa vytvorila bezpečná cesta na vrchol hory. Tearaway je veľmi veselá hra, obrazom aj zvukom, aj udalosťami. Neprestávate žasnúť nad tým, ako Media Molecule manipuluje s papierom a čo dokáže, ak sa dá do rúk talentovaným výtvarníkom.

TEARAWAY MÁ NÁBEH STAŤ SA NAJLEPŠOU DOTERAZ VYDANOU HROU PRE PS VITA, NIE JE TO LEN FANTASTICKÝ VIZUÁL, ALE PREDOVŠETKÝM KREATÍVNA SILA A POCIT, ŽE TEN SVET NAOZAJ DRŽÍTE V RUKÁCH A MÔŽETE S NÍM ROBIŤ ČOKOĽVEK. HRA VYCHÁDZA 22. NOVEMBRA.

RECENZIE

BATTLEFIELD 4

RECENZIA

PETER DRAGULA

DICE PRED DVOMI ROKMI VRÁTILI BATTLEFIELD SPÄŤ MEDZI ELITU TREŤOU ČASŤOU. PRINIESLI SPÄŤ MASÍVNE BOJE NA ROZSIAHLYCH MULTIPLAYEROVÝCH BOJISKÁCH, AKO PRÍDAVOK PONÚKLI AJ PRÍBEHOVÚ KAMPAŇ A DOPLNKOVÚ KOOPERÁCIU, ABY SA MOHLI VYROVNAŤ KONKURENCII. PODARILO SA IM TO, DOTIAHLI ZNAČKU MEDZI ŠIROKÉ PUBLIKUM OBOZNÁMENÉ IBA S CALL OF DUTY. TERAZ V TOM POKRAČUJÚ ZASE A BATTLEFIELD 4 IDE SPRÁVNYM SMEROM.

Battlefield 4 totiž prináša výrazné kroky späť k základom série. V prvom rade ruší kooperáciu a aj samotná kampaň vyzerá, že je skôr vytvorená len pre marketingové účely a zaujatie hráčov prahnúcich po explóziách. Prím hrá špecifický multiplayer, ktorý vylepšuje Battlefield 3 v každom smere - eliminuje uzavreté malé mapy, prináša otvorenosť, zameranie na využívanie vozidiel, k dokonalosti doťahuje deštrukciu a vracia späť aj Commander mód.

Battefieldu 3 sa nedá uprieť, že do série priniesol nový život, nový vizuál, ale bol to len začiatok a až teraz autori znovu začínajú realizovať potenciál série naplno.

Príbeh kampane nedáva zmysel, ale zabaví

Príbehovú kampaň je ťažko v Battlefield sérii brať vážne. V trojke sa autori snažili vsadiť na rozprávanie, v štvorke cúvli o dva kroky späť. Kampaň je nezmyselnou zlátaninou rôznych scenérií a k tomu je krátka, vyvažuje to však dôraz na samotnú akciu.

Vo svojich štyroch hodinách kampaň nestíha vyrozprávať príbeh Čínsko-amerického konfliktu, do

PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4

Firma: DICE

Žáner: Akčná

ktorého sa neskôr pridáva aj Rusko ani realizovať svoj potenciál, nie to ešte využiť možnosti Battlefield série. Využitia vozidiel sú tak minimálne, kontakt s nimi krátky, na lietadlá a helikoptéry rovno zabudnite. Je to obrovská škoda, keďže prakticky nevyužili najlepšie časti kampane z trojky. Mimo toho si však samotné scenáriá užijete, sú hrateľnostne rozmanité, niektoré zamerané na taktiku, iné na čistú akciu, ale vždy ponúkajú čiastočnú voľnosť a hlavne deštrukciu, ktorú môžete využívať v boji. Deštrukcia síce nie je aplikovaná všade, ale tam, kde je, exceluje. Domom už neodstrelíte len steny, ale môžete ich úplne zbúrať a so správnou zbraňou môžete prestreliť aj betónové zátarasy, za ktorými sa skrývajú nepriatelia.

V misiách sa síce hrateľnosť nikam neposúva, ale keď už nič iné, odstraňuje aspoň zbytočné quicktime elementy a Slow Motion scény pri otváraní každých dverí. Všetko je rýchle a závislé od vašich rozhodnutí na bojisku. Novinkou je prídavok zbraňových balíkov, ktoré nájdete na bojiskách a v ktorých si môžete postupne vymieňať zbrane za stále lepšie. Tie sa vám odomykajú podľa vášho výkonu aj podľa toho, aké zbrane po mŕtvych nepriateľoch prevezmete. Je to najzaujímavejší element kampane, ktorý môže motivovať k jej prechádzaniu viackrát. Zbrane dopĺňa Vizor mód, v ktorom vám ďalekohľad označí nepriateľov, aby ste následne mali prehľad nad bojiskom a využili taktické výhody a možnosti ukončuje minimalistické ovládanie tímu umožňujúce ukázať na cieľ, na ktorý majú kolegovia útočiť.

V jednotlivých misiách si užijete rozmanité prostredia od zničených lietadlových lodí, cez pôsobivé zasnežené hory, zelené pláne Číny, prejdete aj cez mestá, aj cez podzemné sekcie. Misie sú doplnené rozprávaním postáv vášho tímu, ktoré nevykresľuje celkový príbeh, ale len naznačuje vzťahy medzi kolegami. Celé to pôsobí príliš plocho, pričom ani netušíte aký konflikt sa okolo vás rozpútal, nehovoriac o tom, že skončí skôr, než si stihnete uvedomiť, za čo vlastne bojujete.

Hra otvára brány do novej generácie multiplayeru

Tému konfliktu US, Číny a Ruska načatú v kampani výraznejšie rozpracuváva samotný multiplayer, ktorý obsahuje 10 rozsiahlych máp s podporou 64 hráčov. Až v multiplayeri si uvedomíte, že väčšina misií z kampane bola prakticky pozliepaná z multiplayerových máp a preto je príbeh taký ako je. Je to však pozitívne zistenie, keďže následne si môžete vyskúšať dané scenáre zahrať z iného pohľadu a v inom štýle.

DICE prakticky zachovávajú štýl Battlefield 3, mierne upravujú vybavenia, mixujú strany, ale v konečnom dôsledku dostanete to, čo už poznáte, len vylepšené o novinky dopĺňajúce hrateľnosť a to hlavne deštrukciu na každom kroku, či už ide o budovy, ktoré padajú celé k zemi, cez padanie stormov, diery v zemi po výbuchoch až po ťažisko celého Battlefieldu 4 - Levolution efekt.

Levelution je prakticky zmena mapy počas hry, teda nie len, že tankami a raketometmi ničíte všetko naokolo, mapy majú aj zlomové momenty, ktoré môžu aktivovať hráči. Padne tak mrakodrap, hotel, priehrada a tým sa zmení ako vizuál, tak aj bojové podmienky na mape. Na ostrovnú mapu príde búrka a ovplyvní možnosti boja, alebo po zatopení mesta sa hráči presunú na strechy domov. Je to zmena taktiky, na ktorú je potrebné sa čo najrýchlejšie adaptovať. Nedá sa povedať, že by to Battlefield priniesol ako prvý, ale robí to štýlovo a to v takom rozsahu ako nik doteraz. Skutočne vytvára zmenu mapy počas samotného boja a umocňuje tak atmosféru vojny. Vďaka tomu cítiť, že polhodinové boje 64 hráčov na jednej mape nie sú len robené na oko, ale majú reálny dopad na svet.

Samotné mapy sú tentoraz rozľahlé, plne otvorené a opúšťajúce uzavretý štýl máp v Battlefield 3. Autori dbali na otvorenosť a možnosti využívania vozidiel a rozmanitosť prístupu. A tak si napríklad nad mestom môžete zalietať so stíhačkou. Spolu si na mapách môžete zahrať v siedmych módoch, kde základ tvorí, samozrejme, Conquest. Dopĺňajú

ho úlohové mody, Squad a Deathmach boje a vrátil sa aj Commander mód, kde môže jeden z hráčov organizovať boje a určovať svojim vojakom a jednotlivým tímom vlastné ciele. Pre zohrané tímy to je výhoda, pre bežných hráčov ignorujúcich akúkoľvek spoluprácu je to aspoň malým nasmerovaním, kde by mohli pomôcť.

Celková hrateľnosť sa zdá vyvážená a to minimálne teraz na začiatku, keď ešte hráči nemajú odomknuté silné zbrane a bojujú prakticky s vyrovnanými. Bodovanie znovu funguje za vaše úspechy na mape, za používanie jednotlivých zbraní, classov, čo vám postupne zvyšuje skúsenosti v každej z oblastí a pridáva prístup k novým možnostiam. Na odomknutie všetkého si pripravte stovky hodín. Zbrane však nie sú to najdôležitejšie, nad všetkým stojí taktika a spolupráca, ktorú keď nemáte, je to len o štastí a chaose. Napríklad spawnovanie je náhodné v určitej vzdialenosti od zvoleného bodu a ak máte smolu, ocitnete sa priamo pred nepriateľom a to aj vo vašom domovskom tábore.

PC verzia Battlefield 4 má server browser na webe, teda stále ostáva spustenie hry len z prehliadača, do ktorého sa po skončení hry znovu vrátite. Je to škoda a možno zbytočné zdržovanie, ale umožňuje to hlbšie možnosti nastavení, prehliadanie štatistik a rebríčkov, ale napriek tomu mohli autori vrátiť aspoň základný filter priamo do hry. Multiplayer spája všetky základy Battlefieldu s novými Levolution prvkami na mapách a ukazuje tak smerovanie v novej generácii k čo najväčšej dynamike každej časti prostredia.

Vizuál oslní, doslova

Technologicky je Battlefield 4 na veľmi vysokej úrovni. Frostbite 3 engine ukazuje, čo má v sebe a vracia sa plnou silou a to ako v kampani, tak aj multiplayerových mapách. Jedinečné prostredia, pôsobivé vizuálne efekty a k tomu deštrukcia a explózie vytvárajú presne to, čo čakáme od novej generácie hier. Možno sa však DICE hlavne v

kampani sústredili na masívnosť a zabúdali na drobnosti, kde cítiť absenciu detailov, mnohé objekty a vedľajšie postavy vyzerajú poslabšie a zaostávajú za prostredím. Bojiská, ich efekty a dynamika to plne vyvažujú. Nie je nič krajšie, ako sledovať palmy ohýbajúce sa vo vetre alebo užívať si svetelné efekty na lietadlovej lodi uprostred noci, pre ktoré by si DICE adoptoval aj samotný JJ Abrams. Svetelné efekty sú citeľne jedným z nových next-gen prvkov a aj keď na prvý pohľad pekne dopĺňajú atmosféru, pri väčšom aplikovaní v niektorých častiach kampane to už začína byť nepríjemné, našťastie sa to netýka multiplayeru.

Engine funguje vo veľmi slušnej rýchlosti, v rozlíšení 1080p pri 60 fps dosiahnete plynulosť aj na pár rokov starej karte. Napríklad GTX580 sa drží okolo 50-60 fps v multiplayerových mapách na maxime. PC optimalizácii sa tak nedá nič uprieť a pri 64 hráčoch s množstvami výbuchov a akcie na obrazovke je framerate priam prekvapivý. Ak nebudete hrať na PC, pri Xbox360 a PS3 konzolách rátajte s obmedzením na 24 hráčov, ale na prichádzajúcich next-gen konzolách to už bude štandardných 64 hráčov, aj keď nie pri maximálnej vizuálnej kvalite, akú ponúka PC verzia.

Technické problémy autori výrazne eliminovali a oproti trojke je všetko odladené, jedine sme sa stretli s padaním hry po dokončení multiplayerových zápasov - to už DICE podľa oznámenia na Battlelogu rieši. Čo je však väčší problém, je vyriešenie problémov so zvukom v multiplayeri. Totiž dokonalý zvuk z predchádzajúcich Battlefield hier má trhliny a práve v multiplayeri, kde potrebujete počuť každý zvuk. Niektoré zvuky totiž miestami vypadávajú a narúša to pôsobivú zvukovú kulisu boja.

BATTLEFIELD 4 JE PRESNE TO, ČO SI FANÚŠIKOVIA BATTLEFIELDU ŽELALI, JE TO SKUTOČNÝ NÁVRAT K OTVORENOSTI A VOĽNOSTI. ZATIAĽ ČO TROJKA BOLA VIAC OBMEDZENÁ A AUTORI SKÚŠALI

9.0

NOVÉ PRÍSTUPY S KAMPAŇOU A KOOPERÁCIOU, V ŠTVORKE SA PRIMÁRNE SÚSTREDILI NA MULTIPLAYER A TO AJ CÍTIŤ. KAMPAŇ OSTALA LEN AKO DOPLNOK, KTORÝ MÁ ZA ÚLOHU UKÁZAŤ KVALITU GRAFIKY A NATRÉNOVAŤ AKCIU, ZATIAĽ ČO MULTIPLAYER PREDVÁDZA SKUTOČNÚ VOJNU S NÁLEŽITOU DEŠTRUKCIOU PRINÁŠAJÚCOU SPÄŤ PRAVÚ ATMOSFÉRU SÉRIE. PRITOM DEŠTRUKCIA SPOLU S LEVOLUTION EFEKTMI SÚ SKUTOČNOU EVOLÚCIOU MULTIPLAYERU, KTORÁ OTVÁRA BRÁNY DO NOVEJ GENERÁCIE A URČUJE SMER DO BUDÚCNOSTI.

+ pôsobivé a rozmanité lokality ako v kampani, tak aj multiplayeri
+ jedinečná grafika, svetelné efekty, deštrukcia na každom kroku
+ masívna vojna 64 hráčov so zmenou bojiska
+ commander mód

- krátka kampaň s nezmyselným príbehom nevyužíva možnosti hry
- malé technické problémy

CALL OF DUTY: G

RECENZIA

PETER DRAGULA

ACTIVISION MALI TENTO ROK ŠANCU PRENIESŤ SÉRIU CALL OF DUTY DO NEXT-GENU A POSUNÚŤ JU VPRED. ŽIAĽ NEUROBILI TAK, NENARÚŠAJÚ SVOJ VZOREC NIEKDAJŠIEHO ÚSPECHU, HRAJÚ NA ISTOTU A PRINÁŠAJÚ PRESNE TO, ČO MILIÓNY FANÚŠIKOV ČAKAJÚ A ČO ĎALŠIE MILIÓNY BÝVALÝCH FANÚŠIKOV ODHÁŇA PREČ. PRINÁŠAJÚ TOTIŽ PRESNE TO ISTÉ, ČO POSLEDNÝCH 6 ROKOV LEN V ORANŽOVO MODROM.

Napriek recyklácii autori z Infinity Ward znovu ponúkajú hráčom zábavu, akciu, explózie, presnejšie tonu explózií a masu obsahu. Tentoraz už opustili Modern Warfare podsériu a začínajú novú, ktorá sa posúva do budúcnosti a ukazuje temnú budúcnosť Ameriky. Dopĺňa to kooperačným Squads módom, prekvapením v podobe Extincion módu s lovením mimozemšťanov a samozrejme s klasicky hlbokým a herne nenáročným multiplayerom.

V Call of Duty: Ghosts skúšajú Infinity Ward vytvoriť nasledovníka Modern Warfare. Žiaľ neinovujú. Pokračujú v starých osvedčených koľajách naskriptovanej akcie doplnenej o decentné príbehové pozadie. Príbeh sa zameriava len na Ameriku, ktorá sa ocitla pod útokom Federácie, nových spojených štátov Južnej Ameriky. Tá pomocou amerického satelitu zničila veľké mestá a začína sa tak vojna o prežitie USA. Začína príbeh duchov, špeciálnej jednotky Americkej armády, ktorá ako jediná môže zvrátiť situáciu a zachrániť krajinu.

Autori v kampani sledujú príbeh otca a jeho dvoch synov, členov jednotky, ktorých cesta krížom levelmi približuje obraz zničenej Ameriky a neľútostného útoku na ich domovinu. Zároveň v pozadí prebieha druhá rovina boja duchov o samotné prežitie jednotky pred nepriateľom, ktorého si získali veľmi dávno.

Hráčov tak čaká kratučká, 4 - 5 hodín trvajúca, ale intenzívna kampaň. Preletíte rozmanitými bojiskami od vesmíru, cez pozemné boje, útoky na vozidlách až po podmorské boje. Infinity Ward chcú zaujať rozmanitosťou a v niektorých lokalitách sa im to aj darí. Žiaľ každá časť je len blesková, vesmír, čo je najzaujímavejšia lokalita skončí skôr ako sa stihne rozbehnúť. Oproti tomu generické strieľanie po stovkách nepriateľov zaberá väčšinu času, dopĺňa to malá tanková vojna a helikoptérová misia odhaľujúca dôvody, prečo by už autori mali zmeniť engine, alebo prístup.

PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4

GHOSTS

Firma: Infinity Ward

Žáner: Akčná

Kampaň prerušujú quicktime elementy, spomaľovačky pri otváraní každých dverí a niekoľko scén s pevným guľometom na vozidlách. Jedinou skutočnou novinkou do hry je pes, ktorý je síce dobrým nápadom, ale na to, že si na ňom Activision postavili reklamnú kampaň, je veľmi zle zapracovaný. Skôr ako najvernejšieho priateľa ho berte ako obdobu autíčka na diaľkové ovládanie.

Kampaň nedosahuje kvalít série Modern Warfare, skôr kopíruje nevýraznosť jej posledných častí aj Black Ops 2. Na kampani cítiť, že vedúce osobnosti Infinity Ward odišli a s nimi aj inovácie, ktoré do prvých časti Call of Duty prinášali a v Call of Dity 4 s nimi excelovali. Teraz je aj tých málo nových nápadov zapracovaných.

Tak ako kampaň ani multiplayer už nie je to, na čo sme boli v Modern Warfare alebo Black Ops zvyknutí. Autori sa snažili do multiplayeru pridať voľnosť, hráči si môžu plne nadefinovať svoju postavu, vybaviť ju perkami aj strike balíkmi. Rovnaká voľnosť vládne aj pri odomykaní zbraní, kde si sami vyberáte, ktorú zbraň za nazbierané body odomknete. Je to diskutabilný prístup, na jednej strane poteší, na druhej strane ničí motiváciu odomykať iné zbrane. Môže sa stať, že akonáhle si zarobíte na svoju obľúbenú zbraň, už vás nebude nič iné zaujímať.

Je to možno krok späť a prakticky robí multiplayerovú ponuku instantnú, tak ako aj samotné zápasy. Rýchlo vyexpovať, rýchlo vystrieľať. Jediným výraznejším prídavkom do multiplayeru je možnosť získať psa, ktorý bude vašim spoločníkom v mapách a pomôže vám pri lovení nepriateľov. Síce o neho ľahko prídete, ale podobne ako v single kampani, je aj tu aspoň malým oživením.

Multiplayer však stratil hneď niekoľko dôležitých vecí a to ako eSports prvky - ligy, nahrávanie replayov a vlastné emblémy, tak aj dôležitú vec pre náročnejších hráčov a to server browser. Ten síce plánujú autori neskôr pridať, ale dovtedy je hranie len o šťastí, kam vás hra pripojí. Je to škoda, lebo sa tak ľahko dostanete na server s veľkým pingom alebo s polovicou hráčov a na relatívne veľkých mapách sa budete viac hľadať ako strieľať. Mapy sú totiž veľké a boli by vhodné aspoň pred 24 hráčov hráčov, nie pre 12, čo je maximum vo väčšine módov. Len jeden podporuje 18 hráčov a aj to len na PC a nových konzolách. Staré konzoly si musia vystačiť s tuctom hráčov. Pozitívom multiplayeru Call of Duty: Ghosts je možnosť prakticky všetky módy hrať sólo s AI. Môžete sa tak trénovať na každý režim a každú mapu.

Samotné módy žiadne prekvapenia neponúkajú, sú to variácie

klasík od deathmatchu až po kontrolu území. Ak chcete oživenie, multiplayer dopĺňa kooperačná časť Squads. V nej sa hráči spoja do jednotiek a bojujú proti vlnám AI alebo proti sebe, kedy každý vedie svoju jednotku AI bojovníkov. Autori chceli vytvoriť obdobu SpecOps z Modern Warfare, ale žiaľ zrealizovali to bez zaujímavých úloh a boje majú blízko ku klasickému multiplayeru s botmi.

Druhá kooperačná časť Extiction je prekvapivým prídavkom a je variáciou zombíkov z Black Ops podsérie. Tentoraz však nejde o pomalých útočníkov, ale rýchlych mimozemšťanov v štýle votrelcov, ktorí sa dostali na Zem s pádom vesmírnej stanice Odin. Teraz sa snažia zahniezdiť na Zemi a vy ich musíte zastaviť. Budete im ničiť hniezda, brániť sa pred ich útokmi a za každé zabitie si zarábať peniaze na nové možnosti, upgrady a zbrane. Extinction je síce malým, ale najväčším oživením Call of Duty: Ghosts. Jediná škoda je stereotypný tmavo-fialový nádych prostredí.

Technologicky je Call of Duty: Ghosts jednoducho zastaralá, netreba si nič nahovárať a Infinity Ward môže básniť o novom engine koľko chce. Na hre vidieť, že napriek modifikáciám je 10 ročný Quake engine ďaleko za zenitom a dve generácie za konkurenciou. Neznamená to, že je hra škaredá. Textúry s vysokým rozlíšením dokážu miestami vytvoriť pôsobivé scény, nakoniec zaberá 32 GB. Napríklad spomínané vesmírne scény sú jedinečné. Žiaľ kvalita textúr nie je konzistentná a zatiaľ čo niekde sa blíži ku 4K, inde nedosahuje ani štandardov pre 720p. Engine nezvláda dostatočne predviesť náročnejšie prvky, zapotí sa pri explóziách, dynamická deštrukcia neexistuje a vzhľadom na absenciu kvalitného svetelného modelu, vyzerajú nočné prostredia šedo a fádne.

Pozitívom je, že sa autorom podarilo otvoriť lokality, ale žiaľ tie následne ukazujú obmedzenia vizuálu mimo malého územia, strácajú sa detaily a s nimi klesá aj ich kvalita. Na druhej strane zapracovanie psa je zaujímavým prídavkom, jeho pomoc v hre poteší, ale žiaľ hre to nepomôže rovnako ani AI rýb, ktorou sa autori pochválili, pričom zabudli na AI statických protivníkov v kampani.

Výkonovo hra neexceluje a jej umelo vynútené požiadavky sú skôr sklamaním. Call of Duty: Ghosts totiž bez dôvodu vyžaduje 6 GB RAM, pričom využíva len okolo 2 GB, nehovoriac o pamäťových leakoch a nečakaných prepadoch framerate pri náročnejších situáciách a to ešte ani Nvidia neprišla so svojimi prídavkami

6.0

špeciálnych vylepšení. Tie doplní až neskôr patchom a pridá napríklad reálnu srsť pre psa. Samotný výkon hry však určite nevylepšia.

CALL OF DUTY: GHOSTS JE UKÁŽKOU TOHO, ČO DOKÁŽE STAGNÁCIA A KAŽDOROČNÉ VYDÁVANIE NAROBIŤ S HERNOU SÉRIOU. SVOJHO ČASU, HLAVNE PRI ZAČIATKU MODERN WARAFARE SÉRIE BOLA HVIEZDOU, KTORÁ ZAŽIARILA, ALE POSTUPNE SA JEJ ŽIARA VYTRÁCA. ACTIVISION SA SNAŽÍ S MINIMÁLNYMI INVESTÍCIAMI NEUSTÁLE VYTVÁRAŤ NOVÉ VERZIE TOHO ISTÉHO BEZ TOHO, ABY INOVOVALI A POSÚVALI SÉRIU TECHNOLOGICKY A HRATEĽNE VPRED. STAGNÁCIU SA SNAŽIA VYVAŽOVAŤ STÁLE VÄČŠOU PONUKOU OBSAHU, KTORÁ TENTORAZ PREKONÁVA VŠETKY HRY CALL OF DUTY. SINGLEPLAYER, MULTIPLAYER A DVA KOOPERAČNÉ MÓDY VYDRŽIA NA DLHÝ ČAS, STAČÍ AK NEMÁTE VEĽKÉ NÁROKY A STAČÍ VÁM PRAKTICKY TO ISTÉ AKO V POSLEDNÝCH CALL OF DUTY HRÁCH. PLUS AKO BONUS DOSTANETE PSA.

+ Kompletná ponuka + kampaň, dve kooperácie, multiplayer
+ Možnosť boja proti AI v multiplayerových modoch
+ Kampaň ponúka neustálu akciu a rozmanitosť

- na vizuále a celkovom spracovaní už výrazne cítiť vek enginu
- chýba server browser pre MP
- málo hráčov na veľké mapy v MP
- vozidlá v kampani
- umelo zvýšené požiadavky na PC

ASSASSIN'S CREE

RECENZIA

PAVOL BUDAY

MÁLOKTORÁ HRA VÁM PONÚKNE TAK DETAILNÚ SONDU DO VNÚTRA ŠTÚDIA, KDE VZNIKALA, AKO ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. ZMAZAŤ ROZDIELY MEDZI TÝM, ČO JE SKUTOČNÝM ZÁMEROM A ČO PREŽÍVATE NA OBRAZOVKE, SA UBISOFT POKÚŠA OD PREDSTAVENIA MULTIPLAYERU. TERAZ SA IM PODARILO PREJSŤ ZA POMYSELNÚ HRANICU A DAŤ PRESVEDČENIU ZABIJAKOV "VŠETKO JE POVOLENÉ, NIČ NIE JE PRAVDIVÉ" HMATATEĽNÝ VÝZNAM.

Assassin's Creed IV: Black Flag nevznikol v štúdiách Ubisoftu, ale v spoločnosti Abstergo Entertainment. Medzi tou skutočnou a fiktívnou - existujúcou iba v univerze hry - je tak tenká čiara, že podplácaniu zamestnancov za nadčasy pašovaným alkoholom, kreatívnej kultúre a dennej rutine je ľahké uveriť. Rovnako ako konverzáciám o uspokojení akcionárov, prieskumom trhu, odozvy fanúšikov aj reakcie na každoročné vydávanie hry. Toto predsa musí riešiť aj Ubisoft! Stačí sa pohrabať v počítačoch. V Assassin's Creed IV: Black Flag totiž hráte za zamestnanca Abstergo Entertainment, ktorý na svojom počítači hrá rovnomennú hru a vytvára z nej záznam synchronizáciou misií.

Ak ste doteraz nevenovali pozornosť dianiu mimo Animu, zariadenia schopného extrahovať zážitky na základe DNA, je najvyšší čas pri nudných pasážach zbystriť pozornosť. Abstergo má obrovské plány s rôznymi časovými epochami, spomína sa ďaleký východ aj nám blízka Praha, tu a tam narazíte na útržky zo života Desmonda Milesa, aj Observatórium, o ktoré majú záujem ako templári aj asasíni, odvekí rivali. Abstergo kalkuluje dopredu a cez skryté odkazy poukazuje na obrovský potenciál série Assassin's Creed a jej mimoriadne bohatú históriu.

PC, XBOX 360, PS3, PS4, XBOX ONE

D 4: BLACK FLAG

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná Adventúra

Zatiaľ čo život vonku Animu je dôležitý pre ortodoxných, nováčikov zmetie, pretože to dôležité sa odohráva vo vnútri. Assassin's Creed IV: Black Flag zostáva na americkom kontinente, zavedie vás do zlatého obdobia pirátov Karibiku dve generácie pred udalosti Assassin's Cred III. Ujmete sa role Edwarda Kenwaya, piráta z vlastnej vôle, ktorého krv koluje aj v žilách indiána Connora.

Odveký konflikt medzi templármi a zabijakmi je utlačený do úzadia sebeckým cieľom Edwarda - zarobiť si na pokojný, ničím nerušeným život rýchlo a za každú cenu. Pirátska tematika tak prevzala štafetu a podľa nej sa riadi náplň misií, ktoré vykonávate nie pre rád ani pre vyššie ciele. To sa však ku koncu zmení, keď dôjde k zlomu v príbehu. Kostým zabijaka mu nepatrí, ale pristane mu.

Jednou z najviac vytýkaných nedostatkov Assassin's Creed III bol slabý rozbeh, Black Flag otvára svet od samotného začiatku a nevedie vás slepo za ruku, počas celej svojej dĺžky predstavuje nové a nové prvky. Niektoré známe (fúkačka, starostlivosť o vlastnú usadlosť), iné nové, kam patrí aj manažment vlastnej flotily. Po zrušení Uplay Passu je dostupný pre všetkých, navyše prístupný aj ako samostatná súčasť hry hrateľná na tabletoch, ktoré fungujú cez oficiálnu aplikáciu ako druhá obrazovka s interaktívnou mapou.

A mapu budete potrebovať. Svet v Assassin's Creed IV: Black Flag je obrovský. A nedá vám spať, kým nebudete mať pozbierané všetky fragmenty Animu, truhlice, objavené všetky malé ostrovčeky, vydrancované flotily a celé konvoje plachetníc plné dobrôt. Námorné súboje, vynikajúco spracované už v Assasin's Creed III, hrajú prím pri preprave a prieskume sveta. Lode teraz dobrovoľne nevydávajú prevážaný tovar, ale musíte si ho vybojovať. Po oslabení delami prichádza na radu nalodenie a zabíjanie posádky. Podmienky sa u každého stretu menia, raz stačí zabiť vybraný počet, inokedy zapichnúť kapitána a zničiť vlajku.

Boje na mori sú pochopiteľne odstupňované a čím je väčší cieľ alebo konvoj, tým sú ťažšie a vaša loď - Kavka (Jackdaw) sa bez upgradov nezaobíde. A tu prichádza k slovu ekonomika a večný nedostatok surovín a peňazí na nákup pancierovania, kvalitnejších diel, ich väčšieho počtu po stranách aj lepších zbraní používaných v častých bojoch s nepriateľmi. Nezostáva vám nič iné, iba prijať pirátsky život a drancovať obchodné lode, loviť veľryby, potápať sa k vrakom lodí, suroviny predávať, na súši loviť zvieratá a plniť každučkú úlohu.

Množstvu značiek na mape sa nedá povedať nie, vždy je čo robiť a pri pozvoľnom dávkovaní nových prvkov nemáte pocit, že opakujete dokola tie isté činnosti, aj keď ste ich už vykonávali. Samozrejme, že dobíjanie pevností bude mať ten istý priebeh, aj odkrývanie mapy podlieha lezeniu na veže a skladiská vždy vykradnete až po nájdení človeka s kľúčom. Stále máte však kontrolu nad situáciami a to aj vtedy, ak sa spustí alarm, bijú na poplach a privolané posily vzbudzujú rešpekt.

Súboje sa od Assassin's Creed III drasticky nezmenili, sú postavené na odrážaní útokov, rozbíjaní obrany obrnených nepriateľov a finišov. Zbrane sú rozdelené podľa vlastností a čím silnejšie držíte v rukách, tým rýchlejšie odrazíte hrozbu, čo sa vždy zíde, ak vyvoláte roztržku v zakázanej zóne, kde by ste sa mali pohybovať po tichu. Každú situáciu môžete teraz vyriešiť bojom, pokiaľ nie sú podmienky misie stanovené inak.

Misie, v ktorých ste museli spraviť prieskum, vypáčiť informácie a potom vykonať vraždu, v Assassin's Creed IV: Black Flag nenájdete. Cestu vám ukazujú všade prítomné navigačné značky, stratiť sa nie je kde a aj pri takto predpripravenej pôde máte stále možnosť pristupovať k úlohám podľa preferovaného štýlu. Hra však apeluje na akčnosť a rýchle vyriešenie situácií bojom. V mestách sa už nemusíte obťažovať strhávaním plagátov, stačí uniknúť prenasledovateľom, schovať sa a už už nie ste hľadaným mužom. Strážam na strechách však tak ľahko neuniknete, majú orlí zrak a ak si na nich nedáte pozor,

akákoľvek snaha o zakrádanie v kríkoch skončí nezdarom.

Zjednodušený je aj presun medzi lokalitami, vďaka synchronizovaným vežiam môžete medzi tromi mestami a už navštívenými lokalitami na svetovej mape cestovať teleportom. Navyše ak ste online, mnohé objavy zdieľate so svetom a na mapu sa zakresľujú dočasné flotily, cenné truhlice alebo narazíte na udalosť s lovom bielej veľryby. Objavovať sa naozaj oplatí.

Svet v Assassin's Creed IV: Black Flag, či už ste na súši, alebo na mori, je bohatý na udalosti a s meniacimi sa poveternostnými podmienkami, ktoré sú mimochodom spracované fantasticky, mu nechýba potrebná autenticita. Pristihnúť sa, ako sa dívate na scenériu s priezračnou vodou, bielym pieskom a rozpálenými skalami, nie je ničím výnimočná. Graficky patrí hra medzi to najlepšie, čo si na aktuálnej generácii konzol môžete dovoliť. Exotika zafungovala už minulý rok vo FarCry 3 a funguje aj teraz, hlavne keď je vonku ponuré počasie.

Počasie na mori ovplyvňuje aj viditeľnosť, budete sa plaviť v hmle, unikať hliadkam medzi ostrovčekmi aj po sebe páliť v búrke s vysokými vlnami, ktoré majú teraz deštrukčný charakter. S posilneným arzenálom diel po stranách a prove a zakúpeným mínometom sa dajú hravo dobyť pevnosti, akési brány do najťažších častí mapy. Boje sú náročné a cez ďalekohľad odhaľujúci hrozbu a náklad sa môžete hravo vyhnúť najsilnejším.

V Assassin's Creed IV: Black Flag platia isté pravidlá, ak sa podľa nich neriadite, dôjde k desynchronizácii a reštartu. Mnohé situácie majú iba jedno riešenie (napríklad prenasledovanie alebo odpočúvanie rozhovoru) a vždy je jednoduchšia cesta tá, s ktorou rátali autori. Často ich prechádzate systémom pokus omyl. Hra vás ale nijako neobmedzuje, kľudne počas úteku môžete prehľadávať truhlice alebo synchronizovať vežu či hľadať popevky pre posádku lode alebo regrútovať v zadných uličkách. Narazíte tu aj na drobné chybičky krásy, ktoré zážitok degradujú, ale nekazia ho. Sú spojené s chorobami hier v

otvorených svetoch, keď postava neskočí tam, kam chcete, keď sa nevie chytiť stažňa alebo keď sa chcete schovať, tak vyskočí na debnu, kde je každému na očiach.

Už v Assassin's Creed III sa ponúkali námorné bitky v multiplayeri, no táto atraktívna možnosť je naďalej aj v Assassin's Creed IV: Black Flag ignorovaná. Ubisoft to ospravedlňuje tým, že najviac akcie sa odohrávalo na súši. Multiplayer je spracovaný ako samostatná časť s dôverne známymi módmi, v ktorých lovíte alebo ste loveným a kooperačnou časťou - Vlčia Smečka (Wolfs Pack). Vyžaduje pomerne veľké úsilie, aby ste sa zoznámili s jeho pravidlami a pochopili ako funguje bodovací systém, pasce a využívanie schopností. Až potom začnú byť jasné chargované útoky, dôležitosť zostať nepozorovaný alebo zmätenie súpera premenením okolostojacich na dvojníkov.

Levelovaním si odomykáte tony kozmetický doplnkov pre postavy, schopností aj perkov, ktoré sa dajú kupovať aj za reálne peniaze, ak nechcete strácať časť akumulovaním herných kreditov na ich zakúpenie - a to ide celkom pomaly. Novinkou je Laboratórium, kde si môžete namixovať vlastný režim a

prispôsobiť si jeho pravidlá až na úroveň zákazu ukazovateľov a výšky odmien za zabitia. Opäť však platí, že na multiplayer si treba vyhradiť dostatok trpezlivosti a času.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG JE JEDNOU Z MÁLA HIER, S KTOROU ZASPÁVATE A PRE KTORÚ VSTÁVATE Z POSTELE. PLNÍ SNY O PLAVBE NA LODI A PIRÁTSKOM ŽIVOTE, VRÁTANE HĽADANIA POKLADOV POMOCOU NEJASNÝCH INŠTRUKCIÍ NA ZDRAPOCH PAPIERA. VAŠOU ÚLOHOU NIE JE ZABRÁNIŤ KONFLIKTU ANI ZMENIŤ HISTÓRIU, ALE PREŽIŤ DOBRODRUŽSTVO V MIMORIADNE ATRAKTÍVNOM PROSTREDÍ. UBISOFT DOKAZUJE, ŽE JE MOŽNÉ VYTVORIŤ HRU S OTVORENÝM SVETOM PRI ROČNEJ ITERÁCII. FORMULA ZATIAĽ FUNGUJE, OTÁZKOU JE, DOKEDY.

9.0

+ obrovský svet k preskúmaniu
+ dávkovanie nových prvkov až do záveru
+ prepojenie online a zdieľanie objavov
+ spracovanie Karibiku a života pirátov

- vybrané situácie majú iba jedno riešenie
- vojna zabijakov a templárov hrá už druhé husle
- námorné bitky si v multiplayeri nezahráte

WOLF AMONG U

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

RECEPT NA PERFEKTNÚ HRU JE SMIEŠNE JEDNODUCHÝ: DAJTE HRÁČOM PRESNE TO, ČO CHCÚ A NIE TO, ČO SI MYSLÍTE, ŽE BY MOHLI CHCIEŤ. V TELLTALE GAMES TO VEĽMI DOBRE VEDIA A NAVYŠE DOKÁŽU NAPRIEK HROZIVO VYZERAJÚCIM GRAFOM MARKETINGOVÝCH KRAVAŤÁKOV PRINIESŤ NA HERNÚ SCÉNU TITUL ZO ŽÁNRU, DO KTORÉHO BY SA MÁLOKTO DOBROVOĽNE PUSTIL. LENŽE STAČÍ UKÁZAŤ ZAUJÍMAVÚ TÉMU, KVALITNE JU SPRACOVAŤ A VÝSLEDOK SA DOSTAVÍ AKO V HITPARÁDACH HODNOTENÍ, TAK AJ PREDAJNOSTI.

Telltale Games presadili epizodický spôsob distribúcie hier, ktorému málokto veril. Začali s osvedčenými značkami, no tie by bez poctivej hrateľnosti spráchniveli v prepadlisku dejín. Po komediálnyh žánroch prišiel zlom - The Walking Dead - rana z milosti pre milovníkov príbehov a pútavých rozprávaní. Kašľať na predlohu (tentoraz myslíme komiks, nie seriál, ktorý je fajn, ale stále len tak mierne fajn), spracovanie dospelých tém dopadlo na výbornú. O čosi podobné sa snažia vo vyčančanej podobe Heavy Rain (úspešne) a taktiež Beyond: Two Souls (nie až tak úspešne). Telltale Games jednoducho vedia, ako na to.

Predlohou pre The Wolf Among Us je opäť komiks, tentoraz Fables vydávaný pod hlavičkou Vertigo (odnož DC). Nepatrí medzi extrémne známe kúsky, avšak to nič nemení na celkovej kvalite tejto grafickej novely, ktorá sa dočkala bezmála 140 pokračovaní. Ani tentoraz nečakajte žiadny superhrdinský kúsok, ale spojenie rozprávkových postavičiek s depresívne ladeným New Yorkom z 80. rokov, z ktorého sála poctivá noirová beznádej, depresia a amorálnosť. Nie je to však len prostredím, často aj postavami, predmetmi či celými budovami zahalenými do výrazných tónov fialovej či žltej farby. Celkové zhnusenie zo života, ktorý akoby stratil

PC, XBOX 360, PS3

US EP.1

Firma: Telltale games

Žáner: Adventúra

svoj zmysel, je v betónovej džungli ešte viac utápaný v litroch alkoholu.

Dej odohrávajúci sa v americkom veľkomeste by bol len trápnou kulisou, keby neexcelovali samotní herci. Postavy sú nielenže skvelo napísané, ale ich charizmu výrazne podporuje dabing. Všetci rozprávkoví hrdinovia (od Šípkovej Ruženky, Snehulienky cez Červenú čiapočku a vlka, ktorý ju chce zožrať po tri prasiatka, krásku a zviera) boli prenesení do spomínaného New Yorku. Aby mohli spolunažívať medzi bežnými ľuďmi, musia žiť v ústraní, nenarušovať rovnováhu nášho sveta, svoju skutočnú podobu utajovať a strániť sa odhalenia. Najväčší strach majú hrdinovia detských príbehov z Farmy, kam putujú všetci, ktorí sa nedokážu začleniť do spoločnosti, prispôsobiť - a tento strašiak zaberá na všetkých.

Hlavným protagonistom, ktorého hráč ovláda, je šerif Bad Bigsby Wolf - vlk samotár, ktorý je prototypom noirového detektíva. Na dno pohárika sa pozerá pravidelne, fajčí jednu od druhej a slovo optimizmus či dobrá nálada v jeho slovníku nenájdete. Večne ustaranú tvár, prepotenú košeľu a ležérne povolenú kravatu dopĺňa skvelý hlas Adama Harringtona. Do kože osudom ťažko skúšaného detektíva, ktorý sa dokáže zúrivosťou premeniť na krvilačného vlka, sa vžijete ľahko aj napriek jeho ťažkej povahe. Vychádza s málokým, no samotárska povaha z neho robí skvelo napísaný charakter. Ani ostatné postavy nie sú jednoznačne profilované ako čisto kladné, čo zistíte hneď v úvode pri strete s horárom.

Úvodná scéna vás doslova vrhne do deja a dá vám pocítiť zvrátenosť jednotlivých postáv. Spomínaný horár (v rozprávkach rozpára vlkovi brucho, z ktorého vylezie dôchodkyňa a jedna tínedžerka s červenou čiapkou na hlave) fyzicky ubližuje ľahkej dievke, z ktorej sa napokon vykľuje rozprávková Faith. Násilím a krvavými scénami sa nešetrí, o čom svedčí aj sekera v hlave rozprávkového hrdinu. Lenže postavy z iného sveta vo Fabletown, ako si svoju štvrť nazvali, nezomierajú. Teda by nemali. Bigsbyho nový prípad však tento fakt vyvracia a začína sa práve vraždou. Neskôr zistíte, že nie jedinou a vypátrať masového vraha žien bude vašou úlohou v nasledujúcich piatich epizódach.

Odhaľovanie jednotlivých črepkov príbehu je rýchle, neustále sa niečo deje a atmosféra vďaka novým situáciám nestráca príťažlivé, až zbesilé tempo. Doba hrania tým síce trpí a epizódu máte za sebou za hodinku a pol, maximálne dve, no neľutujete to rovnako ako pri čítaní kvalitnej detektívky či sledovaní filmu. Dej nie je striktne lineárny a dostanete možnosť voľby, napríklad za ktorou postavou sa vyberiete skôr, pričom práve v týchto momentoch sa rozhoduje o tom, kto prežije.

Hrateľnosť sa však oproti The Walking Dead príliš nezmenila, dokonca je postup ešte lineárnejší a jednoduchší. Jednotlivé obrazovky obsahujú zopár predmetov a akcií, ktorých zbieranie či aktivovanie je otázkou niekoľkých klikov. Stratiť sa nemáte kde, zabudnúť na niečo taktiež nie. Hranie tak pripomína skôr sledovanie a decentné ovplyvňovanie interaktívneho komiksu, no atmosfére to vôbec neškodí. Rozhovory sú napísané pútavo a s citom, znovu je potrebné sa pri dialógoch rýchlo rozhodovať, ktorú z volieb zvolíte a tá ovplyvní dej. Niekedy je lepšie byť ticho, inokedy môžete zvoliť neutrálny postoj, niekoho obviniť či sa ho zastať. Vzhľadom k tomu, že sme zatiaľ mali k dispozícii len prvú epizódu, bolo nemožné otestovať detailne vplyv výberu jednotlivých tém na správanie sa postáv či celkovo dej.

Všetci protagonisti si však vaše správanie pamätajú a jemné náznaky pri prejavovaní emócií pocítite zatiaľ len okrajovo. Je paradoxné, že sa o niečo podobné snažia vysokorozpočtové tituly orchestrálnou hudbou, zomierajúcim hrdinom, no omnoho jednoduchšie a prirodzenejšie to dokáže The Wolf Among Us taktným mlčaním alebo pohľadom dvoch postáv na seba. Hranie tak nie je už klasickým hraním ako takým (stále zápasíte s gamepadom či trieskate do klávesnice), ale skôr prežívaním, nazeraním do vnútra postáv. Práve táto vlastnosť hry je pevným pilierom podmanivej atmosféry, ktorá vám nedovolí len tak od nej odísť, nevnímať jej pozadie, problémy. Nemôžete len tak prestať bez toho, aby ste sa nezamysleli, atmosféra vás nepohladila svojou depresiou, ťaživým dychom beznádeje.

Technické spracovanie The Wolf Among Us je čisto komiksové, z každej obrazovky cítiť svojské emócie, mnohému dopomáhajú vyššie spomínané farebné odtiene. Animácie sú skromné,

postavy sa žiaľ niekedy nezmyselne zasekávajú o objekty a náročnejšie ovládajú. K hre nepotrebujete nič viac ako klávesnicu a myš. Pribudlo viac akčných QTE, kedy musíte rýchlo kliknúť na správne miesto, stlačiť vhodnú klávesu alebo ju rýchlo stláčať. Sú zastúpené početnejšie, no pôsobia omnoho viac prirodzene, takže vám pri naháňačke nepríde nezmyselné uhýbať sa hádzaným predmetom či pri bitke klikať na určité miesta.

THE WOLF AMONG US TO MÁ ROZOHRANÉ NA VÝBORNÚ. KAŠĽAŤ NA KRÁTKU HERNÚ DOBU A DROBNÉ NEDOSTATKY V OVLÁDANÍ, PRVÁ EPIZÓDA SI VÁS ZÍSKA A SVOJOU ATMOSFÉROU CHYTÍ POD KRKOM A NEPUSTÍ. PRESNE TAKTO BY MAL VYZERAŤ INTERAKTÍVNY KOMIKS, KTORÝ MÁ OBROVSKÚ ŠANCU ZAUJAŤ AJ NEHERNÉ PUBLIKUM. NIE JE TO UMENIE V KLASICKOM ZMYSLE SLOVA, ALE DÔKAZ TOHO, ŽE HRY SKUTOČNE DOKÁŽU ROZPRÁVAŤ PRÍBEH ROVNAKO PÚTAVO AKO KNIHY A FILMY.

9.0

+ atmosféra
+ príbehové pozadie a charaktery postáv
+ vizuálna hostina
+ prejavovanie emócií

- ovládanie
- niektoré časovo obmedzené voľby

TRAILER >>>

OUTLAST

RECENZIA

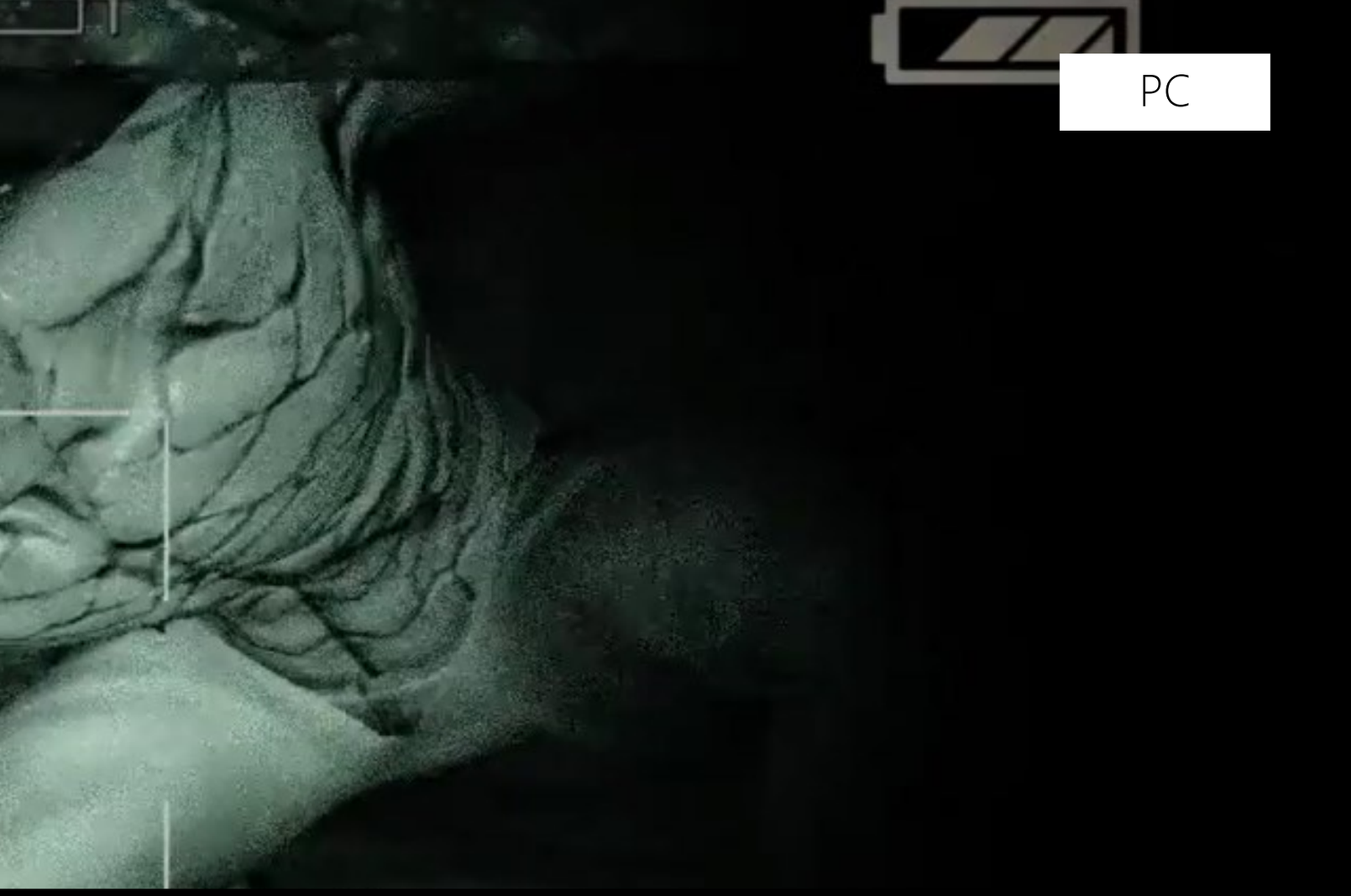
BRANISLAV KOHÚT

Strach nás núti k odvahe -- Ovidius

NIEKEDY PADNE VHOD, KEĎ ČLOVEKU NASKOČÍ HUSIA KOŽA PRI DESIVEJ KNIHE, FILMOVOM HORORE ALEBO STRAŠIDELNEJ HRE. AJ OUTLAST CHCE VYVOLAŤ ZIMOMRIAVKY A PONÚKA DESIVÚ VÝZVU, KTORÁ SA NAJLEPŠIE PRIJÍMA O POLNOCI, OSAMOTE A V ABSOLÚTNEJ TME. TO JE TEN SPRÁVNY ČAS NA ODŠTARTOVANIE NOČNEJ MORY, PRI KTOREJ VÁM PO CHRBTE BEHÁ MRÁZ. SKÔR, AKO VSTÚPITE, MUSÍTE VŠAK MAŤ ABSOLÚTNU ISTOTU, ŽE TO NAOZAJ CHCETE UROBIŤ KEĎ PREKROČÍTE PRAH, UŽ NEBUDE MOŽNÝ NÁVRAT SPÄŤ A NIKTO NEVYPOČUJE VAŠE ZÚFALÉ VOLANIE O POMOC.

Investigatívny žurnalista Miles Upshur sa chopil každej príležitosti, aby pripravil jedinečnú reportáž. Tentoraz si však zobral priveľké sústo. Keď vstúpil do brány ústavu, aby vyšetril tajuplné udalosti, ktoré sa odohrávajú za jeho múrmi, netušil, že zažije skutočné peklo. A vy ho prežijete spolu s ním, vyzbrojení iba zvedavosťou a kamerou s nočným videním, ktorá len letmo odhaľuje hrôzy, čo sa odohrávajú na psychiatrickej liečebni.

Očakávania, čo príde a čo nájdete v prázdnych, väčšinou zatemnených miestnostiach ožiarených len monitormi opustených počítačov, začnú pozvoľna budovať desivú atmosféru už od úvodu. Čoskoro narazíte na prvých pacientov, ktorých zjavne postihlo aj niečo horšie ako demencia. Niektorí vyzerajú pokojne a relatívne mierumilovne a majú neprítomný výraz. Iní začnú byť agresívni, keď sa k nim priblížite. Oni sami sa však boja, niekoho alebo niečoho, čo za sebou zanecháva krvavé stopy a zohavené telá



PC

Firma: Red Barrels

Žáner: Survival

strážnikov, na ktoré budete narážať čoraz častejšie. Strach sa postupne prehlbuje a najintenzívnejšieho ho prežívate v tmavých priestoroch, kde sa orientujete výhradne cez hľadáčik kamery.

V temnote číha nebezpečenstvo, ktoré priťahujú hlasné zvuky. Veľmi dobre si preto rozmyslíte, či budete dvere do ďalších miestností otvárať prudko a hlučne alebo radšej pomaly bez zbytočného rámusu. Aj tak budete vstupovať do ďalších priestorov s búšiacim srdcom a obavou, čo tam na vás čaká. Hoci sú priestory zaplnené objektmi, vaše aktivity sa väčšinou obmedzujú na rýchly postup vpred a zbieranie bateriek, bez ktorých nefunguje spásonosné nočné videnie. Niekedy narazíte na písané záznamy, ktoré postupne vykresľujú obraz toho, čo predchádzalo hrôze naokolo, popri tom sa ukladajú aj vlastné novinárske poznámky mapujúce situáciu. Príležitostne je postup spestrený hľadaním kľúčov, aktivovaním spínačov alebo otáčaním potrubných kohútikov - inak neodomknete výťah, nedostanete sa do strážnej miestnosti a nezbavíte pretlaku vody, ktorá bráni vstupu do šachty. Tieto činnosti sú dôležité, ale vždy na vás upozornia smrtonosné postavy ukryté v tme.

Postup v Outlast je založený na jednoduchom ovládaní a vystačí si so základnými úkonmi. Interakcia s okolím je minimálna, nečakajte podrobnú prehliadku domu ani rébusy, ktoré by otvorili ďalšiu cestu. Progres spočíva v dynamike a rýchlych rozhodnutiach, keď je vám neustále niekto alebo niečo v pätách. Vtedy skutočne nemáte čas na exkurziu a snažíte sa len nájsť miesto, kde by ste zaliezli a boli aspoň na chvíľu v bezpečí. Ak vám v takej chvíli zazvoní mobil, vyskočíte dva metre do vzduchu.

V Outlast treba konať rýchlo a rozhodne nečakať, kým si po vás prídu mäsiari, bažiaci po vašej krvi. Najlepšou obranou je útek, ukrývanie v šatňových skrinkách a pod posteľou. Ani tam sa však nezbavíte strachu, dokonca sa stupňuje, úmerne s blížiacimi sa krokmi a dramatickou hudbou. Keď cez úzke štrbiny kovových dverí uvidíte

mohutné telo netvora, ktorý prekutáva vedľajšiu skrinku, zaleje vás studený pot a modlíte sa, aby nedorazil až k vám. Pocit strachu umocňuje fakt, že ste neozbrojený a nemôžete používať nijaké zbrane, ktoré by vás zbavili prenasledovateľov. Vo výnimočných prípadoch útočníka odstrčíte, ale to je len krátkodobé riešenie, pretože vzápätí je vám opäť v pätách.

Relatívne bezpečie nájdete v potrubiach vzduchotechniky, ktoré spravidla vedú tým správnym smerom. Krvavé nápisy, rozbité okná, stopy podivných rituálov a chladné oči, ktoré sa nečakane zalesknú pred kamerou, vás však nútia byť stále v strehu. Každý chybný alebo unáhlený krok sa môže vypomstiť. Na druhej strane, keď sa niekde pridlho motáte, vzápätí vám na krk dýcha smrť.

Dej sa neobmedzuje len na kancelárie a cely pre pacientov, ale zavedie vás aj do kanalizácie, starého kina, kaplnky, na strechu niekoľkoposchodovej budovy a do záhrady, kde je sloboda iba zdanlivo na dosah. A niekde v tom chaose plnom šialencov a vrahov, nájdete aj spriaznenú dušu, ktorá sa vám pokúša pomôcť, alebo možno iba hľadá pomoc pre seba. V každom prípade zanecháva stopy a dáva nádej, že všetko môže skončiť dobre.

Koniec nočnej mory príde po niekoľkých hodinách a aký bude, zistíte, keď v koži Milesa prekročíte prah ústavu. Príbeh síce zaváňa klišé, ktoré azda ničím neprekvapí, ale hra sa ani náhodou nesnaží získať cenu za najlepšiu story. Tvorcovia sa namiesto vymýšľania komplikovaného deja sústredili na vytvorenie dokonalej atmosféry strachu so šokujúcimi momentmi, keď na vás niečo vyskočí z tmy. Dobrý horor má v prvom rade vydesiť a v tomto smere Outlast uspel na výbornú.

Red Barrels naaranžovali viacero nervy drásajúcich situácií, ktoré prekryli modernou grafikou a skromným, ale trefným ozvučením. Vo svetle hra príliš neboduje, ale pochmúrne lokality vnímané nočným videním kamery, sú desivo presvedčivé. Pripomínajú efektné momenty z filmu REC.

Preto je dobre, že väčšia časť hry je ponorená do tmy, na druhej strane je škoda, že finále je príliš osvetlené a atmosféra strachu s ním vyprchá. Dramatické momenty v hre sú vyostrené búšením srdca a krátkou intenzívnou melódiou, čo v hráčovi šponuje nervy do prasknutia. Viac zvukov ani netreba, stačí príležitostný hlas, lomoz v úzadí, tlmený výkrik, o zvyšok sa postará predstavivosť.

OUTLAST JE ADRENALÍNOVÁ VÝZVA, KDE POD RÚŠKOM TMY, VYZBROJENÝ LEN KAMEROU A ODHODLANÍM PREŽIŤ, ZAKÚSITE SLASTNÝ POCIT STRACHU. TEN POCIT BY MOHOL TRVAŤ O NIEČO DLHŠIE A FINÁLE NIE JE STOPERCENTNOU SATISFAKCIOU, ALE CELKOVÝ DOJEM JE STRAŠIDELNE DOBRÝ. PRETO NEVÁHAJTE, PRIPRAVTE SI DOSTATOK SPODNÉHO PRÁDLA A POĎTE SA KRÁSNE BÁŤ!

8.5

+ strašidelne dobrá atmosféra
+ pohľady kamery s nočným videním
+ gradácia dramatických situácií
+ postup bez akýchkoľvek zbraní
+ cena

- relatívne krátke
- neprekvapivý príbeh
- slabší záver

XCOM ENEMY W

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

PRED ROKOM SME SA ZOZNÁMILI S NEZNÁMYM NEPRIATEĽOM Z HVIEZD V STRATÉGII XCOM: ENEMY UNKNOWN A NAKOPALI MIMOZEMŠŤANOV DO ZADKU. HROZBA VŠAK EŠTE NEPOMINULA A NAVYŠE SA OBJAVIL NOVÝ PROTIVNÍK Z VLASTNÝCH RADOV. ZACHRÁNIŤ ĽUDSTVO PRED KATASTROFOU BUDE NÁROČNEJŠIE, ALE AJ ZÁBAVNEJŠIE.

Expanzia XCOM: Enemy Within neprináša nový príbeh, ale obaľuje kostru pôvodného ťaženia, ktoré teraz chutí ako šťavnatý biftek. Bude to teda deja vú, kde je svet znovu vyklepaný z prvej návštevy ani náhodou nie priateľských, mimozemšťanov. Do terénu vyrazia vojenské tímy zelenáčov, z ktorých sa postupne stanú ostrí veteráni s hviezdičkami na ramenách. Na základni sa budú pitvať telá sivých návštevníkov a vyvíjať technológie, ktoré pomôžu uspieť v potýčkach s votrelcami. V podzemí pribudnú nové miestnosti a v hangári lietajúce stroje, ktoré na oblohe prenasledujú UFO. A to všetko je financované z pravidelných príspevkov od svetovej rady, ktoré sa dajú zvýšiť umiestnením satelitov nad ohrozenými štátmi. Možností, ako uspieť v nerovnom boji, je však teraz oveľa viac.

Nové prvky sa objavujú už na začiatku ťaženia. Priebeh bitiek, kde sa zachovali taktické možnosti z pôvodnej hry, je okorenený honbou za novou surovinou - meld. Na každom štandardnom bojisku sa nachádzajú dva zdroje tejto zmesi. Sú ľahko viditeľné v teréne a k ešte neodkrytému ložisku navádza svetelný lúč. Na získanie meldu je limitovaný čas. Po objavení máte len niekoľko kôl na to, aby niektorý z

WITHIN

PC, XBOX360, PS3

Firma: 2K Games

Žáner: Strategická

vojakov prišiel k zdroju a vzal jednorazovú zásobu. Ak to nestihnete, surovina vyprchá. Zlyhanie neohrozí úspech misie, kde je stále prioritou pobiť mimozemšťanov, ale stratíte cennú látku so širokým využitím. Snaha získať ložisko za každú cenu sa však niekedy neoplatí. Pri unáhlenom postupe môžete vbehnúť medzi striehnucich nepriateľov a dostanete poriadnu nakladačku.
Meld je na nezaplatenie a po výstavbe kybernetického a genetického laboratória vylepší vašich regrútov. V prvom prípade upravíte telo vojaka mechanickými končatinami a stane sa z neho MEC Trooper. Jedná sa o nové povolanie s vlastným vývojom a schopnosťami, ktoré pribúdajú podobne ako u štandardných vojakov. Takže získava skúsenosti, hodnosti a bonusy, spôsobí vyššie poškodenie preskúmaným druhom mimozemšťanov alebo sa v boji regeneruje.

MEC Trooper potrebuje mechanické brnenie, ktoré ho zmení na ničivý bojový stroj. Brnenia troch tried prinášajú okrem silnej primárnej zbrane aj taktické systémy s ďalšími bonusmi a útokmi. Plameňomet spáli niekoľko obetí v dosahu, mocný úder pošle k zemi aj húževnatých protivníkov a liečivý sprej uzdraví vojakov. Možností je niekoľko a závisia aj od technologického pokroku. MEC Trooper je v teréne mobilnejší a silnejší ako bežní vojaci, veteráni s pokročilou výbavou sa mu však dokážu vyrovnať. Má pomerne veľa životov, no pod tlakom nepriateľov nie je až taký odolný. Dá sa však liečiť bežným spôsobom, čiže lekárničkami, aj keď po misii treba ešte opraviť brnenie.

Meld v genetickom laboratóriu mení vojakov trochu iným spôsobom a to implantátmi. Modifikácie mozgu, očí, hrude, pokožky a nôh robia z ľudí supermanov. Hyper-

reaktívne zreničky zlepšia presnosť streľby, druhé srdce zachráni pred istou smrťou a zasiahnutý iba krváca. Adrenalínové žľazy (po zabití nepriateľa) vypustia feromóny, ktoré zvýšia ofenzívne schopnosti tímu. Vďaka úprave pokožky je možné spozorovať skrytého nepriateľa. Každý vojak môže mať niekoľko implantátov a keď má navyše vysokú hodnosť, je to skutočne elitný zabijak. Meldu však nie je nazvyš.

Výkony vojakov podporíte aj oceneniami za zásluhy. Postupne sa odomkne niekoľko druhov medailí, ktoré môžete v obmedzenom množstve prideliť ľubovoľným vojakom. Medailu môžete premenovať a ocenenému prinesie jeden z dvoch permanentne zvolených bonusov. Cena za pouličný boj napríklad zvýši buď obranu alebo presnosť streľby počas krytia. Vojak môže mať na hrudi niekoľko medailí.

Posilnení sú aj nepriatelia, aj keď nie tak dramaticky. Na bojisko prichádza Sectoid v brnení, zvaný Mechtoid. Patrí k najväčším a najobávanejším protivníkom a má ničivé plazmové zbrane, ktoré ale nie sú príliš presné. Jeho húževnatosť zvyšujú štíty mimozemských veliteľov a bežných Sectoidov, ktoré môžu zoslať v každom kole. Druhým nováčikom je Seeker, ktorý pripomína lietajúcu chobotnicu z Matrixu. Vie nepríjemne prekvapiť, keď sa zneviditeľní a potom náhle skočí na vojaka, ku ktorému sa prikradol. Ak držíte svoj tím pokope a využívate pozorovací mód, Seeker padne skôr ako stihne udusiť svoju obeť chápadlami. Jednotlivca, vzdialeného od družiny, však po pár kolách zabije.

Výrazne sa zvýšil počet špeciálnych misií a nie len od svetovej rady. Majú pestrú náplň a odohrávajú sa aj v nových lokalitách a prostrediach. Ocitnete sa napríklad v rybárskej osade na severe, kde hľadáte príčinu nákazy. Keď

nájdete zdroj infekcie, musíte privolať letecký útok a stiahnuť sa skôr ako oblasť exploduje. Útek nie je jednoduchý, pretože máte v pätách neustále sa liahnúcich Chryssalidov. V ďalších misách musíte získať tajný náklad z kamiónu na rozpadávajúcej sa priehrade, alebo zastaviť pokusy mimozemšťanov, kde oslobodíte troch veteránov. Okrem toho sa zachovali úlohy, kde chránite VIP osoby alebo zneškodňujete bomby.

Nové a pôvodné misie prichádzajú frekventovane v rozumnom slede. Aj implementácia DLC Slingshot, s členom triády v Číne, ktorý je zahrnutý do expanzie, teraz pôsobí prirodzene a neblokuje prístup k iným úlohám rady. Zaujímavosťou je vedľajší príbeh Operation Progeny zviazaný s postavou Annette, ktorý mal pôvodne vyjsť ako ďalšie DLC, ale napokon sa stal súčasťou Enemy Within.

Najvýraznejšie misie však súvisia s diverznou činnosťou novej frakcie Exalt. Jedná sa o zradcov z ľudskej rasy, ktorí majú s mimozemšťanmi vlastné úmysly a podkopávajú autoritu Xcomu. Ohrozujú fungovanie celého projektu, kradnú peniaze a technológie a môžu umelo vyvolať paniku v sledovaných krajinách. Objavia sa v pokročilej fáze hry a len tak sa ich nezbavíte. Musíte vystopovať ich základňu, čomu predchádza séria špionážnych misií. Môžete risknúť útok na potenciálne centrum organizácie v predstihu, ale ak sa pomýlite, dotknutý štát sa okamžite odtrhne od projektu XCOM. V zásade sa jedná o dva druhy Exalt misií a v oboch prípadoch zohráva úlohu váš agent. Niekoľko kôl pred výpravou zvolíte vojaka, ktorý je vyslaný na prieskum a na obranu má iba pištoľ. Zakrátko sa rozohrá misia, kde sa špión priamo v teréne spojí s tímom, určeným na boj. Ovládate všetky postavy vrátane agenta so špeciálnym poslaním. Stále vyzbrojený len pištoľou musí hacknúť

dve zariadenia nepriateľa a dostať sa do evakuačnej zóny. Útoky Exalt protivníkov, so šatkami na ústach a arzenálom strelných zbraní, prežije len s podporou vojenskej čaty.

V inej Exalt misii agent plní sekundárnu úlohu a oslabuje komunikáciu nepriateľov, ktorí chcú hacknúť dekodér a transmisné zariadenie. Úlohou vašich vojakov je zabrániť teroristom, aby sa zdržali tri kolá v blízkosti kľúčových bodov. Možno prezradím priveľa, ale musím ešte spomenúť unikátnu misiu, ktorá sa odohráva priamo na základni XCOM. Vynechám detaily, aby ste si to užili a iba dodám, že ani na domovskej pôde nebudete v bezpečí.

Je škoda, že multiplayer doznal iba symbolických úprav a tvorcovia neskúsili zahrnúť nové módy vychádzajúc z Exalt misií. Viem si živo predstaviť ako jeden hráč bráni kľúčové body a druhý sa ich snaží dobyť alebo prvý musí hackovať zariadenia a druhý sa v tom pokúša zabrániť. Musíme sa však uspokojiť s niekoľkými novými mapami a doplnenými MEC Troopermi, mimozemšťanmi a vojakmi organizácie Exalt,.

Nové prvky výdatne obohacujú postup v ťažení a okrem výrazných noviniek postrehnete aj menej okaté doplnky. V menu je viac nastavení, ktoré upravia parametre kampane, všimnete si početnejšie úpravy brnení pred bojom, môžete napríklad zvoliť výstrednú ružovú farbu pre stroj MEC troopera. Po teroristoch zostávajú Exalt verzie strelných zbraní. Síce sa líšia len dizajnom, ale aspoň nemusíte vyrábať vlastné. Vojakom nastavíte jazyk, takže na bojisku začujete nie len angličtinu, ale aj francúzštinu či nemčinu. Maličkosť, ale poteší.

Grafická stránka sa veľmi nezmenila, určite však potešia nové povrchy a dizajn doplnených máp. Po novom sa bude bojovať aj v zasneženom prístave, v ruinách miest a na stavenisku. Odstránili sa mnohé bugy, len kamera pri

snímaní rôznych podlaží a úrovní terénu je stále mierne zmätočná. Raz za čas mi hra zamrzla v boji pri ťahu nepriateľa.

XCOM: ENEMY WITHIN ODHALIL VNÚTORNÉHO NEPRIATEĽA A TIEŽ POKROČILÉ MOŽNOSTI HRY, KTORÉ JEJ DÁVAJÚ NOVÝ ROZMER. BOJ JE TEN ISTÝ A PREDSA VÝRAZNE ODLIŠNÝ. VĎAKA EXPANZII JE POSTUP NAPÍNAVEJŠÍ A DOBRODRUŽNEJŠÍ. ZOPAKUJÚ SA STAVY, KEĎ SA NEDOKÁŽETE O POLNOCI ODTRHNÚŤ OD POČÍTAČA. PÔVODNÝ XCOM, S DOPLNENÝM OBSAHOM, JE TERAZ FANÚŠIKOM EŠTE BLIŽŠÍ A ZÁCHRANA ZEME NALIEHAVEJŠIA.

9.0

+ MEC trooperi a genetické modifikácie
+ medailové ocenenia s bonusmi
+ tretia strana,organizácia Exalt
+ nové nápadité misie a prostredia

- stále mierne chaotická kamera
- nevyužitý potenciál noviniek v multiplayeri

FOOTBALL MANA

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

EURÓPSKE POHÁRE SÚ UŽ ROZBEHNUTÉ V PLNOM PRÚDE, KVALIFIKÁCIA NA BUDÚCOROČNÉ MAJSTROVSTVÁ SVETA V BRAZÍLII JE UŽ TIEŽ DEFINITÍVNE UZAVRETÁ A SLOVENSKÝCH ZÁSTUPCOV V BOJI ASPOŇ O JEDEN Z TÝCHTO POHÁROV JEDNODUCHO NIET. PRITOM SLABÝCH HRÁČOV TU NEMÁME. ANI NA ÚROVNI KLUBOV A UŽ VONKONCOM NIE NA ÚROVNI REPREZENTÁCIE. NAVYŠE AKO SA ČASTO UKAZUJE V NEJEDNEJ KRČMIČKE S POKROČILOU HODINOU, NAŠA KRAJINA JE PLNÁ FUNDOVANÝCH ODBORNÍKOV. A AK AJ VY PATRÍTE MEDZI TÝCH, KTORÍ VIDIA JEDNODUCHÚ CESTU K ÚSPECHU, TAK AJ TÚTO JESEŇ MÁTE ŠANCU TO CELÉMU SVETU UKÁZAŤ. DAJTE BOKOM POLDECI, ODHLÁSTE SA ZO ŠPORTOVÉHO FÓRA A VRHNITE SA NA NOVÝ ROČNÍK NAJLEPŠIEHO FUTBALOVÉHO MANAŽÉRA.

Football Manager to nemá jednoduché a to aj napriek tomu, že to vlastne jednoduché má. Aj ročník 2014 si získa fanúšikov, taktiež sa vďaka kvalitám bude vo futbalovo pozitívnych krajinách slušne predávať, všetku (nie práve najpestrejšiu) konkurenciu prekonáva rozdielom triedy, ale k najvyšším hodnoteniam jednoducho nemôže zamieriť. Prečo? Pred niekoľkými rokmi odborníci zo Sports Interactive spravili obrovský skok a priniesli perfektnú inkarnáciu manažmentu futbalového života. Odvtedy je každá ďalšia časť rovnako výborná, avšak odlišná len v detailoch.

PC

Firma: Sega

Žáner: Managementová

AGER 2014

Pri spúšťaní Football Manager 2014 nemáte dojem, že máte v rukách nový ročník. Až na zmenu číslovky nič nenasvedčuje, že od predchádzajúcej časti ubehol už rok. Rovnaké rozhranie, rovnaké menu a tak sa podľa zaužívanej zvyklosti púšťate po rovnakej ceste hrou. Na výber tu nájdete tradičný režim, ktorý sa posledných niekoľko rokov nemení. Modernizovaný režim v trošku lepšom grafickom kabáte rozhrania, ktorý je rýchlejší a v niektorých aspektoch zjednodušuje vedenie klubu, aby ste tak sezónou preplávali rýchlejšie. No a ešte tu narazíte na preddefinované singleplayerové výzvy a multiplayerové režimy. Do online zápasov sa môžete vrhnúť v štandardnom režime, v modernizovanom opísanom vyššie alebo aj v súbojoch proti priateľom a to vo vyraďovacom turnaji 32 klubov, malej ligy zo šiestich tímov, alebo ligy dvoch tímov, ktoré proti sebe odohrajú päť stretnutí.

Akokoľvek sa rozhodnete, dostanete sa do výberu tímu. Ste novým trénerom a akýkoľvek svetový klub vám chce ponúknuť zmluvu. Na výber je 51 hrateľných národov a bezmála 120 rôznych líg, čo sú neuveriteľné čísla. Do rúk tak môžete dostať prakticky akýkoľvek tím aký vás napadne. A nájdete tu aj množstvo takých, ktoré by vás nenapadli. Samozrejme, nemôžete počítať so slovenskými nižšími súťažami, ale druhá liga tu figuruje.

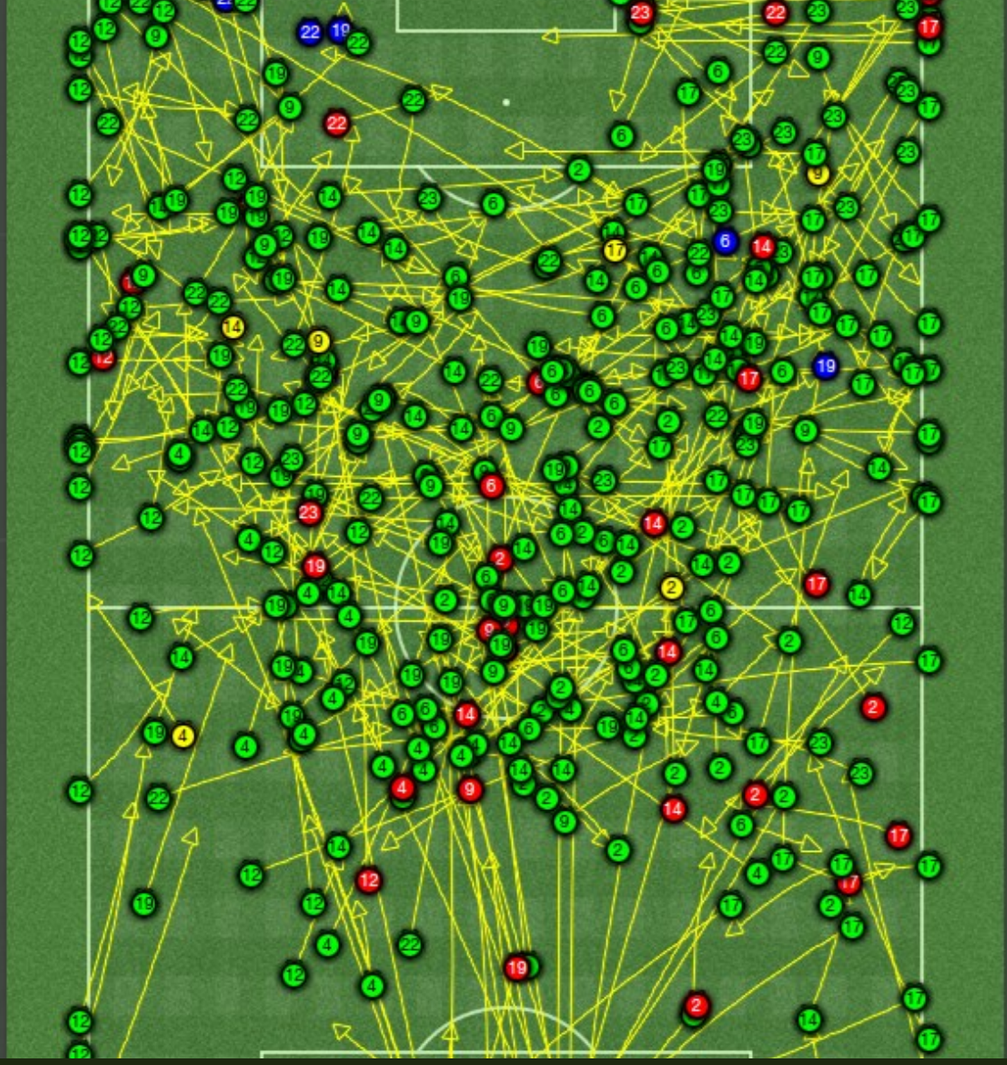
Celkový záber svetového futbalu je síce úžasný, ale o to viac bijú do očí neúplné licencie, ktoré sú sérii vytýkané už dlhšiu dobu. V podporovaných ligách sa dočkáte reálnych mien hráčov, zodpovedajúcich súťaží aj tímov. Ale vždy tomu niečo chýba. Dresy, emblémy aj názvy sú len derivátmi tých skutočných. Napríklad hráte za Liverpool, ale tím nemá celý názov, nemá svoj emblém, ale inak všetko súhlasí s realitou. Podobné veci si môžete upraviť v editore alebo zdieľať pomocou Steam

Workshopu, ale zamrzí, že manažmentový titul, ktorý sa tak blíži realite, sa od nej zároveň dištancuje v takýchto detailoch.

Výber tímu, aj keď je dôležitým, tak je len prvým malým krokom na dlhej ceste, ktorá je pred vami. Manažment klubu nie je niečo, čo zvládnete za hodinu a potom sa veziete na vlne víťazstiev. Začína príprava na sezónu, musíte sa stretnúť s tímom a zamestnancami na rôznych pozíciách. Treba si naplánovať prípravné zápasy, dostať hráčov do dobrej kondície, skontrolovať tréning, prezrieť zmluvy s hráčmi, pozrieť sa do Béčka a juniorky a nakoniec spraviť aj nejaké tie prestupy, aby ste sa do sezóny dostali v čo najlepšej situácii. Tým pádom sa môže stať, že prvé hodiny sa ani nedostanete k súťažnému zápasu, ak si v príprave potrpíte na dôslednosť.

Sezóna je dlhá a náročná a v tejto hre sa naučíte poriadne obracať, keď budete často siahať pre náhradníkov aj do juniorky. Naučíte sa sledovať všetko, čím vás hra obklopuje. Kupovať relatívne kvalitných hráčov za málo peňazí z menej známych líg, vyberať si strelca vo forme z rezervy, či viesť vyjednávania aj formou novín, kde niekoho vychválite a tým pádom môže byť viac naklonený vašej ponuke. Pripravte sa na ligu, minimálne jeden národný pohár a v prípade väčších klubov aj na európske súťaže. Ako manažér navyše dokážete viesť aj reprezentáciu. Rozhodne sa nemusíte báť, že by ste v hre nemali čo na práci.

Football Manager vždy vynikal v hĺbke futbalovej simulácie, do ktorej sa môžete ponoriť. Čakajú na vás stovky tabuliek, tisícky štatistík a neobmedzené množstvo kombinácií podľa vašich preferencií na nespočetných frontoch. Upraviť si k obrazu svojmu sa dá akýkoľvek tím. Môžete naučiť Trnavu



hrať bago hádzanú pred šestnástkou súpera alebo ofenzívny štýl Barcelony pretvoríte na skalopevnú obranu s ojedinelými protiútokmi. V rukách máte každý jeden aspekt futbalového života. Je len na vašich rozhodnutiach, či dobijete špicu tabuľky bez prehry, alebo sa budete potácať ledva v strede tabuľky.
Na začiatku sezóny vám vedenie predostrie svoju víziu a poskytne určité financie. Vy sa tak nestaráte len o taktiku, tréningy, stratégiu a priebeh zápasov, ale aj o finančnú stránku klubu. Vo vašich rukách sú zmluvy, nové podpisy a vyjednávanie. Nie len s hráčmi a zamestnancami na jednom konci, ale aj s vedením na druhom. Ak sa vám minú peniaze na prestupy a máte dobré výsledky, môžete skúsiť navýšiť rozpočet v rozhovore s vedením. Môžete požiadať o zlepšenie finančného zabezpečenia mládeže, alebo o modernizáciu štadiónu. V číslach sa však musíte zručne orientovať, vždy máte zhora zviazané ruky a nikdy nedostanete peniaze za nič.
Hra vylepšila systém prestupov, ktorý viac reflektuje vaše správanie v nej. Ak niekoho pochválite, je vám viac naklonený. Ak urazíte konkurenčného trénera, nemusí pristúpiť k predaju hráča. Máte k dispozícii celý rad asistentov a skautov a môžete si najímať ďalších. Fungujú ako také malé barličky. Vypichujú vám zaujímavých hráčov z nastavených regiónov alebo vám odporučia koho vytiahnuť, s kým sa porozprávať. Vyjednávanie funguje dobre. Môžete sa podvoliť podmienkam alebo sa skúsiť s agentom stretnúť niekde na pol ceste a ušetriť tak peniaze. Musíte ale dávať pozor, lebo niekedy nižšou ponukou hráča urazíte a odmietne ďalšie stretnutie.

Správy o svete dostávate pomocou novinkového bloku. Jeho intenzita závisí od vašich nastavení odoberania a konečne je tento systém prehľadný a farebne

diferencovaný. Prepracované je aj načítanie ďalších dní, ktoré už nepôsobí strnulo, ale aspoň sa vám počas neho zobrazujú aktuality. O drobné vylepšenia pokročil aj systém interakcie, ktorý má vplyv na náladu v tíme. Hráči majú svoje nálady. Nedarí sa im, presuniete ich na striedačku a to sa odrazí na morálke. Môžete sa s nimi porozprávať a zdvihnúť im sebavedomie, alebo ich skúsiť potrestať. Môžete však aj vyzvať iného hráča, aby s nimi prehovoril.

3D rozhranie zápasov sa taktiež dočkalo menších zlepšení. Stále by sme grafiku nemohli označiť za peknú, ale je rýchla a svižne beží aj na starších zostavách. Oproti prechádzajúcej časti sa zmenila AI hráčov, vylepšili sa animácie pohybov, ktoré sú opäť variabilnejšie a bohatšie a príjemne sa zapracovalo na svetelných efektoch. Štadión vrhá tieň a to isté platí aj pre ostatné objekty. Občas narazíte na kolízie objektov a nie vždy všetko vyzerá tak, ako to v skutočnosti je. Napríklad jasne vidíte teč, ale hra ho neregistruje. Do zápasu, samozrejme, môžete vstupovať. Nie len striedaním, ale aj pokrikmi a pokynmi z lavičky, menením taktiky a v polčase aj rozhovorom s hráčmi. Jeho dopad je znateľný, ale už nemôžete jedným kliknutím pokarhať napríklad celú obranu. Buď každého samostatne alebo všetkých.

Bohužiaľ nie všetko v hre je také ružové. Football Manager 2014 dopláca na vyváženosť situácií, ktorú určite neskôr ošetrí záplata (ako v minulosti). Napríklad počet zranení v zápase hra občas preháňa a pritom rozhodca neukáže ani jednu kartu. Taktiež strely spoza šestnástky sú občas také nešťastné, až je z nich nakoniec outové vhadzovanie. Na podobné prípady narazíte pomerne často v rôznych oblastiach. Nie sú to veľké chyby, ale jedna taká vám viem pokaziť dojem zo zápasu.

AK SA ALE CEZ TO DOKÁŽETE PRENIESŤ A POČKAŤ SI NA PRVÉ OPRAVY, TAK SI DOVTEDY OPÄŤ UŽIJETE NAJLEPŠÍ MANAŽMENTOVÝ TITUL POD SLNKOM. FOOTBALL MANAGER 2014 JE TAKÝ ISTÝ AKO PREDCHODCOVIA. AK BY SME VŠAK POVEDALI, ŽE PRINÁŠA IBA NOVÉ SÚPISKY, HRE BY SME KRIVDILI. NOVINKY A ZMENY NIE SÚ NIJAK ZVLÁŠŤ KĽÚČOVÉ, DOKONCA BY MOHLI PRÍSŤ AJ VO FORME UPDATU. POSTARAJÚ SA ALE O TO, ŽE AJ TENTO ROK PRI HRE PRESEDÍTE DESIATKY HODÍN. A ŽE VÁS RAZ ZA ČAS NEJAKOU CHYBOU ROZČÚLI, TO JEJ NAKONIEC PREPÁČITE.

8.5

+ obrovská hĺbka, do ktorej sa môžete ponoriť
+ vylepšenie prestupov a interakcii
+ rýchle možnosti zásahu do zápasu
+ obrovský počet klubov
+ bohaté taktické možnosti

- už niekoľko rokov vyzerá skoro totožne
- stále len neúplné licencie
- vyváženosť niektorých herných situácií a menšie chyby

FINAL FANTASY XIV

RECENZIA

MICHAL KOREC

V SQUARE-ENIX MAJÚ S FINAL FANTASY XIV NEUVERITEĽNÉ STAROSTI, NAJSKÔR UVIEDLI POLOFUNKČNÝ PRODUKT, POTOM STIAHLI MESAČNÉ POPLATKY A NAKONIEC SA PUSTILI DO KOMPLETNEJ REVÍZIE. DO FINAL FANTASY XIV MUSELI BYŤ NALIATE MINIMÁLNE DESIATKY MILIÓNOV NA TO, ABY MOHOL VEĽKÝ TÍM NAPLNO PRACOVAŤ NA SYZIFOVSKEJ ÚLOHE - PREROBIŤ HRU DO HRATEĽNEJŠEJ PODOBY. PO TROCH ROKOCH TAK PRICHÁDZA FINAL FANTASY XIV VO VERZII 2.0 PARALELNE NA PC I PS3 A JE TO SKUTOČNE INÝ ZÁŽITOK.

Pre účely recenzovania som siahol tento raz po PS3 verzii z dvoch dôvodov: pôvodná verzia mala na PC ťažké až nevyhovujúce ovládanie a podozrieval som autorov, že základ tvorí aj tak konzolový štýl, druhým dôvodom je sociálny experiment – ako funguje MMO na PS3?

Vstup do Final Fantasy XIV: A Realm Reborn je aj po druhýkrát skutočne epický. Majestátne intro zobrazí kataklizmatický bod histórie, nasleduje voľba postavy a zasadenie do jedného z troch hlavných miest sveta. Opäť sa môžete ponoriť do Gridanie a blízkych lesov, prístavnej metropoly Limsa-Lominsa alebo objavovať Ul'Dah a nástrahy púšte. Autori úspešne integrovali aj príbeh a sledovať sa ho oplatí - nezmizne rýchlo do textových polí ako pri World of Warcraft, ale nedosahuje ani epických rozmerov Star Wars: The Old Republic s vysokým počtom prestrihových scén.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn obsahuje pre púť hráča od prvého po päťdesiaty level dobrý príbehový

PC, PS3

: A REALM REBORN

Firma: Square Enix

Žáner: MMORPG

tmel. Na pomery MMO sa premávate po svete častejšie, no ak sledujete iba príbeh, uvidíte kus sveta, putujete dynamickým tempom a užijete si klasické prvky okorenené o Final Fantasy dej: národy, nepriatelia, Chocobovia, sú tu všetci. Forma príbehu si vybrala prekvapivo zlatú strednú cestu, je dostatočne hutná, ak ju sledujete, a nič sa nestane, ak na pár hodín odbočíte, rýchlo sa vrátite do deja. V tomto smere funguje FF XIV skutočne ako ďalší diel série – a milovníci originálu môžu podobne ako ja zapnúť japonské hlasy s titulkami.

Problematický v prípade pôvodnej verzie nebol vstup do sveta ani začiatok príbehu ako fakt, že po piatich či desiatich hodinách ste v ňom nemali pomaly čo robiť až do ďalšieho reálneho dňa. V A Realm Reborn to už neplatí, pri prvej návšteve mesta sa na vás vyvalia tony textu (pri ňom už dabing chýba) a môžete začať svoju odyseu. Hra vás rada prevedie mestom, ukáže obchod, krčmu, prvé guildy či zaujímavé postavy, ku ktorým sa budete vracať. A pri prechádzke si všimnete podstatnú zmenu: množstvo postáv má nad hlavou výkričník, čo signalizuje quest a keď ich je zrazu 10 či 20, máte pocit, že v tomto svete chcete prebdieť prvú hernú noc, lebo tu máte naozaj čo robiť. Chuť hrať celé hodiny prichádza rýchlo.

Súčasťou Final Fantasy bola odjakživa túžba tráviť celé hodiny v mestách, medzi obchodníkmi alebo postavičkami, ktoré mali vždy čo povedať. V A Realm Reborn je aktívnych postáv na desiatky a prostredia sú obrovské. Ani po dvoch-troch večeroch ešte nebudete poznať všetky skratky a budete často zízať na mapu, aby ste vedeli, kde čaká cieľ. Questov sa netreba báť, malých, ani väčších – a niekedy vás hra samotná pribrzdí a stanoví moment, kedy vás pustí ďalej. Tento drobec vám dá quest až od štvrtého levelu? Fajn, dovtedy idem

pozbierať iné alebo trochu bojovať.

Moment, kedy opustíte mesto, je rôznorodý. Príde po dlhých dňoch plnenia úloh alebo pri okamžitej chuti ísť vyskúšať bojový systém. Bojujete pridržaním tlačidla a voľbou úderu: zvláštny ťah rýchlo prejde do rúk. Kľúčové je tlačidlo X pre selekciu cieľa, na bojisku sa musíte vedieť orientovať, najmä keď príde presila či chuť zdolať načatého súpera. No hoci je voľba, objavovanie a počiatočné plnenie questov ľahučké, na súboje si budete dlhšie zvykať, lebo nie sú spočiatku také variabilné. No počkajte pár levelov, kým príde viac nepriateľov, schopností či class systém a budete nadšení.

Final Fantasy XIV v tejto iterácii konečne využíva svoj triumf: akú zbraň držíte, také povolanie či schopnosť trénujete. Môžete byť silný bojovník s obojručnou zbraňou alebo koketovať s mágiou. Prvý mesiac ukazuje klasické smerovanie - všetci chcú tankovať a rozdávať údery, občas

objavíte mága – no liečiť chce málokto. Chýba tu armáda paladinov z World of Warcraft, no postupne dúfam, že keď hráči nájdu iné zbrane a alternatívne možnosti, nájdu aj chuť na odlišnú rolu a pomery tried sa vyrovnajú.

Súčasne sa môžete venovať botanike, baníctvu, rybačke, tesárstvu, látkam, alchýmii, vareniu a ďalším povolaniam. To, čo ste rýchlo prezreli v pôvodnej verzii FF XIV (nedostatok obsahu), je zrazu preč a skôr budete dumať, čomu dať skôr priestor. Bežne platí, že schopnosti si vyberáte k svojmu štýlu, ale niekedy obsahujú zaujímavé questy alebo vás vedú na zaujímavé miesta.

Najviac si užijete tradične prvých 15 - 20 levelov. Trávite hodiny v meste, pribúdajú schopnosti a za každým mestom čakajú nádherne scenérie - za Limsa-Lominsou pobrežné časti či výhľady z útesov, zaujímavo spracovaná púšť za Ul'Dah. Najväčšou zmenou prešlo okolie Gridanie. Pôvodná verzia obsahovala podivné koridory, kde ste sa pár hodín odhodlali objavovať, neskôr to stratilo zmysel, lebo ste často čakali na jednom mieste, aby ste zobrali úlohu. Teraz sú na mieste krásne lesy a zaujímavá náplň, čo potvrdzuje fakt, že autori iba nenahádzali viac nových úloh do zhodného sveta, ale prerábali rozsiahle územia. Prvé dni máte na výber: zdržať sa dlhý čas v meste alebo odísť čo najskôr do divočiny. Nasledovať dejovú líniu alebo z nej odbočiť a grindovať v boji. Zvoliť si jednu z profesií či abilít alebo počkať do neskoršieho levelu? Priestornejší svet získal lepšiu voľbu dopravy – transport k domácemu kryštálu je fajn, užijete si Chocobov, aj rozmerné dopravné prostriedky. Vďaka nim nie je problém presunúť sa do ďalších dvoch miest a vandrovať ďalší týždeň v metropole.

Po cca 20. leveli príde väčšia dilema. Môžete si začať vyberať ďalšie povolania, každé však vyžaduje čas - zmena zbrane a povolania znamená postup od začiatku.

Alternatívou je pachtiť sa výlučne po dejovej línii a preletieť hru ako Final Fantasy bez iných questov. Hra súčasne ponúkne kopu úloh a prehľadný denník sa hodí pri rozhodovaní či začať variť, alebo putovať v partii. FF XIV si ponechal aj levequesty, ktoré pripomínajú denné questy z iných MMO. Môžete bojovať s nepriateľmi na mapách za peniažky či skúsenosti. V strednej časti hry (level 20 až 35) sa stáva jednou z najlepších ciest na zvýšenie levelu.

Skupinový element sa pri bežných questoch dostaví, ale je to chvíľková záležitosť, zdolať niekoho v dvojici či trojici je skôr povinnosť MMO ako cnosť. Na mape sa núkajú aj tzv. FATE (Full Active Time Events), verejné skupinové akcie, kde môžete absolvovať naháňačku za nepriateľmi, relatívne dobrými predmetmi a to všetko stihnete za 15 - 20 minút. Je to výborná alternatíva k bežným questom, čakajú tu balíky skúseností, akurát niektorí hráči ich začnú niekedy uprednostňovať pred dungeonmi, ktoré zas čakajú na pár záujemcov. Pritom až dungeony sú to najlepšie, čo Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ponúka: zábavné púte naprieč spletitými mapkami, kde čakajú tuhí nepriatelia, ale aj výborná korisť – každé otvorenie debne skrýva nádej na poriadny predmet. Mix oponentov toľko typický pre Final Fantasy ráta s vašou schopnosťou kombinovať elementárnu mágiu či fyzické údery na vybraných nepriateľov. V zásade platí, že štandardný boj je dobrý, no kvalít série dosahuje až v skupinovej akcii či v dungeonoch.

Grafika prvej verzie Final Fantasy XIV bola nádherná, no utiahlo ju iba málo PC, preto je dobré vidieť, že autori mierne zľavili z požiadaviek, no hru si užije väčšie percento hráčov a najmä relatívne dobre beží aj na PS3. Konzolová verzia zvláda vykreslovať krásny svet najmä v mestách či tesne za nimi. Dungeony a obrovské množstvo efektov dajú zabrať, čo je poznať na poklese frameratu. Hudobná stránka je špičková, viaceré melódie sa

nezunovali ani po šiestich týždňoch hrania.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN JE ÚSPEŠNÝ REPARÁT A ZAUJÍMAVÝ HERNÝ EXPERIMENT. UKAZUJE, ŽE PRVÁ VERZIA BOLA ZBRKLO VYDANÁ. TENTO SVET MÁ TOTIŽ OBROVSKÝ POTENCIÁL A TYPICKÁ MMO ZÁVISLOSŤ HRAŤ DLHO DO NOCI SA PREJAVÍ VEĽMI RÝCHLO. JE TU TOĽKO POSTÁV, QUESTOV, MOŽNOSTÍ, DOBRÝ PRÍBEH A PESTRÝ SVET, ŽE SA VÁM NEBUDE CHCIEŤ PRVÉ MESIACE HRU OPUSTIŤ. JEJ ĎALŠÍ OSUD UKÁŽE MNOŽSTVO A INTENZITA PATCHOV, NO UŽ PRVOTNÁ VÁRKA JE PODSTATNE INDE AKO VERZIA 1.0, V KTOREJ PO 5 - 6 DŇOCH NEBOLO ČO ROBIŤ.

8.0

+ solídne podaný príbeh
+ zaujímavý svet na objavovanie
+ hodiny až dni vandrovania v mestách
+ class systém = bohatá hrateľnosť
+ kvantum abilít a obsahu na rozvíjanie
+ dynamické FATE a dobré dungeony

- obyčajný boj sa po čase stane fádnym
- zmena povolania vyžaduje kopu grindu

NBA 2K14

RECENZIA JAROSLAV OTČENÁŠ

NAČASOVANIE PRÍCHODU KAŽDÉHO NOVÉHO ROČNÍKA NBA SÉRIE OD 2K SPORTS NIE JE NÁHODNÉ. DO ZAČIATKU SEZÓNY PROFESIONÁLNEJ ZÁMORSKEJ BASKETBALOVEJ LIGY CHÝBA PÁR DNÍ (V DOBE PÍSANIA RECENZIE KONKRÉTNE JEDEN) A VŠETCI, KTORÝ TENTO NÁDHERNÝ ŠPORT MILUJÚ, SIAHNU PO AKEJKOĽVEK „TABLETKE" SUPLUJÚCEJ EFEKT ZÁŽITKOV ZO ZÁPASOV NBA.

Tvárou NBA 2K14 sa stal štvornásobný držiteľ ocenenia MVP, 9-násobný účastník All Stars zápasov a najmä dvojnásobný ligový šampión, kráľ LeBron James. LeBron hviezdi na obale hry, rozpráva svoj príbeh v intre a dokonca sú jeho osobnosťou inšpirované aj dva herné módy. V oboch máte za úlohu prekonať počet titulov Michaela Jordana - v prvom z nich je LeBronov osud spätý s Miami, v druhom popustili autori uzdu fantázii a nechali ho vytrejdovať. NBA 2K14 už nie je iba záležitosťou čisto zámorských družstiev. Medzi tvorcami a majiteľmi práv na basketbalovú Euroligu došlo k podpísaniu niekoľkoročnej dohody a my tak máme možnosť vyskúšať si aj nám geograficky bližšie situované družstvá, napr. Alba Berlin, CSKA Moskva, FC Barcelona atď. Bohužiaľ, mužstvá sa nachádzajú iba v móde Play Now a nejaká forma ucelenej Euro súťaže alebo iný spôsob využitia tímov chýba. Predpokladáme, že sa chýbajúci element objaví v ročníku 2K15.

Samozrejme, k dispozícii sú aj ďalšie módy: jednotlivé zápasy, tréningy, nácvik ovládania, samostatné play off série sú základom ponuky. Ďalej v hre nájdete online zápasy, ku ktorým pribudol Crew mód. Tu si spolu s ďalšími živými hráčmi vybudujete vlastnú partičku a prebíjate sa celosvetovým rebríčkom v zápasoch proti ostatným „grupám". Mód Blacktop by sme s prižmúrením oka mohli nazvať streetballom. Hrá sa na neoficiálnych ihriskách, s rôznym počtom hráčov (od 1 na 1 až po 5 na 5) pri pozmenených pravidlách.

Najžiadanejšími budú asi ale dlhotrvajúce módy. Vytvoriť dynastiu z existujúceho ligového klubu zaberie niekoľko (herných) rokov a vy počas tohto obdobia nebudete rozhodovať iba o dianí na palubovke, ale aj o všetkom, čo s vašim klubom súvisí. Od výberu trénerov až po riešenie finančných otázok - kompletný balík povinností generálneho manažéra so všetkým, čo k tomu patrí.

No a na koniec sú tu My Player a My Career. Vytvorenie vlastného hráča, zadefinovanie jeho fyzických parametrov a štýlu hrania je prvým krokom k takmer nekonečnej púti za najväčšou hviezdou ligy. Ako slabučký nováčik po drafte, ktorý viete ovplyvniť svojim výkonom v nováčikovskom zápase a rozhovormi s manažérmi klubov, nedostávate veľa príležitostí sa prejaviť. Počet minút strávených na palubovke postupne narastie a z neskúseného mladíka sa stane pravý profesionál.

My Career je robustným, hlboko prepracovaným módom s RPG parametrami, rozhovormi aj „nepotrebnou" pozlátkou vo forme výberu oblečenia a módnych doplnkov, komunikácie na sociálnych sieťach, zlepšovania vzťahov pozývaním na obed a ďalšími maličkosťami. Za snahu v zápasoch ste odmeňovaní Virtual Currency (VC) bodmi. Tie slúžia na nákup všetkého, vrátane skillov, tréningov a nových pohybov. Získavanie VC je vo veľkej miere ovplyvňované tým, ako sa vám darí počas zápasov. Za dobré momenty (doskok, prihrávka, steal) sa vám počet VC navyšuje, naopak za slabšie chvíle (faul, zlý pas, turnover) VC ubúdajú.

Po zápase nastupuje fáza míňania tvrdo zarobených bodov, či už sa rozhodnete zlepšiť niekoľkú z množstva fyzických (streľba, doskok, smeče, donášky, driblovanie) alebo mentálnych schopností (emócie, konzistencia), je to iba začiatok procesu ugradovania hráča. Na výber máte tréningy s legendami športu (Michael Jordan vás naučí smečovať, Larry Bird strieľať), samostatné tréningy zamerané na rozvoj konkrétnych zručností (streľba, dribling). VC taktiež slúžia na odomykanie tzv. signature špecializácií, vďaka ktorým môžete svojho hráča premeniť na excelentného smečiara alebo nepreniknuteľného obrancu. A ak vám ešte náhodou nejaké VC zostanú, v príslušnom menu hry je možné odomknúť krátkodobé zvýšenie vybraných vlastností, napr. si kúpite zvýšenú presnosť streľby na nasledujúce tri zápasy.

Lenže, problém je, že žiadne VC vám bohužiaľ neostanú. Za priemerný zápas dostanete tak 100 až 200 bodov, za predpokladu, že splníte aj bočné „questy" v zápasoch (dať tri koše po sebe, nespraviť ani jeden turnover) a tie najdrahšie upgrady stoja 10 000 VC. Lacnejšie upgrady sa dajú niekoľkokrát vylepšovať, tu sa takisto bavíme o desiatkach tisícoch VC. Pri tom je treba si rozvíjať základné charakterové atribúty a navyše body viete míňať aj v niektorých iných módoch, nie iba v My Career. To všetko smeruje k jedinému, VC sa okrem priameho zarábania v zápasoch dajú v hre dokupovať za reálne peniaze formou mikrotransakcií. Netvrdíme, že to budete musieť spraviť a že bez zakúpenia VC sa NBA 2K14 nedá hrať, ale postup za reálne peniaze je oveľa bezbolestnejší.

Tak ako minulý rok, i teraz My Career neustále loaduje a synchronizuje s online servermi. Predstavte si situáciu, že ste krvopotne zarobili pár tisíc VC a idete ich minúť na zlepšenie atribútov. Tých je v hre odhadom 30 až 40, vy si jeden vyberiete, investujete do neho pár VC, potvrdíte a sledujete loadovaciu obrazovku. Presuniete sa o jeden parameter nižšie, zaplatíte, pozeráte sa na synchronizáciu. Takisto sa nedajú preskakovať alebo aspoň urýchliť niektoré procesy, napríklad rozhovory s manažérom a najmä o pozápasovom interview, kde tlupa naklonovaných novinárov (toto by už naozaj mohli autori opraviť) čaká odpoveď na jednu otázku.

Všetko sú to iba detaily, dôležité je to, čo sa deje na ihrisku. Tu NBA 2K14 dokazuje, že je pán basketbalista. Od minulého roku sa niektoré veci upravili a vylepšili. Azda najväčší posun, aj keď sa jedná o veľmi subjektívne konštatovanie, nastal v umelej inteligencii pri obrane i útoku. Hráči si o čosi rozumnejšie stavajú clony a zbiehajú do voľného priestoru. Realistické animácie a pohyby známych hráčov znovu posúvajú zážitok o čosi bližšie k priamemu prenosu. Taktiež animácie kolízií sú o chlp dokonalejšie, rovnako nový systém blokovania súperových striel je veľmi ľahko rozpoznateľný. Jediné malé negatívum padá na hlavu rozohrávačov, ktorí občas zvyknú zbytočne dlho držať loptu namiesto vniknutia do hrušky, resp. miesto zahrania nacvičeného signálu.

Dianie na ihrisku sa odráža v hľadisku, domáci hráči sú za každú podarenú akciu odmenení búrlivým potleskom, napínavé zápasy končia divokým burácaním. A ak v posledných sekundách, za nerozhodného stavu, vyberiete útočný signál z trénerskej

ponuky, privoláte si clonu, nahráte spoluhráčovi, rozbehnete sa ku košu a privoláte si vysoký lob na alleyoop zakončený brutálnym smečom, štadión sa otriasa v základoch. Pocit zo samotného hrania je neskutočný, možnosti sú takmer neobmedzené a keď máte radi basketbal ako šport, pri hraní NBA 2K14 sa budete baviť na výbornú.

Starí i noví virtuálni basketbalisti budú mať, určite aspoň zo začiatku, trochu problémy s ovládaním. Pravá páčka pri krátkych zatlačeniach slúži na ovládanie hráča formou crossoverov, spinmoves, zadoviek, fakeov a podobne. Pri dlhšom podržaní slúži na ovládanie streľby. Do tretice, tá istá páčka v kombinácii s ďalším tlačidlom diriguje freestyle nahrávky. Na prepracovanú schému sa dá zvyknúť, ale tri funkcie pre jeden ovládací prvok sú až príliš.

Grafika sa, najmä po zverejnení screenshotov z očakávanej nextgen verzie, nezdá až taká oslnivá, to treba priznať. No keby ste nevideli nové obrázky, stále by ste boli s vizuálnym spracovaním spokojní. Predpokladáme, že bez rozdielu verzie budete spokojní taktiež s geniálnym komentárom trojice moderátorov, veď nie nadarmo každý rok strávi Steve Kerr v

8.0

+ realistické spracovanie basketbalu
+ fanúšikovia LeBrona budú spokojní
+ široká ponuka herných módov
+ soundtrack a komentár

- mikrotransakcie
- časté loadingy v režime mycareer
- európsky basketbal pridaný len na efekt
- tri funkcie pravej analógovej páčky

DRAGONS CROW

RECENZIA

PAVOL BUDAY

AK JE VAŠIM CIEĽOM LEN DOHRAŤ HRU A POTOM JU ODLOŽIŤ, TAK SA DRAGON'S CROWN VYHNITE OBLÚKOM. NENÁJDETE TU KOMPLIKOVANÚ STORY, TEDA AK ZA ŇU NEPOVAŽUJETE, PUTOVANIE KLADNÝCH HRDINOV ZA ARTEFAKTOM, KTORÝ BY V NESPRÁVNYCH RUKÁCH MOHOL NAPÁCHAŤ ZLO. NENÁJDETE TU ANI PREMYSLENÝ SYSTÉM ÚLOH, TEDA AK ZA NE NEPOVAŽUJETE TYPICKÉ ÚLOHY "CHOĎ A ZABI" A "ZABI A PRINES". NENÁJDETE TU DOKONCA ANI DUNGEONY PLNÉ PASCÍ, PREMYSLENÝCH MECHANIZMOV VYŽADUJÚCICH PREMÝŠĽANIE, TEDA AK ZA NE NEPOVAŽUJETE KAMENNÚ STENU, KTORÚ MUSÍTE ROZBIŤ.

Dragon's Crown je priamočiara RPG postavená na konštantnom grinde. Dovoľuje partii štyroch hráčov (online aj offline) vymetať dokola tie isté dungeony s náhodne generovanými a obmieňajúcimi sa silnejúcimi vlnami nepriateľov. Dragon's Crown predstavuje akúkoľvek detskú rozprávku, na konci ktorej bohatier vždy pripraví draka o sedem hláv. Nie však pre hrdinský úkon oslobodenia kráľovstva zúfalo čakajúceho na príchod bohatiera - záchrancu, ale pre kosti lemujúce cestu k nemu.

Sú testamentom výzvy, ťažkej skúšky, neustáleho skúšania, ale aj výhliadkou na odmenu. A je úplne jedno, či to budete robiť pre dobro kráľovstva, pre hanblivú princeznú, alebo odhaľovať pokus o puč, rozprávač vás bude vždy viesť naspäť do podzemí, prešetriť stopy a pobiť tony príšer, aby ste sa vrátili naspäť, nechali si ošetriť rany a znovu šli do podzemia. Dragon's Crown sa vôbec nesnaží skryť, že porazením finálneho bossa sa púť len začína a vy ste sa po 15 hodinách oťukali s pravidlami a zistili, ako vôbec hra funguje.

Dragon's Crown stojí na rovnakých základoch ako

Firma: Vanillaware

Žáner: Akčná

Diablo, len sa na svet dívate zboku ako v Golden Axe. Pohybujete sa s vybraným hrdinom po ručne kreslených pozadiach zľava doprava a odrážate nepriateľov útočiacich z oboch strán. Vybrať si môžete medzi mágom, čarodejníčkou, amazonkou, bojovníkom, trpaslíkom a elfom. Povolania sa líšia nielen preferovanými zbraňami, mágiou, útokmi na blízko, na diaľku, ale aj unikátnymi schopnosťami a vlastným stromom schopností, kam napríklad patrí aj hádzanie nepriateľov - špecialita trpaslíka.

Hre chvíľu trvá, kým naberie na obrátkach a nezadá vám najmenej očakávanú úlohu vo fantasy RPG - pozbieraj desať artefaktov, aby si mohol čeliť bossovi. Dragon's Crown v tejto chvíli prechádza z unplugged do módu naživo. Umierať budete tak či tak, o grindovaní a opakovaní dungeonov nehovoriac, ale od druhej polovice sa spúšťa online časť a začne fungovať poriadne ekonomika. Dragon's Crown kladie dôraz na štvorčlennú partiu a ak si náhodou v miestnej krčme nenajmete za zlatky hrdinov, v dungeone vám do hry naskáču sami. Ak máte otvorenú hru, namiesto AI ovládaných mágov a bojovníkov, ich ovládajú živí hráči.

Prehľadná mapa sveta, kde si na začiatku pohodlne vyberáte, v ktorom dungeone budete čeliť silnému nepriateľovi a kde budete len hľadať poklady a klátiť živé stromy, prestane v druhej polovici fungovať ako navigačný nástroj a sama náhodne vyberá, kam vás pošle, čo zvyšuje výzvu. No ak chcete mať všetko pod kontrolou, musíte zaplatiť čoraz vyšší obnos - daň za výber cesty istoty.

Hrdinovia v Dragon's Crown majú dva útoky: primárny a devastačný. V boji stačí rúbať, čo vám ruky stačia, kombá sú jednoduché, rýchlo sa zosielajú a po ruke sú aj rýchle sloty pre podporné kúzla či odvary na dočasné dopĺňanie života alebo zvýšenie odolnosti. Boje kladú dôraz na pozornosť, aby ste sledovali, kde sa nachádza vaša postava.

V Dragon's Crown je úplne bežne obrazovka posiata padajúcimi meteormi, dažďom fireballov, farebnými číslami informujúcich hráčov o spôsobovanom poškodení a postavy schované v oblakoch búrky bleskov, v ktorých

neviete, či rúbete správnym smerom. Nepomáhajú ani farebné šípky ani kružnica opisujúca postavu, v boji ich často strácate. Nie sú vôbec ničím výnimočné situácie, keď utíchne bojová vrava, že to vysvetľujete sekerou neviditeľnej stene na kraji obrazovky. A s tým prichádza aj druhá nepríjemnosť, plocha, po ktorej putujete, je rozdelená na pozadie, popredie a stred. Na týchto úrovniach dochádza k bojom a keď zahalia obrazovku kúzla, je sťažená orientácia aj do hĺbky. Je to daň za to, že sa dívate na akciu z boku a nie zhora. Sekať sa dá iba horizontálne, nie diagonálne.

Boje v dungeonoch vo výnimočných prípadoch presahujú 20 minút. V podzemí si musíte vystačiť iba s tým, s čím ste do nich prišli. O loote vás informuje záverečná tabuľka, predmety je potrebné identifikovať, bez toho sú bezcenné a nedajú sa použiť. A ich kvalita (trieda E - S) rastie opakovaním dungeonov bez toho, aby ste sa vracali naspäť do mesta. Háčik je v tom, že zbrane sa opotrebúvajú a nemožno ich opraviť, maximálne si môžete v minihre prípravou jedla vylepšiť schopnosti. A do dungeonov budete musieť chodiť nielen pre zbrane a výzbroj, ale hlavne zlato, za ktoré sa opravuje výzbroj, kupujú fľaštičky, najímajú hrdinovia, oživujú padlí dobrodruhovia a kupujú runy.

V Dragon's Crown môže každá postava kúzliť, zo zvitkov zošle určitý počet kúziel, než sa rozpadne a s použitím runovej mágie je možné zoslať debnu so zbraňami, dočasnú nesmrteľnosť alebo vykúzliť obranný kruh. Runy sú strategicky umiestnené v dungeonoch na stenách, kde obyčajne môžete naraziť na blikajúce zlatky alebo tajné miestnosti. Na cestách vás sprevádza zlodej Ranni a neskôr aj víla Tiki, do bojov nezasahujú a zastupujú iba podpornú úlohu pri zbieraní pokladov a upozorňujú na tajné miestnosti.

Konštantná výzva je jednou z najväčších predností Dragon's Crown a aj pri opakovaní a obohraní dungeonov (ich layout nie je generovaný, ale stále ten istý) narážate na neprekonateľné prekážky. Stačí pritom, aby sa v dungeonoch objavila krutejšia varianta bludiska s novým bossom na konci alebo úloha, aby ste porazili bossa bez pomoci iných. O to viac zamrzí, že Vanillaware nerozviedli ideu spolupráce o zapojení všetkých postáv do jedného super útoku alebo kombinovania špeciálnych schopností, čím by sa vniesla väčšia taktika do zdolávania dungeonov. Každá zo šiestich postáv však ponúka iný spôsob hrania vďaka odlišnej sade schopností a prístupu k bojom.

8.0

Trademarkom hier od Vanillaware je ručne kreslená 2D grafika, Dragon's Crown nie je výnimkou - zvolený výtvarný štýl sa s fantasy prostredím navzájom dopĺňajú. Hru trápi však vo vypätých chvíľach prepad frameratu a kamera má tendenciu zaberať lokality príliš zblízka. Zatiaľ čo v interiéroch je to v poriadku, vo väčších bitkách sú detailné zábery skôr prekážkou a bránia v rozhľade. Podobne ako v Bastion aj tu drží rozprávanie deja v rukách rozprávač, ktorý je jedinou nadabovanou postavou. Hovorí, kam treba ísť aj čo treba urobiť, aby ste sa pohli vpred.

NEZÁLEŽÍ NA TOM, ČI VIETE, AKO SA VOLÁ KRAJINA, KDE RÚBETE DO STOVIEK NEPRIATEĽOV (KEBY NIEČO JE TO HYDELAND), ALE DÔVOD, PREČO SA TAM CHCETE VRACAŤ. VYŠŠÍ LEVEL, KVALITNEJŠÍ LOOT, VYMAXOVANÉ POSTAVY, ĎALŠIU VÝZVU. ZLOMIŤ DRAGON'S CROWN NIE JE NEMOŽNÉ, ALE BUDE TO TRVAŤ PORIADNE DLHO.

+ konštantná výzva
+ rozdielnosť medzi postavami
+ element náhody a zmeny v skladbe nepriateľov v dungeonoch
+ ručne kreslená grafika

- prepad frameratu vo vypätých chvíľach
- strata orientácie v bojovej vrave
- prostredia dungeonov sa rýchlo obohrajú
- chýba cross-buy

SHADOW WARR

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

JE TO UŽ NEUVERITEĽNÝCH ŠESTNÁSŤ ROKOV, ČO 3D REALMS NA SVOJOM BUILD ENGINE VYDALI HRU SHADOW WARRIOR. VTEDY IM VYŠLA KARTA S ATÓMOVÝM VOJVODOM (DUKE NUKEM) A TAK SKÚSILI ŠŤASTIE ZNOVA. OPÄŤ VSADILI NA BUILD ENGINE A DRSNÝ HUMOR HLAVNÉHO HRDINU LO WANGA. BOHUŽIAĽ S TECHNOLÓGIOU NABEHLI ROVNO POD NÔŽ, PRETOŽE HO VÔBEC NEINOVOVALI A POPULARITU ZÍSKAVAL ID SOFT S VLASTNÝM 3D ENGINOM. SHADOW WARRIOR SA TEDA TAKEJ POPULARITY AKO DUKE NUKEM NEDOČKAL, ČO VŠAK NEMENILO NIČ NA KVALITE HRY.

Flying Wild Hog sa rozhodli, že nastal čas túto populárnu FPS prerobiť do modernej podoby. Niektoré elementy zachovali, iné prispôsobili dobe a niektoré vymysleli nanovo. Podstatou však bolo zachovať pôvodnú hrateľnosť. Ak by ste sa pozreli na originál a tento remake, hľadali by ste len veľmi ťažko spoločné črty. Tým najpozorovateľnejším je hádam katana. Hrdina svoj meč ovláda majstrovsky a pomocou dvoch tlačidiel myši predstavujúce rýchly alebo silný úder dokáže nepriateľov doslova rozsekať na kusy. To je zároveň aj druhou spoločnou črtou. Hra je totiž neskutočne krvavá a brutálna. Vzduchom lietajú hlavy, končatiny a iné údy nasledované potokmi krvi.

Zbraňový arzenál sa už po pár momentoch hrania rozrastá o pištoľ, neskôr pribudnú dvojité UZI, brokovnica, kuša, plameňomet či raketomet, no

PC

IOR

Firma: Flying Hog Studios

Žáner: Akčná

nechýbajú ani špeciality ako srdce či hlava démona na jednorazové použitie. Celý arzenál sa dá vylepšovať pomocou peňazí rozhádzaných po úrovniach, napríklad v raketomete tak môžete vylepšiť rádius poškodenia, počet simultánne vystrelených rakiet či automatické navádzanie (chýba síce atómová hlavica ako v origináli, ale kto by si to pamätal, že). Vždy je ale dôvod vrátiť sa ku katane a vyriešiť nezhody s démonmi ručne (a následne) bezručne.

Príbeh Shadow Warrior sleduje lojálneho Lo Wanga, ktorý pre svojho zamestnávateľa organizuje obchod v hodnote dvoch miliónov. Nejedná sa o nič menšie než o legendárny meč Nobitsura Kage ukutý samotnými démonmi. Stretnutie však naberie úplne iný smer ako Lo Wang predpokladal a zmení sa na krvavé jatky. Lojálnosť k pánovi Zilla ho ale núti, aby splnil poslanie navzdory tomu, že na Zem začali prenikať temné sily.

Autori zapracovali do vývoja schopností aj samotného Lo Wanga a zo zozbieraných duší tak môže upgradovať aj vlastné skilly ako napr. že nájde viac peňazí alebo munície, posilní útok mečom alebo znesie viac bolesti od démonov. Do tretice sa v úrovniach nachádzajú ešte Ki kryštály, ktorými sa dajú vylepšiť temné kúzla ako energetický štít či schopnosť samoliečby (v hre sú stále lekárničky), alebo narábanie s katanou. Tieto sa aktivujú dvojitým stlačením smerovej klávesy a pravým alebo ľavým myšítkom.
V ponuke sú otočky stínajúce hlavy dookola a iné power útoky mečom.

Herné prostredia sa menia pravidelne, no ich obmena mohla byť rýchlejšia. Vstúpite do typických japonských chrámov a záhrad s páriacimi sa králikmi, absolvujete potulky dokmi, ktoré sa však po troch hodinách začnú zlievať do jednej farby a neurčitého tvaru, pretože pôsobia genericky a stereotypne. Absolvujete aj púť v dimenzii démonov so svojím stálym pomocníkom-démonom

Hojim, ktorý o čo dôležitejšiu hru hrá v príbehu o to menej vám pomôže pri likvidácii démonov, pretože okrem vykecávania vlastne nedokáže nič.

Spolu so stúpajúcim herným časom, ktorý sa zastavil na nejakých trinástich hodinách, pribúdajú vo veľkých počtoch nepriatelia. Menší démoni v neskorších fázach tvoria len krovie a ich úlohu preberajú bossovia (alebo veľkí démoni, ak chcete) z počiatočných úrovní. Neplatí však pritom priama úmera pre poškodenie zbraňami a tak likvidácie nových a nových nepriateľských vĺn trvá neúmerne dlho. Korunu tomu nasadila finálna úroveň, kde bojujete až so šiestimi úrovňovými bossmi naraz a do toho všetkého sa vám pletú pod nohy menší démoni. Vyzerá to ako na koncerte punk rockovej kapely (teda chaos a strkanice). Pozornosť musíte upriamiť na dvoch šamanov pravidelne oživujúcich padlých, no pozor musíte dávať na ďalších narážajúcich bossov, ktorí sú v kombinácii s obrími červenými démonmi zaručenou kombináciou na minimálne desať reštartov. Oproti tomu sú súboje s finálnymi bossmi, ktorí sú len traja, prechádzkou čerešňovou záhradou. Rozmanitosť bežných nepriateľov tak isto nie je veľmi pestrá a spočítate ich hádam na prstoch jednej ruky. Ak si ku tomu pridáte opakujúce sa 3D modely, vyjde z rovnice mierne narastajúci stereotyp.

Flying Hog Studios je nutné pochváliť za veľké množstvo easter eggov dômyselne poskrývaných po úrovniach a vzdali tak hold originálu, kde sa to tiež (ako aj v iných hrách od 3D Realms) týmito drobnosťami hemžilo vo veľkom. Na dôvažok je nutné položiť si otázku, prečo radšej nezapracovali multiplayer v akejkoľvek forme miesto týchto úsmevných a niekedy pracných serepetičiek.

7.5

NAPRIEK TOMU, ŽE SHADOW WARRIOR SA SNAŽÍ KOPÍROVAŤ SVOJHO PREDCHODCU, PRIJAL BY SOM V DNEŠNEJ DOBE VIAC HERNÝCH MECHANÍK. PRIBUDLO SÍCE UPGRADOVANIE VLASTNOSTÍ HRDINU AJ ZBRANÍ, NO ICH DOPAD JE VIAC MENEJ LEN KOZMETICKÝ A NEKORELUJE S PRUDKÝM NÁRASTOM OBTIAŽNOSTI VO FINÁLNYCH ÚROVNIACH. AJ KEĎ SEKANIE KATANOU A PORCIOVANIE DÉMONOV JE ZÁBAVNÉ, BOLO BY EFEKTÍVNEJŠIE A EFEKTNEJŠIE, AK BY TO ŠLO AJ ONLINE. SHADOW WARRIOR PONÚKA OLD-SCHOOLOVÚ HRATEĽNOSŤ S PEKNOU, NO OPAKUJÚCOU SA GRAFIKOU, DLHOU HERNOU DOBOU A POTOKMI KRVI Z ODŤAŤÝCH ÚDOV.

+ upgrade zbraní a hrdinu
+ katana
+ brutálnosť
+ easter eggy

- mierny stereotyp
- absencia multiplayeru
- nízka rozmanitosť nepriateľov
- nárast krivky obtiažnosti

BATMAN ARKHA

RECENZIA

PAVOL BUDAY

JE JEDNO, ČI PREDCHÁDZA UDALOSTI, JE LEN MALOU ODBOČKOU ALEBO SA PYŠNÍ RÍMSKOU ČÍSLICOU V NÁZVE, POKRAČOVANIE JE POVAŽOVANÉ ZA NASLEDOVNÍKA ODKAZU SÉRIE. O TOM, V AKEJ MIERE BY SA MALA APLIKOVAŤ FORMULA "VIAC, LEPŠIE, VÄČŠIE", MÁME KAŽDÝ INÉ PREDSTAVY. AJ WARNER BROS. V MONTREALSKOM ŠTÚDIU SA ROZHODLI VYSKÚŠAŤ NA OSTRO, ČI DOKÁŽU PODĽA PLÁNOV K DOTERAZ NEPREKONANEJ KOMIKSOVEJ HRE VYTVORIŤ NOVÚ HRU S BATMANOM.

Batman: Arkham Origins je dôkazom, že to možné je, výsledok je nielen len familiárny, ale identický až nezaujímavý. Vyčerpanosť vytýkaná Gears of War Judgment a God of War Ascension je pripisovaná únave samotnej predlohy, u Batman: Arkham Origins ide skôr o nebezpečnú cestu istoty bez vlastného rukopisu. Fungujúce herné mechanizmy - plachtenie mestom, hľadanie stôp pri vyšetrovaní miest činu, získavanie schopností - v žiadnom prípade nemení, ale drobné novinky sú len vrstvené na seba, no nie tak zásadné, aby pôsobili cudzo alebo mali zásadný dopad na dôverne známu hrateľnosť.

U Batman: Arkham Origins sa často pristihnete, že si kladiete otázku: "Prečo to vlastne hrám?" Všetko, čo v hre nájdete, ste už robili. Lietali medzi sochami gargoylov, vešali na ne nepriateľov, v tichosti sa plazili ventilačnými šachtami, s röntgenovým videním skenovali prostredie a s hliadkami hrali psychologickú hru, až kým neprepadli strachu úplne a potom ich jedným chvatom upratali.

Batman: Arkham Origins predbieha udalosti fantastickej dvojice Arkham Asylum a Arkham City od Rocksteady a vedie na úplný začiatok, nie však predlohy, ale iba série. Batman je už dávno etablovaným maskovaným hrdinom, ktorý si potrebuje získať dôveru Gothamu aj Gordona. Black Mask, jeden zo zloduchov, ktorí sa na scéne striedajú ako na bežiacom páse, no žiadnemu nepripadá väčšia ako epizódna úloha, vypíše odmenu na hlavu netopiera 50 miliónov dolárov.

PC, XBOX360, PS3

AM ORIGINS

Firma: Warner Bros

Žáner: Akčná adventúra

Poľovačka ôsmych zabijakov, ktorí idú Batmanovi po krku, je zrazu skúškou, či dokáže nájsť všetky balíčky so zbraňami, prekaziť obchod s drogami a deaktivovať časované bomby v podobe nepovinných úloh. Ikonické postavy testujú schopnosti Batmana, za ich konaním nehľadajte premyslený plán na ovládnutie mesta. Keď ich ignorujete, nič sa nestane, rovnako ako volanie o pomoc pri plachtení nad mestom.

Batman Arkham Origins sa odohráva v otvorenom svete, kompaktnejších rozmerov ako v Arkham City, ale to dôležité sa deje v budovách, stokách a fabrikách, tak ako tomu bolo doteraz. Striedajú sa v nich pasáže s lozením a vystreľovaním kotvy, prekonávaním enviromentálnych puzzlov a scenár dopĺňajú miestnosti plné nepriateľov a sekcie Predator, kde v roli lovca využívate všetky hračky a naučené schopnosti. Hra má cestu vpred presne nalinajkovanú, nedovoľuje vám počas celej dĺžky improvizovať. Často vás stavia pred hotovú vec, kde iné východisko ako bitka neexistuje.

Zvláštna rozdvojenosť vplýva aj na silu, skladbu, počet nepriateľov a spôsob boja. Zatiaľ čo v Predator sekciách ste neohrozeným hrdinom s gadgetmi, v skupinovej bitke dostanete na frak aj od obyčajných gaunerov. V prvom prípade spacifikujete nepriateľa rýchlo, v druhom vás potrápi viac. Hra konštantne testuje a skúša, či ste nezabudli, ako a kedy sa používa protiútok a výpad. Oberá vás o výhodu zobrazených značiek nad hlavami protivníkov pripravených k útoku, ak sa vám darí, v opačnom prípade ich opätovne zvýrazňuje. V súboji s najťažším bossom Deathstroke umiestneným z nepochopiteľných dôvodov na úplný začiatok používa dokonca aj neblokovateľné údery.

Súbojový systém Freeflow sa nezmenil, vychádza z budovania komba úspešnými útokmi a bránením, pričom dovoľuje skokmi upratať pomerne veľkú skupinu. Tak to funguje v ideálnom prípade, obyčajne vás obstúpi tucet nepriateľov a každý si chce udrieť. V kombinácii s kamerou, ktorá nesleduje, čo sa deje za vašim chrbtom, vznikajú frustrujúce úzke hrdlá s vysokou obtiažnosťou. Batman má často problém otočiť sa správnym smerom a doraziť načatého nepriateľa alebo venovať pozornosť najnebezpečnejšiemu s palnou zbraňou.

Warner Bros. Montreal zmenili strom schopností Batmana, po novom je previazaný na rôzne mikro úlohy a výzvy schované v menu. Ich plnením sa odomykajú gadgety použiteľné v bojoch, ale aj upgrady - nedajú sa získanými skúsenostnými bodmi len

tak zakúpiť, i keď ich v Predator móde môžete voľne používať. Vzhľadom na náročné súboje a ich častý výskyt im nevenujete pozornosť a každý jeden skúsenostný bod investujete rovno do brnenia a sily elektrických rukavíc - jedného z nových gadgetov. K úderom pridávajú ďalšie poškodenie a sú využiteľné aj na aktiváciu rôznych mechanizmov napájaných elektrinou, na čo sa v predchádzajúcej časti používala zbraň. Skutočne novým gadgetom je tak iba lepivý granát, s ktorým sa dajú upchať potrubia alebo vytvoriť improvizovaná plť.

Mapu Gothamu v Arkham Origins tvorí päť neveľkých štvrtí spojených centrálnym mostom, v otvorenom prostredí hra kladie dôraz na dobýjanie týchto lokalít. Odstránením rušičky si odomknete rýchly presun medzi nimi bez nutnosti plachtiť mestom. Mimo hlavnej príbehovej línie sa môžete venovať hľadaniu poschovávaných balíčkov a riešeniu hádaniek Riddlera alebo sa vydať po stopách dobre strážených bômb alebo dební s drogami a zbraňami, čo vždy vedie k obrovskej bitke. Zakrátko sa začne opakovať nepríjemná schéma a zistíte, že vykonávate dokola to isté, to platí aj pre rôzne malé lúpeže a prepadnutia. Ak ignorujete volanie obyvateľov Gothamu o pomoc, nič sa nedeje.

Úplnou novinkou do Arkham série je multiplayer vytvorený na zákazku v štúdiu Splash Damage. Jeho zaujímavosť nie je priamo úmerná času strávenom hraním. Aktuálne na serveroch nie je dostatok hráčov a na zahájenie zápasu sa čaká dlhé minúty. V multiplayeri dve trojčlenné skupiny zločincov na štyroch mapách bojujú o tikety v duchu Battlefield obsadzovaním kontrolných bodov a zabíjaním súpera. Vtip spočíva v tom, že dvaja hráči ovládajú Batmana a Robina a aby toho nebolo málo, súperiace strany môžu privolať na pomoc svojich bossov - Jokera vyzbrojeného silným koltom a Banea s mocnými údermi. Multiplayer sa hrá ako tradičná 3rd person akcia, levelovaním sa odomykajú nové zbrane a častým používaním silnejú. Hra za Batmana a Robina pripomína režim Predator, len je trochu neohrabanejší napríklad pri vystreľovaní kotvičky.

K hrám Arkham neodmysliteľne patria náročné výzvy zamerané na tréning súbojov, hrabanie bodov v skupinových bojov, tradičné Predator scenáre a Ranked mapy, kde si výsledky môžete porovnať so svetom. Nájdete tu takisto aj kampane, ktoré challenge spájajú do trojíc. Vybrané sa navyše dajú modifikátormi zjednodušiť (doplnenie života) alebo naopak sťažiť (zapnúť časový limit). Získať všetkých 300 medailí nie je jednoduché a vyžaduje tréning.

7.0

Batman: Arkham Origins sa odohráva počas jednej noci. Vizuálne je hra veľmi príbuzná s predchodcami, používa tmavé farby a obskúrny dizajn lokalít ako vystrihnutý z Burtonoviek. Hru trápia problémy so zamŕzaním pri nahrávaní nových scén, ktoré nedávno vydaný update ešte zvýšil. Testovanú Xbox360 verzia bolo potrebné resetovať štyri krát. Ku kritickým momentom dochádzalo tesne po uložení, takže bolo možné hneď pokračovať ďalej. Warner Bros. Montreal vymenili hercov dabujúcich hlavné postavy a je to na hre poznať. Dvojke Kevin Conroy a Mark Hammil - dlhoročným predstaviteľom Batmana a Jokera - a ich výkonom sa ťažko niekto vyrovná.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS SÉRIU ABSOLÚTNE NIKAM NEPOSÚVA, ALE PREŠĽAPUJE NA MIESTE. NA HRE JE POZNAŤ, ŽE SA AUTORI BÁLI UROBIŤ ZÁSADNEJŠIE ZMENY A ZÁSAHY DO HRATEĽNOSTI. VÝSLEDKOM JE NA PRVÝ POHĽAD IDENTICKÁ, ALE POD POVRCHOM OBOHRANÁ HRA. LÁKAVÁ, NO ÚLOHAMI NEZAUJÍMAVÁ, S OPAKUJÚCOU SA NÁPLŇOU A PRESNE NALINAJKOVANOU CESTOU VPRED BEZ MOŽNOSTI IMPROVIZOVAŤ A POUŽÍVAŤ HRAČKY BATMANA PODĽA ĽUBOVÔLE.

+ zasnežený Gotham má stále svoje čaro
+ Riddlerove hádanky roztrúsené po meste
+ ťažké challenge

- záporáci v epizódnych úlohách rýchlo striedajú jeden druhého
- prísne lineárny priebeh a jediné riešenie situácií
- opakujúce sa súboje a ich nevyváženosť
- gadgety odomykané challengami
- nulové inovácie

AIR CONFLICTS:

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

TRVALO TO NEUVERITEĽNÝCH SEDEM ROKOV, KÝM DALI ZBOHOM PROSTREDIU DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY. KOŠICKÉ ŠTÚDIO GAMES FARM (PREDTÝM 3D PEOPLE) NÁS VO SVOJEJ LETECKEJ AKCII AIR CONFLITCS PREVIEDLI OD BANSKEJ BYSTRICE AŽ PO PACIFIK, NO STÁLE IBA V REÁLIÁCH DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY. AJ KEĎ PRINÁŠALI ĎALŠIE DIELY VÄČŠIE ČI MENŠIE NOVINKY, TAK PRI POSLEDNEJ INKARNÁCII HROZILO, ŽE IM UŽ ĎALŠIU HRU Z TOHTO PROSTREDIA NEPREPÁČIME.

Air Conflicts: Vietnam, ako už názov napovedá, vlieta do vzdušného priestoru najznámejšieho vojnového konfliktu studenej vojny, kedy americká armáda bojovala proti severnej časti Vietnamu. A aj keď sa to tak na prvý pohľad nezdá, tak zmena prostredia nie je jedinou pozitívnou zmenou.

Air Conflicts: Vietnam vychádza zo základov, ktoré poznáme už sedem rokov. Skôr ako na simuláciu, v ktorej by ste sa mali učiť štartovať motor na prvých 70 stranách manuálu, sa sústredí na to, aby hru mohol hrať každý a to okamžite. Či už teda fandíte leteckým hrám alebo ste len príležitostný pilot, hra by vám nemala robiť ani ten najmenší problém. Ostrieľaným vojnovým veteránom tak možno nebude imponovať svojou priamočiarosťou a zjednodušeným prístupom, rozhodne sa ju však kvôli tomu neoplatí zatracovať.

Ak ste hrali niektorý diel série, tak vás asi neprekvapí, že aj Air Conflicts: Vietnam kladie dôraz na príbehovú zložku. To že sa opiera o historické skutočnosti, je očakávané. Zúčastníte sa napríklad bitky o Hamburger Hill, bombardovania v operácii Niagara, evakuácií v samotnom závere vojny a mnohých ďalších. Hra však historické skutočnosti rozširuje o osobný príbeh pilota. Snaží sa vyvolať dojem skutočnej udalosti, ako

VIETNAM

svojho času napríklad Call of Duty či neskôr Brothers in Arms.

Aj napriek tomu, že sa v priebehu hry dostanete do kokpitov strojov v koži viacerých pilotov, tak hlavným hrdinom hry je Joe Thompson, americký vojak, ktorý do Vietnamu prišiel medzi prvými. Volanie povinnosti sa však mení na nezmyselný boj za pochybné ideály. Joe je vykreslený ako človek, chodia mu listy od rodiny, svet okolo neho sa mení a ste svedkami rozpadu jeho života. Hre to dodáva ľudský rozmer, zvlášť ak postava pochybuje o konflikte, ktorého je súčasťou. Zúčastníte sa bojov, ktoré nemajú víťaza. Aj keď to vyzerá tak, že ste s celými letkami úspešne rozprášili zopár pestovateľov ryže, tak to nemôžete brať ako úspech. Takýto pohľad na konflikt nie je ničím novým, ale v leteckej hre sa jedná o niečo, čo nie je často vidieť. Takýto vážnejší tón jej prospieva.

Vietnam však nikdy nebol o leteckých súbojoch. Áno, americké stíhače si to často rozdali s ruskými MiG-mi, ale vojna prebiehala inde. Vo vzduchu sa o bitkách nerozhodovalo - a celú dobu to aj cítite. Ste v úlohe podpory a vaše aktivity sa rozrástli o ďalšie funkcie nie priamo súvisiace s bojom. Veľké slovo v rámci Air Conflicts: Vietnam majú vrtuľníky - transportné aj bojové.

Hra ponúka vyše 20 verných strojov z tejto doby, pričom nechýbajú ani legendy ako UH-1, AH-1 či bombardér B-52. Ovládanie ako lietadiel, tak aj vrtuľníkov je jednoduché, prejde ihneď do krvi aj pokročilé manévre, vzlietanie, pristávanie, zmenu palubných zbraní či prepínanie sa medzi členmi letiek (Najskôr s kobrami vyčistíte miesto od jednotiek, potom priletíte s transportom). V malej miere slávia návrat aj lietadlové lode z predchádzajúcej časti.

Prechádzajúce časti sme chválili vďaka výborne prevedeným dogfightom. Bola radosť zavesiť sa na chvost súpera a poslať ho guľometom k zemi. O tento pocit vás autori pripraviť nechceli, ale v prípade lietadiel je cítiť zmeny. Stíhačky sú rýchlejšie, strely navádzané automaticky (po zameraní) a tým sa zmenil aj boj.

Častejšie ako predtým budete meniť aj nebojové úlohy ako evakuáciu či sypanie chemických zbraní. Zmena lietadiel má však jeden nepríjemný vedľajší efekt - veľkosť máp. Netýka sa to všetkých, ale stíhačkám sú pritesné a k okrajom doletíte rýchlo, čo pôsobí skľučujúco.

Air Conflitcs: Vietnam nedáva počas celej svojej dĺžky priestor pre stereotyp. Tridsiatka misií tvoriacich kampaň sú rozmanité a každá je unikátna. Striedate nielen typy úloh, ale menia sa aj stroje, v ktorých lietate. Raz sprevádzate vrtuľník, neskôr už stíhate nepriateľské MiG-y. Hre takáto členitosť prospieva, udržuje si vysokú dynamiku. Navyše si pred každou misiou môžete vybrať stroje aj výzbroj. Čerešničkou sú špeciálne pasáže, kde preberáte úlohu strelca z vrtuľníku. Okrem toho hra generuje misie navyše, v ktorých musíte v časovom limite zachrániť zostrelených pilotov.

Striedanie úloh v rámci misie so sebou prináša jednu z najviac nepríjemných chýb hry. Potrebujete sa prepnúť na iného pilota a spravíte tak, čo nie je žiaden problém. Ale v týchto momentoch si začnete všímať, že vaši AI spolubojovníci nerobia pravdepodobne vôbec nič. Prinajhoršom odletia niekde úplne mimo a keď sa prepnete do ich kokpitu, tak ste ďaleko od cieľa.

Do kampane pomaly a postupne vplávate. Naučíte sa základy s každým typom stroja a onedlho ste už postrachom a anjelom strážnym oblohy nad Vietnamom. Kampaň sa delí na 3 časti. Úvod vojny, vyvrcholenie konfliktu a útek amerických jednotiek z krajiny. Bohužiaľ si v tomto prípade na rozdiel od predchádzajúcich častí nezalietate za obe strany, ale len za USA. Hrou preletíte pomerne rýchlo, za zhruba tých 8 hodín bude po kampani, takmer celú dobu si však drží slušnú kvalitu. Akurát v závere jej dochádza dych a nechá vás neustále opakovať 2 tie isté činnosti. Okrem kampane si môžete pustiť ešte rýchle boje.

Séria Air Conflicts nikdy nevsádzala na multiplayer, ten v aktuálnej časti je iba symbolický, má tri režimy (DM, TDM a CTF) a tri mapy a na serveroch veľa hráčov nenájdete. Grafika Air Conflicts: Vietnam sa dočkala menších vylepšení, ale nejde o žiaden zázrak. Pozemné objekty stále nevyzerajú

vábne a hra si často pri vykresľovaní krajiny pomáha hmlou či hustým dažďom. Dobre vyzerajú akurát modely strojov. Dabing je štandardný, hudba však celkom slušne vynikne. Nie je to Hendrix, ale k zobrazovanému konfliktu sa výber menej známych rockových skladieb hodí a soundtrack sa príjemne počúva.

AIR CONFLICTS: VIETNAM SLUŠNE NADVÄZUJE NA ODKAZ ZABEHNUTEJ SÉRIE. PRAVIDLÁ ZÁSADNE NEMENÍ, ČO POTEŠÍ FANÚŠIKOV, ALE POMÔŽE DO HRY PRENIKNÚŤ TÝM, KTORÍ SI CHCÚ ZALIETAŤ OKAMŽITE. NA POLI MULTIPLAYERU NÁJDETE ZAUJÍMAVEJŠIE KÚSKY, ALE AK SI CHCETE VEČER PO PRÁCI JEDNODUCHO ZALIETAŤ A ZABAVIŤ SA NA NAJBLIŽŠÍ TÝŽDEŇ, TAK SA ROZHODNE JEDNÁ O ZAUJÍMAVÝ KÚSOK SO ZAUJÍMAVOU CENOVKOU.

7.0

+ jednoduchá a rýchla hrateľnosť
+ veľa strojov a ich striedanie
+ variabilita
+ nižšia cena a HW nároky
+ príjemná hudba

- niekedy natrafíte na menšie mapy
- nezaujímavý multiplayer
- slabšia grafika
- AI

ARMORED CORE V

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

GIGANTICKÍ MECHOVIA OZBROJENÍ AŽ PO PLECHOVÉ ZUBY ROZOSIEVAJÚCI DEŠTRUKCIU NA VŠETKY STRANY MAJÚ ČO PONÚKNUŤ AJ DNEŠNÉMU PUBLIKU. UKÁZAL TO NAPRÍKLAD POPKORNOVÝ HIT PACIFIC RIM, KTORÝ MIERNE NAHLÚPLYM PRÍBEHOM NIKOHO NEOČARIL, ALE SPRACOVANÍM GIGANTICKÝCH PLECHÁČOV SI DO KAPSY PRINIESOL STOVKY MILIÓNOV DOLÁROV. KÝM VŠAK TAKMER CELÝ SVET V POSLEDNEJ DOBE ZNOVUOBJAVUJE ČARO ŽÁNRU MECHA, TAK JAPONCI OŇ NIKDY NEPRIŠLI A PRINÁŠAJÚ ĎALŠIU Z JEHO MNOHÝCH PODÔB.

Armored Core: Verdict Day nadväzuje na úspešnú sériu, ktorá je konzolovým fanúšikom mecha hier po celom svete veľmi dobre známa. Možno až príliš dobre. Stoja za ňou majstri nekompromisnej náročnosti From Software a od roku 1997 nám plechovú držkovú naservírovali už neuveriteľných pätnásť krát. Ak by sme počítali aj mobilné verzie, tak je už dvadsiatou časťou série a to je číslo, kedy si už aj hráči začínajú pokladať otázky, či má nová časť ešte čo ponúknuť a to nie len novým hráčom, ale aj starým harcovníkom.

Armored Core: Verdict Day prenasleduje vlastný tieň minulosti. Nie je to len bohatá história značky, ale aj 12 mesiacov starý predchodca Armored Core V. Keď sa pustíte do nového dielu, neviete sa zbaviť dojmu, že ste takmer to isté hrali pred rokom. To, že ide skôr o samostatnú expanziu ako plnohodnotný prírastok, sa hra nijak nesnaží maskovať.

Jej cieľom je vylepšiť to, čo minule nevyšlo a nie posunúť sa v sérii o krok ďalej. Môže to znieť ako updatovanie súpisiek športových hier, hra kráča v šľapajách predchodcov, kde vyhnutie sa smršti rakiet pomocou trysiek bol signálom na opätovanie paľby z ťažkých kanónov na ramenách kovového obra.

Nerobte si o hre zbytočné ilúzie. Armored Code: Verdict Day

VERDICT DAY

sa dá označiť skutočne rôznymi pomenovaniami, ale rozhodne nie je prepracovaná v oblasti prezentácie. Od začiatku vám dáva najavo, že ju buď zatnete zuby alebo ju odložíte späť do police. Hráči znalí základov série si prídu na svoje, kto by čaká víkendové pohodlné hranie, bude nepríjemne prekvapený.

Minimalistický príbeh o troch frakciách bojujúcich o prírodné zdroje v bezútešnom post-apokalyptickom svete budúcnosti je už hlboko zakorenené klišé žánru. Nečakajte prepracované charaktery postáv ani zvraty. Príbeh je tmelom, čo drží pohromade série súbojov medzi vami a budúcimi kopami nepoužiteľného šrotu. Orientácia v menu a zoznamovanie sa s hrou je ťažkopádne. To z nej robí tvrdý oriešok pre úplne nových hráčov, i keď ide na vás vyskakujú stručné pomôcky. Nie však ako súčasť tutorialu, ale prostredníctvom pekelne náročnej a v neskorších fázach aj ukrutne nudnej kampane tvorenej šesťdesiatkou misií.

V Armored Code: Verdict Day je cieľ jednoduchý. Máte pred sebou svetovú mapu a musíte ju ovládnuť v mene svojej frakcie. Na riedko zastavanej mapke sa postavíte do úlohy pilota veľkého mecha a musíte zničiť všetkých nepriateľov. Tí svojou variabilitou nešetria a na nervy vám budú brnkať ako v menších vlnách, tak aj pri boss súbojoch. Náplň jednotlivých misií sa až príliš opakuje a tým pádom už po tretine sa dostavuje nepríjemný stereotyp. Mapa a ovládnutie sveta však nie je doménou len hry pre jedného hráča, ale na rovnakom koncepte sa vezie aj multiplayer.

Domácou pôdou pre posledné Armored Core hry nie je kampaň. Stavajú hlavne na multiplayeri, kompetetívnom aj kooperatívnom. Či už hráte kampaň s priateľmi alebo v mene svojej frakcie vytiahnete mecha na svetové bojiská, cítite, že sa konečne dostávate k jadru hrateľnosti hry samotnej. Online komponent, aj keď na výzor „surový", je detailne prepracovaný a ponúka výborné zážitky z hrania s ostatnými. Alebo proti nim. Nájdete tu niekoľko režimov, vytváranie spoločných tímov, registrácie na žoldnierske misie, rýchle zápasy, ranky aj rebríčky. Môžete sa tak pustiť do bojov proti AI spolu s hráčmi z celého sveta v misiách v štýle kampane. Nie len útočíte na množstvo nepriateľských jednotiek, ale dočkáte sa aj obranných misií, či kooperatívnych súbojov s bossmi. Alebo si môžete zobrať zástavu svojej online frakcie a vydať sa do boja so živými spoluhráčmi proti živým protihráčom.

Online možnosti sú nie len rozšírené oproti predchádzajúcej hre, ale aj lepšie vybalansované a priblížené hráčom. Výsledkom toho je už teraz veľmi bohatá komunita, ktorá vám v akúkoľvek dennú dobu poskytuje možnosť nasadnúť do kokpitu a rozpútať spúšť. Jednotlivé frakcie si žijú svojim vlastným životom, napredujú alebo padajú podľa hráčov a kedykoľvek môžete priložiť ruku k dielu. A ak netúžite vystupovať pod práporom, tak sa len zaregistrujete ako žoldnier čakajúci na online ponuku od niektorého z iných hráčov.

Armored Code: Verdict Day navyše vyniká v širokých možnostiach personalizácie vlastného stroja. Dlhé hodiny môžete stráviť len vytváraním bojového mecha, ktorý presne bude zodpovedať vašim predstavám. Starší z vás si možno spomenú na film Robot Jox a ako si pri ňom ako mladší predstavovali úpravu vlastných robotov. Teraz máte tú šancu. Dve nohy, štyri nohy, tankové pásy, výber je na vás. Ďalšie časti si postupne odomykáte svojim progresom hrou a upravovať ide vzhľad aj výzbroj.

Ďalším zaujímavým prvkom sú bojové stroje s označením UNAC. Jedná sa o mechov ovládaných umelou inteligenciou. Nie práve najrozumnejšou, ale v prípade, že vám horí pod zadkom, tak vedia priložiť ruku k dielu. V prípade, že nemáte k dispozícii priateľov online, tak môžete do boja povolať takýchto spoločníkov a čiastočne sa tak odbremeniť. Samozrejme, aj UNAC jednotky si môžete podľa potreby upraviť či vylepšiť. Mechovia série Armored Core sa radia k tým agilnejším a okrem tony zbraní zvládajú aj tryskový pohyb a dashovanie do rôznych smerov, ktoré využijete pri uhýbaní a úteku.

Keď ovládate gigantický kovový stroj na ničenie, tak potrebujete cítiť jeho silu vo vašich rukách. Armored Code: Verdict Day tento dojem nebudí takmer vôbec. Necítite ani váhu, ani silu. Nezáleží na tom, či práve útokom na telo chcete poslať súpera na šrotovisko, či rozhadzujete pri chôdzi dopravné značky a kúsky budov. Stále máte dojem, akoby na seba narážali hračky z Kinderka Smutné je, že prostredia sú pomerne jednoduché, budovy vyzerajú ako obyčajné škatule a dopĺňajú ich obyčajné objekty ako značky, stĺpy, či osvetlenia. Jeden z najhorších aspektov hry je grafika, ktorá vyzerá ako ešte z predchádzajúcej generácie.

Na polygónoch sa šetrilo a rozlíšenie textúr tiež nepatrí k najvyšším. Pri nočných misiách tak často dochádza až k pixelhuntingu, kedy na tmavom pozadí v nízkom rozlíšení hľadáte tmavého nepriateľa v ešte nižšom. Ojedinele narazíte aj na prepady frameratu, či iné grafické neduhy. O niečo lepšie sú zvuky a dabing a veľmi príjemná hudba.

ARMORED CORE: VERDICT DAY SI DOKÁŽE NÁJSŤ SVOJE PUBLIKUM. BUDE VŠAK VEĽMI MALÉ A PRAVDEPODOBNE SA ANI NEROZŠÍRI O NOVÝCH HRÁČOV. UKAZUJE POTENCIÁL, KTORÝ MALA UŽ PREDCHÁDZAJÚCA ČASŤ PRED ROKOM A NEDOKÁZALA HO VYUŽIŤ. NIE JE TO JEDNODUCHÁ HRA, VYŽADUJE MNOŽSTVO CVIKU A TRPEZLIVOSTI, VRÁTI VÁM TO ALE KVALITNÝM ONLINE ZÁŽITKOM, KDE SA MÔŽETE POSTAVIŤ PO BOKU PRIATEĽOV, AJ PROTI NIM A ROZPÚTAŤ TAK PLECHOVÉ PEKLO. ŠKODA, ŽE VŠETKO OSTATNÉ USTUPUJE DO ÚZADIA.

6.0

+ náročnosť je výzvou
+ online časť
+ UNAC jednotky a možnosti úprav

- nudná kampaň s nevýraznými misiami
- odfláknutá prezentácia
- grafika
- užívateľsky nie príliš prívetivé

ATOMIC NINJAS

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

VIETE ČO SA STANE, KEĎ TECHNIK V JADROVEJ ELEKTRÁRNI ZASPÍ NA ZLOM ČERVENOM TLAČIDLE, KTORÉ DOKÁŽE ZNIČIŤ SVET? ZABUDNITE NA ŽLTÚ RODINKU SIMPSONOVCOV, V TOMTO PRÍPADE TOTIŽ NA SCÉNU PRÍDE SEDEM NINJOV, ABY SPOLU BOJOVALI O POZÍCIU TOHO NAJLEPŠIEHO. ŽE TO NEDÁVA ŽIADEN ZMYSEL? NEVADÍ! DÔLEŽITÁ JE V TOMTO PRÍPADE ZÁBAVA. NINJOVIA A VÝBUCHY JEDNODUCHO IDÚ SPOLU.

Pražské štúdio Grip Games asi mnoho z vás nepozná. Teraz nám prináša drobnú arkádovú bojovku Atomic Ninjas. Doteraz však nepriniesli nič, čo by v širšom meradle rezonovalo v hráčskej komunite. Minulý rok sme síce na PS3 a PS Vita dostali elegantné podanie stolného futbalu, ale nebolo to niečo, vďaka čomu by sme si autorov zapísali do pamäte. Žeby ich čas nastal práve teraz?

Atomic Ninjas sa ani náhodou nedajú brať vážne. A nie je to len o absurdnom „príbehu“, ktorý v takejto drobnosti viac-menej ani nemá opodstatnenie. Hru je dokonca ťažko aj k niečomu prirovnať, aj keď si zjavne berie inšpiráciu z klasiky Smash Bros., či jej klonu PlayStation All-Stars. Aj napriek tomu toto prirovnanie nevystihuje to, o čo sa Atomic Ninjas snažia. Ich cieľom je skôr imitovať to, čo sa svojho času podarilo Bulánkom. Zobrať jednoduchý koncept a predať ho hráčom, ktorí si chcú možno aj pri pivku dať do držky. Teda aspoň virtuálne.

Preto aj na svoj jednoduchý základ nelepí už nič ďalšie, žiadnu pozlátku prezentácie, dodatočné režimy, dokonca odhadzuje aj krásnu animovanú štylizáciu. Je trocha na škodu, že sa hra sama okypťuje až na kostru. Rýchlej hrateľnosti to až tak neprekáža, nakoľko s princípmi sa sžijete okamžite, v prípade technického

Firma: Grip Games

Žáner: Arkáda

aspektu hry to zamrzí už o niečo viac.

Do hry vás zasvätí jednoduchý tréning v podobe Ninja Academy. Dostanete sa s postavičkou do arény. Horizontálne kompaktného, vertikálne dobre stavaného prostredia s plošinkami a symetricky rozloženými pascami. Oproti vám stojí sensei, ktorý vás naučí, aké je to byť ninjom, ako skákať, ako rozdávať údery, ako používať špeciálne schopnosti, ako zmiznúť ako prd vo vetre a ako sa v rebríčku zatiaľ malej hernej komunity štverať na popredné miesta. Po pár minútach máte akadémiu za sebou a môžete sa vrhnúť na priame súboje.

Keď k vám príde partia a chcete si zahrať nejaký mini-turnaj, tak oceníte jednoduchosť prístupu. To, že ste si hru oťukali v tutoriali, neznamená, že to isté musia absolvovať všetci. Stačí jednoduchý slovný opis, čo ktoré tlačidlo robí a čo sa od hráčov očakáva. V aréne ste vždy vy a traja ďalší súperi. Buď živí cez internet alebo nie práve inteligentní AI boti. Finta Atomic Ninjas tkvie v tom, že útokom nedokážete súperov zabiť. Či už súpera udriete, zahádžete ho hviezdicami, alebo po ňom hodíte jednu z krabíc povaľujúcich sa leveloch, tak mu tým nijak neublížite. Musíte skúsiť aj pohnúť rozumom. Skokom sa vyhnúť smršti hviezdic a v pravom momente súperovi zasadiť úder, ktorý ho hodí rovno do ohnivej pece. Na druhú stranu krabice, ktoré môžete držať a hádzať, sú veľmi vhodné na obranu, keďže zatarasia cestu k vám.

Ninja schopnosti nemáte k dispozícii všetky naraz. Sedem rôznych ninjov je v hre preto, aby ste si mohli vybrať, s akou sadou schopností chcú do hry nastúpite. A ak sa vám voľba nepáči, tak po mapkách sú porozhadzované ďalšie na výmenu, musíte ale obetovať svoju predchádzajúcu. Alebo schopnosti môžete kradnúť. Keď súpera hodíte do pasce, tak nezískate len frag, ale aj nárok jeho schopnosti. Ale nie všetko je len o zbieraní fragov.
Schopnosti v Atomic Ninjas netvoria iba ofenzívne, ale aj defenzívne manévre či zlepšujú pohyb. Môžete tak získať napríklad silný úskok. Ten vás nie len dostane ďalej, ale

taktiež vám dá šancu súpera nenápadne a prekvapivo silno zasiahnuť či prichytiť sa na stene. Potom tu nájdete aj laná na hojdanie sa alebo raketový jetpack. Ak to pri jeho používaní preženiete, tak odletíte do večných lovísk. A ak by vám to v boji nevychádzalo, tak dostanete dočasnú nezničiteľnosť v podobe Noob Rage.

Pravdou je, že aj keď sa jedná o veľmi zábavný koncept, nehýri variabilitou. Výhrami a postupným levelovaním si odomykáte ďalších ninjov a posilnenie svojich schopností až na tretiu úroveň, ale aj tak si nakoniec vyprofilujete len jednu postavu so štartovnými schopnosťami na maxime. Pre sólo hráča Atomic Ninjas neponúka mnoho. AI boti často chybujú, arén je len sedem a čoskoro sa prejedia a vám tak zostáva spoľahnúť sa len na online.

Atomic Ninjas neponúka vábnu grafiku ani hudbu, ktorá by sa hneď neopočúvala, hra neoplýva variabilitou ani nie je prepracovaná do hĺbky, dokonca občas trpí lagmi a to hlavne na Vite, ale keď si zavoláte troch kamarátov domov, prípadne sa pripojíte online, tak začína pravá zábava, ktorá nemá dlhú trvácnosť, ale za tých pár EUR bude stáť za

to. Nejedná sa o veľký hit, ktorý by kvalitami ohuroval. Atomic Ninjas sú drobnou zábavkou, ktorá vám poslúži možno párkrát do roka na chate či pri posedení s partiou priateľov.

ZAPNETE HRU NA 15 MINÚT, PRIPOJÍTE PROTIHRÁČOV A PRED VAMI SA ROZPRESTIERA MIX KOOPERATÍVNYCH A KOMPETETÍVNYCH REŽIMOV, Z KTORÝCH VŠAK AKO VÍŤAZ VŽDY VYJDE LEN JEDINÝ. BODY ZA KOLÁ SA ZBIERAJÚ, NIEKEDY MUSÍTE SPOLUPRACOVAŤ SO SÚPEROM, ABY STE DONIESLI VLAJKU V CTF NA SPOLOČNÚ ZÁKLADŇU, O 3 MINÚTY NESKÔR UŽ BOJUJETE PROTI VŠETKÝM V DM REŽIME, NAKONIEC STE ZASE SPOLU A OBSADZUJETE NA MAPKE BODY. PRÁVE TENTO NEVÍDANÝ MIX SÚPERENIA A SPOLUPRÁCE JE TÝM, VĎAKA ČOMU SI ATOMIC NINJAS ZAPAMÄTÁME.

6.0

+ ľahko pochopiteľné princípy
+ striedanie kompetetívnych a kooperatívnych režimov
+ multiplayer
+ cena

- lagy (hlavne v PS Vita verzii)
- nevýrazná grafika a otravná hudba
- časom omrzí
- hra je orezaná na kostru

MARLOW BRIGG

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

MARLOW BRIGGS JE TEN NAJLEPŠÍ, NAJÚŽASNEJŠÍ, NAJSPRÁVNEJŠÍ, JEDNODUCHO NAJHRDINSKEJŠÍ HRDINA ZO VŠETKÝCH HRDINOV. TO, ŽE HO NEPOZNÁTE, JE LEN A LEN VÁŠ PROBLÉM. NO STAČÍ NIEKOĽKO MINÚT (SLABŠIE POVAHY SA USKROMNIA SO SEKUNDAMI) A OKAMŽITE PRÍDETE NA TO, ŽE NIKDY, ALE SKUTOČNE NIKDY SA MU NEBUDETE CHCIEŤ PRIPLIESŤ DO CESTY, DOKONCA SA MU ANI ZAHĽADIEŤ PRIAMO DO OČÍ, PRETOŽE BY ISTOTNE ZOMRELI VŠETKY TIE ROZTOMILÉ MAČIATKA, KTORÉ POTAJOMKY SLEDUJETE NA INTERNETOCH, KEĎ VÁS OSTATNÍ NEVIDIA.

Marlow Briggs je jednoducho pán. Má svaly tak veľké, že si svoje bicepsy porovnáva s Marcusom Fenixom, svoj vražedný nástroj skazy (taká predpotopná kosa a iné zbrane) zas s Kratom, z plošinky na plošinku preskakuje ladnejšie než Bambi v najlepších rokoch a orgastické výbuchy sú v jeho prítomnosti tak pompézne, že sa môže priučiť aj Michael Bay. Ráno mu do postele nosí raňajky Stallone, nohy masíruje Statham a v pozadí spieva večer uspávanku famózne trio Lundgren, Norris a Van Damme. Marlow Briggs má gule a jedna prekliata maska smrti si dovolí ho oslovovať "čúču".

The Mask of The Death je béčko ako vyšité a podobne, ako tomu býva vo filmovej produkcii, je tento žáner pukancovej zábavy stále vyhľadávaný a obľúbený. Už len preto, že si pri podobnom kultúrnom barbarstve dokážete dokonale oddýchnuť, prepnúť všetky mozgové závity do stavu offline a už len trieskať do gamepadu, veď hrdina to tam dole už nejako rozseká a zmasakruje.

Zodpovedá tomu aj príbehová zápletka: Marlow prichádza za svojou priateľkou k Mayským vykopávkam, kde pracuje na záhadnom projekte. Lenže čo čert a celé peklo nechcelo, zákazka nemá archeologický základ, lež Zlý Ujo chce ovládnuť pomocou prastarých síl celý svet, čo sa mu napokon aj začne dariť. Marlow sa do toho zamieša nečakane, veď chce len stráviť niekoľko dní v náručí svojej

XBOX 360, PC

GS AND THE MASK OF DEATH

Firma: 505 Games

Žáner: Arkáda

drahej polovičky a po necelej minúte na scéne zomiera, nakoľko zloduch (so správnym diabolským smiechom) potrebuje Marlowovu priateľku a ten svalnatý parchant si dovoľuje až príliš. Háčik je v tom, že Marlowa zabijú starodávnou kopijou, takže ho oživí prastará, nadpozemská sila. A jeho spoločníkom na ceste pomsty sa stane levitujúca Maska Smrti, ktorá ho vedie ďalej a ďalej, užíva si krviprelievanie a hlavne sa má konečne s kým porozprávať, pretože vyše dvetisíc rokov bola pochovaná v ruinách chrámu a nik ju nepočúval.

Isteže, nie je to zápletka porovnateľná s Heavy Rain či pohlcujúcimi príbehovými momentkami ako v The Walking Dead, no svoju funkciu táto braková story plní na sto percent. Utekáte dopredu a kosíte všetko, čo sa na obrazovke hýbe. Ak nebežíte dopredu, tak doľava a keď ani tam nie, tak skáčete hore alebo niekam padáte. Žánrovo spadá Marlow Brigss do škatuľky akčných hier, porovnateľných s božským God of War, takže väčšinu času okolo seba sekáte desiatky bežných nepriateľov či zmutovaných hmyzoidov vybranou zbraňou. Raz za čas vám zahatá cestu tuhší nepriateľ, no nielen bojom je hrateľnosť živená. Zaskáčete si po plošinkách, vyšplháte na odľahlé miesta a nechýbajú ani priestorové hádanky, v ktorých je vašim cieľom niečo niekam presunúť, aby ste mohli potiahnuť páku otvárajúcu dvere do ďalšej lokality, ktorá sa nachádza tam, kam normálne nedoskočíte.

To všetko je dobre známa pesnička a je jedno, či sa na dianie pozeráte optikou už spomínaného God of War, Enslaved, Heavenly Sword alebo inej akčnej hry, v ktorej sledujete postavičku z filmovej kamery, meniacej neustále uhly a celkový náhľad, takže niekedy je ovládanie značne sťažené a kostrbaté. Neviete presne odhadnúť smer dopadu po skoku, inokedy je kamera príliš vzdialená od mely a nevidíte, čo sa vlastne tam dole vlastne deje. Krvavý masaker nepodporujú žiadne brutálne kombá, jednoducho trieskate do ľahšieho alebo ťažšieho útoku, občas zvolíte blok, inokedy využijete špeciálne božské sily.

The Mask of Death exceluje vražedným tempom kosenia a postupu jednotlivými úrovňami. Nie je tu čas na vychutnávanie si scenérií ako v Uncharted (post-apo maniaci si dosadia The Last of Us). Tu je to masaker, tak sa podľa toho treba správať a bežať lineárnymi lokalita stále vpredu, mastiť všetko naokolo, až vám prsty chytí kŕč, raz za čas ataky správne načasovať, pretože toho prerasteného škorpióna nezadupete len tak ľahko

do zeme, no napokon si ho osedláte. Ako v Golden Axe!

Akcia sa málokedy spomalí, a to len preto, aby ste si trochu oddýchli poskakovaním a mohli sa nadýchnuť na ďalší, ešte väčší prísun spektakulárnych výbuchov, extrémne nereálnych súbojov či šialeností, pri ktorých vyzerajú Expandables ako Šmolkovia. Monotónnosť herných princípov je len čiastočne vykúpená vylepšovaním zbraní, streleckými (ovládate len mierenie a kosíte stovky helikoptér či pálite do vybraných miest bossa) alebo arkádovými pasážami (na čas musíte preskákať vybranú trať alebo si zajazdíte vo vozíkoch ako Indiana Jones). Je to celkom fajn spestrenie, dokonca ani nie príliš frustrujúce, ale podobné kúsky máte k dispozícii v kvalitnejšom prevedení aj na smartfónoch.

Marlow jednoducho valcuje svojou primitívnou akciou a bez väčších problémov valcuje presne na miestach, kde veľké hry kolabujú s nedostatkom dychu. Tam, kde by vás v jednej lokalite z misie v podzemnom chráme, gigantickej továrni, džungli držali iné hry desiatky minút, stačí Maske smrti tak minútka a už znovu skáčete na ďalšiu plošinu, uhýbate sa klasickým kyvadlovým čepeliam, vystreľujúcim nožom, valiacim sa kamenným guliam a podobne. Alebo padáte na obrovských satelitoch a len tak pre zábavu skáčete z jedného na druhý, rozkopete helikoptéru a… a ak minútu nič nevybuchne, viete, že to príde s väčším treskom. Tu sa hrá na efekt, vždy a všade.

Počas hrania sa mnohokrát spustia animované sekvencie, v ktorých kamera rotuje okolo statickej scény a objekty sa posúvajú v momente, kedy ich nevidíte. V jednom momente teda Marlow škeriac sa skáče na potvorku, kamera sa okolo neho otočí, stratí ho zo záberu a po chvíli už vidíte potoky krvi a rozseknuté telo na dve polovice a nášho hrdinu bežiaceho ďalej. Týmto spôsobom sa kamera párkrát zavrtí a vy si to náležite vychutnáte. Raz, druhýkrát a ešte raz, no desiaty masaker už novými nápadmi príliš nehýri. Grafické spracovanie je síce pestré, rozmanité, no nie príliš detailné. Pozerá sa na to dobre, no žiadne miesto vám dych nevyrazí. Omnoho viac zamrzia neviditeľné steny, ktoré vás úpenlivo držia v úzkom koridore.

Hudba sa prejavuje ojedinele a ani pri neutíchajúcich krvavých orgiách si pri tuctových melódiách nebudete podupkávať do rytmu brutálneho masakru. O to viac sa podaril dabing. Hlavný záporák, samozrejme, znie arogantne a presne ako má správny záporák znieť, no o to viac sa podarili hlasy hlavného

protagonistu a Masky smrti. Tá navyše neustále komentuje dianie na obrazovke a podpichuje samotného hrdinu, ktorého si pomenovala "čúču". Niekedy síce pri súbojoch ani nestihnete postrehnúť dialóg, no výborne zapadá do béčkového charakteru hry. Obtiažnosť nie je nastavená príliš vysoko, checkpointy sú roztrúsené po úrovni v hojnej miere a na tých 5 - 6 hodiniek hrania vám vydrží.

MARLOW BRIGGS AND THE MASK OF DEATH JE FESTIVAL EXPLÓZIÍ, POCTA BÉČKOVÝM KÚSKOM AKČNÉHO ŽÁNRU 80. ROKOV, PREDIMENZOVANÝ MASAKER, BEZMYŠLIENKOVITÁ AKCIA. A MNOHO ĎALŠIEHO. NIEKEDY SA TO NA FIGU OVLÁDA, PRETOŽE KAMERA SA SNAŽÍ ZÍSKAŤ PRÍVLASTOK FILMOVÁ, INOKEDY VÁS PLYTKOSŤ CELÉHO KONCEPTU NECHYTÍ. ALE JE TO PRESNE TEN TYP ODDYCHOVEJ HRY, PRI KTOREJ DOKONALE VYPNETE A NEPOTREBUJETE K TOMU ANI VYHYPOVANÉ KÚSKY ZA VEĽA PEŇAZÍ. VÝVOJÁRI ZO SLOVINSKÉHO ZOOTFLY POTVRDILI, ŽE VEDIA ROBIŤ PODARENÉ A HRATEĽNÉ KÚSKY.

7.0

+ pohlcujúca a explozívna akcia
+ rozmanité prostredia
+ humor

- stereotypní nepriatelia
- neprehľadná kamera
- málo bonusových challangeov

KINGDOM HEART

RECENZIA

MICHAL KOREC

SÁGA KINGDOM HEARTS SA ZA 11 ROKOV OD SVOJHO VYDANIA PEKNE ROZRÁSTLA. OD AMBICIÓZNEHO ŠTARTU URAZILA KUS CESTY, Z PS2 PRESEDLALA NA HANDHELDY NINTENDA, CHYSTÁ SA AJ NA SYSTÉMY ĎALŠEJ GENERÁCIE, ALE EŠTE PREDTÝM MAJÚ NA PS3 NAMIERENÉ DVE KOLEKCIE. TÚ PRVÚ, S NÁZVOM KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX UŽ NÁJDETE V OBCHODOCH A OBSAHUJE: VÔBEC PRVÝ DIEL SÉRIE, CHAIN OF MEMORIES PÔVODNE VYDANÝ PRE GBA A VIDEÁ Z 358/2 DAYS.

S odstupom sa tak do Európy dostáva prvý Kingdom Hearts vo verzii Final Mix, ktorá bola určená iba pre japonský trh. Jej tromfom je anglický dabing (my sme ho mali hneď), HD grafika a zopár prestrihových scén naviac. Ak ste prvý diel hrali počas PS2 éry, čaká vás výborná cesta na začiatok série a uvedomíte si, že začiatky a najmä prvé hodiny v hre boli podivné. Zvláštna voľba postavy i jej vlastností, triviálne úlohy typu stavba plte, aby ste mohli zdrhnúť preč a zásadový zlom, po ktorom sa hra konečne rozbehla.

Kto čakal, že za Donalda alebo Goofyho bude hrať v prvej hodine, spálil sa (hra vzdávala poctu postavám z Final Fantasy VIII a X). Kto si myslel, že do prvého Disneyho sveta sa dostane na prvé posedenie, mýlil sa – po intre na ostrovoch prišlo notoricky známe Traverse Town a až potom Wonderland.

Kingdom Hearts varíruje medzi svetmi Final Fantasy a Disney v celej dĺžke. V úvode a finále dominujú JRPG prvky, Disney dodal lokality vystupujúce ako samostatné epizódy, ktoré do hutného deja občas vložili niečo podstatné. Zväčša ste nimi preleteli a užili si ich príbeh, pričom odkaz na hlavný quest (hľadanie kamarátov Kairi a Riku) sa blysol raz za dve-tri hodinky. Vo svetoch Disney sa riešil vzťah Soru s novou dvojicou kamošov Goofym a Donaldom. Príbehu nechýbajú viaceré prekvapenia a hoci bol dve tretiny záhadný, ku koncu sa

PS3

TS 1.5 HD REMIX

Firma: Square Enix

Žáner: JRPG

dal aj pochopiť. Čo sa nedá povedať o nasledujúcich dieloch, ktoré začali miešať postavy a nový tmel.

Hrateľnosť prvého dielu Kingdom Hearts je vysoká. Pri pohybe a súbojoch občas hnevá kamera (je jedno, či máte automatickú alebo manuál), ale keď vám ovládanie prejde do rúk, padnú aj najväčší bossovia v Koloseu. Za Soru sa hrá výborne, zvláda údery, zložité kombá i mágiu. Donalda a Goofyho treba zásobovať najmä predmetmi, aby vás mohli liečiť, dávať im silné zbrane, občas ich oživiť. S touto trojicou si vystačíte až do konca. S odstupom času možno konštatovať, že prvý Kingdom Hearts mal plošne jedny z najväčších hrateľných svetov v sérii, či ide o Tarzanovu džungľu, loď Petra Pana, alebo Predvianočnú nočnú moru.

Druhá hra v kolekcii - Kingdom Hearts: Chain of Memories - vyšla najskôr pre GameBoy Advance (v roku 2005) a jej remake pre PS2 sa dostal do Japonska a USA. Je to tak prvá príležitosť, ako sa dostať k PlayStation verzii v európskom regióne.

Kingdom Hearts: Chain of Memories dejovo úzko nadväzuje na prvý diel. Trojka hrdinov - Sora, Donald a Goofy - prídu k zámku Castle Oblivion, kde prichádzajú o pamäť a prechádzajú svetmi a udalosťami nanovo. Ide z veľkej časti o repete poprepletané podivnými postavami z tzv. Organization XIII. Veľa nového neponúka a kým sa nerozbehne v druhej polovici, kde hráte po prvýkrát za Riku, ide o nudné prechádzanie toho istého. Nová postava prospieva hrateľnosti a konečne ste svedkami toho, čo sa s ním udialo počas prvej hry.

Kingdom Hearts: Chain of Memories sa hrá úplne odlišne ako prvý diel – ako jediná časť série vymenila real-time akciu za systém kartičiek. V praxi sa voľne pohybujete po poschodiach, tie sú koncipované ako jednotlivé svety, ale nie sú otvorené. Mapka je zložená z niekoľkých izieb a aj tie si otvárate cez karty, sami si pritom môžete určiť, či areál bude obsahovať ľahších/ťažších nepriateľov, či budú odolní mágii, alebo miestnosť obsahuje vzácny predmet, či šancu uložiť hru. Keď dôjde k súboju, každý úder, zásah,

mágiu či predmet realizujete cez karty, ktoré postupne zbierate. Tento systém má výhodu v ponúkanej slobode, no na zlú taktiku môžete rýchlo doplatiť. Nepriatelia sú silní, kariet málo, vtedy pomôže iba grinding.

Na Kingdom Hearts: Chain of Memories poznať GBA pôvod. Grafika bola už raz pretavená na PS2, no v HD rozlíšení už nemá potenciál. Isteže hre pomáhajú aj menšie prostredia, oproti kvalitnej konverzii prvého dielu však tu cítiť dramatický rozdiel. Stále ide o najlepšiu verziu, ktorú si môžete zahrať, no grafika už nestačí držať krok s modernou dobou.

Kolekcia Kingdom Hearts 1.5 HD Remix do tretice obsahuje videá z Kingdom Hearts: 358/2 Days. Ide o zaujímavý spin-off, no dej skôr zamotáva, ako ho vysvetľuje. Cut-scény zaberajú necelé tri hodiny, čooceníte z pohľadu osvieženia deja, ak ste túto hru absolvovali v pôvodnej podobevyhovovalo, no neviem si predstaviť, či rovnako zapôsobí aj na nováčikov.

7.0

Určite je však takéto sparťanské riešenie lepšie ako Kingdom Hearts: 358/2 Days úplne vynechať a povedať hráčom (napríklad ortodoxným z PlayStation), aby si šli kúpiť 2DS či 3DS.

Kingdom Hearts 1.5 HD Remix je dobrou kolekciou, ktorá vás zavedie k začiatkom série. Prvý diel stále patrí medzi to najlepšie, čo si môžete zahrať, disponuje zaujímavou hrateľnosťou a pochopiteľným dejom, ktorý dvojka Chain of Memories a 358/2 Days zamotáva, no stále patrí do rodiny. Ak máte napríklad iba prvý diel v poličke a Chain of Memories či 358/2 Days ste nikdy nehrali, potom ide o jasnú voľbu.

SQUARE ENIX OHLÁSIL NA BUDÚCI ROK DRUHÚ KOLEKCIU KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX, KTORÁ BUDE OBSAHOVAŤ HRY KINGDOM HEARTS 2, KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP A PRESTRIHOVÉ SCÉNY Z KINGDOM HEARTS RE: CODED.

+ solídna herná dĺžka oboch hier
+ nestarnúca hrateľnosť prvého dielu
+ Change of Memories konečne v Európe
+ Riku má pútavú polovicu hry

- slabá grafika v Chain of Memories
- opakujúci dej v Chain of Memories
- z cut-scén 358/2 Days nebudú múdrejší nováčikovia

TECH

STEAM

PREDSTAVENIE

PROTOTYP STEAM MA

Valve ukázalo prototyp Steam Machine a to ako v čiernej, tak aj bielej farbe. Valve ním chce priniesť PC hranie do obývačky a to aj s ich špeciálnym dotykovým ovládačom a vlastným SteamOS určeným na hry.

Samotný Steam Machines budú PC stlačené do menšej krabice v rôznych kombináciách a rôznych tvaroch od rôznych výrobcov. Uvidieť by sme ich mali v priebehu budúceho roka

ACHINE

NOKIA PREDSTAVILA

OHLÁSENIA

Na Nokia World firma odprezentovala svoje nové mobily a pridáva aj svoj prvý tablet.

Lumia 2520 tablet - je ARM tablet s Windows RT 8.1 systémom a teda bez podpory štandardných x86 aplikácii, len s Metro store a špeciálnymi ARM aplikáciami. Presné špecifikácie sú:

- Windows RT 8.1
- 10.1" full 1080p HD AH-IPS, Gorilla Glass 2
- 6.7MP Auto Focus ZEISS optika, 2MP HD wide angle
- Video nahráva 1080p@60fps
- 4G LTE
- Nokia Music, HERE Maps, Microsoft Office
- Qualcomm Snapdragon 800 (2.2GHz Quad Core) 8000 mAh (integrovaná), doplniť ju môže sekundárna batéria v prídavnej klávesnici
- Bude vo farbách červená, biela, modrá, čierna

Cena bude 499 dolárov

Nokia 1520 - je 6 palcový Windows Phone 8 mobil s 1080p rozlíšením a 20px foťákom. Pamäte bude mať 2GB a 32GB flashu

- 6" full HD 1080p LCD, ClearBlack, Sunlight readability, Super sensitive touch, Gorilla Glass 2
- PureView 20 MP, ZEISS optics,OIS, 2x lossless zoom, oversampling, dual LED flash
- Video nahráva 1080p @ 30 fps full HD s optickou stabilizáciou
- 4G LTE
- Nokia Music, HERE Maps, HERE Drive+, HERE Transit- -
- Microsoft Office
- Qualcomm Snapdragon 800 (2.2GHz Quad Core)
- 3400 mAh (integrovaná) s wireless nabíjaním
- Farby Žltá, biela, čiera, červená

Cena bude 749 dolárov.

SVOJU PONUKU

Nokia 1320 - je orezaná 1520 so 720p rozlíšením a 1GB RAM, 8GB flashom, podporou SD karty

- 6-inch HD LCD IPS (1280×720), Super sensitive touch; Gorilla Glass 3
- 1.7GHz Dual-Core Qualcomm Snapdragon 400
- 5MP Auto Focus, flash. Video 1080p @ 30fps,0.3MP VGA.
- 3400 mAh (integrovaná)

Cena bude $339

Nokia k tomu pridáva svoje lowendy 500, 502 a 503 z Asha série, ktoré pôjdu za $69, $89 a $99. Kde 500 bude mať 2.8 palcový displej s 2mpx kamerou a 502 a 503 budú mať 3 palcový displej s 5 mpx kamerou.

NOVÝ IPAD AIR

OHLÁSENIA

APPLE SVOJU OKTÓBROVÚ KONFERENCIU VENOVALO REFRESHOM, ALE MEDZI VYLEPŠENIAMI AKTUÁLNYCH PRODUKTOV SA NAŠLO SI AJ MIESTO NA JEDEN NOVOOZNAČENÝ TO IPAD AIR.

iPad Air je vylepšením poslednej verzie iPadu, má rovnako 9.7 palcový Retina displej, ale upgradovaný má procesor na A7, ktorý by mal výkon zvýšiť dvojnásobne, hlavne však 7.5 mm hrúbku a váhu 450 gramov. Oproti klasickému iPadu má o 43% tenší okraj okolo displeja.

Popritom dostane rovnako upgrade aj iPad mini a to na A7 procesor a vylepší sa mu aj displej na Retina verziu.

Z ostatných upgradov ohlásili "popolníkové" MacPro začínajúce na 3000 dolároch so štvorjadrom a 12GB RAM, MacBook Pro dostali upgrade na Haswell architektúru s cenami od 1200 dolárov.

iPad
9:41 AM
100%
FaceTime
Tuesday
22
Calendar
Photos
Camera
Contacts
Clock
Maps
Videos
Notes
Reminders
Photo Booth
Game Center
Newsstand
iTunes Store
App Store
Settings
Messages
Mail
Safari
Music
iPad

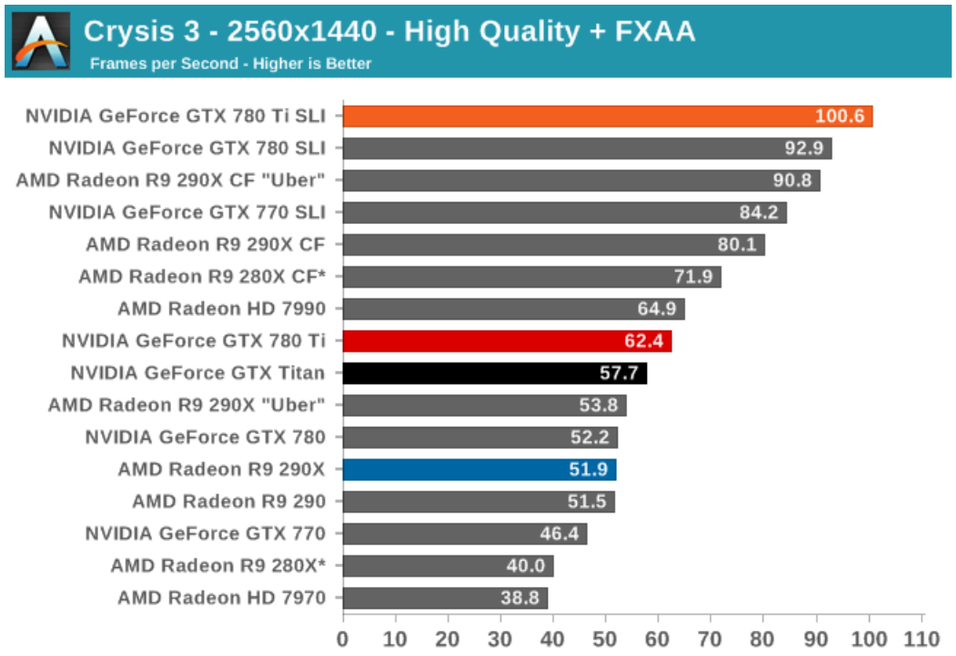
Geforce GTX 780 TI

Ako sme čakali GTX780 ti, nová karta od Nvidie je drahá, ale výkonná a hravo prekonáva aj Titan. Cenovo je vysoko a to až na 700 dolároch, teda o 150 viac ako R9 290X a o 200 viac ako GTX780. Je to nečakane veľa, ak to porovnáme s výkonom a cenou len o niečo pomalších kariet.

Testy si pozrite napríklad na anandtech, kde karta síce prekonáva Titan, ale rovnako ako ostatné top Nvidia karty, v niektorých je pomalšia ako R9 290X, ale aj naopak ak hra využíva silnejšie stránky Nvidii je aj o 10 fps rýchlejšia ako R9 290X. Priemerne je podľa testov anadtechu o 13% rýchlejšia ako R9 290X, o 9% rýchlejšia ako Titan a o 20% rýchlejšia ako GTX780.

Spotrebou je na tom GTX780 Ti vyššie ako Titan a pod záťažou ide na 372 W. Teplotou je na pohodových 82 stupňov, len o dva stupne nad Titanom a rovnako v hluku je na štandardne okolo 51 db.

Problémom tak ostáva hlavne cena, kde je karta síce lacnejšia ako Titan a tým pádom je Titan von z hry, ale či je 20% navýšenie výkonu hodné 200 dolárov oproti GTX780 už bude na vás.



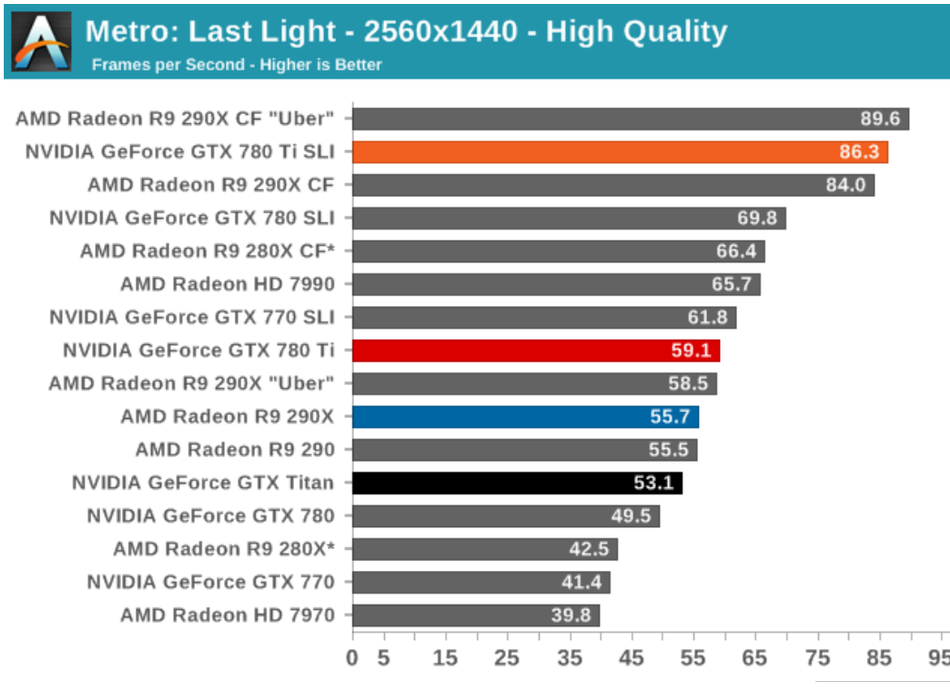
AMD R9 290X

AMD konečne predstavuje svoju R9 290X kartu a nedá sa povedať, že by bola jednoznačne najrýchlejšou kartou.

Výsledky sú dosť rozmanité podľa hier, niekedy je R9 290X pod GTX Titan a GTX 780, niekedy a nad nimi. Napríklad v Battlefield 3 je R9 pomalšie, ale v Metro Last Light rýchlejšie, v niektorých sa pohybuje medzi Titanom a GTX780. Testy si pozrite napríklad na anandtech, alebo hothardware. pridávajú aj Crossfire testy, kde sa výkon už optimalizoval.

Zatiaľ čo výkon je pekný, spotreba, teplota a hluk sú už nad bežnými štandardmi. Čo sa týka spotreby, 290X je vyššie ako dokonca Titan a zatiaľ čo ten v idle berie 80W, 290X chce 88W, pri výkone je to 375W, čo je o 30 W viac ako Titan. Teplotami sa tiež chváliť nemôže a v idle sa zahrieva na 43 stupňov, kde štandard je 30-35 stupňov a pod záťažou ide takmer na doraz a to na 94 stupňov. Titan má 82 stupňov. Hlukovo sa bez v idle pohybuje na 41 decibeloch, Titan má 37.8, pod záťažou je na 53 decibeloch, u Titanu je okolo 50 decibelov.

Napriek hluku, teplote a spotrebe je karta v priemere o 9% rýchlejšia ako GTX780, čo už môže presvedčiť. Cena by v EU by mala byť za 499 eur, v bundle s Battefieldom za 519 eur, uvidíme s akými cenovkami si ju pridajú naše obchody. Pre porovnanie obchody teraz ponúkajú GTX780 od 520 eur.



NINTENDO 2DS

TEST

PAVOL BUDAY

NINTENDO VIE DIZAJNOM SVOJICH HERNÝCH SYSTÉMOV ŠOKOVAŤ. A NEMUSÍ PRITOM ÍSŤ O SYSTÉM NOVÝ, ALE INOVOVANÚ VERZIU EXISTUJÚCEJ KONZOLY. KEĎ SA PREDSTAVIL HANDHELD S DVOJICOU DISPLEJOV, PREVRACALI SA OČI NAD VÝKONOVO PODVYŽIVENÉHO DS, ROVNAKO TOMU BOLO O DEVÄŤ ROKOV NESKÔR, KEĎ SA NA VEREJNOSŤ DOSTALI PRVÉ FOTOGRAFIE NINTENDO 2DS - LACNEJŠEJ VERZIE 3DS.

Dnes si už nikto nespomenie na škaredé káčatko - prvé Nintendo DS. Strieborno-čierny model s hranatými a kyprými tvarmi uvedením DS Lite rýchlo tratil na atraktivite a nedokázal to kompenzovať unikátnosťou hrania na dvoch displejoch súčasne. Nikto už na verejnosti nechcel hrať na niečom, za čo sa hanbil. Nintendo 2DS má takisto odvážny dizajn, vyzerá ako hračka pre deti, pre ktoré je v prvom rade určené.

Nintendo 2DS, ako už názov naznačuje, neumožňuje hrať hry v 3D. Odstránenie kľúčovej vlastnosti a dôvodu na kúpu môže byť kontraproduktívne, Nintendo to ospravedlňuje cielením na mladších hráčov, u ktorých môže sledovanie 3D obrazu spôsobiť poškodenie zraku, bolesti hlavy alebo

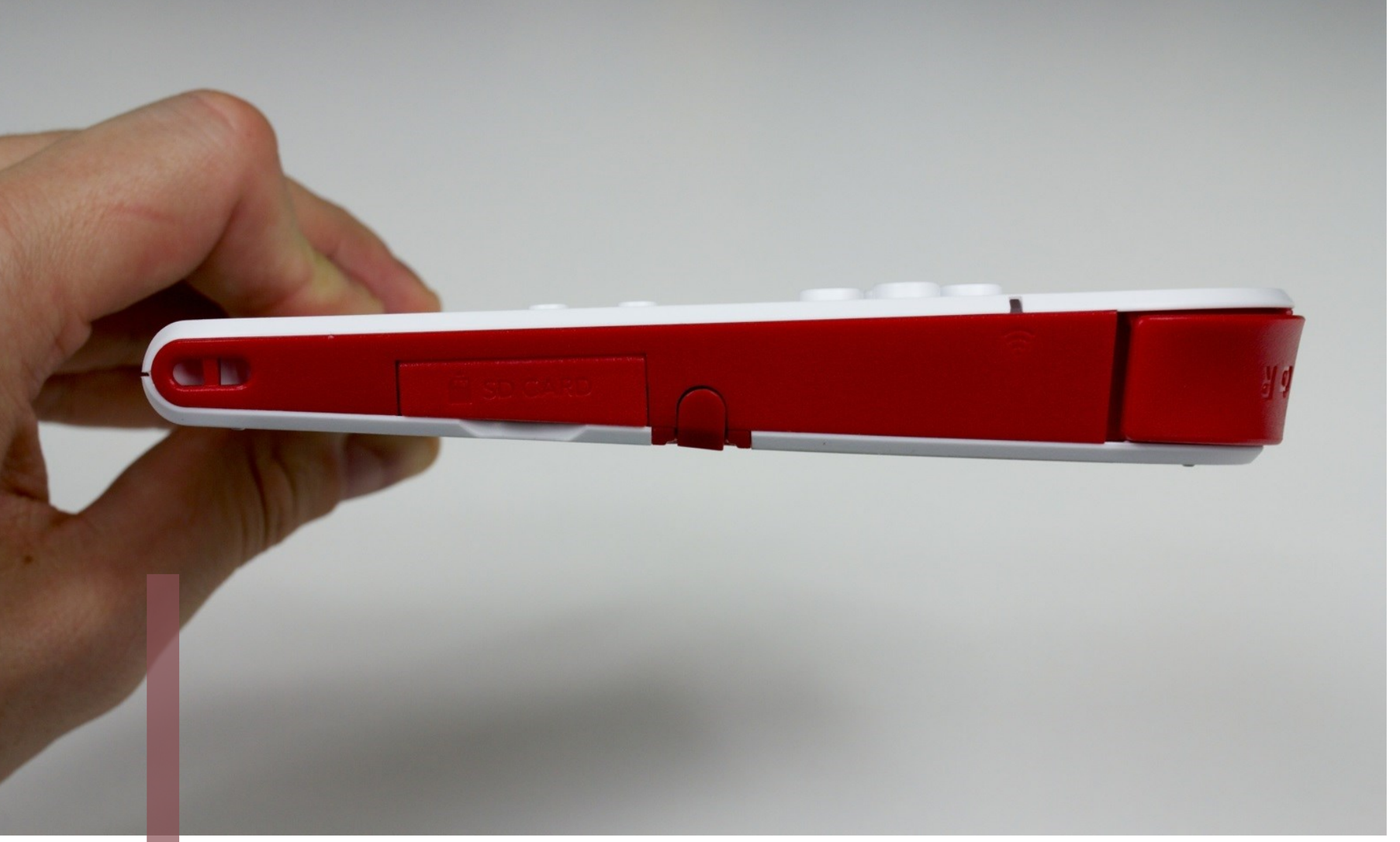
nevoľnosť. Rodičia, ktorí doteraz váhali nad kúpou 3DS, môžu obavy o zdravie ratolestí hodiť za hlavu.

Nintendo 2DS používa bezpántový dizajn, dva separované displeje nahradil jeden panel a v technických špecifickáciách sa nájdu ďalšie hardvérové ústupky, ktoré nie priamo vplývajú na zážitok z hrania. Nintendo 2DS sa dodáva v dvoch farebných prevedeniach - čierno-modrej a bielo-červenej.

Handheld nemá žiadne mechanické časti, pri zlom zaobchádzaní tak nehrozí, že sa niečo zlomí alebo praskne. Konštrukcia je tuhá a ani pri silnom zovretí sa nič neohýba, zoskrutkované časti tela nevŕzgajú ani nepraskajú. Nintendo 2DS pôsobí na dotyk plastovo a mimoriadne lacno. Použité plasty nemajú luxusnú lesklú povrchovú úpravu a cez úzke steny zariadenia presvitajú signalizačné LED diódy, ktoré v noci žiaria.

V rukách sa drží dobre, nešmýka sa a na každé z tlačidiel pohodlne dosiahnu aj drobné prsty. Veľké L a R tlačidlá sa pohodlne stláčajú zboku aj zhora, smerový kríž (D-Pad) a tlačidlá so symbolmi sú mäkké, neklikajú a kladú správny odpor pri pomerne vysokom zdvihu. Nintendo 2DS vďaka svojej veľkosti odpočíva v rukách, nedržíte ho. Skutočne si ho musíte uchopiť do rúk, aby ste ocenili zúžený profil, ktorý sa nezarezáva do dlaní. Ani pri dlhšom hraní netŕpnu prsty.

Počet ovládacích prvkov sa takmer nezmenil, posuvný



potenciometer pre hĺbku obrazu 3D nahradil mechanický prepínač Sleep. Keďže tlačidlá nie sú schované ako u 3DS, slúži aj na uzamknutie celého zariadenia proti nechcenému zapnutiu/vypnutiu. Start a Select sú umiestnené tak, že nemusíte prekladať ruku pre ich stlačenie a výborne je vyriešený aj regulátor hlasitosti - je zapustený do tela, čiže nehrozí, aby ste nechtiac pridali alebo vypli zvuk. Na tele už nenájdete vypínač Wi-Fi a handheld je vybavený iba jedným reproduktorom (Mono), cez slúchadlá však ponúka stereo zvuk.

Nintendo 2DS sa dodáva so 4GB kartou schovanou za záklopkou, v balení nájdete aj nabíjačku aj AR kartičky pre minihry. Jedinú drobnosť, ktorú si budete musieť dokúpiť, je ochranný obal na prenášanie, predáva za zvlášť za 13 EUR. Napriek tomu, že nemá 3D displej, je schopné vytvárať stereoskopické videá a fotografie. Softvérová výbava je identická s 3DS a handheld je naďalej plne kompatibilný so softvérom pre DS.

Na prvý pohľad má Nintendo 2DS dva displeje, no v skutočnosti ide o jeden LCD panel opticky oddelený krytom. Rozlíšenia aj veľkosti oboch zostali rovnaké (3,53" a 400x240 pre horný, 3,02" a 320x240 pre dolný) Oproti 3DS majú teplejšie podsvietenie, v noci neťahajú oči, nezvýrazňujú tak okraje ikoniek a čo je dôležité, nie je na nich vidieť raster. Subjektívne má lepší obraz ako 3DS. Horná časť je zapustená pod okraje tela zariadenia a medzi ochranným transparentným krytom je vzduchová bublina, kam sa časom môže dostať prach.

Nový displej nemá zásadný vplyv na výdrž batérie. Nintendo 2DS napája 1300 mAh batéria, akú nájdete aj v 3DS. Na jedno nabitie má papierovo identickú výdrž. Pri hraní Pokémon Y vydržal handheld 3,5

hodiny, pri Ocarina of Time približne rovnako. Pri zapnutej Wi-Fi sa dostanete pod hranicu 3 hodín, čo v dnešnej dobe nie je dobrou vizitkou pre prenosné zariadenie. Výdrž pri hraní DS hier je vyššia, ale nejde o rekordy, putovanie v Professor Layton And the Lost Future skončilo pri piatich hodinách. Je zvláštne, že sa Nintendo nerozhodlo napriek veľkosti zariadenia použiť väčšiu batériu ako u 3DS XL.

NINTENDO 2DS VYZERÁ AKO HRAČKA, SÚČASNÝM MAJITEĽOM NEMÁ ČO PONÚKNUŤ, O VÝMENE NEMÁ CENU UVAŽOVAŤ. VZHĽADOM NA AKTUÁLNOSŤ SYSTÉMU, PODPORU VÝROBCOV HIER A BOHATÝ LINE-UP JE KONCOVÁ CENA OKOLO 109 EUR BEZKONKURENČNÁ. S AKTUÁLNOU HITOVKOU POKÉMON X/Y A ŠPIČKOVÝMI TOHTOROČNÝMI HRAMI FIRE EMBLEM: AWAKENING, ANIMAL CROSSING: NEW LEAF A BLÍŽIACOU SA DVOJKU PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY A THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS JE IDEÁLNYM VIANOČNÝM DARČEKOM PRE DETI.

UŽÍVATELIA

RE
Y

YOU ARE EMPTY

ENDRE-SILVERMANE

VIETE, OBČAS SA SÁM SEBA PÝTAM, PREČO VÔBEC NIEKTORÉ TITULY EXISTUJÚ? PREČO NÁM TVORCOVIA NASERVÍRUJÚ ZAPÁCHAJÚCI ODPAD, KTORÝ ZABALIA DO PEKNEJ KRABICE S FPS ŽÁNROM? YOU ARE EMPTY PATRÍ MEDZI TITULY, KTORÉ BY MALI ZHORIEŤ, BYŤ ODSÚDENÉ NA TREST UKAMEŇOVANÍM A STIAHNUTÉ ZO VŠETKÝCH PREDAJNÍ, KTORÉ EXISTUJÚ. OBČAS ZVAŽUJEM, AKO MÔŽU NIEKTORÉ TITULY DOSTAŤ TAK VYSOKÉ HODNOTENIA? NAJMÄ, KEĎ NÁM NEMAJÚ PONÚKNUŤ ABSOLÚTNE NIČ. A NAOPAK.

Toto je hra, ktorú si rozhodne v budúcnosti pamätať nechcem. Hral som síce veľa FPS titulov, a občas ma aj niektoré béčka vedeli prekvapiť. You Are Empty môže byť však vďačné, že svoje hodnotenie nepúšťam úplne dole, pretože (aj keď sa tomu ťažko dá uveriť) má táto hra aj pár pozitívnych miest, ktoré si teraz spomenieme. V prvom rade sa mi pozdáva alternatívna realita päťdesiatych rokov. A dokonca by mohla byť aj celkom zaujímavá, keby sa človeku podarilo pretlačiť cez všetky jednotlivé sekcie a vychutnať si ju. Možno ešte pre niekoho môže byť táto hra určitým spôsobom aj retro

PC

titul, ktorý nám predstavuje ZSSR. Pravda ale je taká, že aj skutočne hrozný Stalin Subway bol hrateľnejší než toto. Viac sa k tomu vyjadrím nižšie, no v skratke by som to mohol zhrnúť asi tak, že túto alternatívnu realitu minulosti si len ťažko môžete užiť, keď pri spustení sa často stane, že hra môže prísť do konfliktu aj s operačným systémom. WTF?

A aby som ešte nezabudol, je to jedna z hier, kde skutočne máte vysokú variabilitu nepriateľov. Od zdravotných sestričiek, priviazaných pacientov s kolíkmi, hasičov, či vojakov tu môžete bojovať aj proti zmutovaným psom alebo veľkým sliepkam. Dokonca to hráča často presviedča, aby pri rôznych nepriateľoch používali rôznorodú taktiku. To je síce všetko fajn, ale to nemôže byť všetko, čo nám hra ponúkne.

Jediné, čo ešte aspoň trochu dvíha atmosféru tejto hry, je hľadanie kľúčov, ktoré vám odomknú ďalšie oblasti a odkazy, ktoré budete nachádzať. Hra tým pôsobí ako návrat ku starým FPS Doom alebo Blood. Je to ale veľmi málo, najmä keď si uvedomíte, že vám hra môže kedykoľvek spadnúť, bez možnosti návratu. V prípade, že vám táto hra bude fungovať, máte šťastie. Avšak je aj dosť hráčov, ktorým hra spadla aj po prvých dvoch minútach a prišla s niečím do konfliktu.

A to je práve problém tohto titulu. Je (pre mnohých) nehrateľný. Pre vysoké množstvo bugov a nestabilitu. Hra vám môže kedykoľvek z ničoho nič spadnúť a môžete začať odznova. Dlho mi trvalo, kým sa mi podarilo hru spustiť, ešte dlhšie, kým som ju ako-tak donútil fungovať, no nikdy nefungovala natoľko, aby som si mohol vychutnať čokoľvek. A čím viac vám hra padne, tým viac ju nebudete mať chuť hrať ďalej. A radšej siahnete po inom titule, ktorý sa vám nebude neustále zasekávať alebo vás vyhadzovať do Windowsu.

Ďalšia vec sú nároky na hardvér. Sú absolútne neadekvátne a obrovské, keď si uvedomíte, ako zastaralú grafiku máte pred sebou. Takýto titul by vyzeral výborne v roku 2003. Toto je rozmazaná 3D FPS hra, ktorá v roku 2007 nemala nijakú šancu vyzerať dobre. Viem, že je to budget, ale aj tie sa dokážu spraviť na oveľa lepšej úrovni. Najmä keď si vezmete, prehnane vysoké nároky na hardvér. Čakali by ste od toho kvalitu o dve triedy vyššie.

Potom som spomenul, že máme tu veľké množstvo nepriateľov. Ale nie je to divné, že všetky sestričky majú rovnaké vlasy, rovnaké zuby? Všetci pacienti vyzerajú ako nejaké devätorčatá? Mohli by sme mať len určitý druh nepriateľov. Nemám s tým problém. Ale nemohlo sa aspoň trošku úsilia vynaložiť, aby nevyzerali všetci absolútne rovnako? Keby sme mali aspoň tri varianty, stačilo by to. Tu ale vyzerá, akoby všetci nepriatelia jedného druhu pochádzali od jednej matky v jednom čase. Vyzerajú úplne identicky. K AI sa tu asi vyjadrovať nebudem. Vzhľadom na to, že sú všetci zombifikovaní, je to myslím v poriadku, že sa na vás len vrhajú v momente ako vás uvidia.
Ok, dokázal by som tolerovať možno fakt, že všetci nepriatelia sú identickí, ale nemôžem prehryznúť, že je to ešte ku všetkému koridorovka a spravená bez akéhokoľvek nápadu alebo inovácie. Celá hra je neskutočne plytká, nezaujímavá a ak sa vám ju aj podarí dohrať, vôbec vám neostane v pamäti. Ako som už hovoril vyššie, príbeh mohol byť fajn, keby hra funguje, no rovnako aj keby do tej alternatívnej reality priniesli viac než len vírus, ktorých všetkých zombifikoval a vy sa prebúdzate v nemocnici a musíte proti tomu bojovať. Klišé, nezaujímavé a hlavne už toľkokrát obohrané, že vám to bude pripadať ako keby ste hrali zase to isté, len pod iným názvom.

Vzadu na obálke som objavil nasledovné, hra obsahuje: "Historicky presné zbrane a muníciu". Možno na pohľad, ale musím povedať, že ani jedna zo zbraní mi neprišla zaujímavá alebo užitočná. Všetky pôsobia, akoby ste nimi ani vôbec nestrieľali. Len nepriatelia padajú z ničoho nič. Pištoľ je neefektívna, puška sa prebíja príliš dlho a ako prvú zbraň dostanete obyčajný hasák. Ironiou je, že nepriatelia majú v rukách sekery, kosáky, čakany a silnejšie zbrane než vy, no nikdy ich nevymeníte. Gameplay You Are Empty je repetetívny, frustrujúci a po chvíli nemáte ani chuť strieľať alebo mlátiť nepriateľov. Radšej by som si užil páčidlo

Gordona Freemana. Nech obálka tvrdí čokoľvek, nesúhlasím s tým.

Je to ťažké You Are Empty hrať. Najmä keď sa skoro absolútne hrať nedá. Je možné, že som si zakúpil poškodenú verziu, ale to nie je ospravedlnením. Nie je akceptovateľné, že si v obchode kúpite titul, ktorý vám následne nebude fungovať alebo príde do konfliktu s operačným systémom. Takto to nefunguje. Nie v prípade, ak si môžete zadovážiť kvalitnejšie tituly, dokonca aj v rovnakej cenovej kategórii. You Are Empty je titul, ktorému sa treba vyhnúť. Táto hra nemá čo ponúknuť, aj to čo má v drvivej väčšine nefunguje.

JE TO KUS ODPADU, KTORÝ SA NEJAKÝM SPÔSOBOM DOSTAL NA DISK A PREDÁVAL SA V OBCHODOCH. JE TO TAK NESKUTOČNE PLYTKÁ A ŠKAREDO VYZERAJÚCA HRA, ŽE NEMÁ SKUTOČNE NIKOMU ČO PONÚKNUŤ. OD TOHTO TITULU DAJTE RUKY PREČ.

2.0

+ rôznorodí nepriatelia (škoda len, že jednotlivé typy vyzerajú absolútne rovnako)

+ alternatívna realita 50-tych rokov v ZSSR

+ retro nádych

- obrovské množstvo bugov

- absolútna nestabilita hry

- otrasná grafika

- slabý zvuk

- neefektívne zbrane

- nelogické situácie (nevezmete si poriadnu sekeru alebo čakan, ale ostanete pri malom a tupom hasáku)

- skoro nehrateľné

- príbeh absolútne bez nápadu

- prehnané nároky na hardware (keď človek vidí výsledný efekt)

FAERIA

FAËRIA JE STRATEGICKÁ KARTOVÁ HRA OD NEZÁVISLÝCH VÝVOJÁROV ABRAKAM STUDIO Z BELGICKA. JEDNÁ SA V ZÁSADE O ZBERATEĽSKÚ KARTOVÚ HRU, TZV. CCG. AKO SA VŠAK DO NÁZVU DOSTALO SLOVO STRATEGICKÁ? HRA SAMOTNÁ SA TOTIŽTO ODOHRÁVA NA HEXAGONÁLNEJ PLOCHE, KTORÚ STAVAJÚ HRÁČI, ZABEZPEČUJÚ DÔLEŽITÉ SUROVINY, DOBÍJAJÚ ÚZEMIE SÚPERA A BRÁNIA VLASTNÉ. HRA SA MOMENTÁLNE NACHÁDZA VO FÁZE UZAVRETÉHO BETA-TESTU A MÁ NIEKOĽKO CHYBYČIEK A NEDOKONČENÉ FUNKCIE, NO TO NEZNAMENÁ, ŽE NIE JE ZAUJÍMAVÁ A NESTOJÍ ZA POZORNOSŤ. POĎME SA NA ŇU TEDA POZRIEŤ!

Po prihlásení do hry hráča privíta chatovací kanál hry a menu s niekoľkými položkami. Pre začínajúcich sú k dispozícii questy, ktoré v skratke oboznámia s fungovaním hracej plochy a s mechanizmami hry, zoznam achievementov, obchod balíčkov kariet zvaný memorium a asi najdôležitejšia položka: hrať, ktorá spustí samotný zápas proti druhému hráčovi.

Netreba zabúdať ani na položku pod názvom knižnica. V nej sa skrýva jednoduchý deckbuilder, kde je možné na

PC

jednej strane vidieť všetky karty vlastnené hráčom a na druhej samotný balíček. Obe položky sú prístupné kedykoľvek v hre aj prostredníctvom spodnej lišty. Nechýbajú ani jednoduché, ale funkčné filtre podľa vzácnosti, či typu karty. Na postavenie balíčka je potrebné vlastniť aspoň 40 kariet, pričom tam nesmú byť viac než tri s rovnakým menom. Súčasným obmedzením deckbuildera je, že nie je možné vlastniť naraz viac ako jeden balíček. Toto by sa ale malo čoskoro zmeniť, keďže na funkcií pracuje vývojársky tím.

Ako prebieha samotná hra? Po nájdení súpera bude hráč postavený pred hraciu plochu v podobe hexagonálneho poľa s niekoľkými desiatkami políčok a štyrmi kartami na ruke. Na hracej ploche len 2 tzv. orby reprezentujúce život jednotlivých hráčov. Toto je cieľom hry, zničiť idol a hor sa na ďalšieho súpera!

Lenže najprv sa treba k tomu orbu dostať, čo už nie je také jednoduché. Každý hráč má behom svojho ťahu k dispozícii tri akčné body, za ktoré môže vykonať niekoľko akcií. Postaviť préria, ktorá je základným typom políčka, a je možné ju vylepšiť na jeden zo štyroch ďalších typov zeme, o ktorých si povieme neskôr. Okrem toho je možné akčný bod využiť na ťahanie novej karty alebo ho zmeniť na zlato, ktoré je základnou menou hry. Nie však jedinou.

Okrem orbu tu sú ešte ďalšie štyri špeciálne políčka v rohoch hracej plochy, tie generujú sekundárnu surovinu každý tretí ťah. A o túto surovinu sa budú zvádzať boje, bude sa kradnúť od súpera a snažiť sa mu zabrániť v prístupe k nej, umožňuje totižto prístup k silnejším kartám v hracom balíčku každého hráča. Ako sa táto surovina vlastne volá? No predsa Faëria, ako názov hry.

Hra má k tomu ďalší zaujímavý mechanizmus. V pravom dolnom rohu sa nachádzajú hodiny s dennými fázami: ráno, poobedie a noc. Tieto fázy môžu ovplyvniť správanie viacerých kariet. Niektoré je možné hrať len v noci, iné získavajú ráno život a útok a potom sú tu karty, ktoré manipulujú s časom. S časom súvisí aj produkcia Faërie, tá sa objaví v rohoch plochy vždy ráno.

Za výhry (a prehry) v zápasoch sa dostáva in-game mena zvaná memoria. Za ňu je možné si kupovať v obchode nové balíčky ôsmych kariet rôznych úrovní, či základné balíčky frakcií, ktoré sú zmienené nižšie. Hra nemá žiadnu prémiovú menu a rovnako chýba kupovanie výhod v akejkoľvek forme. Zarytí odporcova mikrotransakcií sa určite potešia.

Karty samotné sa delia do piatich frakcií, ktoré môže hráč podľa vlastnej ľubovôle miešať. Frakcie sú:

- Ľudia alebo bezfarebná frakcia, pozostáva z niekoľkých základných jednotiek, či kúziel.

- Žltá frakcia sa sústreďuje na rýchlu expanziu a zničenie súpera, k tomuto cieľu využíva silné, ale pomerne krehké jednotky.

- Červená je zameraná na obranu a priame ničenie orbu a súperových jednotiek prostredníctvom kúziel, či efektov.

- Zelená je založená na silných, ale drahých jednotkách a kúzlach na expanziu lesov.

- Modrá - cieľom tejto frakcie prečísliť súpera menšími jednotkami, z ktorých viaceré sa dokážu hýbať aj po vode a zaistiť tak strategickú Faëriu.

S jednotlivými frakciami súvisia aj špeciálne druhy zemí, o ktorých som sa zmienil vyššie. Jednotky každej farby okrem ľudí je možné položiť len na vlastné špeciálne políčka korešpondujúce s typom jednotky. Žltého wyrma postavíte jedine na púšť, nie na prériu, či dokonca jazero, ktoré patrí modrým. Červení využívajú hory a zelení samozrejme lesy.

Okrem frakcií sa karty delia na tri typy. Prvým a najzákladnejším sú „potvory", čo zahŕňa všetky jednotky schopné pohybu, či už útočia, alebo nie. Ďalším typom sú tzv. „eventy". Pod týmto názvom sa skrývajú kúzla, či dočasné alebo dlhotrvajúce buffy. Poslednou kategóriou sú štruktúry. To predstavuje jednotky na ploche neschopné pohybu. Štruktúry je možné vytvoriť na ktoromkoľvek vlastnom políčku, nie len na tom s korešpondujúcou farbou.

Samozrejme, rovnako ako pri iných kartových hrách, nechýbajú ani špeciálne efekty rôznych kariet. Karty nemajú len hodnotu útoku a života a ďalej nič. Jedna karta sa dokáže teleportovať, ale len po púštiach, ďalšej je jedno, na akom povrchu sa nachádza, lebo má schopnosť lietať, iná sa dokáže hýbať o dva, či dokonca o tri políčka namiesto jedného a tak ďalej. Efektov je neúrekom a budú len narastať so základňou kariet. Tých sa už teraz v hre nachádza okolo 250 a postupne sa objavujú nové, či balansujú staré.

Prítomné sú aj stupne vzácnosti. Tie rozdeľujú všetky karty na ďalších päť kategórií od bežných po legendárne. Každý vyšší stupeň karty je náročnejší na získanie. Tento element, rovnako ako v iných hrách, pridáva nutnosť tvrdšie pracovať pre tie najlepšie karty v hre. A každý má predsa rád, keď za svoju dlhodobú prácu dostane nejakú peknú kartu, ktorých veľa nie je.

V hre funguje aj obchod medzi hráčmi, kde je možné vymieňať neužitočné karty za tie chcené. Obchodovať sa dá jedine za karty, memoria slúži výhradne na nové balíčky, cieľom je zrejme zabrániť rozmáhaniu superbohatých kšeftárov ovplyvňujúcich ekonomiku.

Celkovo musím povedať, že hra je aj v súčasnom štádiu celkom zábavná a rozhodne zaujímavá a to aj napriek väčším, či menším nedostatkom v podobe bugov, čo ale treba hre odpustiť vzhľadom na to, že sa nachádza len v beta štádiu a postupne sa na všetkom pracuje. V prípade záujmu si môžete pozrieť YouTube videá o hre, prípadne živé streamované videá na Twitchi, na ktorý nájdete odkaz aj na hlavnej stránke hry.

Faëria je momentálne dostupná na Kickstarteri s cieľom dosiahnuť 70 tisíc dolárov na ďalší vývoj a dokončenie hry. Je to v súčasnosti aj jediný spôsob, ako je možné hru vyskúšať (treba prispieť minimálne 15 dolárov za prístup do bety a 25 dolárov za prístup do bety + plnej hry). Pokiaľ si chcete hru len vyskúšať, je možné zaplatiť 15 dolárov a následne, ak sa vám hra nepáči, svoje peniaze stiahnuť z podpory hry.

CENA KONEČNEJ VERZIE HRY ZATIAĽ NIE JE STANOVENÁ, UVAŽUJE SA VŠAK NA HODNOTE OKOLO 20 DOLÁROV. ROVNAKO TAK NIE JE ZNÁMY ANI JEJ DÁTUM VYDANIA. FAËRIA JE DOSTUPNÁ V PREHLIADAČOCH A VYŽADUJE MINIMÁLNE ROZLÍŠENIE 1360 X 768 PIXELOV. ČOSKORO BY MAL PRÍSŤ AJ DESKTOPOVÝ KLIENT PRE WINDOWS.

FILMY KINEMA.sk

THOR TEMNÝ SV

FILM

MICHAL KOREC

KAŽDÝ ZO ZOSKUPENIA AVENGERS SA S UDALOSŤAMI V NEW YORKU VYSPORIADAVA INAK. SAMOZREJME PODĽA ZÁSLUH A ČINOV AKTIVISTOV ZO SVOJHO SVETA. THOROVCI MAJÚ VEĽKÝ PODIEL NA NÁPRAVE – LOKIHO UVÄZNILI A THOR SA ZATIAĽ VYDAL SO SKUPINOU BOJOVNÍKOV ZABEZPEČIŤ MIER VO VŠETKÝCH DEVIATICH SVETOCH. LENŽE RAZ ZA NIEKOĽKO TISÍC ROKOV MÁ NASTAŤ KONVERGENCIA, KEĎ SA SVETY ZAČNÚ PREPÁJAŤ – HRANICE MEDZI NIMI MIZNÚ, GRAVITÁCIA ČI FYZIKÁLNE ZÁKONY SA MENIA. A PRÁVE V TOMTO ČASE SA JANE FOSTEROVÁ PREPADNE NA MIESTO, KDE JE UKRYTÁ MOCNÁ ZBRAŇ TEMNOTY AETHER. O TEN KEDYSI BOJOVAL THOROV DEDKO SO SKUPINOU TEMNÝCH ELFOV – A TÍ SA TERAZ PREBÚDZAJÚ, ABY AETHER ZÍSKALI SPÄŤ I POMSTILI SA ASGARDU.

Po vlaňajších Avengers je teraz ťažké nadviazať na udalosti spoločného filmu a vrátiť sa „iba" do toho svojho sveta. Ale Marvel Studios sa snažia celkom úspešne – u Iron Mana 3 sa rozhodli pritvrdiť a dostať sa Tonymu pod kožu, pri druhom Thorovi prebúdzajú nových nepriateľov, silné hrozby, ba čo viac, neštítia sa ani útoku na zdanlivo bezpečný domov a Asgard.

Thor sľuboval po prvej časti objavovanie iných svetov. Dostaneme sa sem, a najprv je to zbrklý výlet, ktorý slúži skôr na ukážku tradičného boja Thorovej partie a neskôr jeden vtip. Potom sa už vrátime do starých známych končín: majestátny Asgard, kde si Thor nevie zvyknúť na život ako predtým. Na Zemi sa medzičasom presunie skupinka vedcov (Jane, Darcy, Erik Solveig) do Veľkej Británie a najmä Londýna. Väčšinu stopáže sa inde nedostaneme, prvá hodina pôsobí ako repete známeho.

Thora sledujeme tretí rok po sebe a chcelo by to buď

lepších scenáristov alebo malú pauzu, aby sme si ho vychutnali na sto percent. Druhý diel potvrdí aj silné a slabé stránky série. Romanca s Jane nie je výrazná a osudová, ako by mohla byť. Thor ide za ňou na do iných svetov, riskuje, ale občas mu ťažko veriť. Ani opätovná rola byť vyhnancom naplno nezaberá – Thor je tvrdohlavý zo svojej nátury, otcovi sa vzoprie, je skôr dobrým pútnikom po svetoch. Na druhej strane Anthony Hopkins hrá vždy výborne a rola naštvaného otca je to najlepšie, čo séria má. Spolu s Lokim, ktorý je však veľkú časť vo väzení.

Dvojka Thora by potrebovala najmä lepších záporákov – Temní elfovia majú dobrý potenciál, ale nie sú príliš vysvetlení a pachtia sa iba za jedným artefaktom. Z dvojice protivníkov mohol vyniknúť Christopher Eccleston, no je taký zamaskovaný, že jeho charizma nedokáže preraziť. Ich finálny plán chápete (pomsta Asgardu a pád svetov), je príliš priamočiary. Získať – presunúť sa – zničiť.

No keď nevnímate naplno dej a neanalyzujete zloducha či romantiku, je tu výborne natočená akcia. Alan Taylor sa najprv oťukáva, ale keď má zosnovať poriadny atak na Asgard, máte sa na čo tešiť, až mi pripomenul Star Wars. Nehovoriac o ďalších efektných súbojoch a najmä obrovskom finále, ktoré spolu s väčším rozpočtom krásne ukazuje, že ničením je stále čo ukazovať. Treba sa pripraviť aj na striedanie nálad. Druhý Thor sa nebojí obetovať pár charakterov a vystaviť im pekne zrežírovaný pohreb alebo citlivú hudbu. Funguje to, smútite keď treba – a nečakane sa budete o pár minút zase smiať, keď si začnú robiť autori švandu. Či zo Solveiga, situačných vtipov Thora na Zemi alebo komiky Kat Dennings v roličke Darcy. Celkovo Thor pôsobí síce ako väčšie, no určite nie temnejšie pokračovanie. Pokiaľ ide o emócie, dvojka chce byť osudovejšia, no je ľahšia ako jednotka.

Pozitívne vyznieva aj tempo – za 112 minút sa nestačíte nudiť, scény nie sú príliš naťahované, dej je síce lineárny, no dobre uháňa vpred. Ťažko hľadať momenty pre natiahnutie – iste, finále mohlo byť ešte dlhšie, aj lepšie vysvetlenie záporákov, ale takto strihači išli tvrdo po cieli: pobaviť a nezdržať sa. Chris Hemsworth odvádza dobrý štandard a paradoxne sa mi cnelo za jeho rolou z Rivalov, čo ukázalo ako sa dokáže vymaniť z Thorovho tieňa. No toto je presne postava, ktorá mu sedí najviac a užíva si ju. Natalie Portman je menej výrazná, preto vás potešia skôr menšie postavy vrátane Chrisa O'Dowda.

THOR: TEMNÝ SVET JE SKRÁTKA SILNÁ SEDMIČKA. DOBRÁ UKÁŽKA KOMIKSOVÉHO ŽÁNRU, VHODNE ZAPADNE DO SÉRIE, ALE NA ŠPIČKU ŽÁNRU BY POTREBOVAL ČOSI VIAC. PODOBNE AKO SÉRIA IRON MAN, POTEŠÍ FANÚŠIKOV, ALE VÝNIMOČNOSŤ NIEKTORÝCH X-MENOV ČI SPIDER-MANOV NEDOSAHUJE.

7.0

ENDEROVA HRA

FILM

MICHAL KOREC

ENDEROVA HRA JE BESTSELLER Z ROKU 1985, O KTOROM SI JEHO FANÚŠIKOVIA TAKMER TRI DEKÁDY MYSLELI, ŽE JE NESFILMOVATEĽNÝ. OSOBNE SOM PREDLOHU NEČÍTAL, ALE VÝSLEDOK JE URČITE POZERATEĽNÝ, NO CELÝ ČAS VÁM NA FILME NEMUSÍ NIEČO SEDIEŤ. MOŽNO BUDETE IBA ČAKAŤ NA POINTU, MOŽNO POROVNÁVAŤ MYŠLIENKY Z ČÍTANIA S DIANÍM NA PLÁTNE. NO JE TO DOBRÉ JESENNÉ PREKVAPENIE I MALÉ PLUS PRE ŽÁNER.

V budúcnosti nás napadne na Zemi rasa termiťanov, no dokážeme vzdorovať a hrdinským činom pilota Mazera Rackhama i jeho náletom do materskej lode sa nám podarí získať čas. Ubehne pár desaťročí a Zem sa pripravuje na ďalší útok mimozemšťanov. Tento raz sa chce lepšie pripraviť, aj minimalizovať straty, preto vychováva novú generáciu veliteľov i bojovníkov. Deti strategicky vyhodnocujú situáciu lepšie ako dospelí, preto sa regrutujú najmä raní tínendžeri. Jedným z nich je Ender Wiggin. Jeho dvaja starší súrodenci už z tréningového programu vypadli, jemu sa darí napredovať, preukázať výnimočné schopnosti a odchádza do vesmíru, aby sa pripravil na reálny boj. Názory na jeho kvality sa líšia, no viacerí za ním stoja a veria, že raz bude lídrom flotily.

Enderova hra poteší viaceré skupiny divákov – otázni budú milovníci predlohy, tí budú tradične asi šomrať. Nie je problém nájsť miesta, kde sa líšia: film sa minimálne odohráva na Zemi, čo je zrejme škoda, má silný potenciál s budúcnosťou: populačná explózia, limity na deti, zrejme inak usporiadaná spoločnosť. Veľa si z nej neužijeme, ani

z Enderovej rodiny: brat Peter sa ukáže na chvíľu, vzťah so sestrou buduje scenárista/režisér Gavin Hood skôr z e-mailov ako stretnutí.

Väčšina filmu sa sústredí na Endera v škole a jeho tréning. Či už na Zemi alebo keď ho dvojica pozorovateľov Harrison Ford -Viola Davis berie na vesmírnu stanicu. Toto je prekvapivo svieža majorita filmu: Ender postupuje od úlohy k druhej, mení tímy a postupne sa črtajú jeho známky líderstva. Gavin Hood v tomto smere podáva starostlivý výkon o svojich hercov a ich charaktery, vedie ich do realistických situácií, ktoré by v takom kolorite mohli nastať a necháva ich vyniknúť. Sú tu variabilné postavy, ktoré striedavo pripomínajú deti, tínedžerov a potenciálne vojenské esá. Hoci je to iba verná simulácia, Hood si pripravil niekoľko zaujímavých bojových sekvencií z tréningu či rôzne taktiky, na ktoré sa pri stave beztiaže a burácajúcej hudby výborne pozerá.

Enderova hra sa bude páčiť fanúšikom videohier; atmosféra väčšinu času pripomína legendárnu sériu Wing Commander. Nehovoriac o vnútornej hre, ku ktorej sa Ender dostane a v renderovanej podobe hrá za seba, či svoje idey. Ale výsledný film má dvojakú tvár: nie je to drahý blockbuster, lebo neobsahuje toľko akcie, ako by ste si čakali. Hoci neustále graduje i do voľného vesmíru sa dostane, na kópiu Star Wars a bitku krížnikov tvorcovia nemali peniažky. No nevyužíva ani šancu na pôsobivú drámu z budúcnosti, lebo Zemi a jej problémom sa vôbec nevenuje.

To vadí iba občas, skôr podľa podtitulu Je to ešte hra? budete sami bádať, ako sa tento film musí zvrtnúť. Bude to mať niečo spoločné s Harrisonom Fordom ako veliteľom? Alebo súpermi Endera o pozíciu veliteľa. A čo mimozemšťania, aj pri nich možno čakať výrazný obrat? V tomto smere platí počiatočny i pretrvávajúci pocit z mierne archaického materiálu. Na filme je cítiť, že nepôsobí úplne moderne, akoby patril do 80. či 90. rokov, akurát niektoré sekvencie či hudba sú súčasné. Nie je to výčitka, skôr vlastný pocit zo sledovania. Výsledok je pochopiteľný a dá sa akceptovať na pomery žánru, a stále si budete hovoriť, či film nevznikol hneď po prvom Tronovi.

NO V KINE BY STE HO NEMALI VYNECHAŤ, AK MÔŽETE SCI-FI ASPOŇ TROCHU A NEBOJÍTE SA STARŠIEHO ŠTÝLU. JE TU AJ SILNÁ HERECKÁ ZOSTAVA: HARRISON FORD JE SPOĽAHLIVÝ, ABIGAIL BRESLIN PEKNE VYRÁSTLA, HAILEE STAINFELD ZO SKUTOČNEJ GURÁŽE MÁ TALENT A ASA BUTTERFIELD Z HUGA POTIAHOL ĎALŠIE VEĽKÉ SÓLO.

7.0

Dead Rising 3 - Xbox One - november

Ryse - Xbox One - november

NFS Rivals - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 - november

Knack- PS4 - november

435