HERNÁ ROČENKA 2013

ROK V ZNAMENÍ GTA V

NAJLEPŠIE A NAJHORŠIE HRY ROKA, TESTY NOVÝCH KONZOL - PS4, XBOX ONE, NINTENDO 2DS, STEAM MACHINES, PRICHÁDZAJÚCE HRY V ROKU 2014

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

LAYOUT

Peter Dragula

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

Pavol Buday
Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk

2013

RECENZIE

10 - GTA V, LAST OF US, BIOSHOCK INFINITE

9.5 - TOMB RAIDER, TRIALS EVOLUTION, TEARAWAY, FIRE EMBLEM AWAKENING, SUPER MARIO 3D WORLD, WALKING DEAD II EP1

9.0 - BATTLEFIELD 4, ASSASSINS CREED 4, METRO LAST LIGHT, PIKMIN 3, LEGO CITY UNDERCOVER, REMEMBER ME, WOLF AMONG US EP1, XCOM ENEMY WITHIN, RAMYMAN LEGENDS, RESOGUN, LEGEND OF ZLEDA LINK BETWEEN WORLDS, FIFA 14, COMPANY OF HEROES 2, INJUSTICE

8.5 - CRYSIS 3, STARCRAFT II HEADTH OF THE SWARM, ROME TOTAL WAR 2, GEARS OF WAR JUDGMENT, OUTLAST, POKEMON X&Y, GOD OF WAR ASCENSION, SAINTS ROW 4

8.0 – FORZA MOTORSPORT 5, STATE OF DECAY, SPLINTER CELL BLACKLIST, CALL OF JUAREZ GUNSLINGER, LEGO MARVEL SUPER HEROES, INFINITY BLADE III, GRAN TURISMO 6, BROTHERS TALE OF TWO SONS,

7.5 - NFS RIVALS, PLANTS VS ZOMBIES 2, FAR CRY BLOOD DRAGON, RYSE SON OF ROME

7.0 - BATMAN ARKHAM ORIGINS, SIM CITY, KILLZONE SHADOW FALL, TESLAGRAD, PES 2014, NHL14, LEGO CITY UNDERCOVER CHASE BEGINS

6.5 - 5.0 - BEYOND TWO SOULS, F1 2013, CALL OF DUTY GHOSTS, KNACK, ALIENS COLONIAL MARINES, ZOO TYCOON, GOMO,

4.5.– 1.0 - DEVILS CARTEL, WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT, TRUCK SIMULATOR

ČLÁNKY

NAJLEPŠIE HRY ROKA, ČITATEĽSKÉ HRY ROKA, PRICHÁDZAJÚCE HRY V ROKU 2014

FILMY

GRAVITÁCIA, HOBIT SMAUGOVA PUSTATINA, NYMFOMANKA I., HRY O ŽIVOT 2, ĽADOVÉ KRÁĽOVSTVO, RIVALI, SVETOVÁ VOJNA Z, DIVOKÝ DJANGO, OHNIVÝ KRUH, THOR TEMNÝ SVET, ENDEROVA HRA, WOLVERINE, IRON-MAN 3, SMRTONOSNÁ PASCA 5, RIDDICK, 47 RONINOV, VO ŠTVORICI PO OPICI.

TECH

PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC ZA 500 a 1000 EUR, STEAM MACHINES, NINTENDO 2DS

UŽÍVATELIA

10 NAJVÄČŠÍCH HERNÝCH POSTÁV, HRY UPLYNULEJ GENERÁCIE

NAJLEPŠIE HRY RO

ROK 2013 SKONČIL A PRETO JE NAČASE, VYBRAŤ NAJLEPŠIE HRY, KTORÉ VYŠLI V UPLYNULOM OBDOBÍ. AKO KAŽDÝ ROK, AJ TENTORAZ REDAKTORI SPÍSALI SVOJICH 10 NAJLEPŠÍCH TITULOV, KTORÉ SA OBODOVALI, SPOČÍTALI A VYŠIEL NÁM FINÁLNY REBRÍČEK TOP 10 ROKA 2013 PODĽA SECTOR.SK. VIAC-MENEJ OBSAHUJE VŠETKY NAŠE DESIATKOVÉ TITULY, KTORÉ DOPĹŇA Z DRUHÉHO MIESTA TOMB RAIDER. NECHÝBA ASSASSIN'S CREED, SLUŠNE ZABODOVAL XCOM, METRO A AJ BATTLEFIELD.

1. Bioshock: Infinite -

PC, Xbox360, PS3 - hodnotenie 10

Legendárny Bioshock pokračuje treťou časťou, v ktorej nás tento rok zaviedol do vzdušného mesta, aké sme doteraz nezažili. Umožnil nám stretnúť sa s Elizabeth, spoznať jej osud a zvláštnu silu. Ken Levine znovu namixoval jedinečnú akciu, spojenú s objavovaním zvláštneho sveta. Bodku za príbehom dáva prostredníctvom DLC obsahu, ktorý prepojil všetky Bioshock tituly.

KA 2013

2. Tomb Raider -

PC, Xbox360, PS3 - hodnotenie 9.5

Lara Croft sa dočkala kvalitného reštartu a podobne ako v Bioshocku, aj tu autori veľmi dobre spojili objavovanie prostredia s akciou. Lara je síce akčnejšia ako bývala a obsahuje menej puzzle prvkov, ale má osobitý štýl a posúva sa vpred vďaka vylepšovaniu svojich možností a aj zbraní. Autori sa pokúsili zaujať aj multiplayerom, ktorý ale pôsobí trochu umelo.

3. Grand Theft Auto V -

Xbox360, PS3 - hodnotenie 10

Po rokoch je nové pokračovanie GTA série konečne tu. Rockstar vylepšil svoj engine z GTA IV a dotiahol staré konzoly na okraj ich výkonu. Rozšíril prostredie a vytvoril masívny ostrov s jedným veľkým mestom a sériou menších mestečiek. Využíva sa aj more, nechýbajú lietadlá, helikoptéry a aj UFO. Najdôležitejšou zmenou je však prístup k príbehu z pohľadu troch postáv a aj prídavok GTA Online.

4. The Last of Us - PS3 -hodnotenie 10

Zombie hry sú v kurze a Naugthy Dog, tvorcovia Uncharted série, túto tému zvládli na jednotku. Vo vydarenej hre ponúkli dve zaujímavé postavy, pútavý príbeh a samozrejme svoju štandardne vysokú kvalitu. Nechýba multiplayer a tento rok ešte autori plánujú rozšíriť pôvodný dej príbehovými DLC prídavkami.

5. Assassins Creed IV: Black Flag - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4, WiiU - hodnotenie 9.0

Možno bol Assassins Creed III miernym skokom vedľa a odklonom od série, ale celé to napráva štvorka, ktorá sa už súce prakticky plne odpútava od pôvodného príbehu Desmonda, ale začína niečo nové a otvorené s potenciálom do budúcnosti.

6. Xcom Enemy Within - PC, Xbox360, PS3 hodnotenie 9.0

Prekvapivo vysoké umiestnenie expanzie pre pôvodný Xcom, ktorý sa tento rok vrátil s novým príbehom a úpravami. V zásade však stále ostáva rovnako kvalitnou ťahovou stratégiou, ktorá, na rozdiel od neúspešného akčného pokusu The Bureau, plne zvládla svoj reštart .

7. Metro: Last Light - PC, Xbox360, PS3 - hodnotenie 9.0

4A studio dostalo vďaka krachu THQ dodatočný čas na vývoj pokračovania jedinečného Metra a naplno ho využilo. Návrat do podzemných chodieb Metra bol pôsobivý, autori vylepšili dynamiku prestreliek a vyladili engine, ale žiaľ, zároveň zabudli na vylepšenie grafiky.

8. Battlefield 4 - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 - hodnotenie 9.0

Battlefield séria pokračovala tento rok štvrtou časťou, ktorá ukázala nový engine, intenzívnu kampaň a svoje typické masívne boje na rozsiahlych bojiskách pre 64 hráčov. Autori teraz do multiplayeru pridali aj Levolution efekt, ktorý mení bojisko priamo počas boja a hráči sa musia adaptovať na zmenu.

9. Rayman Legends - PC, Xbox360, PS3, WiiU - hodnotenie 9.0

Ubisoft spravil významný krok a vrátil Raymana späť do 2D grafiky, ktorá mu neuveriteľne sedí. Vizuálny štýl robí hru príjemnou a dizajn levelov priam jedinečnou vo svojej oblasti. Rayman Legends je preto hrdým zástupcom arkádoviek v našom rebríčku.

10. Fire Emblem Awakening - 3DS - hodnotenie 9.5

Do rebríčka sa nám dostal aj najlepší 3DS titul tohto roka. Fire Emblem Awakening štýlovo spája ťahové boje, RPG prvky a rozprávanie príbehu v typicky japonskom mixe. Navyše hra ponúka zábavu na viac ako sto hodín.

ČITATEĽSKÉ HR

Čitatelia vyberali, hlasovali a vybrali nasledovné tituly ako hry roka

NAJLEPŠIA HRA ROKA:

1. GTA V (27% hlasov) (Xbox360, PS3)
2. The Last of Us (15% hlasov) (PS3)
3. Assassin's Creed IV: Black Flag (14% hlasov) (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4, WiiU)
4. Bioshock Infinite (13% hlasov) (PC, Xbox360, PS3)
5. Tomb Raider (12% hlasov) (PC, Xbox360, PS3)

GTA V viedlo s výrazným náskokom, zatiaľ čo ostatné štyri miesta z top 5 sa delili len s malými percentami. Do Top 10 ich ešte na šiestom nasledovalo Metro Last Light, ďalej Battlefield 4, Crysis 3, deviate obsadil Diablo III a desiate Starcraft 2: Heart of The Swarm.

NAJLEPŠIA PC HRA:

1. Bioshock Infinite - 21% hlasov
2. Assassin's Creed IV: Black Flag - 19%
3. Metro Last Light - 13%
4. Tomb Raider - 12%
5. Battlefield 4 - 9%

PC rebríček viac-menej obsadili najvýraznejšie multiplatformové tituly roka, ktoré sa prakticky mixujú vo všetkých rebríčkoch, len miestami v inom poradí. Konkrétne na PC je viac preferovaný Bioshock nad Assassinom, zatiaľ čo na konzolách je vyššie..

PC Indie

1. Oulast - 27%
2. Path of Exile - 12%
3. Brothers Tale of Two Sons - 10%
4. State of Decay - 9%
5. Stanley Parable - 8%

Samé originálne tituly, žiadne pokračovanie a žiadna komercia. Dokonca sa slušne umiestnil aj free 2 play Path of Exile.

NAJLEPŠIA XBOX ONE HRA:

1. Assassin's Creed IV: Black Flag - 26%
2. Ryse: Son of Rome - 17%
3. Forza Motorsport 5 - 15%
4. Dead Rising 3 - 10%
5. Battlefield 4 - 9%

Na Xbox One ste do poradia zoradili exkluzivity, obklúčili ich multiplatformy Assassins Creed IV a Battlefield 4.

RY ROKA 2013

NAJLEPŠIA PS4 HRA:

1. Assassin's Creed IV: Black Flag - 35%
2. Killzone: Shadow Fall - 24%
3. Battlefield 4 - 13%
4. FIFA 14 - 9%
5. Call of Duty: Ghosts - 4%

PS4 nemalo veľa exkluzivít a tak sa medzi multiplatformy dostal len Killzone. Multiplatformy prekvapivo doplnil aj Call of Duty. Ten predbehol aj Knack a Resogun.

NAJLEPŠIA WiiU HRA:

1. Super Mario 3D World - 24%
2. Splinter Cell Blacklist - 16%
3. LEGO City Undercover - 13%
4. Rayman Legends - 13%
5. LEGO Marvel Super Heroes - 11%

WiiU síce nemalo plodný rok, ale najväčšie exkluzivity roka ako Super Mario 3D World a Lego City Undercover sa umiestnili a dopĺňala ich nezvyčajná zmes multiplatforiem.

NAJLEPŠIA PS3 HRA:

1. Last of Us - 37%
2. GTA V - 37%
3. Assassin's Creed IV: Black Flag - 5%
4. Beyond: Two Souls - 3%
5. Bioshock Infinite - 2%

Na PS3 si prvé miesto delia dva tituly a to Last of Us a GTA V, ktoré sa počas hlasovania navzájom predbiehali a nakoniec sa to skončilo s rozdielom 10 hlasov pre Last of Us. Ostatné skončili len s malými percentami, ale z exkluzivít sa do prvej päťky dostal ešte Beyond, síce s minimálnym počtom hlasov, ale predsa.

NAJLEPŠIA XBOX360 HRA:

1. GTA V - 66%
2. Assassin's Creed IV: Black Flag - 7%
3. Bioshock Infinite - 5%
4. Tomb Raider - 5%
5. FIFA 14 - 3%

GTA V jednoznačne kraľovalo pri Xbox360 hlasovaní a prakticky vynulovalo konkurenciu. Z multiplatforiem sa vysoko umiestnili klasiky AC4 a Bioshock, páčil sa aj Tomb Raider a FIFA.

NAJLEPŠIA XBOX LIVE HRA:

1. Far Cry 3 Blood Dragon - 26%
2. Walking Dead Season 2 EP1 - 18%
3. Minecraft - 16%
4. Call of Juarez: Gunslinger - 9%
5. State of Decay - 7%

NAJLEPŠIA PSN HRA:

1. Far Cry 3 Blood Dragon - 23%
2. Walking Dead Season 2 EP1 - 22%
3. Minecraft - 14%
4. Call of Juarez: Gunslinger - 10%
5. Brothers: A Tale of Two Sons - 8%

Na digitálnych systémoch sa objavila zaujímavá situácia a prakticky prvé štyri miesta sa na oboch zhodujú, rozdiel je len na piatom, kam sa na Xbox Live dostal vtedy ešte exkluzívny State of Decay.

NAJLEPŠIA 3DS HRA:

1. Pokémon X & Y - 28%
2. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - 17%
3. Lego City Undercover: The Chase Begins - 12%
4. Castlevania: Mirror of Fate - 8%
5. Monster Hunter 3 Ultimate - 7%

Exkluzivity zaplnili celý 3DS rebríček a samozrejme ich viedol Pokemon, zabodovala aj Zelda a Lego City.

NAJLEPŠIA PS VITA HRA:

1. Rayman Legends - 36%
2. Killzone Mercenary - 29%
3. Tearaway - 14%
4. Dragon's Crown - 4%
5. Atomic Ninjas - 3%

Na Vite bodoval Rayman, ale slušné percento dalo aj Killzone a aktuálny Tearaway.

NAJLEPŠIA MOBILNÁ HRA:

1. GTA: San Andreas - 37%
2. Plants vs Zombies 2 - 11%
3. FIFA 14 - 6%
4. Angry Birds Star Wars II - 6%
5. Real Racing 3 - 6%

Mobilné hry prakticky v decembri prevalcovalo vydanie GTA San Andreas,

NAJLEPŠIE MOBILY:

1. Samsung Galaxy S 4 - 25%
2. Sony Xperia Z1 - 20%
3. iPhone 5S - 19%

V mobiloch sa už tretí rok na prvom mieste drží Samsung Galaxy, ktoré teraz nasleduje Xperia, tá tentoraz vytlačila doteraz stabilne druhý iPhone na tretie miesto.

NAJLEPŠIE TABLETY:

1. Nexus 7 - 26%
2. Samsung Galaxy Note 10.1 - 21%
3. iPad Air - 17%

Podobná situácia je aj pri tabletoch, tu ale každým rokom iPad klesá z prvého miesta až na aktuálne tretie. Výrazne však z minuloročného tretieho miesta vyskočil Nexus, ktorý je tento rok v 7-palcovej verzii prvý.

NAJLEPŠÍ HARDVÉR:

1. PS4 - 49%
2. Oculus Rift - 23%
3. Xbox One - 20%

Nakoniec samotný hardvér viedlo PS4 s takmer polovičným počtom hlasov, zvyšok si rozdelili Oculus Rift a Xbox One. Len 7% percent nechali Nvidia Shield, a prakticky nulové percentá mala Ouya a Nintendo 2DS. Minulý rok v konzolách vyhralo PS Vita

NAJLEPŠIE FILMY

Ešte doplníme aj vaše hlasovanie o filmy roka a to dopadlo nasledovne:

1. Hobit: Smaugova pustatina - 7%
2. Divoký Django - 7%
3. Gravitácia - 5%
4. Iron Man 3
5. Rivali
6. Muž z ocele
7. Svetová vojna Z
8. Star Trek: Do temnoty
9. Hry o život: Skúška ohňom
10. Elysium

Z filmov sa vám najviac páčil Hobit nasledovaný krvavým Djangom a pôsobivou gravitáciou.

10

Tornado

GRAND THEFT AU

RECNEZIA

PETER DRAGULA

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

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

Autori totiž tentoraz v hre spojili dve samostatné časti: v tej prvej ponúkajú singleplayer zážitok, ako ho poznáme z predošlých GTA titulov s prijímaním misií, ich plnením a voľnosťou vedľajších aktivít, v druhej časti rušia štandardný multiplayer, ktorý predstavili v

XBOX360, PS3

UTO V

Firma: Rockstar Games

Žáner: Akčná adventúra

GTA IV a vytvárajú GTA Online, samostatný online svet v MMO štýle. Keďže túto časť spúšťajú až 1. októbra, zatiaľ si zrecenzujme singleplayer.

Prostredie s rozlohou 120 kilometrov štvorcových je dôvodom aj pre nový prístup Rockstar North k samotnému základu GTA série a to ovládaniu jednej hlavnej postavy. GTA V má trikrát väčšiu rozlohou ako GTA San Andreas a preto vyžaduje aj tri hlavné postavy. Troch kriminálnikov, z ktorých každý ukáže inú sociálnu vrstvu Los Santos, iný pohľad na život a iné ciele.

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

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

Rockstar North sa tentoraz rozhodol zmeniť zabehnutý systém misií, síce klasiky ako kradnutie vozidiel, likvidovanie cieľov a rôzne prevozy ostávajú, pribúda množstvo nových typov, kam patrí potápanie sa, prídavok ponoriek, a výraznou zmenou systému sú prepady, v

ktorých si sami vyberiete tím aj postup akcie. Napríklad zvolíte zložitejší tichý útok alebo jednoduchší priamy útok, čo vám následne rozdelia prípravy na prepad na niekoľko ďalších misií. Budete zháňať masky, vozidlá potrebné na akciu, vybavenie. Následne už v misiách vám hra umožní prepínať medzi trojicou hrateľných postáv a osvieži tak hrateľnosť ešte viac. Síce často nedáva na výber a prepínanie medzi postavami nariaďuje, ale napriek tomu sa z jednej postavy, ktorá ovláda vozidlo prepnete do postavy so sniperkou, a následne tretej čakajúcej s raketometom, aby ste efektívne vyčistili bojové pole.

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

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

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

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

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

Nie je oblasť, v ktorej by sa hra nezlepšila, aj samotná mapa je od základu prepracovaná, kde vidíte len časť, po ktorej ste prešli. Zo začiatku je to priam skľučujúce, keď

vidíte len pár ulíc z obrovského prostredia, ale postupne, ako sa otvára, naberá na masívnosti, neustále odomyká nové možnosti, aby sa vám úplne nakoniec ukázala najmasívnejšia hra aktuálnej generácie.

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

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

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

10

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

+ masívna rozloha sveta
+ príbeh spájajúci tri rôzne postavy a ich pohľady na svet
+ neuveriteľné množstvo možností sveta
+ vizuál

- len malé drobnosti

LAST OF US

RECENZIA

PAVOL BUDAY

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

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

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

PS3

Firma: Naughty Dog

Žáner: Akcia

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

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

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

Hra vás nestavia pred voľbu A alebo B ani vás nevydiera, ako to robí Walking Dead, ale koná. Či to očakávate alebo nie. Pošle na vás lovcov, ozvú sa nechutným hrdelným tikotom mutanti v podzemnej garáži alebo počuť kroky o poschodie vyššie. Bravúrna práca s napätím vyvíja tak obrovský tlak, že si v duchu hovoríte, aby to v tichosti prečkali a nedovolí vám vytiahnuť päty z bezpečia krytu, pritom nepotrebuje tak prevarené techniky ako chrčiaci mutant za chrbtom alebo použitie prehnanej dramatizácie prostredníctvom prestrihových scén. Vystačí si s tichom a samotou, ktorá vám to vôbec neuľahčuje.

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

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

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

Nechcete prehľadať horné poschodie alebo vojsť do domu, na dvere ktorého niekto zvnútra intenzívne búcha? Nedostanete sa k nástrojom potrebným na upgrady zbraní. Odmietate vojsť do budov v meste? Nenájdete artefakty zanechané pôvodnými obyvateľmi alebo dôležité predmety na tvorbu lekárničky či jednorazového

ostria. V The Last of Us vykonávate iba tie úkony, aké by zvládol muž v strednom veku a jeho mladučká chránenkyňa. Nie je schopný ubrániť sa skupine, padne na kolená a nechá sa kopať, nevie z krytu efektným chvatom spacifikovať protivníka ani preskakovať z budovy na budovu. Všetko, čo poznáte z iných akcií, je preč.

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

Pre to, keď vás autori zavrú do chatrče, do ktorej sa dobíjajú mutanti, začnete ich nenávidieť. Na manévrovanie v polorozpadnutých interiéroch nie je veľa priestoru a otázka prežitia závisí aj od zvolených zbraní, ich vylepšení a schopnosti s nimi narábať. Joel zo začiatku nedokáže za sebou vypáliť dve rany, trvá mu celú večnosť než vytiahne luk a natiahne tetivu alebo nabije brokovnicu. Nehovoriac o tom, že ak si potrebujete prepnúť zbraň a nemáte odomknuté miesto na rýchlej voľbe, tak si kvokne, vytiahne vak a začne sa v ňom prehrabávať, to platí aj pri výrobe lekárničiek či dymovníc. Nie je superhrdinom. Prestrelky síce prežije, ale za cenu spotrebovania všetkých lekárničiek, molotovových koktejlov a spotrebovania munície. Ak viete, že vás čaká podobne náročný boj, strelnú zbraň použijete skutočne iba v nevyhnutnosti. Nikdy však nebudete vedieť, kedy sa k nemu dôjde a kedy môžete smelo ísť do útoku. Touto neistotou sa podarilo Naughty Dog vystrúhať tak ťaživú atmosféru, že pri obyčajnom lození cez plot budete očakávať to najhoršie.

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

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

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

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

10

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

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

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

TRAILER >>>

BIOSHOCK INFIN

RECENZIA

PAVOL BUDAY

EXISTUJE MILIÓN SVETOV, MILIÓN PRÍBEHOV. NA ICH ZAČIATKU STOJÍ VŽDY MAJÁK A ZHMOTNENÁ VÍZIA POCHÁBEĽA, KTORÝ UTEKÁ PRED CHOROBAMI SVETA NA DNO OCEÁNU ALEBO NAOPAK HORE DO OBLAKOV, BLIŽŠIE K TVORCOVI VESMÍRU. EXISTUJE MILIÓN KONŠTÁNT, MILIÓN PREMENNÝCH. V HRÁCH PREDSTAVUJÚ BEZPEČIE ZAUŽÍVANÝCH MECHANÍK A ODVÁŽNE SMEROVANIE ŽÁNRU POPIERAJÚC JEJ PRÍSLUŠNOSŤ.

Bioshock Infinite je prostou strieľačkou s jasnými pravidlami. Odstráňte fantastické prostredie plávajúceho mesta Columbia, ktoré ukázalo Amerike a pozemskému životu vztýčený prostredník, odstráňte prvky ako vystrihnuté s vedeckofantastických žurnálov predpovedajúcich pokojný život v budúcnosti po boku pracujúcich strojov, odstráňte premyslený dej s filozofickými úvahami o bytí a nebytí a zostane vám chodiaca zbraň v jednej ruke a mágia v druhej, ktorými hubíte nepriateľov.

V Bioshock Infinite nie je nič také ako sa zdá. Irrational Games vás po druhýkrát vedú na miesto, kde sa obyčajne v hrách nepohybujete a kde ste tak povediac premennou, ktorá narúša rovnováhu fungujúceho sveta. Cudzie prostredie prináša neistotu a s ňou spojené aj šokujúce momenty, ktoré sa darí autorom opakovane dávkovať od samého začiatku, pričom sa nespoliehajú iba na jeden jediný zvrat, ktorý rozsvieti žiarovku v hlave. Žiadne ukazovanie prstom ani odhalenie, že vrahom je záhradník. Hra takéto závery radikálne odmieta a nechá vás s doznievajúcimi tónmi piána pred nastupujúcimi rolujúcimi titulkami v nemom úžase

PC, XBOX360, PS3

Firma: Irrational Games

Žáner: Akcia

TE

premýšľať nad čiernou obrazovkou.

Ešte sa mi nestalo, aby som po dohraní dlhé hodiny porovnával zážitky a snažil sa dohľadať uspokojivých odpovedí, aby udalosti predošlých 12 hodín do seba zapadli. Témy, ktoré scenár Bioshock Infinite rozoberá, sú doménou filmov a nie hry, kde sa drvivú väčšinu komunikujete cez hľadáčik zbraní. Nie je jednoduché sledovať niť udalostí a zväzovať ich konce. To, čím je v skutočnosti Columbia a čo predstavuje, je len zlomkom toho, čo sa točí okolo dvoch hlavných protagonistov - bývalého súkromného detektíva zadĺženého až po uši Bookera DeWitta, ktorý sa vydáva splatiť dlh tým, že nájde v plávajúcom meste dievča Elizabeth.

Od úvodného momentu, kedy dochádza k invertovanému procesu vstupu do tajomného miesta prostredníctvom majáku, cez znovuzrodenie a precitnutie v nebi, až po zmenu nálady, ktorú hra zvláda s neuveriteľnou ľahkosťou, je spracovanie sveta a jeho detailnosť desivo autentická. Ide však o menej šokujúcu víziu aká sa odohrala v roku 2007 v podmorskom meste Rapture, ktoré ako celok vyznieva o kúsok uveriteľnejšie. Hra vás vie priklincovať k stoličke a sám som ju dohral na jedno posedenie (od rána do neskorého večera), ale jej rozprávanie má bližšie k vedeckofantastickej literatúre ako k realite i keď fiktívnej, akú sa vám pokúšajú predať "dobové" promo dokumenty.

Z veľkej miery za to môže samotná interpretácia príbehu, ktorý kladie na pozornosť hráča veľkú záťaž. Hrou sa dá preletieť a prestrieľať bez toho, aby ste venovali pozornosť hľadaniu kľúča na odomknutie tajnej miestnosti, dekódovaniu záhadných nápisov na stenách napísaných červenou farbou alebo počúvaniu záznamov z audio denníkov uložených na zariadeniach s

LP platňami. Sú to však jediné prostriedky objasňujúc javy, vysvetľujúce zmýšľanie postáv aj ich aktuálny postoj voči rasizmu.

Sú to tieto doplnkové informácie, ktoré pomáhajú pochopiť, kde sa pohybujete, s kým jednáte a kto je vôbec postava, za ktorú hráte. V Bioshock Infinite nenájdete ani jednu prestrihovú scénu a iba tretinu nahovorených dialógov tvoria rozhovory medzi protagonistami. Tí vám však nepovedia o tom, prečo na bielych užívajúcich si slnka a umelého morského príboja na pláži makajú farební, prečo sa odboj Vox Populi snaží o revolúciu a kto alebo čo je lietajúce monštrum Songbird strážiace dievča vo veži.

Všetko so všetkým súvisí a každý jeden krok je dôležitý, každá postava kľúčová. Na Bioshock Infinite je pozoruhodné, že takto prepracovaný dej je rozprávaný rýchlou a dynamickou akciou. Nejde už o premyslené študovanie nepriateľov, kladenie pascí a lovenie malých sestier pre získanie esencie potrebnej pre vývoj. Všetko podlieha ekonomike postavenej na strieborných minciach. Nimi kupujete upgrady pre zbrane, nimi platíte v automatoch za zvýšený efekt kúziel (Vigor).

Spôsob boja je veľmi podobný tomu v Bioshock, ale hra už nie je uväznená kompaktnými prostrediami, ale je vzdušnejšia, čo umožňuje využívať koľajnice, naskakovať na ne, presúvať sa vyššie a zaujať lepšiu pozíciu. Vďaka tomu prestrelky nemajú rovnaký priebeh, stále však môžete vsadiť na obľúbenú kombináciu Vigorov a zbraní (v pravej a ľavej ruke máte vždy po dve), tie úplne vyupgradovať a spoliehať sa iba na ne. Ich obmena však otvára nové možnosti boja, ktorému je priestor veľmi štedrí.

Schopnosti majú tentoraz sekundárny mód, ktorý vytvára pasce, nepriateľ tak vbehne do ohnivej steny alebo ho pole vyhodí do vzduchu či elektrizuje svojich kolegov v skupine. Vigory kupujú čas aj efektívne paralyzujú aktívnejších minibossov, kým si stihnete nájsť zbraň alebo muníciu. Využiť sa dá aj faktu, že bojujete v niekoľkokilometrovej výške alebo že tu a tam narazíte na olejové škvrny či vodné plochy, ktoré reagujú na elektrinu či oheň.

Kombináciu zbraní a Vigorov ovplyvňuje aj zbroj zložená zo štyroch častí, ktorá pridáva bonusy k úderom na blízko alebo zvyšuje šance pre kritické zásahy s vedľajším účinkom. No a potom je tu Elizabeth, váš sprievodca, vaša cesta z Columbie, vaša chránenkyňa. Vďaka schopnosti otvárať trhliny v priestore dokáže zhmotniť debny s muníciou, lekárničkami alebo vám poskytnúť výhodu krytom či vykúzliť kladku, na ktorú sa dá vyšvihnúť hákom a útočiť zo vzduchu. Elizabeth nemožno komandovať, sama sa schováva a do boja sa nezapája vôbec. Je však zvláštne, že ju nepriatelia ignorujú a sústredia paľbu iba na vás. Jej primárnou úlohou nie je iba podpora, dokáže čítať tajné správy aj odomykať pakľúčmi dvere či trezory. Autori sa tak šikovne zbavili minihier.

Na to ako Bioshock Infinite pôsobí inovatívne, má až príliš obyčajný zbraňový arzenál, ktorý nepočíta so zmenou druhu munície. Mnohé zbrane sú si veľmi podobné, hlavne poloautomaty a automatické pušky, medzi ktorými nie je priepastný rozdiel. Čo pravdepodobne zamrzí fanúšikov pôvodného dielu, je, že v Bioshock Infinite nie je možné zomrieť. Samodobíjací štít vás dokáže chrániť iba krátko, po ňom už prichádzate o život, ktorý si musíte dopĺňať a keď klesne na nulu, prebudíte sa v hre o kúsok späť. A to

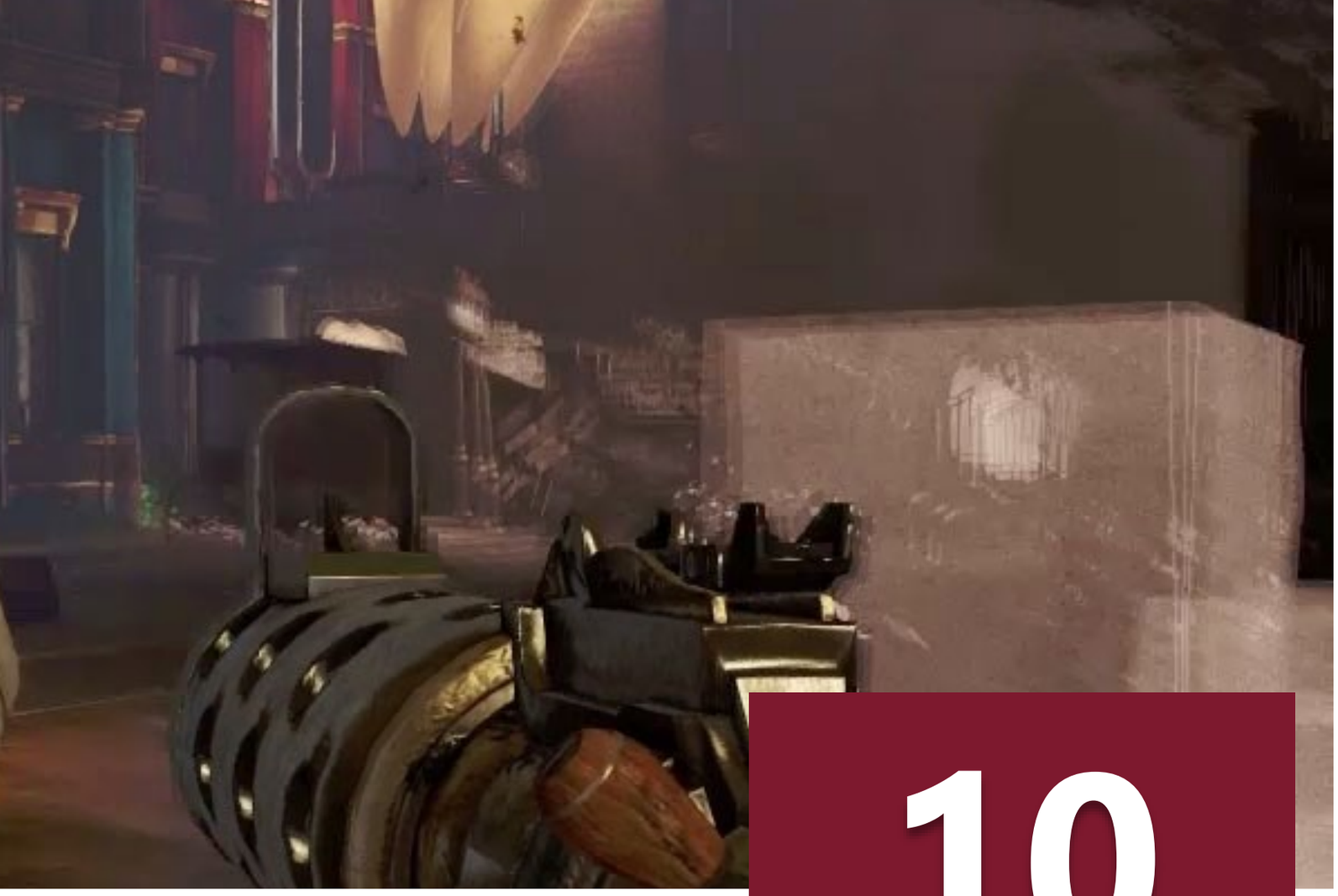
najhoršie len príde. Po smrti nedochádza k znovunahraniu pozície, ale znovuobjaveniu s doplnenou muníciou, energiou a taký boss má ukrojené presne toľko zo zdravia, koľko mal predtým.

Vytvorilo sa tak falošné bezpečie, čím vás hra nenúti používať celú škálu ôsmich vigorov a všetky zbrane.

Bioshock Infinite trápi aj backtracking a až príliš akčné pasáže, ktoré majú nebezpečne blízko k tupým strieľačkám. Navigácia nie je problémom vďaka integrovanému pomocníkovi, ktorý ukazuje smer na požiadanie. Prostredia sú nadýchané, členité a vďaka koľajniciam obtočených okolo budov budia dojem rozľahlých štvrtí. Zablúdiť však nie je kde. Existuje iba jedna cesta vpred, jeden cieľ.

V Columbii sú rafinovane poschovávané jednorazové upgrady pre štít, zdravie a soľ (mana), uzavreté príbytky alebo celé sekcie, ktoré si žijú vlastným životom. Dívate sa a pohybujete vo fungujúcej spoločnosti postavenej na zvrátenej predstave a čím dlhšie hráte a premýšľate nad obrazmi, tým viac začínate posilňovať negatívny postoj voči kázaniu Comstocka, samozvaného proroka a tvorcu mesta v oblakoch. Autori naplnili priestor mnohými detailami a drobnosťami, úspešne predávajú fikciu ktorej ste ochotní uveriť. Skúste na chvíľu zastať, počúvať rozhovory, sledovať dražbu práce alebo sa pozrieť na výklady obchodov či sledovať, ako sa sama Elizabeth baví vlastnou zvedavosťou.

Realizácii Columbie v Bioshock Infinite možno vyčítať iba nahrávacie obrazovky medzi jednotlivými sekciami, čo je daňou za to, hru poháňa značne modifikovaný Unreal Engine. Grafika zaujme výtvarným štýlom a sýtymi cukrovými farbami zakrývajúc falošnú fasádu ideálnej spoločnosti. Pobyt tam hore spríjemňuje pedantný výber licencovanej hudby a prostredia veľmi bohaté na zvuky, ktoré dokážu v jednej sekunde zmeniť



náladu alebo ju naopak odľahčiť veselým motívom doplneným úžasnými výhľadmi do diaľky a na majestát Columbie.

JE JASNEJŠIE NEŽ MODRÉ NEBO NAD COLUMBIOU, ŽE BIOSHOCK INFINITE JE NEOBYČAJNOU HROU ODOHRÁVAJÚCOU SA NA NEOBYČAJNOM MIESTE, KAM SA NEPOZRIETE KAŽDÝ DEŇ. PATRÍ MEDZI TIE, KTORÉ DEFINUJÚ A UDÁVAJÚ TRENDY BEZ POTREBY OBZERAŤ SA OKOLO SEBA A POROVNÁVAŤ SA S OSTATNÝMI. ODVÁŽNYM VIZIONÁROM ŠŤASTIE PRAJE, BEZ NICH BY NEBOLI MESTÁ V OBLAKOCH, BEZ NICH BY NEBOLO SILNÝCH ZÁŽITKOV, KTORÉ DOZNIEVAJÚ EŠTE NIEKOĽKO DNÍ PO DOHRANÍ. A ZA TO PATRÍ IRRATIONAL GAMES VEĽKÁ VĎAKA.

EXISTUJÚ DVA TYPY HRÁČOV, TÍ KTORÍ BDEJÚ A TÍ KTORÍ PRECITLI. NECHAJTE SA PREBUDIŤ. COLUMBIA VÁM OTVORÍ OČI DOŠIROKA.

10

+ prostredie Columbie
+ Elizabeth
+ presah príbehu a témy, ktorými sa zaoberá
+ výber licencovanej hudby a jej zakomponovanie
+ záver, ktorý vás donúti premýšľať

- backtracking
- pocit bezpečia vďaka oživovaniu

9.5

TOMB RAIDER

RECENZIA

PETER DRAGULA

LARA CROFT, NAJZNÁMEJŠIA HERNÁ HRDINKA A LEGENDÁRNA VYKRÁDAČKA HROBOV, SA PO ROKOCH ODMLKY VRÁTILA A DOSTALA NOVÚ TVÁR. PRINÁŠA SO SEBOU REŠTART TOMB RAIDER SÉRIE, KTORÝ SA ZBAVIL JEDNOTVÁRNOSTI PREDOŠLÝCH TITULOV A PREŽIJETE V ŇOM PRVÚ VEĽKÚ VÝPRAVU LARY, VÝPRAVU, KTORÁ JU ZOCELILA. VÝPRAVU, NA KTOREJ NEISTÁ ŠTUDENTKA NAŠLA ZMYSEL SVOJHO ŽIVOTA.

Crystal Dynamics sa rozhodli hru zmeniť od základov vrátane postavy Lary. Nie je to ostrieľaná archeologička s veľkými prsiami pripravená kedykoľvek tasiť dvojicu pištolí, ale 21-ročná neskúsená študentka, ktorej sa po dlhom presviedčaní poradilo zorganizovať expedíciu do Dračieho trojuholníka, miesta, kde podľa nej sídli stratený japonský národ Yamatai. Dračí trojuholník však ani náhodou nie je exotická lokalita, je to obdoba Bermudskeho trojuholníka, večne bičovaná búrkami ukrývajúca vo svojom srdci tajomstvo starej civilizácie. Lara Croft, rodinný priateľ Conrad Roth, celebritný archeológ Dr. Whitman, televízny štáb, všetci boli pripravení na veľký objav. No nikto z nich však nebol pripravení na to, čo na ostrove našli.

Reštart série otvára novú éru Lary Croft, brutálnu a pôsobivú zároveň. Na ostrove na ňu čaká dlhá a ťažká cesta, ktorá ju dovedie na pokraj smrti, pripraví o priateľov, ochutná zradu, ale zároveň jej ukáže čaro objavovania tajomstiev zabudnutých lokalít. Popritom nám predstaví nové zloženie hrateľnosti série, kde už nebudete len skákať cez prázdne kobky a skúšať na stovky pokusov zliezť náročnú stenu. Hra sa dostáva presne tam, kde ju hráči v dnešnej dobe chcú mať - má rozsiahly príbeh, hĺbku vytvorenú pridaním skillov a upgradov, pôsobivé scenérie doplnené bojmi a,

PC, XBOX360, PS3

Firma: Crystal Dynamics

Žáner: Akčná Adventúra

samozrejme, puzzle úlohy, nad ktorými sa bude potrebné na chvíľu zamyslieť. Je to výborne namixovaný kokteil hrateľnosti.

Lara sa po stroskotaní prebúdza uprostred jaskyne. Okolo sú mŕtvoly a sviečky, ktoré neveštia nič dobré, rovnako ani to, že visí zviazaná dolu hlavou. Vyslobodzuje sa, nachádza fakľu a púšťa sa do objavovania prvej hrobky. Nie je to však cesta za pokladom, ale cesta za prežitím. Autori počas celej hry postupne servírujú jej utrpenie, ktorým musí prejsť. Štandardné ovládanie tak dopĺňajú sériou quicktime eventov, ktoré sú síce miestami otravné, ale vždy vyzdvihujú brutalitu tohto sveta. Ak ich nestihnete, uvidíte Laru zomierať na desiatky spôsobov. Čo takto zomrieť s prehryznutým hrdlom od vlka? Krvavú tvár Lary budete mať neustále pred očami.

Je to niečo, čo doteraz mladá Lara nepoznala - ohrozenie svojho života, smrť na každom kroku. Zoceľuje ju to a mení v bojovníka. Pomaly a postupne. Hra nám dávkuje jej príbeh ako prostredníctvom prestrihových scén, rozhovorov s priateľmi, ale aj prostredníctvom komentárov samotnej Lary, všetko dotvára atmosféru a zblíži vás s hrdinkou ako nikdy doteraz. Budete tam s ňou, keď nájde prvú zbraň a aj keď ju prvýkrát použije. Dve štandardné pištole nahradilo lezecké kladivo. Základná výstroj potrebná na prelezenie množstva kamenných stien na ostrove a dosiahnutie vrcholov hôr skrývajúcich temné hrobky a súčasne to bude aj zbraň, ktorá si v nutnosti poradí aj s nepriateľmi pri boji na blízko.

Ostrov totiž nie je pustý, ako by ste v týchto končinách čakali. Jaskyne plné mŕtvol naznačili pritomnosť niekoho, kto návštevy nemá rád. Ide o preživších z predchádzajúcich stroskotaných lodí, ktorí hľadajú cestu z ostrova. Vyformovali kult, ktorý má pre Laru a jej priateľov zatiaľ neznámy cieľ, ale vie jedno - chcú ich zabiť. Preto lezecké kladivo postupne dopĺňa skutočná zbraň a to luk, ideálny nástroj na tiché likvidovanie

nepriateľov na diaľku umožňujúci využívať stealth prístup, kým sa dá. A rovnako ako kladivo aj luk má sekundárne využitie a to na vystreľovanie lán krížom cez priepasti.

Hra postupne pridáva nové prvky, po prvých konfliktoch, jednoduchých lezeniach a úvodných puzzle, dáva za úlohu Lare zabiť prvé zvieratá a najesť sa, aby mala silu na nadchádzajúce ostré konflikty. K nim už dostane strelné zbrane, od pištolí, cez brokovnicu, až po samopal. Síce to veľmi do jej krehkých rúk nesadne, pre rozšírenie hrateľnosti tým musí preskákať a postupne bude takto likvidovať celé tlupy útočiacich nepriateľov. Získava na to stále lepšie upgrady, napríklad zápalné a napalm šípy pre luk, granátomet pre samopal. Vylepšovať budete mierenie, zásobníky aj nabíjanie. Je to časť RPG prvkov, ktoré rozširujú možnosti hrateľnosti a silu postavy.

Na všetky vylepšenia však Lara potrebuje súčiastky, ktoré zbiera z mŕtvych nepriateľov alebo rôznych krabíc na ostrove. Zároveň pri boji a plnení úloh získava skúsenosti, ktorými môže rozširovať jej schopnosti a to v troch stromoch Survival, Hunter a Brawler. Získa napríklad inštinkt, ktorý jej umožní lokalizovať dôležité miesta v okolí, dokáže sa lepšie brániť v bojoch, unesie viac nábojov a veľa ďalšieho.

Je tu ale malé obmedzenie, všetky vylepšovania môžete urobiť len v kempoch, ktoré sú pravidelne rozmiestnené po ostrove a okolo ktorých prechádzate. Tu si vždy posedí, Lara porozpráva svoje aktuálne pocity a vy ju upgradujete. Zároveň tieto kempy umožňujú aj rýchly presun po ostrove. Znamená to, že nie ste prísne obmedzený príbehom a môžete sa voľne pohybovať po ostrove. Je to vhodné hlavne ak chcete pozbierať veci, ktoré ste zabudli alebo v danej dobe sa k nim nemohli dostať. Treba rátať s tým, že napriek tejto možnosti a čiastočne otvorenými prostrediami je vždy len jedna cesta vpred, nemôžete ľubovolne prechádzať krížom cez kopce ako napríklad vo Far Cry 3.

Tomb Raider je síce v tomto smere obmedzený, ale na druhej strane plný rozmanitosti a príbehu. V podstate vás budú udalosti tlačiť neustále vpred, nikdy vám nedovolia vydýchnuť a počas 12 - 14 hodín hrateľnosť neupadá do stereotypu. Vždy objavíte niečo nové, dosanete nové vylepšenia, prídete na nové spôsoby prekonávania prekážok, ale budete čeliť aj novým a stále tuhším nepriateľom vrátane niekoľkých bossov. Tucet hodín vám zaberie iba základný príbeh, ak budete chcieť prejsť úplne všetko, môžete sa po dokončení hry na ostrov vrátiť a stráviť plienením hrobiek ďalších päť až sedem hodín. Každá z nich má v sebe logické fyzikálne úlohy, kde budete musieť prísť na to, ako pustiť do miestnosti vietor, rozhýbať rôzne koše alebo zvony, aby ste cez ne mohli preskákať až k pokladu.

Ak by vám príbeh Lary nestačil, hra ponúka ako prvá v sérii multiplayer a ako prvá aj dokazuje, že ho skutočne nepotrebuje. K hre sa nehodí, má úplne inú hrateľnosť ako kampaň a namiesto taktického postupu je rýchly, chaotický a pôsobí, ako by boli postavy z kampane nadopované steroidmi. Zrejme slúži hlavne na to, aby mohli autori do hry predávať DLC obsah. Na druhej strane môže na chvíľu zabaviť a motivovať, keďže v ňom preberiete aj samotnú Laru Croft, ale to až vtedy, keď dosiahnete najvyšších levelov a odomknete si ju. Dovtedy sa budete musieť uspokojiť s podradnými členmi posádky alebo rôznymi postavami domorodcov. Samotné módy zahrňujú klasický deathmatch, tímový deadthmatch a dva neštandardné - jeden režim s lovom a ďalší so získavaním batérií. Žiadny však nevystihuje podstatu Tomb Raidera a skôr ich môžeme nazvať Tomb Fighter.

V multiplayeri je k tomu ešte orezaná vizuálna časť, ktorá v kampani priam žiari, je odladená a umelecky dokonalá. Technologicky síce vychádza z pôvodného Tomb Raider enginu, ale dokáže jedinečne zachytiť rozmanitosť ostrova, rôzne poveternostné podmienky, nočné nasvietenia a to všetko veľmi rýchlo aj na slabších PC. Je

to dané tým, že niektoré efekty autori nahradzujú zjednodušeniami textúr, ktoré vidieť ako na vode alebo na ohni, ale napriek tomu dokážu nenarušujú jednoliaty výtvarný štýl. Všetko presne sedí a je zapasované do prostredia, tak ako má.

V spracovaní nezaostáva ani samotná Lara, na ktorej vidíte ako sa mení zo študentky na doráňanú, ale ostrieľanú archeologičku. K tomu sú jej pohyby bez chyby, všetky prekážky prechádza plynule bez sekania animácií, vidieť ako sa pre rozmanité animácie musela dlhé hodiny potiť Camilla Luddington, ktorá ju hrala aj nadabovala. Podobne autori zapracovali aj na animáciách ostatných postáv a nepriateľov, ktorí prekvapujú svojou AI aj možnosťami pohybov. Plynule sa presúvajú poza prekážky, neváhajú hádzať granáty, aby vás vydurili z krytu.

Keby autori ešte zapracovali na niektorých efektoch a kvalitnejších textúrach, mohla by sa hra priam zaradiť do next-gen kategórie. V každom prípade aj na dnešnú dobu ponúka vysoký nadštandard. Ako prvá podporuje v PC verziu fukinciu Tress FX, ktorá vyčarí Lare technologicky najvyspelejšie vlasy v hrách doteraz. Už to nie je len vrkoč alebo niekoľko zlepených častí ako v iných hrách, ale hýbe sa každý vlas samostatne, vrhá svoj tieň, môže byť mokrý a čiastočne presvitať. Funkcia má ešte pár detailov, ktoré by sa mali doladiť ako dopadanie vlasov priamo na telo a nie pár centimetrov sa nad ní vznášať. Na prvú implementáciu to vyzerá veľmi dobre a počas hry dodáva postave dynamiku. Rovnako sa dajú vyčítať malé nedostatky keď Lare zmizne pri zmene zbrane z chrbta luk, ale to sú zanedbateľné drobnosti.

Hudba dopĺňa Tomb Raider priam skvele, tentoraz je od Jasona Gravesa, ktorý má na svedomí Dead Space a jeho industriálno-orchestrálny štýl vyzdvihuje temnú atmosféru a brutalitu ostrova. Z hlasovej stránky si najviac užijete samotnú Laru, príjemný hlas Camilly zadefinoval postavu na ďalšie roky, ďalšie známe mená už medzi ostatnými postavami nenájdete, nakoniec, ostatné postavy tvoria len

9.5

letmí sprievod hlavnej hviezdy.

Vývojárom z Crystal Dynamics sa po rokoch vývoja podarilo presne vystihnúť dobrodružný štýl, ktorý dnes hráči chcú, doplnili ho brutalitou, nádherným prostredím a hrateľnosťou, ktorej nechýba hĺbka. Pri tom všetko nezabudli ani na základné esencie Tomb Raider série a vytvorili pôsobivé dobrodružstvo, v ktorom spoznáte skutočnú Laru. A ako je dnes trendom, kampaň doplnili aj multiplayerom, ten sa žiaľ k hre nehodí a je zbytočným prídavkom.

TOMB RAIDER JE JEDEN Z NAJLEPŠÍCH REŠTARTOV DLHOTRVAJÚCEJ SÉRIE VÔBEC A OSTATNÍ VÝVOJÁRI SA MÔŽU INŠPIROVAŤ. ZÁROVEŇ UKAZUJE, ŽE AJ 12 A VIAC HODINOVÁ KAMPAŇ SA DÁ ZVLÁDNUŤ BEZ TOHO, ABY NASTÚPIL STEREOTYP. TAKŽE ODTERAZ, AK CHCETE DOBRODRUŽSTVO, CHCETE TOMB RAIDER.

+ rozsiahlosť a rozmanitosť hry
+ drsné spracovanie
+ neustále vedenie príbehom
+ dokonalé dotiahnutie bojov
+ množstvo puzzle prvkov
+ upgrady zbraní a možnosti postavy

- na rozsiahly ostrov príliš uzavreté prostredia
- miestami otravné quicktime eventy

TRIALS EVOLUTIO

RECENZIA

PETER DRAGULA

JEDINEČNÁ MOTORKOVÁ SÉRIE TRIALS SA VRÁTILA SPÄŤ NA PC V BALÍKU TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION, KTORÝ TVORÍ DVOJICA UŽ VYDANÝCH XBOX360 TITULOV - TRIALS HD A TRIALS EVOUTION. V HRE NARAZÍTE CEZ STOVKU LEVELOV ROZDELENÝCH DO DVOCH KAMPANÍ, PRIBALENÝ JE EDITOR MÁP, MULTIPLAYER PRE ŠTYROCH HRÁČOV A TO CELÉ S PRIDANOU NOVINKOU - UPLOADOM VIDEÍ PRIAMO NA YOUTUBE.

RedLynx vás znovu posadí na motorky a donúti čo najdokonalejšie prechádzať rozmanité a náročné trate. Dívate sa na dvojrozmernú trať, čiže sa stačí sústrediť iba na pridávanie plynu, brzdenie a nakláňanie motorky, presne v štýle klasiky Elastomania. Napriek jednoduchému ovládaniu náročnosť tratí dá poriadne zabrať. Môžete sa tešiť na ešte rozmanitejšie nástrahy a rozšírenia.

Zatiaľ čo pôvodné Trials hry boli stereotypné a obmedzené jedným prostredím, RedLynx teraz ponukou nešetrí a v Trials Evolution Gold Edition spojil ako uzatvorené garážové levely známe z HD edície, tak aj nové otvorené prostredia v rozmanitých lokalitách, ktoré sa predviedli v Evolution. Vytvára sa tak rozmanitosť, ktorá siaha od temných kútov hangárov, cez levely v prírode, v rôznych časových epochách od druhej svetovej vojny po stredoveké a fantasy prostredia, ale napríklad aj mapy podľa známych hier ako napríklad Limbo. Celé to uzatvárajú surealistické scény s meniacou sa gravitáciou. Trate sú zábavné a nesmierne návykové, ktoré vás motivujú dosiahnuť najlepšie časy.

Samotná hrateľnosť na PC pokračuje v kvalitách série a ešte sa vylepšuje, oproti gamepadovému ovládaniu

N: GOLD EDITION

na Xboxe. Ovládanie klávesnicou je odladené a precíznejšie, vďaka čomu krkolomné prekážky zvládnete presnejšie a môžete sa viac koncentrovať na dokonalosť prechádzania. Samozrejme až potom ako trate po množstvách padania a reštartov checkpointov spoznáte. V hre platí, čím menej reštartov a čím lepší čas, tým cennejšia medaila a tým viac bodov.

Body tak následne otvárajú nové časti hry, sprístupňujú nové motorky a vybavenie. Za zlato všetko odomknete rýchlejšie, za strieborné idete na doraz, ale ak získate len bronzové, ľahko sa vám stane, že ste všetky dostupné trate prešli a nemáte nič nové otvorené. Musíte sa tak vrátiť k predchádzajúcim a prechádzať ich dokonalejšie. Na rozdiel od Xbox verzií nehráte len v prostredí jednej časti Trails, ale musíte kombinovať ponuku levelov z Trials HD a Evolution a striedavo ich prechádzať, aby ste odomykali ďalšiu ponuku v oboch častiach hry. Pridáva to tak na rôznorodosti a čiastočne umožňuje vyberať, ktoré prostredia vám viac sadnú - či komorné a explozívne levely z HD alebo rozsiahle niekedy až niekoľkominútové trate z Evolution.

V oboch častiach hry sa nachádzajú aj zábavné minihry, vyskúšate si napríklad ako ďaleko dôjdete s motorkou bez paliva, so zablokovaným plynovým pedálom, ale nechýba ani lyžovanie, lietanie na ufo, či jazda v železnej guli. V minihrách sa mení ako ovládanie, tak aj podmienky získania medailí. Už nejde len o čas, ale na vzdialenosť, ktorú prejdete. Žiaľ autori stále fyziku iných dopravných prostriedkov ako motoriek nedoladili a tak sa všetky ovládajú zvláštne.

V samotnej kampani strávite viac ako desať hodín a ak by sa vám to stále málilo, máte možnosť vytvárať vlastné mapy, čo je už štandardý doplnok hry. Každý si tak môže vytvoriť vlastnú trať, či už v jednoduchšom alebo zložitejšom editore, kde sa dá nastaviť prakticky všetko. Nemusíte spraviť trať na motorke, môžete sa presunúť do štýlu FPS akcie alebo automobilovej hry, prípadne si

vytvoríte stolný futbal či klon Angry Birds. Na Xboxe vznikali tisíce najrozmanitejších tratí a iné to nebude ani na PC. Hráči už vytvárajú, hodnotia a zdieľajú svoje trate, ktoré (podobne ako v kampani) majú svoj rebríček s najlepšími časmi.

Trials Evolution Gold Edition obsahuje aj multiplayer, ktorý je od Evolution novinkou v sérii a je veľmi dobre zapracovaný aj do PC verzie. Hrať sa dá ako online, tak aj lokálne a to až vo štvorici. NA PC je to nezvyklé, ale ak si pripojíte gamepady, môžete kľudne hrať a súperiť aj na jednej obrazovke. Ak niektorí z nich zaostane, spadne alebo nabúra, objaví sa až na ďalšom checkpointe. Ak by vás nebavilo multiplayerové hranie na relatívne ľahkých a krátkych tratiach, môžete súperiť v Ghost Race, kde si zasúťažíte proti najlepším pretekárom na tratiach z kampane.

Technickému spracovaniu PC verzie prakticky nič nechýba, kvalita detailov je na tento typ hry dostačujúca a scenérie s rozmanitým nasvietením priam perfektné. Eventuálne textúry mohli oproti Xbox verzii autori vylepšiť, ale pre poväčšine vzdialený pohľad to nie je problém a rovnako výkonovo je hra prijateľná a pobeží na širokom

spektre PC (respektíve podľa reakcii hráčov úzkom spektre, keďže vraj hra trhá aj na priemerných kartách). Na rozdiel od grafiky je hra zvukovo príliš monotematická a jej rockovú repetetívnosť len miestami pri špeciálnych tratiach, ako napríklad Limbo, prerušujú príjemnejšie podmazy.

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION SA REDLYNXU PODARILA NA VÝBORNÚ A KAŽDÝ FANÚŠIK, ČI UŽ TRIALS SÉRIE, ALEBO MOTORIEK JU MUSÍ SKÚSIŤ. MASÍVNA NÁDIELKA TRATÍ ZAUJME NIE NA TÝŽDNE, ALE VĎAKA VYTVÁRANIU TRATÍ NA CELÉ MESIACE. JE TO NIEČO AKO DOKONALÝ MOTORKOVÝ ZÁŽITOK, AK VÁM VYHOVUJE HRANIE NA DVOJROZMERNÝCH TRATIACH. AK NIE, MUSÍTE POČKAŤ NA MOTOGP, ALEBO NOVÝ MOTOCROSS MADNESS

9.5

+ precízne ovládanie na klávesnici
+ množstvo rozmanitého obsahu
+ multiplayer aj lokálne
+ prepracovany editor tratí

- fyzika v minihrách

TEARAWAY

RECENZIA

PAVOL BUDAY

KEBY STE CHCELI ROZOBRAŤ HRU NA SÚČIASTKY, VRSTVU PO VRSTVE BY STE SA OD FINÁLNEJ VYRENDEROVANEJ SCÉNY, DOSTALI CEZ GEOMETRIU, MESHE, OBJEKTY VYTVORENÉ Z POLYGÓNOV AŽ K ZÁKLADNÉMU STAVEBNÉMU KAMEŇU KAŽDEJ 3D HRY - OTEXTÚROVANÉMU TROJUHOLNÍKU. AK TO UROBÍTE U TEARAWAY OD MEDIA MOLECULE ZOSTANE VÁM LIST FAREBNÉHO PAPIERA, AKÝ BEŽNE KÚPITE V OBCHODE.

V Tearaway nenájdete okrem svetiel použitých na nasvietenie scén nič, čo by sa nedalo z papiera vystrihnúť, postaviť alebo poskladať, vrátane menu. Media Molecule už v LittleBigPlanet dokázali, že objekty nepokrývajú obyčajnými textúrami, ale vyrábajú ich zo skutočných materiálov evokujúc, že scény sa dajú v domácich podmienkach s trochou šikovnosti replikovať. Stačí kartón, špongia a kús špagátu. V Tearaway túto ideu posúvajú ďalej, rovno vám dávajú plány k 60 modelom. Stačí ich len nájsť v prostredí a z profilovej stránky vytváranej automaticky si nákresy stiahnuť, vytlačiť a zlepiť.

Media Molecule má s Tearaway nebezpečne blízko k filozofii brnenského Amanita Design. Neortodoxný prístup k tvorbe sa odráža od prvých nesmelých krokov a zoznamovania sa s papierovými nástrahami krehkého sveta, ktorý je vám vydaný napospas.

To vy vystupujete v roli adresáta, to k vám smeruje odhodlaný hrdina v tvare obálky, to pre vás je určená unikátna správa. Vy ste cieľom a súčasne aj tým, kto ťahá za šnúrky, resp. priamo ovláda postavu. Media Molecule prepojenie sveta hry a prostredia okolo vás maže pomocou oboch kamier PS Vita. Do hry začne

presakovať váš stôl, koberec, sem-tam uvidíte samých seba ako sa škeríte v roli nedosažiteľného slnka a cez tenké vrstvy papiera môžete do hry prestrčiť prsty cez zadnú plochu handheldu.

Do sveta sa nielen pozeráte, ale sa aj priamo podieľate na jeho tvorbe. A teraz nejde iba o posúvanie blokov prstom po displeji, naťahovanie alebo naopak krčenie zábran či otváranie balíčkov rozväzovaním mašlí. Už v LittleBigPlanet ste mohli nálepkami skrášľovať prostredie a aktivovať rôzne mechanizmy, v Tearaway má váš zásah oveľa trvácnejší efekt.

Obyvatelia po vás chcú, aby ste im nakreslili fúzy, vrátili im zrak nalepením očí a keď sa neskôr objavia na scéne alebo narazíte na veveričieho kráľa, budete vidieť svoje výtvory, ktoré na rysovacej doske najskôr musíte nakresliť a potom vystrihnúť. Keď vás hra vyzve, aby ste nahrali strašidelný zvuk cez mikrofón, použije ho na odplašenie vrán viackrát, budete ho počuť aj ako ozvenu medzi skalami a keď nakreslíte snehové vločky a z neba začnú padať modro-žlté štvorce, neviete sa zbaviť pocitu, že nad krehkým papierovým svetom máte úplnú kontrolu a že ho v rukách môžete nešetrným zaobchádzaním pokrčiť.

Do Tearaway sú nenásilným spôsobom zakomponované aj ovládacie prvky. Na začiatku dokonca nepočíta vôbec so skákaním. Postupne sa naučíte meniť v malú guličku papiera, manipulovať s objektami prstami, pribudne lozenie po stenách natretých lepom, jazda na prasatách. Tearaway vznikla pre PS Vita a z toho dôvodu by nefungovala na inom systéme. Častokrát kombinuje ovládanie analogom s vyhadzovaním guličky do vzduchu bubnovaním do zadného panelu.

Ovládacia schéma neustále varíruje a obmieňa sa, čo vedie aj k nechceným smrtiam postavy. Niekedy nestihnete preložiť ruky a ťukať prstami do zadného panelu alebo

zabudnete, že plošinky si k sebe posúvate gyroskopmi a padnete do prázdna. Hra si občas vyhradzuje aj právo uzamykať kameru a obmedzovať výhľad, čo pri náročnejších pasážach vytvára drobný zmätok. Zablúdiť sa však nedá, chodníček vpred je lemovaný konfetami, za ktoré si kupujete nálepky, šošovky a filtre do fotoaparátu.

Fotiť môžete prakticky kedykoľvek a koľko len chcete. Snímky sa dajú sharovať na sociálne siete alebo putujú priamo na osobnú stránku, kde sa zhromažďujú aj nájdené vystrihovačky. V 16 leveloch je cesta predom daná, zdržať vás môžu drobné úlohy ako hádzanie do basketbalového koša, výroba požadovaných doplnkov pre postavy alebo tajné cestičky, kde sa obvykle skrýva balíček konfiet. Pozbierať všetko v 16 leveloch nie je zložité ani náročné, samotné dohranie vám zaberie približne 7 hodín.

Tearaway kladie dôraz na prieskum a objavovanie papierového sveta ako boje, ktorým sa však nevyhnete. Obálka menom Iota alebo Atoi (podľa preferovaného pohlavia) čelí zdrapom papiera. Predierajú sa cez steny, vyskakujú zo zeme a útočia vždy v skupinkách. Hrdina nemá vôbec žiadne zbrane, keď sa uhne útoku, nepriateľ padne na hubu a zostane omráčený chvíľu ležať, čo je signál, aby ste ho dvihli a hodili na iného, čím sa ich zbavíte. Keď sa dostanete k harmonike, viete s ňou nasať zdrap a potom ho vystreliť. Tento nástroj sa dá použiť aj na roztočenie ventilátorov alebo odfúknutie listu papiera. No a potom je tu stále možnosť vniknúť do sveta prstami, rozmliaždiť nepriateľov alebo presunúť prekážku stojacu v ceste.

Hra sa drží pevne hraníc materiálu, z ktorého je postavená. Nejde tam, kam ju nepustí papier. Neobsahuje žiadnych bossov ani frustrujúce pasáže, hranie je nenásilné a plné radosti a až do poslednej sekundy sa neprestávate diviť hravosti, akú Media Molecule napumpovali do každého kúta a objektu. Tearaway je síce z papiera, ale vznikla v počítačoch. Napriek tomu je vidieť na objektoch

nepresnosti po strihaní, viditeľné plochy, kam sa nanáša lep, záhyby, diery aj miesta, kde bol povrch pokrčený a potom natiahnutý. Každý jeden drobný detail je vymodelovaný ručne, nie sú nahradené post procesmi, efektami ani si autori nezjednodušili život vzorovanými plochami.

TEARAWAY MÁ NEOBYČAJNÚ SILU ROZTOPIŤ SKEPTIKA A ROZŽIARIŤ MU TVÁR ÚSMEVOM. MEDIA MOLECULE SA PODARILO VYTVORIŤ IDEÁLNU HRU PRE PS VITA NENÁSILNOU INTEGRÁCIOU VŠETKÝCH HARDVÉROVÝCH PREDNOSTÍ, OBALIŤ HO DOBRODRUŽSTVOM, KTORÉ SI VAŠIMI ZÁSAHMI PRIVLASTŇUJETE A ZASADIŤ HO DO KREHKÉHO, NO HRAVÉHO SVETA, NA KTORÝ LEN TAK RÝCHLO NEZABUDNETE.

9.5

+ pri každom hraní iný záver
+ prepojenie sveta hry a prostredia okolo vás
+ využitie ovládacích prvkov a ich nenásilná integrácia
+ geniálne vymyslený svet postavený z papiera

- autori mohli eliminovať potrebu hovoreného slova a nahradiť ho neverbálnou komunikáciou
- občas vyžaduje nezvyklú kombináciu ovládania

FIRE EMBLEM AW

RECENZIA

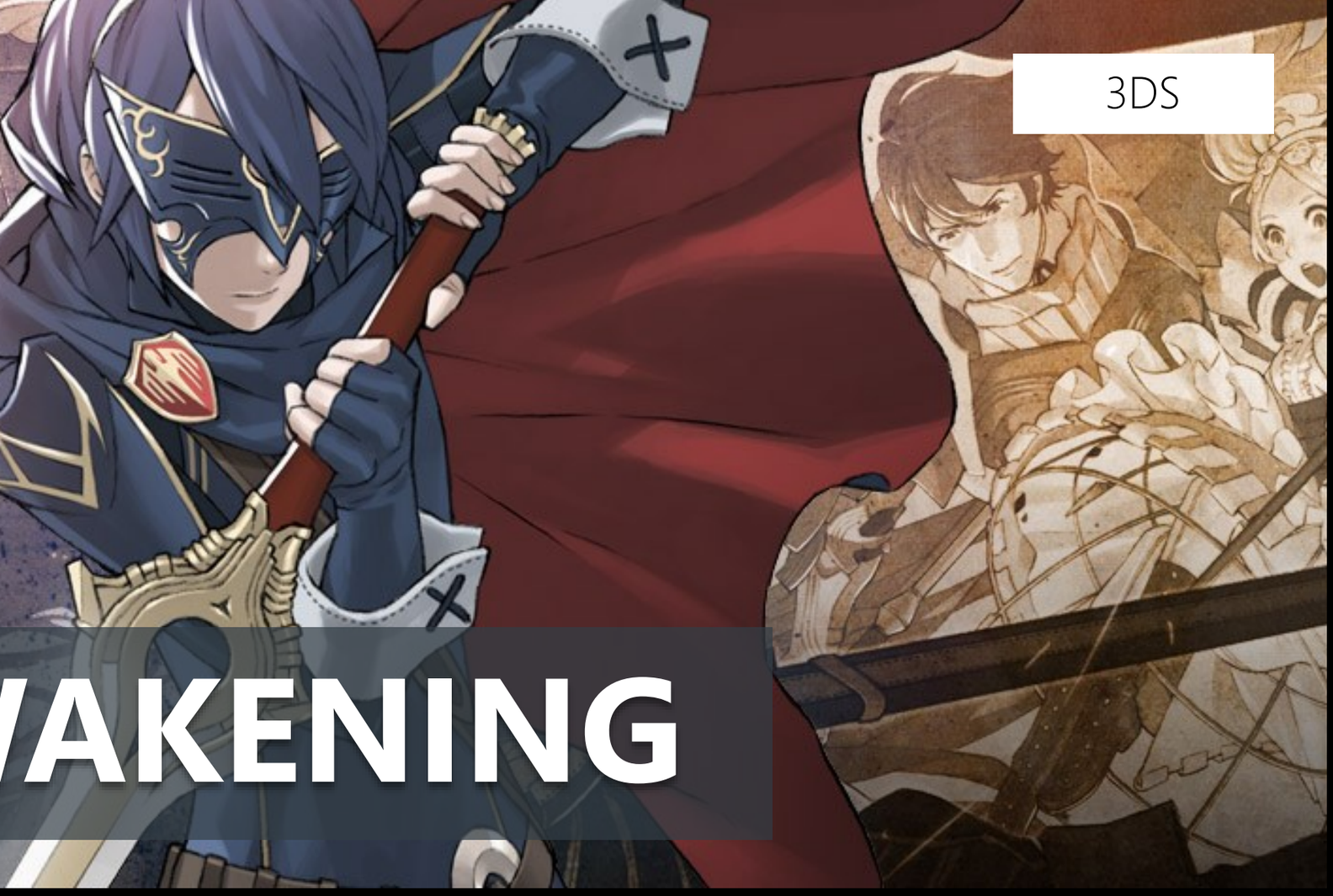
PAVOL BUDAY

VEDELI STE, ŽE SPUSTENÚ 3DS HRU REŠTARTUJETE BEZ POTREBY VYPÍNAŤ HANDHELD STLAČENÍM L + R + START? MAGICKÁ KOMBINÁCIA JE JEDINOU ZÁCHRANOU PRED ISTOU SKAZOU VO FIRE EMBLEM: AWAKENING VYKONANOU TESNE PRED OKAMIHOM PRAVDY - UVEDOMENIA SI, ŽE O HRDINU NA BOJOVOM POLI PRÍDETE. NADOBRO. L+R+START. HROZBA PERMANENTNEJ SMRTI JE NEUSTÁLA, KAŽDÝ JEDEN KROK JE VYKONÁVANÝ POD OBROVSKÝM TLAKOM NEISTOTY, ŽE STE NIEKDE NIEČO PREHLIADLI.

Krása Fire Emblem: Awakening tkvie v jej úžasnej hĺbke. Jednoduché vstupy, tejto na prvý pohľad obyčajnej ťahovej RPG, vedú ku komplikovaným stratégiám na bojovom boli a hranie z veľkej miery pripomína hru kráľov - šach. Herný systém však komunikuje jazykom zrozumiteľným hráčom, nie je potrebné si pod uniformovanosťou figúrok predstavovať jazdca na pegasovi (vy ho vidíte), to však neznamená, že sa ho nebudete učiť dlhé hodiny, opakovane reštartovať misie a objavovať nové stratégie, ako skupinou nováčikov vyprášiť kožuch presile. Rozum vyhráva nad hrubou silou.

Klasický mód, kde pociťujete hrozbu permanentnej smrti, sprevádza sériu Fire Emblem od jej počiatkov, do Awakening bol integrovaný aj režim, ktorý umožňuje dokončiť misiu aj s polovičnou partiou a stratení hrdinovia znovu ožijú. Nemá vplyv na obtiažnosť súbojov, je veľkým lákadlom, ale oberá vás o nefalšovanú radosť po zdolaní kritických pasáží (a cholerikom šetrí nervy, životnosť handheldu a čas). A je to celkom pochopiteľné, Fire Emblem: Awakening nie je jednoduchá ani to množstvom skratiek na kartách postáv a konštantným prísunom nových prvkov priamo ovplyvňujúc taktiku na bojisku neuľahčuje. Aspoň nie prvých 10 hodín.

Sid Meier tvrdí, že komplexicita sa rodí vo vašej mysli, keď kalkulujete vopred a predpokladáte, čo asi spraví počítač - vy pritom dopredu viete, že sa vykašle na unaveného bojovníka



3DS

AKENING

Firma: Nintendo

Žáner: Stratégia

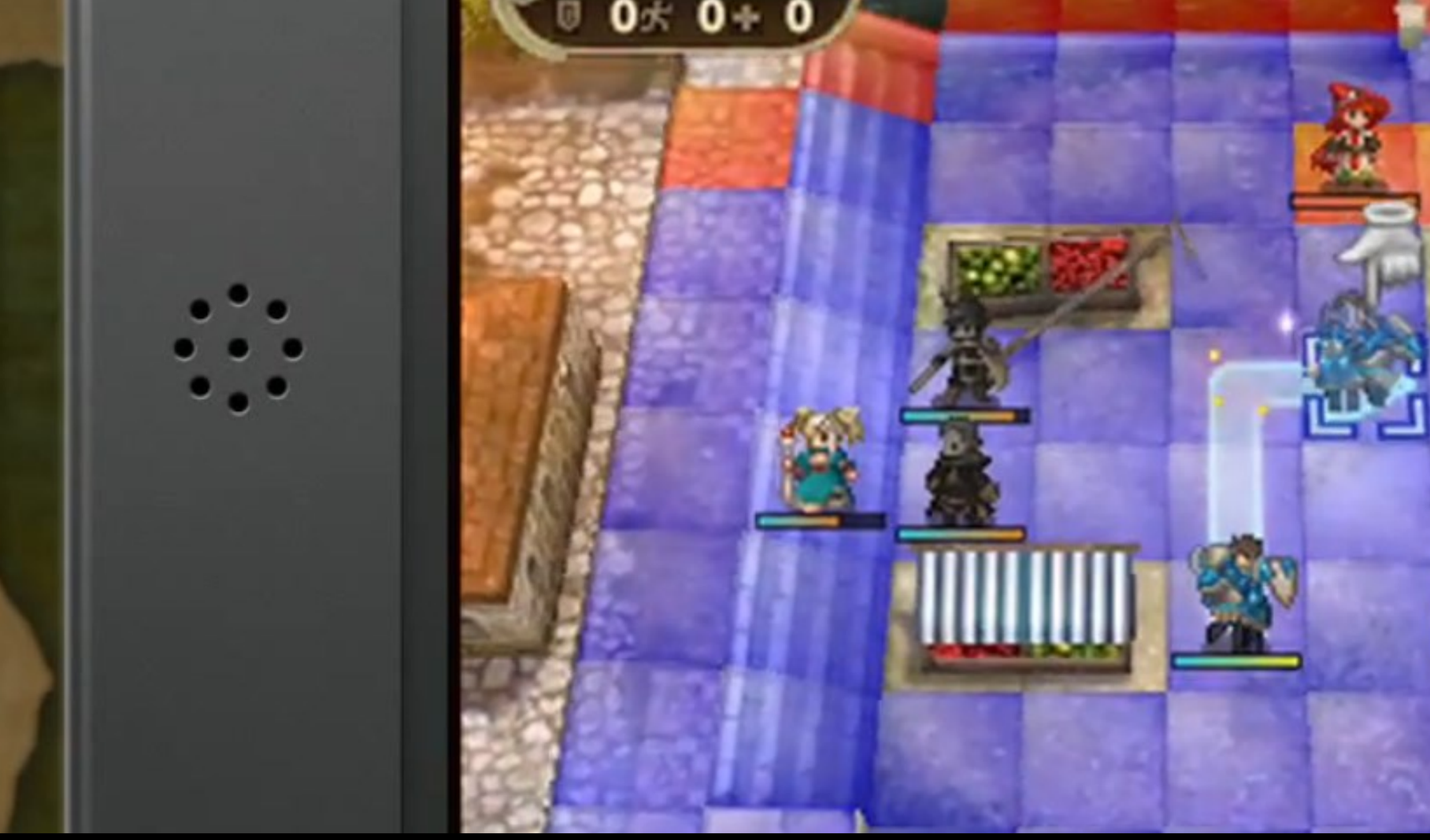
a pôjde kopijníkom rovno po krku zle postaveného mága. AI je predvídateľná, ale jednotlivé situácie vás donútia premýšľať nad každým jedným potvrdením ťahu. Zanedbanie prípravy vedie k skratke L+R+Start a väčšinou o tom rozhoduje jediný zlý krok.

Na rozdiel od fantastickej série Advance Wars, sa vo fantasy svete Fire Emblem nič neťaží, nemusíte obsadzovať budovy ani za získané zdroje nevyrábate žiadne jednotky. Na bojovom poli si musíte vystačiť s tým, čo máte - regrútovanými bojovníkmi, takzvanými Pastiermi, ktorí sa k vám na ceste za stabilitou a prosperitou kráľovstva Ylisee pripojili, aby vybojovali spojenectvá v rozdrobenej krajine. A ťaháte vždy ako prvý.

Intelligent Systems zúročili dlhoročné skúsenosti s ťahovými stratégiami (pod sériu Fire Emblem sa podpisujú od roku 1990) a Fire Emblem: Awakening sa nebojím označiť za ich definitívnu verziu. Hra má jasne stanovené pravidlá a každá z 50-ky misií ešte jasnejší cieľ - zabiť generála alebo všetkých nepriateľov. Opakujúca náplň je vyvážená originálnym dizajnom máp, poveternostnými podmienkami aj povrchom, kde sa bitky odohrávajú. Mobilitu jednotiek ovplyvňuje hustý les, hradby vytvárajú úzke hrdlá a taký kaňon zase poskytuje výhodu útoku zhora.

Nie sú to však iba mapy, ale aj noví regrúti, schopnosti a zbrane, ktorými sa postupným levelovaním učia lepšie narábať. Tanečník dovolí jednotke ťahať dvakrát v jednom kole, liečiteľ zase stiahne zraneného z prvej línie, neskôr sa naučí dopĺňať zdravie na diaľku, majster lukostrelec zasiahne presne o tri políčka vzdialeného nepriateľa a pod. To však nie je všetko, vedľa seba stojaci hrdinovia sa vzájomne ovplyvňujú, zvyšujú efektivitu schopností aj silu útokov. Počas bitky tak jeden druhého chránia telom, odrážajú výpad, útočia naraz alebo zasadzujú smrteľný critical. A to je len začiatok.

Rozvíjanie vzťahov vedie k svadbám a potomkom, ktorí sa takisto na vašu stranu pridajú. Jednotky je možné aj na bojisku spárovať do jednej a tak im dočasne upraviť štatistiky, alebo len ťažkého rytiera preniesť na krídlach pegasa rýchlejšie k hradbám, kde ho potrebujete. Hrdinovia môžu dosiahnuť maximálny level 20, avšak po zmene profesie (Classu), ďalej získavajú skúsenosti a naberajú na sile. Mág zrazu môže držať v rukách kopiju, jazdec na koni sa naučí oháňať sekerou a pod.



Zostaviť ideálnu armádu je mágia sama o sebe. Hrdinom môžete vyberať zbrane, kupovať ich od obchodníkov a získané peniaze investovať do upgradov u kováča. Má to však jeden veľký háčik, zbrane sa opotrebúvajú každým úderom. Tu treba zmieniť nemotorný a neprehľadný spôsob nákupu/predaja predmetov - zobrazujú sa podľa kategórií (meče, sekery, kúzla atď.) absolútne všetky, ktoré máte voľné aj tie, ktoré majú jednotky v inventároch.

Cenné zbrane vypadávajú z nepriateľov, nájdete ich poschovávané na mapách alebo ich získate cez StreetPass alebo SpotPass, cez ktoré sa naťahujú aj bonusové mapy či celé armády pripravené inými hráčmi. Môžete si ich najať za mastný poplatok alebo sa ich pokúsiť premôcť. Cez Wi-fi sa dajú meniť aj predmety a zbrane, ktoré sa výmenou opravia. Tradičná forma multiplayeru či hotseat vo Fire Emblem: Awakening vzhľadom na prepracovaný mikromanažment chýba, dvojica hráčov môže svojich hrdinov poslať spoločne proti AI riadeným nepriateľom v 2vs1 bitkách.

Postupné odkrývanie globálnej mapy absolvovaním príbehových misií sprístupňuje vedľajšie úlohy, ale aj skirmish bitky, ideálne na grindovanie, ktoré je v neskorších fázach nevyhnutné. Fire Emblem: Awakening dokáže prikúriť posilami či letkou pegasov obyčajne vo chvíľach, keď si naivne myslíte, že máte víťazstvo vo vrecku. Boje obvykle zaberajú 5 - 20 minút času, drvivú väčšinu hrania sa ale venujete výzbroji hrdinov, manažmentu armády a sledovania ich komplikovaných a niekedy vtipných dialógov mimo bojiska. Doberajú sa, povzbudzujú, ale aj vzájomne trénujú či prepadávajú v sprchách.

Fire Emblem: Awakening nemá ponižujúcu obtiažnosť, ale kladie vysoké nároky na vaše plecia. Môžete zlyhať na tisíc spôsobov: neprečítate si bojisko plné lukostrelcov a do prvej línie nasadíte lietajúce jednotky, hrdinov pošlete do terénu s opotrebovanými zbraňami, zabudnete k nim pridať mága, nechránite si chrbát a posila vás rozpráši, zle postavíte rytiera, nepozriete sa, kam až môže protivník ťahať atď. AI vás pritom veľmi trápiť nebude, jej výhoda spočíva iba v presile, vyberá si výhradne najslabšie články alebo zranených hrdinov a zameriava sa výhradne len na nich. Pri troche šťastia sa takouto riskantnou taktikou dá prerieditť pomerne početná armáda.

Ako jedna z mála hier pre 3DS podporuje Fire Emblem:

Awakening DLC balíčky, tie pridávajú nové bojové scenáre (od tých najľahších až po ultra kruté len pre vytrénovanú armádu) mimo globálnej mapy do Outreamls. Jeden z nich si môžete stiahnuť zadarmo.

FIRE EMBLEM: AWAKENING JE JEDNOU Z NAJLEPŠÍCH ŤAHOVÝCH RPG, AKÚ SI DNES MÔŽETE DOPRIAŤ. PATRÍ MEDZI KLENOTY 3DS LINE-UPU A AK HĽADÁTE HRU, KTORÁ VÁM VYDRŽÍ CELÉ LETNÉ PRÁZDNINY, NAŠLI STE JU. MIMORIADNE PRÍŤAŽLIVÝ HERNÝ SYSTÉM S PREPRACOVANOU STRATEGICKOU A SOCIÁLNOU ČASŤOU SPOLU S VYSOKOU NÁROČNOSŤOU VYTVÁRAJÚ OSUDOVÝ KOKTEJL, KTORÉHO SA NEBUDETE VEDIEŤ NABAŽIŤ.

9.5

+ prepracované vzťahy medzi postavami
+ sociálna stránka vplývajúca na výkon jednotiek na bojisku
+ vysoká náročnosť v Classic móde
+ prístupný, no nekompromisný súbojový systém
+ obrovská výdrž
+ vynikajúce prestrihové scény

- identické úlohy na mapách

SUPER MARIO 3D

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

TO SA RAZ V HRÍBIKOVE OBJAVILA TAJOMNÁ TRUBKA A VŠETKO POSTAVILA NA HLAVU. PRINIESLA TOTIŽ NOVÉ DOBRODRUŽSTVO, KTORÉ ČAKÁ NA NAJSLÁVNEJŠIEHO INŠTALATÉRA NA SVETE. V ŇOM SA NA STRANU HRDINOV STAVIA UŽ AJ PRINCEZNÁ PEACH, KTORÁ TAK DÁVA ZBOHOM SVOJMU HOBBY BYŤ UNESENÁ. BOWSER TENTORAZ UNIESOL A ZAJAL SEDEM ČAROVNÝCH VÍL, KTORÝCH MAGICKÚ SILU CHCE SPÚTAŤ A OVLÁDNUŤ ŇOU TAJOMNÝ SVET ZA PRIESVITNOU TRUBKOU. A ČO BY TO BOLO ZA INŠTALATÉRA, KEBY DO TEJTO TRUBKY MARIO ASPOŇ NENAHLIADOL.

Super Mario 3D World je konečne ďalšou veľkou 3D Mariovinou. Nepokračuje však v šľapajach dnes už legendárnych Super Mario Galaxy hier, historické rebríčky najlepšie hodnotených hier chce však zbúrať rovnakou silou. Veľké ambície pramenia z drobného predchodcu. Nový hit od Nintenda nadväzuje skôr na Super Mario 3D Land, ktorý nás očaril už pred dvomi rokmi na handhelde 3DS. Nová hra začína tam, kde predchádzajúca skončila. Nie však námetom, nejdená sa o pokračovanie, ale hrateľnosťou. A ak ste menšieho súrodenca hrali, tak viete, že lepší začiatok ste si ani nemohli želať.

Mario hry sú úžasné v dvoch veciach: vo svojej prístupnosti a v nikdy nekončiacom príleve originality. Či ste mladí alebo starí, skúsení, alebo nie, prídete domov, vložíte disk s hrou do konzoly a veselo hráte. Koncept skákania po hlavách je každému okamžite zrejmý a tak sa nemusíte dlho snažiť zorientovať v novom svete. Stačí pár okamihov a hra ukáže svoju pravú tvár. Je familiárna aj nová zároveň. Na každom kroku viete, čo sa od vás čaká, zároveň radi každú chvíľu odhaľujete nejakú sviežu novinku, ktorá vám vyvolá úsmev na perách. Nostalgicky vás vracia do minulosti, ale odhaľuje vám aj budúcnosť žánru, kde najbližšie roky budú kraľovať práve tieto hry.

D WORLD

Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

Je radosť nasadnúť na vlak zábavy, z ktorého sa vám najbližších niekoľko desiatok hodín nebude chcieť vystúpiť. Postup ňou vedie cez zbieranie hviezd, ako tomu už býva zvykom. Nemusíte ich mať vždy všetky a dobre to viete. Ale chcete ich mať. Nevydarený skok vás neodradí, rovnako ani strata života. Vrátite sa a skúšate to znova. A ak je to potrebné, tak znova. To je kúzlo, ktoré sa len veľmi málo hrám podarí.

Stačí na to úplne jednoduchý efekt. Na dobre známe a jednoducho zábavné jadro nabaľovať nové a nové prvky ako sneh na snehovú guľu. Už po pár hodinách tak hráte síce stále rovnakú hru, ale s takým kvantom zábavných nápadov inteligentne zakomponovaných, že niektoré iné série sa len s hanbou krčia v kúte. Aj drobné vylepšenia so sebou totiž vedia priniesť lavínu zábavných momentov.

Super Mario 3D World je pravdepodobne prvou 3D Mario hrou, ktorá je priamo stavaná pre kooperatívne hranie. To sme si doteraz užívali hlavne v dvoch rozmeroch vďaka niekoľkým inkarnáciám Super Mario Bros. Prevedenie takejto kooperácie medzi hráčmi do trojrozmernej podoby však vyžaduje oveľa viac citu, navyše ak má dávať pre jedného hráča stále zmysel a to bez kompromisov. 3D herný svet je totiž bohatý a členitý a rovnako voľne, ako sa tam pohybuje jeden hráč, to musia vedieť až štyria naraz.

A práve toto je aspekt, kde narazíte na pravdepodobne jedinú chybu Super Mario 3D World. Je do nej implementovaná jednoduchá možnosť ovládania kamery v rôznych preddefinovaných uhloch. To často oceníte, ak hráte sami. Viete sa na scénu inak pozrieť a nájsť lepšie riešenie (ak vám napríklad nevychádza skok), prípadne objaviť nejaký skrytý objekt. Ak však hráte v partii s ďalšími troma priateľmi, tak sa môže stať, že nie každému bude nastavená kamera vyhovovať, prípadne sa môžu z obrazovky stratiť. Vtedy sa ich postava po vzore Raymana natlačí do lietajúcej bubliny a takto prenasleduje ostatných hráčov, kým sa neoplatí opäť hrať. Nie je to veľký problém, ale občas môže zapríčiniť neželaný pád do priepasti a tým pádom aj stratu života, ktorý medzi sebou zdieľajú všetci zapojení hráči.

Po prvý raz v dlhej histórii série sme sa dočkali výraznej diferenciácie postáv. Už predtým sme občas mohli vidieť, že napríklad Luigi doskočí vyššie ako Mario, avšak teraz sa vlastnosti líšia podstatnejšie a tým, že hra podporuje kooperatívne hranie, tak sa navyše môžu aj skvele dopĺňať. V základe hra ponúka štyri postavy, pričom už samotný hráč môže hrať za ktorúkoľvek z nich. Mario je zlatou strednou cestou. Kombinujú sa v ňom všetky vlastnosti do zlatého priemeru. Luigi oproti nemu vyskočí vyššie a padá pomalšie, ale má slabú trakciu. Princezná Peach len podvihne svoju sukňu a už dokáže plachtiť vzduchom, avšak je najpomalšou z postáv. Modrý Toad je naopak najrýchlejší, avšak vysoko nevyskočí. Neskôr si navyše odomknete ešte postavu princeznej Rosaliny (tá druhá), ktorá aj bez power-upov dokáže využívať základný útok roztočením.
Takto sa postavy dokážu krásne dopĺňať, v hre je aj niekoľko úsekov, kde vás hra z tohto hľadiska pekne potrápi. Viac postáv = viac vyzbieraných mincí a dostane sa na rozličné miesta. A to aj vtedy, ak vám horí pod zadkom a časový limit sa vám neúprosne kráti, či vás naháňa roj nepriateľov. Spoluhráčov môžete chytať, utekať s nimi alebo ich hádzať, čo sa taktiež občas zíde. V niektorých leveloch sú ešte umiestnené aj skryté tlačidlá, ktoré sprístupnia určitú pasáž či objekt len konkrétnej postave.

Sedem tematických svetov Super Mario 3D World obsahuje obyčajne po desať levelov. Niekde ich je viac, inde menej. Prejdete od zelených plání, cez púšte, vodný svet a oblaky až po lávové ostrovy. Obtiažnosť postupne stúpa, ale do cesty sa vám nepostaví nič, čo by ste nezvládli. A keď už konečne porazíte Bowsera, tak vás čaká prekvapenie - ten drak sa nikdy nevzdáva, berie jeden z power-upov a môžete proti nemu bojovať odznova v novom Bowser (alebo skôr Mňauser) svete. Avšak ani potom pre vás hra nekončí, nastupujete na raketu a letíte do vesmíru, kde vás čakajú ďalšie tri svety. A ak by ste ani potom nemali dosť, v hre je ešte jeden tajný. Na jeho odomknutie potrebujete úplne všetky hviezdy a bezmála všetky pečiatky porozhadzované v leveloch.

Super Mario 3D World tak núka kopu obsahu pre takmer každú skupinu hráčov. Tí menej nároční ju prejdú, tí náročnejší budú chcieť toho čo najviac vyzbierať. A tí, čo

radi trpia, sa môžu pokúsiť prebojovať k úplnému záveru. Len samotný základ vám zaberie zhruba 30 hodín. Pritom aj po toľkých hodinách sa nájde stále niečo, čo vás milo prekvapí. Pri niektorých Mario hrách z minulých rokov sme občas mali dojem, že niektoré levely sú tam zbytočné alebo nedokážu konkurovať ostatným. Tím stojaci za Super Mario Galaxy sériou sa však teraz prekonal a prináša skutočne jedinečnú zbierku levelov, v ktorých žiadne dva nie sú podobné a ani jeden nie je zbytočný. Super Mario 3D World je hrou, v ktorej si často poviete, že takýto pekný level sa už nebude opakovať. A často vás hneď ten ďalší presvedčí o opaku. Nie je to len o variáciách prostredí. To je pre sériu bežné. Je to o dizajne, o grafickom stvárnení, o nápadoch aj o skrytých chuťovkách. Niekedy utekáte pred krátkym časovým limitom, inokedy máte voľnú ruku, o chvíľu vás už ale naháňa stádo nepriateľov. Tu sa vám strácajú plošiny, potom zase objavujú. Sú tu úrovne plné duchov alebo čiernobiely svet ako zo starého filmu. A aby toho nebolo málo, ojedinele narazíte aj na puzzle.

A potom sú tu tie špeciality. Pomedzi presúvanie medzi hlavnými levelmi sú drobné úrovne, kde v automatoch žrebujete bonus, hľadáte skrýše nepriateľov, navštívite Toada v domčeku alebo sa musíte postaviť menšiemu bossovi. Len tak, bez prípravy sa zjaví pred vami na mape. Mapa je posiata aj Mii postavičkami iných hráčov, ktorí tu zdieľajú svoje názory, postrehy, screenshoty, prípadne pri opakovanom hraní s vami môžu ísť ako duch do levelu. Pri takejto komunikácii využijete pečiatky, ktoré po leveloch taktiež zbierate. Trošku iný pohľad vám predstavia levely za Kapitána Toada, kde je vašou úlohou len loviť hviezdy. Na malej mapke, ale s niekoľkými ťažkými prekážkami. A ešte sú tu špeciálne tematické úrovne venované Luigimu či Linkovi zo Zeldy.

Systém power-upov prináša hneď niekoľko noviniek. Vracia sa takmer celá paleta známych pomôcok, tentoraz rozšírená o niekoľko zaujímavých noviniek. V kampani najviac zdôrazňovali mačací power-up. Ten je nie len veľmi milý, ale aj prináša niekoľko zmien ako do hrateľnosti, tak aj dizajnu. Môžete s ním loziť po stenách

či stromoch (a aj záverečných stĺpoch, takže sa vyšplháte až pre vlajku) a tak autori popustili uzdu fantázie a levely stavajú vyššie a tajné veci skrývajú na najviac nečakané miesta. Druhou novinkou sú čerešne, ktoré naklonujú vašu postavičku. A ovládate dve, tri, štyri… koľko sa vám podarí. Je to chaos, ale aj zábava! Niektoré power-upy majú aj viaceré variácie a tak vás napríklad šťastný zvonček zmení na zlatú mačičku Maneki Neko, z ktorej vypadávajú mince vždy, keď padá. Nechýba ohnivá kvetina, bumerang, list a ďalšie. Avšak teraz dokážete mať v inventári už len jeden power-up navyše. Okrem toho sa môžete vyzbrojiť aj kanónom, vrtuľkou, Goomba maskou, korčuľami alebo do rúk zoberiete kvetináč s Piranha rastlinkou.

Power-upmi sú však po novom často vyzbrojení aj vaši protivníci. Celkovo tu narazíte na 29 nových druhov nepriateľov. Oveľa lepšou novinkou však je, že súboje s bossmi dali zabudnúť na obligátne skákanie po hlavách a prinášajú zaujímavé novinky. Nezabúdajú samozrejme na čarovné pravidlo troch. Štveráte sa po krku hadom, aby ste sa dostali k ich hlave, po kamennom golemovi hádžete jeho menšie deti, utekáte pred kovovým štvorcom alebo s klonmi bojujete proti blobovi poskladanom z bubliniek. A aj keď proti vám stojí nejaký boss už tretí raz, stále vás niečím prekvapí. A vy môžete prekvapiť jeho.

Graficky Super Mario 3D World nie je čo vytknúť. Vyzerá skvele a to ako po technickej, tak aj po výtvarnej stránke. Vo vysokom rozlíšení dostávate plynulých 60 fps a aj napriek tomu, že sa nejedná o žiaden technologický prelom, tak aktuálne nenájdete veľa hier, na ktoré by sa pozeralo lepšie. To isté platí o zvuku. Jednoduchý, no účelný. Hudba veľmi príjemne znie, využíva staré motívy, obohacuje ich o nové prvky či vám rovno servíruje nové melódie. Presne v duchu hry tak kombinuje nostalgiu s úplne novým. Novinky prináša ovládanie. Dotykový displej využijete na dočasné znehybnenie protivníkov a fúkaním do mikrofónu dokážete niečo ofúknuť, zviditeľniť či ovládať niektoré plošinky.

HRA JE TAKMER BEZ CHÝB, PONÚKA MNOŽSTVO OBSAHU (NAVYŠE V MENU NÁJDETE AJ IKONKU NA SPUSTENIE 30 ROČNEJ KLASIKY MARIO BROS.

V PREVEDENÍ S LUIGIM AKO HLAVNÝM HRDINOM), ALE EXCELUJE V DETAILOCH. A PRÁVE KVÔLI NIM SOM SA RÁD K NEJ VRACAL. REFLEKTUJE 30 ROČNÚ MINULOSŤ SÉRIE MNOŽSTVOM ODKAZOV, POSTAVY REAGUJÚ NA SVOJE PROSTREDIE, KORYTNAČKE MÔŽETE UKRADNÚŤ PANCIER A UTEKAŤ S NÍM PREČ, PRINCEZNÉ SI PRI BEHU DVÍHAJÚ ŠATY, ABY SA IM NEŠÚCHALI PO ZEMI A NAPRÍKLAD MARIO ODKLONÍ SVOJ POHĽAD, AK PRED NÍM V TRUBKE LETÍ PRINCEZNÁ (ABY SA JEJ NEPOZERAL POD SUKŇU). TO JE LEN MALÁ ČASŤ TOHO, PREČO SI HRU ZAMILUJETE. A KEĎ SI TO VŠETKO SPOČÍTATE, ZISTÍTE, ŽE PRÁVE SUPER MARIO 3D WORLD JE HROU, PRE KTORÚ SA OPLATÍ VLASTNIŤ WII U.

9.5

+ 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

WALKING DEAD: S

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

AKOBY SA UŽ ZABUDLO NA TO, ŽE ZÁBAVNÝ PRIEMYSEL BY MAL PRINÁŠAŤ OKREM TRADIČNE KONZUMNEJ PRODUKCIE AJ ČOSI SILNEJŠIE A EMOTÍVNEJŠIE. PRÍBEHY, KTORÉ NESLÚŽIA LEN AKO NUTNÉ ZLO V POZADÍ, VYKUKUJÚC SPORADICKY, AK VÔBEC. MÁLE, OSOBNÉ DOBRODRUŽSTVÁ NA POZADÍ VEĽKÝCH UDALOSTÍ ZAPADLI PRACHOM, PRETOŽE DNEŠNÝ HRDINA MUSÍ BYŤ PROTOTYP MODROOKÉHO BLONDIAKA ZACHRAŇUJÚCEHO SVET, PRIĽAHLÚ GALAXIU A NEJAKÚ ŠVÁRNU DIEVČINU K TOMU.

A potom sú tu vývojári z Telltale Games, ktorí sa rozhodli hodiť za hlavu zabehnuté konvencie, nechali vyniknúť svoje tvorivé umenie a výsledkom je The Walking Dead. Teda nielen to, pretože sú to práve oni, ktorí začali úspešne koketovať s myšlienkou epizodického hrania, a teda postupne vydávaných nových dielov kompaktného dobrodružstva po kúskoch ako v seriáloch. Funguje to, hoci nedočkavosť fanúšikov na novú časť niekedy hraničí až s posadnutosťou - a prečo sa nepriznať, občas to chytí aj nás. Lenže koncept distribúcie z Telltale Games moderných rozprávačov famóznych príbehov nespravil.

To sa podarilo až s vydaním The Walking Dead. Nebudeme hádzať špinu na prvorodené Bone či úspešného Sama a Maxa, nový Monkey Island či vcelku podarenú dvojku Wallace & Gromit. Všetko sú to príbehy humorne ladené, napísané dobre, kvalitou však nie vždy presvedčivé. Až pokus priniesť na naše obrazovky depresívne post-apo dobrodružstvo s preživšími a hromadou zombíkov všade naokolo, dokonale vyplnil medzeru v žánri interaktívnych kníh alebo ak chcete aj komiksov. Na výbornú. Pri všetkej úcte k vysokorozpočtovým zážitkom Davida Cagea sa môžu s pýraciou tvárou postaviť do kúta a hanbiť sa.

Nedávno vydané The Wolf Among Us len potvrdzuje, že na to tvorcovia majú, len aby nám rozprávačské talenty zbytočne nevyhoreli. Komiksová predloha pre chodiacich mŕtvych je úžasná, nasiaknutá atmosférou tak hustou, že by sa dala krájať a nič na tom nemení ani čiernobiela kresba. O kvalitách seriálu nemá cenu debatovať, niekomu sa páči, iný ho považuje za príliš

PC

SEASON TWO EP1

Firma: Telltale games

Žáner: Adventúra

kostrbatý, no hra si z neho chvalabohu (asi už viete, do ktorej skupiny sa radím) nič neberie. Ponúka vlastný príbeh, vlastné postavy a prostredia. A robí to vynikajúco.

Prezradiť čokoľvek z prvej sezóny The Walking Dead by bolo hriechom. Jednak pre tých, ktorí si jednotku ešte nezahrali a mali by to okamžite napraviť a samozrejme aj z dôvodu, že každý postupoval príbehom svojou cestou, hoci záver bol len jeden. Druhá sezóna nadväzuje priamo na ukončenie predchádzajúceho putovania. Z logických dôvodov tentoraz neovládate Leeho, ale malé dievčatko Clementine, ktorú je problém neobľúbiť si, platonicky ju nemilovať a nepomáhať jej škrípaním zubov aj pred obrazovkou, či sťahovať tvár bolesťou a trápením, keď to tak cíti ona. Dôvod je absolútne prostý: nik sa tu nehrá na hollywoodskeho hrdinu, ktorý sa musí postarať o dobro všetkých, ale sa náš hrdina snaží prežiť v nehostinných podmienkach, v okruhu odlišných charakterov ľudí.

Treba si priznať, že Lee bol postavou minimálne spočiatku nezaujímavou a až neskôr si získal váš rešpekt. Clementine, malej slečne s ostrihanými vlasmi, šiltovkou a nevinným pohľadom, na to stačí niekoľko sekúnd a má vás v hrsti. Samozrejme, je vhodné poznať pozadie situácie, do ktorej sa dostala a dôvod jej osamelého putovania. Aj preto len jednoduché apelovanie na vaše city: kúpte si jednotku, neobanujete a číselné hodnotenia sú bezvýznamné. Dvojku si kúpite okamžite po dohraní jednotky. Pohltenie atmosférou je pri hraní za Clementine ešte viac animálnejšie. Bez opýtania vás vtiahne do deja behom prvej minúty a hádže pred prekvapený pohľad jeden príbehový zvrat za druhým. To, čo niektorým hrám trvá hodiny, zažijete v The Walking Dead Season 2 behom niekoľkých minút.

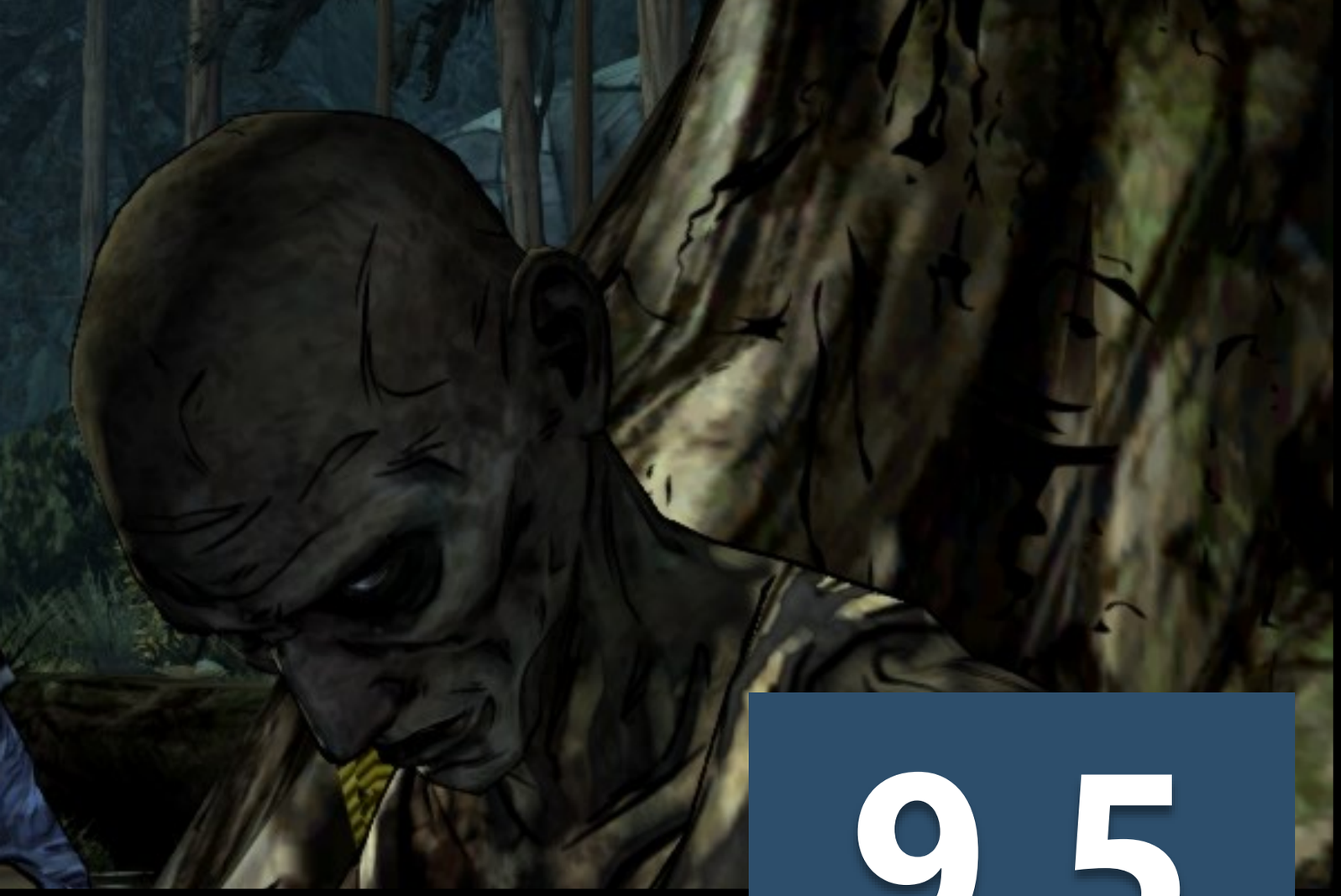
Máte priateľov? Našli ste si nového? Niekto vás zachránil? Je situácia na oko pokojná a môžete aspoň na chvíľu položiť hlavu k pokojnému spánku či zasýtiť hladný žalúdok? Po dohraní dvojhodinovej jazdy sa začnete len usmievať, pretože veľmi dobre viete, že je to len dočasný stav a všetko sa môže okamžite zmeniť a situácia obrátiť o 180 stupňov. Niekto to môže považovať za klišé a niektoré vzniknuté momentky tak skutočne na oko pôsobia. Veľmi rýchlo však zistíte, že vďaka jednoduchým záberom kamery, pohľadom postáv a ich nenápadnej mimike sa patetickosť vytráca a plytkosť dejovým zvratom vytýkať rozhodne nebudete. Dohranie prvej epizódy All That Remains nie je nijak náročné a znovu netrvá dlho, no

druhá sezóna (bude mať 5 epizód) bude pravdepodobne ako predchodca adekvátne rozsiahla.

Hrateľnosť sa v ničom nelíši od ostatnej produkcie Telltale Games a pôsobí skôr ako interaktívna kniha či komiks. Nie je adventúrou zo starej školy, málokto ju aj očakával. Niekoľko obrazoviek so zopár predmetmi, ktoré môžete vziať a niekde ich použiť alebo s nimi budete rovno manipulovať. Zákysy v podstate neexistujú, riešenie problému už vidíte alebo ho máte na dosah ruky a otvorenú cestu k nemu. Pre niektorých hráčov môže absencia výzvy, obtiažnosť, ktorá potrápi a rôzne záseky, predstavovať neprekonateľný problém, pretože sa to akoby hrá samo. Lenže práve to je výhoda The Walking Dead - ide to ako po masle, rozbehnutý vlak ani za nič nespomalí a zošrotuje všetko, čo mu stojí v ceste. Môže za to aj fakt, že ak trpí dieťa, je to jednoducho iné, ako keď sledujete trápenie sa dospelého človeka. Možno tomu neveríte, ale skutočne je tomu tak.

Situácie, do ktorých sa Clementine dostane, sú plné zúfalstva a beznádeje, takže sa veľmi ľahko môže stať, že hru zrazu pauznete, odtiahnete sa od obrazovky, upriete zrak von, do pochmúrneho počasia tam vonku a - a cítite bolesť, ten trpký životný údel. A premýšľate nad zákernou ľudskou povahou, ktorá drieme v každom z nás, nech sa budete tvárit akokoľvek svätuškársky. Koho obetovať a koho zachrániť, koho obviniť, čo povedať? Alebo ostať radšej ticho, veď hráte za postavu malého dieťaťa? Je skutočne také bezbranné? Dokáže zabiť, dokáže sa brániť, ale zároveň z neho sála detská nevinnosť a slabosť. Čítať z tváre protagonistov je vďaka komiksovému spracovaniu jednoduché.

Najdôležitejšie lámanie chleba sa odohráva v rozhovoroch, znovu osvedčeným spôsobom: máte niekoľko možností ako odpovedať a časový limit na voľbu. Vetvenie deja je nenápadné, postavy si pamätajú, ako ste odpovedali, čo ste si zvolili a neskôr sa všetko prevalí v najnevhodnejšiu chvíľu. Byť čisto kladnou postavou sa v podstate ani nedá a často budete voliť medzi menším zlom ako v Zaklínačovi. Nech totiž ukážete prstom na kohokoľvek, zachránený vám môže vraziť dýku do chrbta, keď to už ani nečakáte. Škoda len toho, že času na výber odpovede nie je mnoho a musíte konať neskutočne rýchlo. Nezmizli ani QTE minihry, sú zábavné, vystihujú situáciu a nebránia vám v ďalšom napredovaní. Vždy lepšie, ako sledovať filmové scény bez akéhokoľvek zapojenia sa.



9.5

Technické spracovanie The Walking Dead: Season Two ostalo totožné. Cel-shade technika zobrazovania sa do komiksovo ladených titulov hodí ako zadok na šerbeľ, nech je akokoľvek jednoduché a pôsobí primitívne. K tomu, aby mala daná scenéria dušu a dokonale vás vtiahla do seba, totiž nepotrebujete hyperrealistické textúry, všetky možné filtrovania a efekty, ktorých názvy bez zakoktania málokto vysloví. Spojenie farebnej palety, uhlu kamery a skvelého ozvučenia, dokáže divy. Čo chcete viac vedieť? Áno, klikáte myšou a občas trieskate do Q-čka ako zmyslov zbavený. Áno, dabing je bezchybný a čistý, záverečná skladba epizódy vás chytí tak za rozkrok, že ani nepípnete.

THE WALKING DEAD SEASON 2 SVOJMU PREDCHODCOVI HANBU NEROBÍ. TO MÔŽEME POVEDAŤ PO DOHRANÍ PRVEJ ČASTI, AVŠAK FINÁLNY ORTIEĽ VYNESIEME AŽ O PÁR MESIACOV, KEĎ VÁM PONÚKNEME POHĽAD NA CELÚ SEZÓNU. AK CHCETE SKVELÚ STORY, DRAMATICKOSŤ A HLAVNE ZÁŽITOK, VIETE KAM MÁTE KLIKAŤ.

+ hlavná postava
+ dej a jeho vetvenie
+ silné dialógy
+ plynulá hrateľnosť

- krátke a jednoduché
- netrpezlivé čakanie na ďalšiu časť potrvá dlho

9.0

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

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

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

METRO LAST LIGH

RECENZIA

PETER DRAGULA

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

Metro 2033 bola spracovaná podľa príbehu rovnomennej knihy Dmitriho Glukhovského, kde ste spoznávali tunely metra, frakcie, nástrahy čakajúce v hlbinách a v jednom z dvoch koncov ste sa zbavili Temných alebo ich ušetrili. Pokračovanie nazvané Metro: Last Light nasleduje pôvodný príbeh a neposúva sa do filozofického pokračovania knihy Metro 2034. Autori sa rozhodli rozpovedať to, čo nasledovalo v prípade zničenia Temných a to v akčnej podobe. Ukazujú novú cestu Arťoma za posledným Temným, ich previazané osudy a ešte viac približujú situáciu v podzemí, napätie medzi frakciami, zradu a pomstu a nastávajúcu vojnu o prežitie ľudstva.

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

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

PC, XBOX360, PS3

Firma: 4A Games

Žáner: Akcia

HT

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

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

Munície je totiž v podzemí málo - náboje sú cenné, obyčajnými strieľate, ale vojenskými verziami už platíte. K tomu si znovu budete musieť zaobstarávať plynové masky a neustále zháňať filtre, aby sa Arťom v infikovaných oblastiach neudusil. Prehľadávanie každej mŕtvoly je prioritou, aj keď tentoraz bude výsledok záležať od nastavenia obtiažnosti - ľahšie úrovne ponúkajú získanie viacerých nábojov z tiel aj jednoduchšie zabíjanie. So zvyšujúcou obtiažnosťou náboje postupne ubúdajú a začína skutočný boj o prežitie.

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

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

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

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

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

Graficky patrí Metro: Last Light do najvyššej ligy. Už to však nie je to najlepšie, čo hry dnes ponúkajú, ako tomu bolo v dobe vydania prvej časti. 4A Games síce veľmi pekne vykreslili tunely metra, zničenú planétu a nasvietenia sú jedinečné, ale na niektoré detaily si nedali pozor ako na kvalitu textúr, ktoré by potrebovali ďalšie zvýšenie, tak aj umelo vyzerajúce tváre postáv, ktoré spolu s niekoľkými ďalšími drobnosťami titul zastavili na ceste za najlepšou grafikou. Lokality sú rozmanité a rozsiahle, tunely metra plné života, v každej stanici narazíte na desiatky ľudí, pri nástupoch komunistov alebo nacistov je ich aj stovka. Postavy sú kvalitne rozanimované, na prostredie je aplikovaná PhysX fyzika, ktorá sa stará o rozpadanie objektov na malé častice, ako aj správanie látok. Metro: Last Light vyzerá pôsobivo, ale výraznejšie neláme žiadne technické bariéry.

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

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

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

9.0

+ atmosféra a postupne gradujúci príbeh
+ spoznávanie rozmanitých frakcií v podzemí
+ dynamické prestrelky
+ možnosť stealth prístupu
+ náboje a upgrady zbraní

- umelo vyzerajúce tváre postáv
- pomalý rozbeh príbehu
- Hraničiarsky mód len ako platené DLC

PIKMIN 3

RECENZIA

MICHAL KOREC

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

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

Každým dielom sa séria Pikmin obohacuje a rozširuje možnosti hrateľnosti. Pikmin 3 v jadre rovnaká s predchodcami a základ hry zostal zachovaný: sami na planéte nezvládnete nič, takí ste malí. Rasa Pikminov je ešte menšia, ale keďže si môžete vytvárať družstvá so stovkou domorodcov, nie je problém prenášať väčšie predmety, najmä ovocie, prípadne sa postaviť protivníkom - v prírode totiž číhajú nebezpečenstvá. Medzi Pikminmi nájdete silnejších, odolnejších a môžete si ich postupne vycvičiť na početné pracovné tímy, ktoré budú zdolávať prekážky a pomáhať vám splniť misiu.

Príbehový mód s príjemnou krivkou náročnosti i objemom tutoriálov, ktoré by ste mali zvládnuť pred zahryznutím sa do jadra hry, ponúka veľmi dobré tempo a štruktúru. Výmena postáv kvôli rozprávaniu deja je spočiatku trošku mätúca, ale postavy si rýchlo osvojíte spolu

s ovládaním. A to je alfou a omegou: ako zapískať na Pikmina, určiť mu smer pohybu, resp. zvoliť aktívny predmet alebo mu dať pohov. Až neskôr sa naučíte prepínať jednotlivé postavy, skupiny Pikminov a objavíte ďalšie možnosti.

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

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

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

Pätica druhov vám vystačí na širokú paletu aktivít. Najprv objavovanie okolia, ktoré je spočiatku iba limitované, no rýchlo zistíte, ako poslať Pikminov na hŕbu šutrov, z ktorých postavia most a z neho sa už presuniete do ďalšej lokality. Alebo pošlete 20 Pikminov na prebúranie brány. Niekedy sa neviete dostať cez vodu, tak hľadáte novú cestu a pod. Každá mapa sa postupne rozširuje a vy sa približujete svojim cieľom:

zachrániť Brittany, nájsť Kapitána atď.

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

Vo svete nie ste sami, natrafíte aj na rôznych živočíchov. Niektoré druhy sú neškodné, iné vám vedia pekne zavariť. Najmä keď sú desaťnásobne väčšie, vtedy používate triky ako útoky zozadu alebo treba zvoliť správny druh na boj – keď šľahá niekto oheň, nepôjdete proti nemu so skalnými Pikminmi, ale pekne s červenými. A červení zase nepatria do vody, kde sa utopia alebo si na nich pochutí žaba alebo ryba. Je na vás, akú stratégiu zvolíte – presila bežne pomôže, no hra si ešte schováva niekoľkých bossov, ktorí padnú iba po premyslenej taktike, či cez kombináciu Pikminov alebo hľadanie ľsti.

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

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

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

9.0

Grafika Pikmin 3 je nádherná. Od pristátia na planéte cez odhaľovanie jednotlivých lokalít až po kochanie sa vodnými hladinami či zamrznutou tundrou. Vymaľované prostredia oživujú desiatky až stovky malých postavičiek, ktoré si tu pokojne pochodujú alebo čakajú na vaše povely. Ich zvukové efekty pôsobia ako balzam na dušu, keď si vykračujú, viete, že sú v poriadku – a keď náhodou horia alebo sa topia, prenáša sa ich utrpenie na vás. Nie je ťažké si ich obľúbiť, naopak, aj pri veľkom počte budete bojovať za každého z nich.

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

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

- kratší príbehový mód

LEGO CITY UNDE

RECENZIA

PAVOL BUDAY

MÔŽEME SA IBA DOHADOVAŤ, AKO BY ZAFUNGOVALA HRA LEGO CITY UNDERCOVER NA PREDAJE WII U PRI ŠTARTE KONZOLY. DÔLEŽITÉ JE, ŽE HRY POSKLADANÉ Z KOCIEK DÁNSKEJ STAVEBNICE OBJAVUJÚ NOVÉ HORIZONTY A BEZ KOMPROMISOV PRENÁŠAJÚ SVOJU HRAVÚ NÁTURU, VTIPNÉ SCÉNKY A MOTIVÁCIU POZBIERAŤ VŠETKO DO ŠÍREHO, OTVORENÉHO SVETA. PARALELA S GTA SA NÚKA SAMA. NA HRÁCH, KDE JE SLOBODA KLADENÁ NA PRVÉ MIESTO, JE FANTASTICKÉ, AKO DOKÁŽU UPÚTAŤ POZORNOSŤ.

Značkou, odleskom, dominantou na vrchole kopca, zadnými uličkami, podozrivo vyzerajúcim vchodom, stavbou, ktorú ste možno videli v inej hre alebo cestou vlniacou sa nevedno kam. Každá podniknutá výprava mimo vyšliapaného chodníčka, generuje iné príbehy, ktoré zdieľate s ostatnými. Čo ste objavili, na čo ste narazili a čo zažili. Mne sa stalo nasledovné.

Nad LEGO City sa týči vysoká televízna veža. Namáhavý výstup oslávim teatrálnym zapichnutím vlajky v kostýme kozmonauta a vyhlásim ju za moju. Vedľa veže leží len tak voľne pohodená rampa a čo urobíte, keď okolo vás premávajú autá? Vytiahnete placku, zastavíte premávku, vyberiete športiak a dupnete na plyn. Keď drobné ružové kabrio vyletelo do vzduchu, hra mi v spomalenom zábere nechala čas na premýšľanie. Kam asi dopadnem? Keď sa kamera otočila zase za vozidlo, uvidel som v diaľke ďalšiu rampu. Moju kaskadérsku kariéru však ukončila križujúca električka, o ktorú som sa po dopade rozbil na desiatky kociek. Myslíte, že som to vzdal? Ale kdeže, zopakoval som a tentoraz skočil ďalej. Oveľa ďalej.

LEGO City Undercover je plná mikropríbehov plných kŕmenia prasiat, hľadania mačiatok, stavania strašiakov, obrábania polí, zalievania kvetín, vozenia sa na húsenkovej dráhe, strieľania vajec zo sliepky alebo plachtenia z budov. A dlho ich hľadať nemusíte. Stačí zastať na replike Brooklynského mosta a vyliezť na pilier. Alebo sa pomotať po zadných dvoroch domčekov ako

vystrihnutých zo zástavby okolo Lombard Street, najslávnejších serpentínach v San Franciscu.

Predtým však treba absolvovať nosnú príbehovú kampaň, ktorá sprístupňuje všetky potrebné nástroje na dobíjanie každej jednej štvrte LEGO City aj na vyčistenie bonusov a zničenie strieborných sôch hlavného zloducha Rexa Furyho. Hra kladie dôraz na jedného hráča, ak ste si zvykli na kooperatívne hranie s priateľkou alebo mladším súrodencom v predošlých LEGO hrách, musíte sa zmieriť s tým, že ulice LEGO City Undercover budete brázdiť sami. S prihliadnutím na to, zakomponovali autori okamžitú výmenu kostýmov (povolaní) hlavného hrdinu.

Z policajta Chasea sa ťuknutím do tlačidla stane zlodej pracujúci pre triádu, hasič, farmár alebo baník. Povolania získavate plnením hlavných misií a hra ich dávkuje až do samotného konca, čím vás motivuje opakovať ich, rozbiť každý jeden objekt postavený z kociek, zhrabnúť bonusy a vyčistiť ho na 100%. Zatiaľ čo v predošlých hrách ste museli vyberať, ktorú dvojicu si vezmete do Free Play módu, v LEGO City Undercover to nehrozí. Pre hasiča nie sú problém zabarikádované dvere, zlodej ich hravo vypáči, farmár zaleje kvety, po ktorých sa dá vyšplhať na strechy, farmár zase z nej doplachtí na nedostupné miesto a kozmonaut sa dokáže teleportovať.

V LEGO City Undercover nenájdete žiadnu strelnú zbraň, ak nerátame vajcomet farmára alebo strieľanie laserov. Strety s nepriateľmi sú veselé, vôbec nie násilné (používajú sa aj chvaty odpozerané z Matrixu), ostatne ako celá náplň, ktorá sa necháva inšpirovať najznámejšími detektívkami a veľkofilmami. Od úvodu, kedy sa Chase McCain vracia do LEGO City nájsť svoju lásku a zachrániť mesto, ste vystavení kanonáde gagov a vtipných situácií, nie prázdnej a obohranej paródii. Scenár chytro odkazuje na Columba, Starsky & Hutcha, Útek z väzenia Shawshank, slovíčkarčí, nešetrí skutočných hercov a vie si vystreliť aj z inak vážnych scén ako nezabudnuteľného monológu v Dirty Harry. V hre však namiesto nábojov v bubienku revolvera ráta počet vypitých káv.

LEGO City Undercover je po Lord of the Rings druhou LEGO hrou využívajúcou hovorené slovo. Nespolieha sa iba na

limitovanú mimiku tvárí plastových panáčikov, ale necháva ich prehovoriť hlasmi skúsených dabérov vhodne dopĺňajúcich bláznivé obsadenie hry od šéfa policajnej stanice, beznádejne zamilovaného kolegu po roztržitého šéfa triády, voči ktorému nik nemá rešpekt.

Ak ste už niektorú LEGO hru predtým hrali, náplň hlavných misií vás neprekvapí. Odohrávajú sa v kompaktných navzájom prepojených lokalitách, kde presúvate debny, rozbíjate na kocky autá, aby ste z nich poskladali automat, z ktorého vypadne dynamit, a ten zase otvorí striebornú bránu. Levely dokonale využívajú všetky naučené schopnosti, bez ktorých sa ku koncu nezaobídete, a občas vás zavedú aj do exteriérov a potom späť do jaskyne alebo mrakodrapu.

Príbehové misie majú vždy jasný cieľ, ale nikdy k nemu nevedie rovnaká alebo podobná cesta. Sú navrhnuté tak, aby sa v nich menila nielen téma, ale vám aj zároveň ukazovali, čo všetko sa v meste nachádza a čo všetko v ňom môžete robiť. Vymieňajú sa dopravné prostriedky, niekedy si ich musíte poskladať zo súčiastok alebo sa k nim najskôr vyškriabať skákaním. Variabilita je obrovská a hrateľnosť má mimoriadne vysoký spád aj vďaka tomu, že LEGO City Undercover sa z drvivej väčšiny odohráva v otvorenom svete.

Možností zase nie je nekonečno, ale ich počet vás v úvode môže zadusiť. Kam sa pozriete, môžete niečo urobiť, až je veľká škoda, že hra drobnosti ako prefarbovanie fúrikov či hasenie grilov nezaznačuje do mapy automaticky ani neeviduje, koľko ich máte rozrobených. Štatistika eviduje iba väčšie veci a ani tie sa všetky nezakresľujú, ale ich musíte hľadať. To by bolo v poriadku, keby sa pozbierané mince na uliciach alebo strechách domov neobnovovali po čase a mesto nebolo po chvíli také, aké ste ho našli po prvýkrát.

9.0

Aby ste boli v obraze, v hre je 450 zlatých kociek za splnenie misií, 290 postavičiek a 110 vozidiel na odomknutie. Dĺžku hry môžete spokojne rátať na tri desiatky hodín. Najdôležitejšou menou v LEGO City Underground sú stavebné kocky, z ktorých môžete vybudovať depá pre autá, rampy alebo šialené loopingy, zámok z piesku či bazén na streche hotela.

LEGO CITY UNDERCOVER JE EXKLUZÍVNOU HROU PRE WII U A PRAVDEPODOBNE ŇOU AJ ZOSTANE, ČO JE VEĽKÁ ŠKODA. PRESUN MAPY A VYUŽÍVANIE GAMEPADU AKO KOMUNIKÁTORA ČI FORENZNÉHO NÁSTROJA NA ODPOČÚVANIE ALEBO IDENTIFIKOVANIE OSÔB OTÁČANÍM SA OKOLO SEBA, BY BOLO MOŽNÉ ZAKOMPONOVAŤ AJ PRE INÉ PLATFORMY. A ÚPRIMNE BY SA BEZ NICH AJ ZAOBIŠLA. TO NEMENÍ NIČ NA VECI, ŽE IDE O MIMORIADNE KVALITNÝ DIEL SÉRIE, KTORÁ ZAČÍNALA BYŤ OBOHRANÁ. ZMENA V PODOBE OTVORENÉHO SVETA PRIŠLA AKO NA ZAVOLANIE A JE HRIECH DOŇ NEVSTÚPIŤ.

+ použitý inteligentný humor a vtipné scénky parodujúce filmy
+ tradičná LEGO hrateľnosť skombinovaná s možnosťami otvoreného sveta
+ tona bonusov a aktivít
+ obrovská výdrž aj po dohraní

- dlhé loadingy
- obnova prostredia do pôvodnej podoby
- iba pre jedného hráča

REMEMBER ME

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

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

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

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

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

PC, XBOX360, PS3

bojový systém založený na linkovaní tlačidiel (v budúcnosti podľa DONTNOD Entertainment až na elitu nevlastní nikto osobné strelné zbrane). Postupne sa rozpamätá na dlhšie a smrteľnejšie kombá, no najlepšie na tom je, že sa dajú prispôsobovať podľa potreby.

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

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

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

Remember Me je priamočiarou akciou s takmer nulovou šancou zablúdiť. Odbočenia existujú len vo forme krátkych uličiek alebo skrytých miest, kde sa nachádzajú vrecká

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

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

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

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

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

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

9.0

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

- príliš lineárne
- málo interakcie s prostredím

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 >>>

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

RAYMAN LEGEND

RECENZIA

PAVOL BUDAY

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

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

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

Rayman Legends sa nerozbieha, ale naskakuje do už rozbehnutého vlaku a zastavuje až vtedy, keď sa ozve boľavý palec alebo to jednoducho vzdáte. A je úplne normálne priznať, že niektoré levely boli jednoducho nad moje sily. Je ťažká a v poslednej tretine super ťažká. Náročnosť definovaná počtom lebiek je mimoriadne presná a určuje aj to, či bude hľadanie desiatich Teensies, pohodové alebo pekelné. Modré príšerky totiž musí

PC, XBOX360, PS3, WiiU

Firma: Ubisoft

Žáner: Arkáda

Rayman zachrániť a súčasne odomykajú nimi ďalšie úrovne. Nemusíte ich mať všetky, ale veď to poznáte, chcete ich mať všetky.

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

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

Často vám vezmú pevnú zem pod nohami a istotu oddychu po vyčerpávajúcej pasáži. Budete lietať vo vzduchu medzi cirkulárkami a plameňmi, unikať z rozpadajúcej sa budovy alebo pred hladným bossom. Rayman Legends ma vysoké tempo často narážajúce na množstvo aktivít na obrazovke. Mnoho časovo obmedzených výziev zostane nezdolaná z dôvodu, že sa na obrazovke toho deje až príliš veľa. Kým sa ich nenaučíte naspamäť a prechádzať na jeden šup, do cieľa nedorazíte. Levely sú tak totiž nastavené - jeden zle načasovaný skok vedie k reštartu.

Hra je tvorená úplne novou šesticou kapitol (každá po desať levelov a ďalších desať tvoria challenge v Invasion móde), nájdete v nich masívne súboje s bossmi, ale aj dokonale zosynchronizované čísla remixujúce najväčšie hudobné klasiky (Who-Hoo, Eye of the Tiger) a gameplay. Hudobných levelov však nie je toľko, koľko si myslíte. O tom, že patria medzi

čerešničku na torte, vedia aj autori a venovali im aj špeciálnu kapitolu. Odomknúť ju je však fuška.

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

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

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

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

9.0

Existuje iba málo hier, ktoré dokážu byť náročné a súčasne neúspech premeniť na ďalší pokus o zdolanie prekážky znovu. V Rayman Legends skutočne priestoru na chyby niet a postavičky si odnesú mnoho nadávok, ale za ten pocit satisfakcie to skutočne stojí. Keď budete odkladať ovládač a víťazoslávne dvíhať ruky nad hlavu, bude vám jedno, že Rayman občas nedoletí, kam chcete, nevyskočí, keď potrebujete, zablúdi, spadne, rozbehne sa opačným smerom.

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

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

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

RESOGUN

RECENZIA

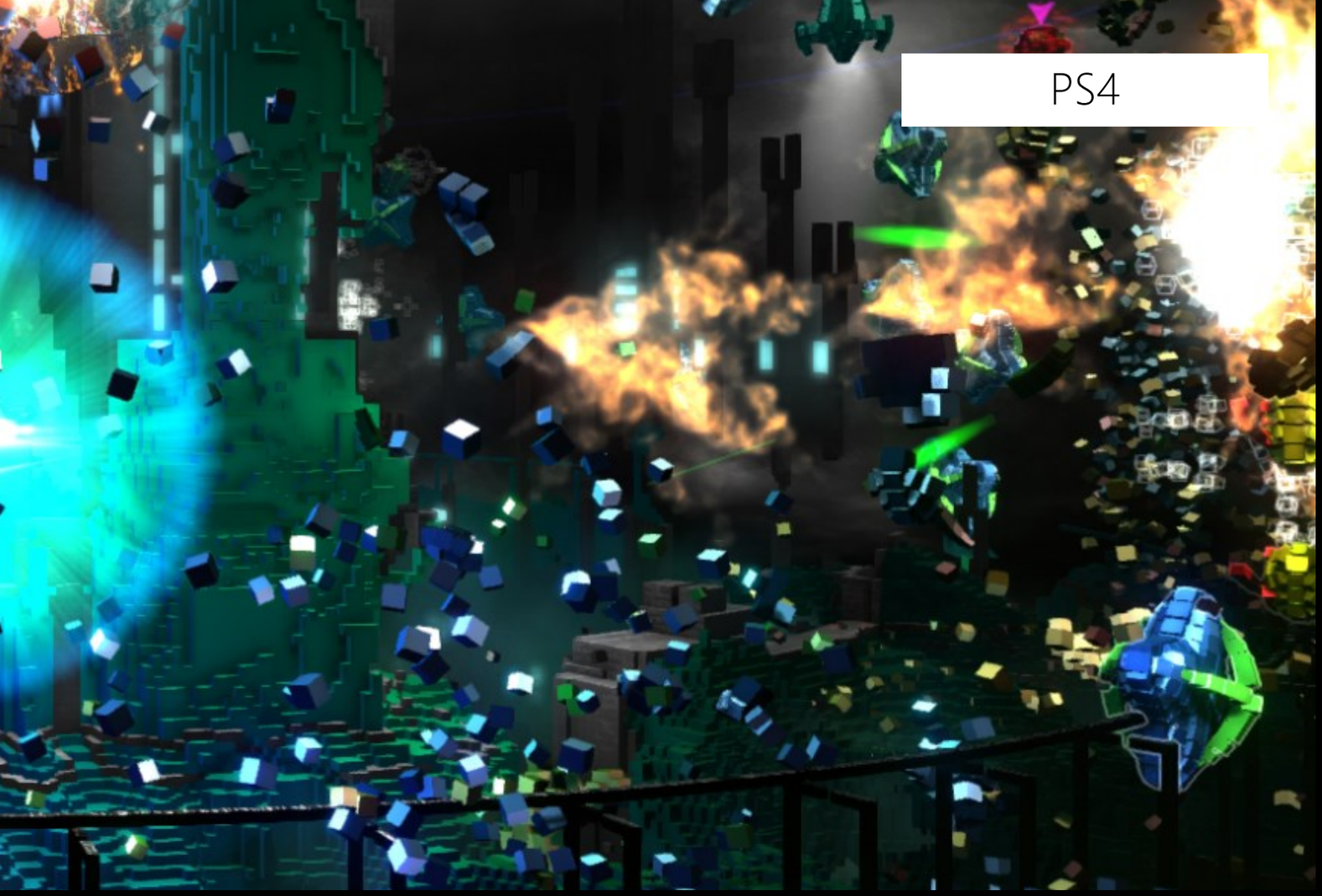
PAVOL BUDAY

RESOGUN JE O KONŠTANTNOM POHYBE S CIEĽOM UDRŽAŤ MULTIPLIKÁTOR PRI ŽIVOTE. PRÍSŤ O INDEX NÁSOBIČA BOLÍ VIAC AKO PRÍSŤ O ŽIVOT A DÍVAŤ SA AKO MALÁ LODIČKA EXPLODUJE. AKO V KAŽDEJ AUTOMATOVKE, NEJDE V NEJ O NIČ INÉ AKO O BODY. KEDYSI SA POD REKORDY PODPISOVALI HRDINOVIA INICIÁLMI A ICH HRDÉ VÝKONY ZOTRVALI LEN DOVTEDY, KÝM SA MAJITEĽ HERNE NEROZHODOL VYPNÚŤ AUTOMAT. DNES SÚ REBRÍČKY VEČNÉ, KÝM SÚ SERVERY ONLINE.

Od momentu, kedy sa do nich zapíše váš prvý výsledok, sa začne posilňovať chuť prekonávať nemožné. Resogun tak pôsobí - nezdolateľné úrovne plné nepriateľov valiacich sa z oboch strán a v strede vami ovládaná lodička. Každým ďalším pokusom sa dostávate hlbšie a hlbšie pod hypnotický vizuál až k jednoduchým pravidlám. Každým ďalším reštartom ste bližšie najskôr k finálnemu bossovi, potom k zdolaniu úrovne bez straty života a nakoniec túžbe preletieť celou hrou na jeden pokus.

Fínskemu štúdiu Housemarque sa do Resogun podarilo pretaviť filozofiu automatových hier, ktoré vás opili bombastickým vizuálom a vytiahli medzitým z vačku všetky drobné bez toho, aby ste si uvedomili, že boli postavené iba za týmto účelom. Housemarque vám na začiatok nedáva jeden, ale tri životy. A pri strate každého viete, kde sa stala chyba. Resogun aj pri vysokej obtiažnosti nie je frustrujúci, naopak vysoko motivujúci a na tom stavia magnetická hrateľnosť - na neodolateľnej chuti najskôr prekonávať samého seba a potom rekordy priateľov.

Aj z tohto dôvodu je ťažké odtrhnúť sa od hrania, objavíte novú techniku, naučíte sa využívať power-upy a každý pokus vás posunie ďalej, keď už nie v



Firma: Housemarque

Žáner: Arkáda

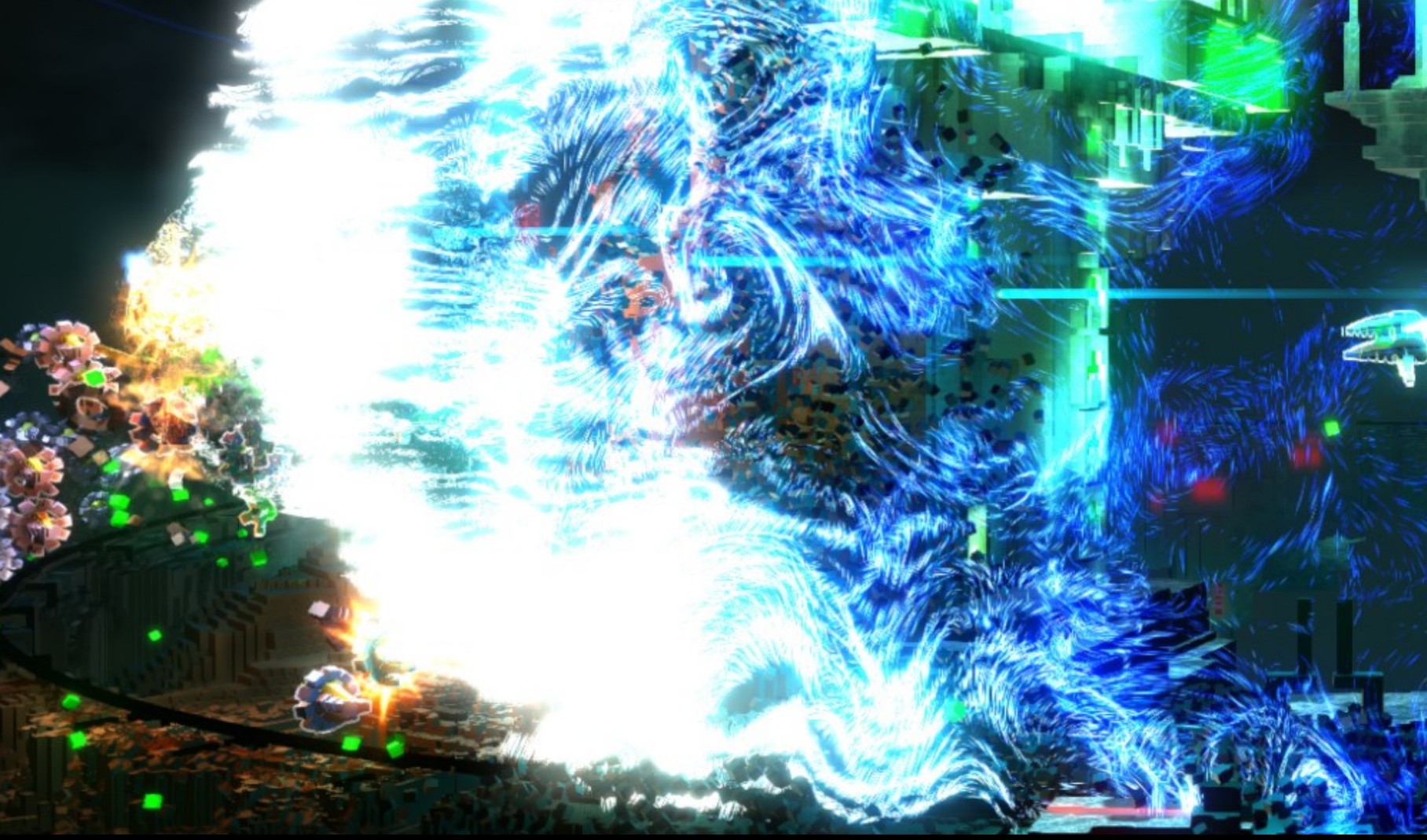
rebríčku, tak aspoň v leveloch. Nie je dôležité prekuknúť hernú mechaniku, ale využiť ju k tomu, aby ste boli v rebríčku prví (aspoň medzi priateľmi). A všetko začína výberom obtiažnosti.

Obtiažnosť v Resogun je modifikátorom všetkého - správania hry, dĺžky nabíjania power-upov, maximálnej výšky multiplikátora, rýchlosti vĺn, počtu fáz súboja s bossmi. A čím je vyššia, tým je vyššie aj bodové ohodnotenie! Okrem náročnosti si vyberáte aj loď, ktorej vlastnosti definujú nielen používanie zrýchlenia, ale aj silu kanónov. Každá má totiž iné prednosti - hra preferuje Ferox, no kladivom na bossov je najpomalšia trieda Phobos.

Výber lode mení aj taktiku boja, zrýchlenie funguje ako ofenzívno-defenzívna zbraň, dá sa ňou rozraziť celá vlna alebo z nej uniknúť a ak ste šikovní, umožní vám prejsť takto celý level bez toho, aby ste vypálili z kanónov. Problém je, že sa potrebuje chvíľu nabíjať po použití. Resogun sa na rozdiel od fantastického Super Stardust takisto od Housemarque neodohráva na orbitách planét, ale s loďou krúžite po cylindrických úrovniach. Neexistuje žiadne hore ani dolu, iba doľava a doprava, čo uľahčuje orientáciu, ale nie prechádzanie hrou.

Vlny nepriateľov sa zhmotňujú pred vami a za vami a aby toho nebolo málo, ak ich nezlikvidujete hneď, transformujú sa do agresívnejších foriem a začnú páliť naspäť. Nenechajú vás stáť na jednom mieste. Lodičke sa power-upmi vylepšuje palubný kanón a okrem toho aj Overdrive - extrémne silná energetická zbraň spaľujúca všetko v jej dosahu, no a posledným východiskom je bomba, ktorá zmetie všetko z obrazovky po obvode celej úrovne.

Skladba nepriateľov sa v pätici levelov nemení, vlny sa negenerujú, mení sa len ich pozícia, kde sa zhmotnia. V pokročilejších fázach vypĺňajú celú obrazovku a okrem uhýbania a likvidovania zachraňujete ešte aj posledných preživších na planétach. Zostrelením tzv. strážcov oslobodíte panáčika a ak ho nestihnete vziať, odnesie



ho lietajúci tanier. Ide o ďalší element zvyšujúci počet bodov na konci a prísun extra životov alebo bômb.

Resogun sa odohráva vo svete, ktorý je už za hranicou možnej záchrany. Každá jedna explózia (vaša alebo nepriateľov) ohlodáva kúsok po kúsku z prostredia zloženého z kociek - voxelov. Na konci každého levelu dochádza k mohutnej explózii tisícov častíc a až tu si uvedomíte, že všetko v hre je zložené z malých kociek, aj lodička. Podobne ako Super Stardust pri štarte PS3 aj Resogun vsádza na mimoriadne atraktívny kabátik plný efektov a absolútne plynulú grafiku doplnenú dunivou elektronikou, ktorá sa k extrémne dynamickej hrateľnosti hodí.

Housemarque vybavili Resogun aj kooperačnou hrou. Tentoraz je však možné hrať iba online, čo je rozhodne škoda. Lokálny co-op na jednej obrazovke by sa takisto uživil a neboli by na škodu ani spestrujúce módy zamerané na tých najskúsenejších alebo modifikátory ako vypnutie zbraní a zrýchľovača, ktoré by vplývali na výšku násobiča.

9.0

RESOGUN JE NAJLEPŠÍM LAUNCH TITULOM SPOMEDZI EXKLUZÍVNYCH HIER PRE PS4, JEDNODUCHÁ HERNÁ MECHANIKA SKRÝVA DOSTATOČNÚ HĹBKU, JEJ OBJAVOVANIE A ZÚROČENIE V BOJI PRINÁŠA MIMORIADNU SATISFAKCIU Z PREKONÁVANIA REKORDOV A STANOVOVANIA NOVÝCH CIEĽOV, ČOMU PRISPIEVAJÚ V MALEJ MIERE AJ TROFEJE. A KEĎ JU DOHRÁTE, MÁTE CHUŤ SA DO NEJ PUSTIŤ ZNOVU, NA VYŠŠEJ OBTIAŽNOSTI, S INOU LOĎOU. RESOGUN FUNGUJE ZA KAŽDÉHO POČASIA, DÁ SA K NEJ VRÁTIŤ, KEĎ MÁTE CHUŤ ROZMLÁTIŤ OVLÁDAČ AJ VTEDY, KEĎ POTREBUJETE VYPNÚŤ IBA NA PÄŤ MINÚT.

RESOGUN JE PRE ČLENOV PS PLUS ZADARMO.

+ rýchla grafika plná efektov
+ okamžitá, návyková hrateľnosť
+ vyzývavá obtiažnosť

- chýba podpora lokálneho co-opu

LEGEND OF ZELDA

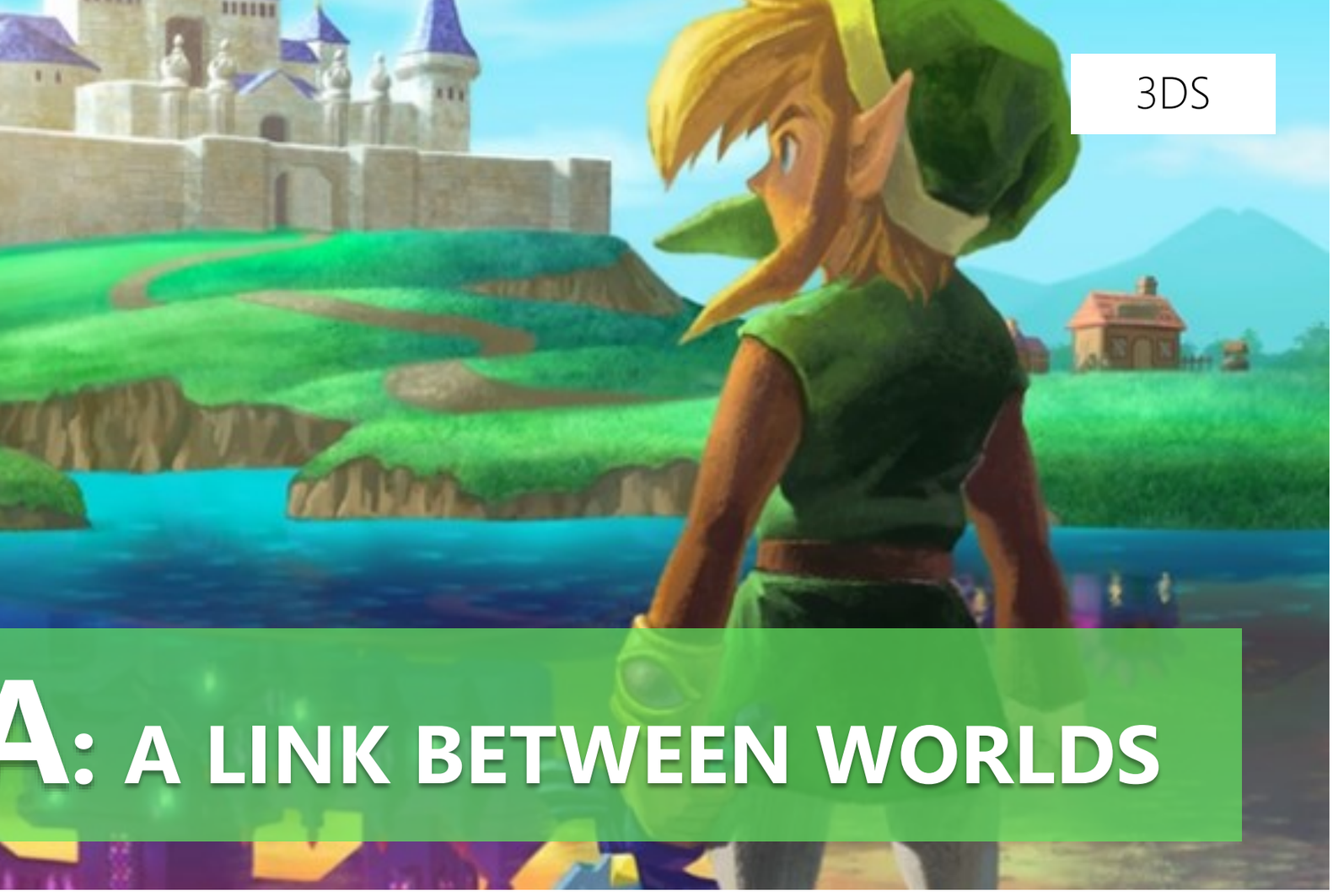
RECENZIA

PAVOL BUDAY

NEZÁLEŽÍ NA TOM KEDY, STANE SA TO. LINK ZOMRIE. VAŠIM PRIČINENÍM, NEPOZORNOSŤOU, TREŤOU FÁZOU SÚBOJA S BOSSOM, ZRADNÝM PIESKOM, RYTIEROM, KTORÝ NA VÁS VYSKOČÍ PRI TRADIČNOM KOSENÍ TRÁVY. V THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS DOSTANETE NA VÝBER. NIE JE TO TRADIČNÝ ODCHOD DO MENU A REŠTART, ALE MOŽNOSŤ, ČI CHCETE POKRAČOVAŤ Z DUNGEONU, KDE STE POLOŽILI ŽIVOT ALEBO Z BEZPEČIA DOMČEKA. MÁ TO VŠAK HÁČIK. POWER UPY A SCHOPNOSTI SI PRENAJÍMATE A NESKÔR ZA PORIADNY OBNOS PEŇAZÍ KUPUJETE. MÁTE NA VÝBER. KÚPIŤ ALEBO PRENAJAŤ. RISKOVAŤ ALEBO ÍSŤ NA ISTOTU?

Prekopaný ekonomický systém a spôsob získavania schopností už nie je závislý na hlušení bossov v presnom poradí, ale podmieňuje sa prieskumu prostredia a preferencií hráča a voľbe, ktorého zo siedmych mudrcov zachrániť ako prvého. Zoznamovanie s hrou tým netrpí, nepôsobí to zmätočne a ani radikálne nepodkopáva výzvu.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds nemá tradičný tutorial ani sa nespolieha na navigačné značky. To je sila, ale aj slabina hier The Legend of Zelda, pretože sa v nich dá stratiť a zdanlivo ocitnúť v “slepej uličke”. Označí vám miesta dungeonov, ale už nepovie, ako sa tam dostať. Chce po vás, aby ste na to bádaním a skúšaním prišli sami. Neexistuje tu žiaden žurnál, kam sa zapisujú questy ani sa nezvýrazňujú zaujímavé miesta, tie si musíte označiť špendlíkmi a mnohé iné si držať v hlave, čo pri dvoch paralelných svetoch, medzi ktorými cestujete, je samo o sebe výzvou.



3DS

A: A LINK BETWEEN WORLDS

Firma: Nintendo

Žáner: Akčná Adventúra

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds nie je remakom legendárneho dielu The Legend of Zelda: A Link To The Past, ale jeho iteráciou (ostatne ako každý diel série) S 20-ročnou legendou zdieľa štruktúru a rozloženie sveta. Po triumfálnom vytiahnutí meča zo skaly je vám pridelená identická úloha, oslobodiť siedmych mudrcov, dedina Kakariko je na východ od hradu a mnohí bossovia môžu vyvolávať spomienky.

Reprodukcia Hyrule pri zvolení izometrického pohľadu môže byť familiárna, no nehrá sa rovnako. A Link Between Worlds je vôbec prvou hrou zo série s plne otvoreným svetom. Vzhľadom na to, že si môžete u prefíkaného obchodníka Ravia, ktorý sa mimochodom nasťahuje do vášho domčeka, požičať ktorúkoľvek zbraň a power up, kľudne môžete odpaľovať skaly alebo sa medzi stĺporadím presúvať pomocou kotvy či dvíhať bloky z piesku.

Nie je to benevolentnosť a rozbitie predvolenej cesty, kľúčovou schopnosťou v hre je premena v 2D obraz. Narozdiel od Paper Maria sa neotáča perspektíva, ale Link sa dokáže prisať k akejkoľvek rovnej ploche a v podobe maľby sa po nej v jednej rovine prechádzať. Stačí tak málo a pohľad na tradične navrhnuté dungeony, kde truhlice a uzamknuté dvere zvýrazňuje kompas a ich cieľom je otvoriť vráta k bossovi, sa dramaticky mení.

A dungeony sú na to pripravené. Tam, kde nevedie žiadna viditeľná cesta, sa dá na druhú stranu prejsť po stene, do druhej miestnosti sa prešmyknúť ako list papiera cez úzku štrbinu alebo pomedzi mreže. Ste schopní pozrieť sa za roh, objaviť truhlicu alebo spínač. Premena v obraz sa stala elementárnou súčasťou nielen prieskumu, ale aj boja. Pred mnohými útokmi je vhodnejšie zaliezť do steny a prekvapiť nepriateľa od chrbta alebo sa tam pred ním schovať. Prechod medzi 2D a 3D podobou sa dá využiť aj na vytláčanie objektov zo stien napríklad mostov či malých potvoriek, za ktoré vám Matka Maiamai vylepší zbraň.

Ako maľba môžete obtekať stĺpy, obísť dungeon po vonkajšom múre a vojsť do inak nedostupnej miestnosti. V mnohých podzemiach ide skôr o získanie kľúča a cesty k nemu ako o boje, ktoré sú vďaka ovládacej schéme prispôsobenej pre hru s izometrickým pohľadom, veľmi rýchle. Najvernejším spoločníkom Linka je pochopiteľne meč (dá sa dvakrát upgradovať), ale má po ruke aj luk, verný bumerang či vrhač fireballov.

Netradičnou zmenou je nahradenie munície (šípov, bômb) energiou zdieľanou so schopnosťou meniť sa do 2D. Pri streľbe sa rýchlo vyčerpá, takže udržuje zbrane na uzde a vás neustále v strehu. Takmer každý súboj sa dá vyriešiť súbojom s mečom. Naraz môžete mať zvolené iba dve zbrane, ich selekcia je pomerne svižná cez rýchlu voľbu aj počas akcie. V inventári si môžete vybrať posuvníkom, ktoré z predmetov chcete pri voľbe cirkulovať. Fľaštička s červeným či modrým nápojom je na dosah na dva kliky.

Po Hyrule a alternatívnom svete nazvanom Lorule sa dá pohodlne cestovať pomocou čarodejníckej metly, stačí len aktivovať miesta, kde sa ukladá pozícia. Po smrti sa z dungeonu môžete vrátiť bez ťažkostí do domčeka, požičať si upgrady, zájsť po zásoby a vrátiť sa naspäť alebo preskúmať mnohé z nepovinných dungeonov. Hra vás síce nevedie vpred za ruku, ale zobrazuje mnohé nápovedy formou symbolov zbraní, aké budete v podzemí potrebovať, nezabúda ani na úplných nováčikov, ktorí využijú služby špeciálnych okuliarov odhaľujúcich duchov s radami alebo si po pomoc zájdu k veštcovi.

Hra si počas celej doby udržuje vysokú náročnosť v dungeonoch ich rafinovaným dizajnom. Zvolený izometrický pohľad necháva vyniknúť vrstvené podzemia. Obyčajne sa nepohybujete iba po jednom poschodí, ale často aj po visutých chodníčkoch a ste donútení medzi nimi skákať cez diery. S orientáciou a odhadom pomáha mimoriadne 3D obraz, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds patrí do klubu hier, ktoré sa oplatí hrať v 3D.

NEMÁ REVOLUČNÉ POWER-UPY ANI ZBRANE, KTORÉ BY STE UŽ PREDTÝM NEPOUŽILI. EXPERIMENTOVANIE SO ZMENOU PERSPEKTÍVY SA NAKONIEC NINTENDU VYPLATILO, PRECHOD Z 3D DO 2D APLIKOVANÝ NA HRDINU ZMENIL RADIKÁLNE POHĽAD NA PRECHÁDZANIE DUNGEONOV, Z ČOHO ŤAŽÍ POCIT ZO ZDOLÁVANIA PREKÁŽOK. SATISFAKCIA Z RIEŠENIA HÁDANIEK PRICHÁDZA ČASTO A ŽENIE VÁS DO OBJAVOVANIA SVETA, NA KTOROM JE HRA POSTAVENÁ. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS NIE JE VÔBEC KRÁTKA, ČO JE TAKISTO VEĽKÝM PLUSOM A S ODOMKNUTÝM HERO MÓDOM S TUHŠÍMI NEPRIATEĽMI ODSTRAŇUJE AJ POČIATOČNÝ STRACH ZO ZNÍŽENIA VÝZVY.

9.0

+ mechanika premeny na 2D využitá v bojoch aj pri prieskume
+ otvorený svet a požičiavanie power+upov
+ rafinovane navrhnuté dungeony
+ dôraz kladený na objavovanie sveta pri minime slov a sprievodného textu

- žiadne nové power-upy
- prílišná podobnosť s pôvodnou klasikou
- nízka obtiažnosť súbojov s bossmi

COMPANY OF HE

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

STRATÉGIA COMPANY OF HEROES SPÔSOBILA PRED NIEKOĽKÝMI ROKMI VEĽKÝ ROZRUCH A ZARADILA SA MEDZI NAJLEPŠIE VOJNOVÉ STRATÉGIE. V DUCHU HESLA "MIER DOČASU, VOJNA NAVEKY" SA SPOLOČNOSŤ HRDINOV VRACIA NA FRONT V COMPANY OF HEROES 2, KDE EŠTE ZOSTALO DOSŤ NACISTOV NA PLNOHODNOTNÉ POKRAČOVANIE. TENTORAZ SI ALE TVORCOVIA NEVZALI ZA VZOR TROCHU OKUKANÚ AMERICKÚ ARMÁDU ANI SPOJENCOV, ALE VŠETKÉHO SCHOPNÝCH SOVIETSKYCH SÚDRUHOV.

Ruská armáda rozhodne nebola zbabelá a v druhej svetovej zvrátila nepriaznivý priebeh vojny. Štrnásť dynamických misií v novom ťažení si preto plne zaslúži, hoci neukazujú len dobré, ale aj zlé stránky červenej armády, o ktorých sa dlhé roky hovorilo iba pošepky. Kampaň je prerozprávaná obžalovaným ruským dôstojníkom, ktorého viny a zásluhy vychádzajú na svetlo prostredníctvom denníka, ktorý dočítate po viac ako desiatich hodinách. Začína sa pekne z ostra v okupovanom Stalingrade, bojovať sa bude aj o Moskvu a Leningrad a potom sa bitky presunú do okupovaného Poľska. Zrejme nepoviem priveľa, keď prezradím, že kampaň vrcholí bitkou o Berlín. Napokon, ak sa chcete dozvedieť, ako skončil poručík Isakovič, aj tak vám nezostane nič iné, ako sa osobne prebojovať až k ríšskemu snemu.

Hoci je jasné, že pôjde predovšetkým o oslobodzovanie území od nacistov, ciele misií sú dostatočne pestré. Samozrejme, nebude chýbať obsadzovanie kľúčových bodov, ktoré prinášajú suroviny, muníciu a palivo na produkciu a umožňujú privlastnenie jednotlivých sektorov. Postup s nápaditými úlohami ani náhodou nie je monotónny. Čaká vás vypaľovania obydlí, ktoré nesmú padnúť do rúk nepriateľom, obrana okrajových štvrtí mesta, aby Nemci nevykĺzli z obkľúčenia, aj špionážna misia so snajpermi. Slušne potrápi zneškodnenie Tigra v osade len slabo vyzbrojenou pechotou a následne udržanie opraveného tanku v bezpečí kvôli výskumu. Vedľajšie zadania síce nie sú zvlášť ohodnotené, ale

zneškodnenie ďalekonosného delostrelectva alebo oslobodenie väzňov poskytne v boji užitočné výhody.

V misii spravidla stačí úvodná základňa s niekoľkými budovami a tak sa môžete sústrediť na boj. Okrem pechoty, tankov a vozidiel zo základne, môžete hojne využívať okamžité posily z radov čerstvých odvedencov, ktorí pri častom používaní umožnia povolať aj frontových odvedencov a napokon trestné prápory. Jedná sa o rýchlo prístupné posily, ktoré limituje len maximálna kapacita vojska. Rýchlo ich privoláte pomocou ikony na obrazovke, podobne ako neskôr pokročilú podporu, napríklad letecký nálet a bombardovanie. Mimo kampane tieto vymoženosti získate po výbere veliteľa , ktorého prostriedky sa postupne sprístupnia a závisia od zvolenej doktríny. Odvedenci môžu aktivovať motivujúci pokrik, ktorý ich dočasne zrýchli a povzbudí a podobne, ako ďalší vojaci, dokážu prevziať na bojisku ťažké guľomety, delá a aj poškodené tanky, ktoré opravia ženisti.

Čaty, rovnako ako v pôvodnej hre, vedia vstupovať do budov, dokážu sa účinne kryť za objektmi, môže ich zastrašiť nepriateľská presila a po príkaze na ústup, pri veľkých stratách, sa stiahnu na základňu. Lenže tam ich zvyknú čakať neľútostní komisári, ktorí nepripúšťajú stiahnutie z bojiska a tak sú schopní strieľať do vlastných radov. Prítomnosť týchto fanatických vodcov naznačuje ikona nad minimapou. Väčšina jednotiek má špecifické schopnosti a zdokonaľuje si výzbroj individuálnymi platenými vylepšeniami. Ženisti sa stávajú hrozbou po prikúpení plameňometu, snajperi odhalia bojisko svetlicami, tanky vystreľujú špeciálne strely. Tieto vymoženosti poskytujú účinné taktické možnosti, ktoré sa neraz hodia, ako soľ. Vojaci aj technika získavajú skúsenosti a tri povýšenia reprezentované hviezdičkami. Trojhviezdičkový veterán účinne označí nepriateľa a má vyššiu obranu a presnejší zásah.

Z ťaženia sa môžete presunúť do online režimu hry, kde sa zapojíte do vzájomných bitiek hráčov jeden na jedného až štyria na štyroch a tu už je na výber aj nemecká strana a jej velitelia. Nacisti tentoraz získavajú skúsenosti a vyššie hodnosti poctivou drinou, ako ich ruskí oponenti. V boji ťažia predovšetkým zo silných tankov, zatiaľ čo sa súdruhovia viac spoliehajú na pechotu. Víťazí sa obsadzovaním bodov, ktoré znižujú počítadlo nepriateľa na nulu alebo totálnou porážkou

súperov v anihilácii. Hráči môžu bojovať aj v jednom tíme proti počítaču.

Za povšimnutie stoja bojiská, čo je zaujímavý režim zahrňujúci sériu výziev a misií. Každá skupina misií obsahuje sériu bitiek v danom roku s jednotkami, ktoré boli dostupné v tom období. Hráčov postup do ďalšej etapy závisí od množstva dokončených scenárov, ktoré sa zobrazujú na mape. V ponuke sú kooperačné mapy, kde v prípade neprítomnosti živého spoločníka vypomáha AI a sólo výzvy pre jednotlivca so špecifickými podmienkami. Cieľom je dobytie dôležitých pozícií a zlikvidovanie konvoja, obsadzovanie sektorov niekoľkými oddielmi pechoty, o ktoré nesmiete prísť, alebo likvidácia nemeckých budov Kaťušami, kde sa čas predlžuje ničením civilných objektov. Ponuku bitiek dopĺňajú štandardné boje proti AI, kde sa vyhráva obsadzovaním víťazných bodov.

Bojiská a multiplayer umožňujú pred zápasom upraviť parametre armády. Progresom v akomkoľvek režime hráč nadobúda skúsenosti, levely, medaily a hodnosti a splnením určitých podmienok, napríklad častým používaním Molotovho koktailu, odomyká nových veliteľov, vylepšenia pre jednotky, ako je vyššia presnosť a odolnosť a tiež nové skiny pre vojenskú techniku. Súčasne sa dá použiť len niekoľko úprav, ale je možné zostaviť viacero setov, z ktorých si hráč pred bojom vyberie ten najvhodnejší. Úpravy armády sú výbornou motiváciou a odmenou za úspechy v single aj multiplayeri. K tomu ešte môžete pripočítať novozavedené Steam obchodné karty, ktoré tiež predstavujú spôsob, ako hraním dosiahnuť extra bonusy a doplnky.

Samotný postup na bojisku nedoznal výraznejšie zmeny, čo vzhľadom na kvalitné scenáre, rozmanité misie a vylepšenia armády vôbec neprekáža. Za zmienku ale stoja špecifické podmienky na zasnežených mapách, ktoré poskytujú zaujímavé možnosti. V snehu zostávajú stopy, ktoré prezradia blízkosť nepriateľov. Počas fujavice mrzne pechota a treba ju zohriať pri ohniskách alebo na chvíľu natlačiť do budov. Silne podchladení vojaci zahynú, preto pozorne sledujte teplomer, ktorý signalizuje kritický stav jednotky. Zima vie zavariť aj technike, ktorá sa presúva po zamrznutej rieke. Nepriateľská paľba naruší vrstvu ľadu a tanky sa jednoducho utopia. Tu zohráva svoju úlohu predovšetkým fyzika, vďaka ktorej sa jednotky aj šmýkajú a uplatní sa tiež pri deštrukcii budov a prostredia, kde

zostávajú trosky, spálené stromy a krátery po bombách.

Fyzikálne zákony v spojení s výbornou grafikou, efektmi výbuchov a množstvom detailne spracovaných objektov vytvárajú dokonalé bojiská. Na niektorých miestach, hlavne v úzkych uličkách miest, sa však tanky sťažka predierajú terénom a neraz správajú dosť nemotorne. Dotieravá AI nepriateľov postupuje pomerne rozumne, hoci ako prípadný spojenec za veľa nestojí. Aby ste si hru vychutnali v plnej kráse, potrebujete dosť silné železo. Na niektorých mapách sa PC veľmi nezapotí, ale na vybraných bojiskách, kde je zhutnená zmes vojska, výbuchov a poveternostných vplyvov, to môže byť peklo.

COMPANY OF HEROES 2 NEOHÚRI ORIGINALITOU, ALE NAPRIEK TOMU SA ZARADÍ MEDZI NAJLEPŠIE STRATÉGIE ROKA. ADRENALÍNOVEJ KAMPANI SKVELE SEKUNDUJÚ BOJISKÁ S VÝZVAMI A KOOPERÁCIOU A DO TRETICE AJ TRADIČNÝ, ALE STÁLE EFEKTNÝ MULTIPLAYER. HNACÍM MOTOROM V BOJI SÚ ODOMYKATEĽNÉ ODMENY A ÚPRAVY ARMÁDY DO ĎALŠÍCH BITIEK. TAKÁTO KOMBINÁCIA NENECHÁ CHLADNÝM ŽIADNEHO

9.0

+ bohatá ponuka herných režimov
+ vplyv zimy na pechotu a techniku
+ úpravy armády pre ďalšie boje
+ výborné spracovanie a atmosféra

- nemotorná technika v úzkych priestoroch
- AI v úlohe spojenca zlyháva

FIFA 14

RECENZIA

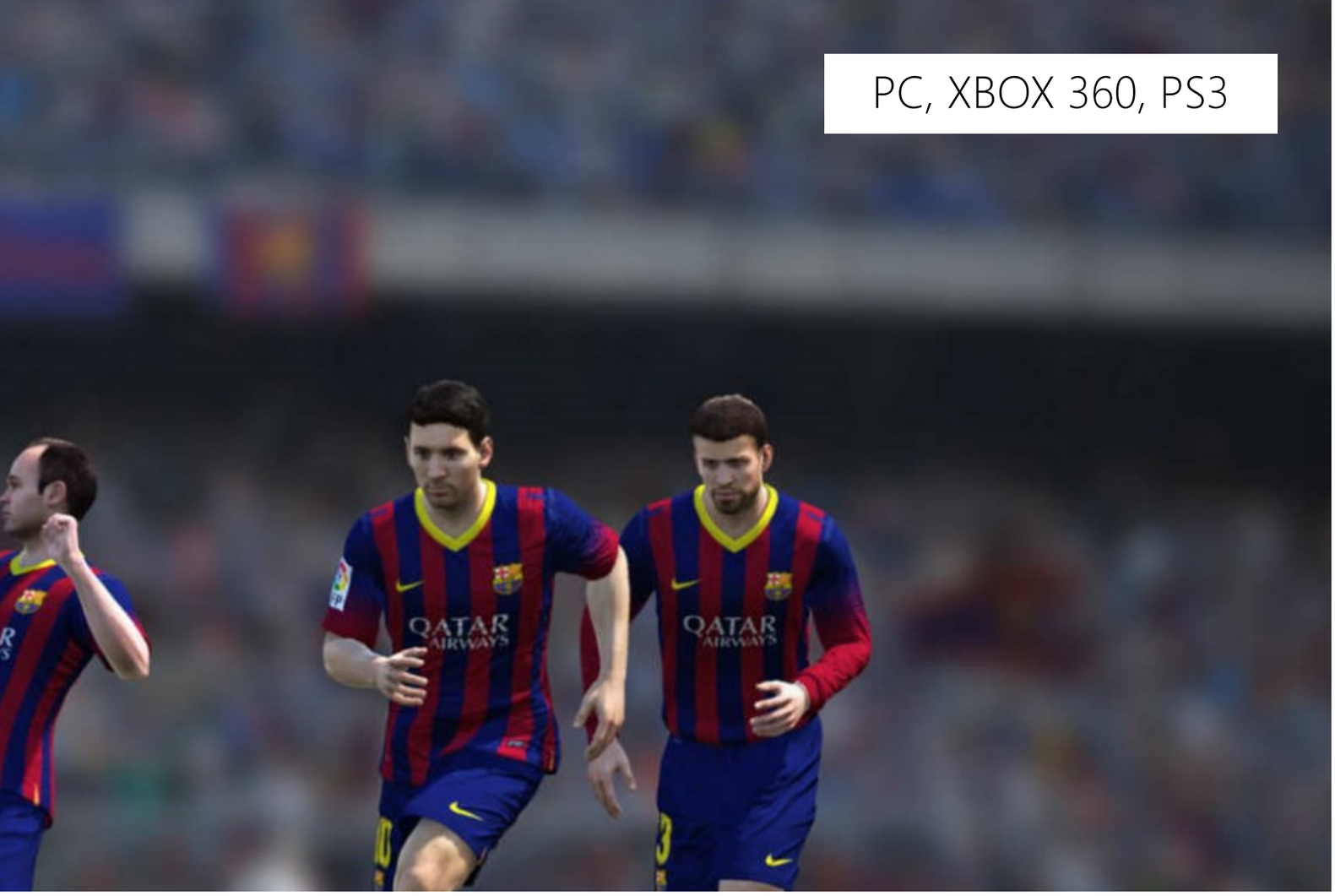
JURAJ MALÍČEK

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

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

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

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



PC, XBOX 360, PS3

Firma: EA Sports

Žáner: Šport

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

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

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

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

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

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

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

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

9.0

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

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

INJUSTICE: GOD

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

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

Komiksové univerzum DC možno nie je globálne až také známe ako v prípade konkurenčného gigantu Marvelu, ale jeho sila tkvie v individualitách. Každý pozná Batmana, Supermana či Jokera. Keď už nie z komiksu, tak aspoň z oblečenia z čínskych obchodov. Notoricky známe postavy sú však v kontraste so zvyškom univerza, o ktorom vie u nás pár ľudí. Aj preto môžeme na komiksové videohry nazerať aj ako na marketing. Chcú predať menej známe postavy, čím sa vyvolá záujem o ne aj v iných médiách.

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

XBOX360, PS3

OS AMONG US

Firma: NetherRealm studio

Žáner: Bojovka

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Moderná bojovka však potrebuje aj prepracovaný

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

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

vypožičala z albumu Delta Machine pre záverečné titulky.

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

9.0

+ nečakane silný príbeh
+ obrovské množstvo obsahu
+ bonusy a easter eggy
+ Roomy v online hre
+ postavy
+ interaktívne arény

- online nebeží úplne ideálne
- podobnosť s posledným dielom Mortal Kombat
- mnoho ľudí nepozná vybrané postavy

8.5

D'S
DELI
Open 24
hours

CRYSIS 3

RECENZIA

PETER DRAGULA

JE TOMU 6 ROKOV, ČO CRYTEK VYTVORIL LEGENDÁRNY CRYSIS. HRU, KTORÁ NA SVOJU DOBU EXCELOVALA GRAFIKOU, PONÚKALA OTVORENÝ PRÍSTUP K RIEŠENIU ÚLOH A HLAVNE ŠPECIÁLNY OBLEK S TAKTICKÝMI MOŽNOSŤAMI. BOLO NA HRÁČOCH, ČI VYUŽIJÚ PRIAMY ÚTOK, STEALTH, ALEBO TAKTICKÝ POSTUP. AUTORI TÝMITO MOŽNOSŤAMI POSTAVILI ZÁKLADY SÉRIE, KTORÉ SI ZACHOVÁVA CRYSIS DODNES. CRYSIS 2 SÍCE PO PRECHODE DO MESTA, S PRIDANÍM KONZOLOVÝCH PLATFORIEM OBMEDZIL VEĽKOSTI LEVELOV, UBUDLA VOĽNOSŤ A MASÍVNE BOJE, ALE NÁMESTIA STÁLE UMOŽŇOVALI TAKTIZOVAŤ A POUŽÍVAŤ RÔZNE PRÍSTUPY K LIKVIDOVANIU CIEĽOV. DO TRETEJ ČASTI CRYTEK SĽUBOVAL NÁVRAT SPÄŤ A PODARILO SA MU TO.

V Crysis 3 sa totiž mieša otvorenosť a džungľa z prvej hry s mestským prostredím druhej hry a zavedie vás tak do mestskej džungle. Znovu sa ocitnete v New Yorku, ale je iný ako si ho pamätáte. Po 32-ročnej vojne je v troskách a zapúzdrený aj so zvyšnými Ceph mimozemšťanmi. New York sa stáva hlavným stanom korporácie CELL, ktorá tu našla niečo, čím ovládala celý svet - neobmedzenými zásobami energie. Netuší však, s čím sa zahráva. Vie to len jeden muž, posledný vojak navlečený do nanoobleku - Prorok.

Vie, že pokým na svete existujú Ceph bytosti, svetu hrozí nebezpečenstvo. Spolu s malou skupinkou rebelov a so Psychom po svojom boku sa púšťa do likvidácie CELL, odhalenia tajomstva skrývajúceho sa v New Yorku aj vysvetlenia všetkých otázok z prvej hry, počnúc tou prvou - čo je vlastne nanosuit? Je to len bojový oblek dodávajúci neuveriteľnú silu, alebo je to niečo viac, niečo iné?

PC, XBOX360, PS3

Firma: Crytek

Žáner: Akčná

Crysis 3 vás v kampani znovu pozýva na vizuálne jedinečný a možnosťami takmer neobmedzený výlet. New York je stále obsadený CELL jednotkami a vzmáhajúcimi sa pozostatkami Ceph armády, ktorá sa nehodlá vzdať bez boja. Ostáva teda na nás, aby ste tam upratali. Urobíte tak v siedmich rozsiahlych misiách. Tie kombinujú menšie lokality s väčšími a rôznymi možnosťami prechodu prostredím. Od malých lúk s vysokou trávou, v ktorých na vás ticho čakajú Ceph útočníci, cez rozmanité budovy, až po rozsiahle parky a celé štvrte mesta, ktoré prechádzate na vozidlách.

Rozmanitosť je vďaka kombinácii džungle a zničeného mesta ešte vyššia ako v predchádcajúcich hrách, rovnako aj možnosti postupu. Nechýbajú funkcie obleku, kde hlavne sila a neviditeľnosť budú vašou oporou, a spolu s ďalšími možnosťami ich budete vylepšovať malými, ale aj postupnými upgradmi. Samozrejmosťou je modifikácia zbraní o lepšie zásobníky, mieridlá, tlmiče alebo aj špeciálne náboje.

Veľkých vylepšení sa dočkal Vizor mód, ktorý analyzuje celé prostredie, ukáže dôležité veci a pridá aj novinku v taktike hry a to hackovanie objektov na diaľku. Jednoduchou minihrou ovládnete automatickú vež, ktorá sa namiesto vás bude sústrediť na nepriateľov. Rovnako sa dajú hacknúť mechanickí nepriatelia, deaktivovať míny alebo spustiť systémy dôležité pre postup vpred. Je to zábavný, aj keď väčšinou nie nevyhnutný prídavok, hra totiž ani teraz neurčuje jednu cestu vpred. Závisí na vás, či budete všetko prechádzať plnou silou, pokúsite sa prebehnúť pod rúškom neviditeľnosti alebo sa takticky zakrádať a ostreľovať nepriateľov.

V Crysis 3 pribudla nová zbraň a to luk, ktorá z vás spraví skutočného lovca. Luk je totiž tichá a smrtiaca zbraň, ktorá v kombinácii so silou nanoobleku a neviditeľnosťou dokáže ovládnuť bojisko. Má však aj nevýhodu a to nízky počet šípov, ktoré si treba vždy po vystrelení pozbierať. Na druhej strane ak nepreferujete tiché zbrane, v hre

nájdete dostatok útočných pušiek, granátometov, raketometov a vyskytnú sa aj supersilné mimozemské kanóny, ktorými rozmetáte nepriateľov.

Samotnú kampaň prejdete bez problémov za päť hodín čistého času, aj keď podľa vašej taktiky a počtu umierania sa to môže vyšplhať o hodinu alebo dve vyššie. Je to však málo na dostatočné si vychutnanie jedinečného prostredia zničeného mesta, ako aj na spracovanie množstva úlomkov informácií doplňujúcich Crysis univerzum, ktoré do seba na koniec zapadnú. Minimálne dvojnásobná dĺžka hry by bola potrebná.

Dĺžku hry dokáže zvýšiť len opätovné prechádzanie na vyšších obtiažnostiach alebo multiplayer, pre ktorý si hráči Crysis nekupujú, ale treba dodať, že 8 módov a 12 máp je ponuka, ktorá vyvažuje základnú výbavu Call of Duty a Battlefield. Je takmer jasné, že sa im chce hra podobať, ale žiaľ jediným, čím vystupuje z radu, je neviditeľnosť. A to je presne niečo, čo skôr odradí masy hráčov ako ich priláka.

Na druhej strane hráčov, ktorí si vedia na bojisku spraviť prehľad a radšej taktizujú, je neviditeľnosť spolu s ponukou špecializovaných modifikácií obleku ideálna. Mimo štandardných bojov, tímových bojov a obsadzovania kontrolných bodov vyniká Hunter mód, v ktorom neviditeľní Nanosuit bojovníci s lukmi lovia Cell jednotky.

Oproti Crysis 2 sa do multiplayeru vrátilo jedno vozidlo - mech Pinger s ktorým môžete rýchlo eliminovať nepriateľov. Je to však stále ďaleko od pôvodného Power Struggle módu z prvej Crysis hry , kde rozsiahle prostredie dopĺňali rozmanité vozidlá a boje 32 hráčov. V Crysis 3 je všetko stále menšie aj početnosťou bojov, kde po sebe strieľajú 16 hráči na PC a 12 hráčov na konzolách. Na druhej strane boje sú rýchle a akčné.

Multiplayer umožňuje postupné vylepšovanie obleku, pribúdanie zbraní a dopĺňajú to štandardné classy, z ktorých si jeden vyberiete alebo definujete vlastný.

Doplnkom je New York feed, ktorý zhromažďuje informácie o vašej hre a aktivite priateľov.

Graficky CryEngine 3 v sérii znovu exceluje, opäť zdvíha latku vizuálu hier o krok vyššie a doslova zahajuje novú generáciu hier. Jedinečné scenérie, pôsobivé efekty a detailne spracované prostredia vynikajú nad ostatnými hrami, aj keď stále im ešte chýba jeden krok k dokonalosti. Miestami uvidíte slabšiu textúru alebo animáciu, ktorá nie je plynulá. To sú však len detaily, ktoré zaniknú v celkovej ostrosti obrazu a dynamike bojiska, od explózií, až po vysokú vejúcu trávu, do ktorej sa priam žiada skočiť.

Tentoraz už Crytek nedegradoval PC verziu a hi-res balík s DX11 podporou už pridal v základnom balení, respektíve teraz je už samotné DX11 povinné. Výkono však Crysis 3 nemá problémy a funguje aj na pomalších systémoch (a ako ukázal Razer aj tabletoch) aj na hi-end zostavách, kde si so SLI kartami na maxime zahráte v

1080p pri 60 fps, respektíve aj v 3D. Na priemerných kartách by ste nemali mať problém spustiť hru aj na vysokých detailoch pri 30 fps.

Čo sa týka konzol, tam si hra udržuje kvality Crysis 2 a mierne ich vďaka novým efektom posúva vpred. Jednoznačne sa ku koncu generácie zaradzuje medzi najkrajšie hry, aj má jednu chybičku, ktorá ju delí od dokonalosti a to subHD rozlíšenie.

Vizuál dopĺňa nemenej impresívna zvuková stránka, kde streľba a hluk bojiska môže súperiť s Battlefieldom. Rovnako hudobný podmaz nasleduje vysokú kvalitu predchádzajúcich hier a navodzuje atmosféru nového sveta, ktorý treba objavovať. A nemenej kvalitný je aj dabing postáv, kde treba vyzdvihnúť Psycha, ktorý to mal posledné roky ťažké a je to z jeho rečí cítiť. Rovnako aj Prorok bojuje počas celej hry s vlastnými problémami, čo vás vťahuje do deja.

8.5

Podčiarknuté, zhrnuté, Crysis 3 je jednoznačne kvalitný titul po všetkých stránkach, až na dĺžku kampane, ktorá sťahuje jeho hodnotu. Vzniká totiž pocit, že ide skôr o expanziu ako samostatnú hru. Vynahradzuje to však grandióznym ukončením celej trilógie a vysvetlením všetkých prvkov a postáv série, rovnako aj multiplayerom, ktorý pre online hráčov ponúka desiatky hodín a bodku za všetkým dáva jedinečná grafika nastoľujúca štandard novej generácie hier.

CRYSIS 3 JE PRE FANÚŠIKOV POVINNÁ JAZDA, KTORÚ JEDNODUCHO TREBA PREJSŤ A UŽIŤ SI JEJ VYVRCHOLENIE. TERAZ UŽ LEN OSTÁVA ČAKAŤ, AKÝM SMEROM SA CRYTEK VYBERIE NABUDÚCE. HLAVNÝ PRÍBEH SÍCE SKONČIL, ALE AKO VŽDY DODÁVAJÚ AUTORI - STÁLE JE ČO V DANOM UNIVERZE VYROZPRÁVAŤ.

+ príbeh, ktorý spája všetky Crysis časti a ukončuje trilógiu
+ levely s otvoreným prístupom
+ základom hry je lov
+ multiplayer s dostatkom obsahu
+ grafika posúva hry do novej generácie

- krátka kampaň
- len minimálne využitie vozidiel

STARCRAFT II : HEA

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

PRAVDA JE VO HVIEZDACH A SILA V HORDE ZERGOV, KTORÍ NAĎALEJ TERORIZUJÚ VESMÍR. NA ICH NÁVRAT SME ČAKALI BEZMÁLA TRI ROKY. INVÁZIA PRÁVE ZAČALA A NIKTO NIE JE V BEZPEČÍ. PÔVODNÍ AJ NOVÍ HRDINOVIA, AJ ANTIHRDINOVIA SA STRETÁVAJÚ NA BOJOVOM POLI A PRÍBEH NAČATÝ VO WINGS OF LIBERTY SA POSÚVA DO DRUHEJ TRETINY.

Určite nie je tajomstvom, že sa dej StarCraft II: Heart of The Swarm sústredí na ťaženie zergov, ktorých povedie šarmantná a nebezpečná Sarah Kerrigan. Pravdepodobne máte za sebou kampaň za terranov z úvodu trilógie (týždeň pred premiérou som si ju s chuťou zopakoval na hard obtiažnosti) a ste zvedaví, ako sa hlavná hrdinka opäť spojí s rojom. Zrejme tiež chcete vedieť, ako sa budú ďalej vyvíjať osudy Sarah a Jima Raynora, ktorý bojoval o jej záchranu na svojom krížniku Hyperion. Keďže najzaujímavejšou časťou nového príbehu je úvod kampane, ktorý zodpovedá hlavné otázky, nepoviem vám, ako sa začína, ale kam povedie. Kráľovná čepelí sa postaví proti Domíniu a Arcturusovi Mengskovi, vďaka ktorému zlyhala snaha o jej poľudštenie a znovu rozohnila túžbu po krvi. Aby však mohla čeliť starému rivalovi, potrebuje silu zergov a musí ísť v stopách zabudnutých predkov a starobylých bohov.

Bezmála tridsať nových misií sľubuje rozsiahle ťaženie na dlhý čas, opak je však pravdou. Značnú časť totiž tvoria koridorové mapy, kde sa nestavia, iba prechádza komplexom chodieb k určenému cieľu. To spravidla netrvá dlho. Ďalšiu časť predstavujú takzvané evolučné misie. Sú síce zaujímavé a vedú k špecializácii každej zergovskej jednotky, lenže ich priebeh je banálny. Vždy sa jedná o test dvoch odnoží vybraného druhu, z ktorých si po nenáročnej skúške

ARTH OF THE SWARM

zvolíte lepšiu alternatívu. Tieto misie majú formu jednoduchých tutoriálov, takže sú rýchle a ľahké. Voľby sú permanentné a takto napríklad vzniknú zerglingovia s krídlami, ktorí skáču na vyvýšené plochy, alebo sa namiesto toho rýchlo liahnu a z jedného vajíčka hneď tri kusy. Jedna evolučná misia vám dokonca umožní produkovať obľúbených lurkerov zo StarCraft: Brood War, útočiacich spod zeme.

Komplexných strategických misií s produkciou a výstavbou potom už nezostáva tak veľa, no sú nápadité a majú rôznorodé ciele. Budete kradnúť vajíčka zergovskej kráľovnej, ničiť protossovské transporty, tumormi aktivovať spóry, ktoré zničia krížniky, či deaktivovať štíty, aby ste prelomili nepriateľskú obranu. Tak, ako vo Wings of Liberty, sú aj tu misie zatraktívnené špecifickými podmienkami. Na jednej planéte pri útokoch využijete krutú zimu, ktorá v etapách zamrazí protossov, inde ste vystavení neustálym atakom nukleárnych bômb. Na rozdiel od pôvodnej kampane terranov však nie ste tak často v časovom strese, hoci sa aj tu treba niekedy ponáhľať, aby ste stihli splniť úlohu. Kerriganová je prítomná takmer v každej misii, občas ju doplní iný hrdina a po úmrtí sa zakrátko oživí v hniezde.

Ťaženie koordinujete z vašej lietajúcej základne, zergovskej lode Leviathan, kde si volíte misie a vylepšenia a pomáha vám niekoľko poradcov. Väčšinou sú to zergovia, no ak ste hrali StarCraft: Brood War, spomeniete si na veliteľa Stukova, ktorý sa vrátil ako vodca infikovaných. Hoci systém pripomína možnosti krížnika Hyperion Jima Raynora, zergovské menu a spôsob vývoja je odlišný. Pri napredovaní opäť postupujete z planéty na planétu a postupne odomykáte nové jednotky. No hoci si vyberiete poradie misií, postup je v podstate priamočiary a nedočkáte sa žiadnych volieb, kde by ste si zvolili, na ktorú stranu sa postavíte. Teda nijaká dilema a vlastné rozhodnutia, ktoré by priniesli odchýlku v príbehu. Škoda. Druhou položkou v menu je evolučná jama so zergovským výskumníkom, ktorý zadáva už spomínané evolučné misie

s permanentnými mutáciami. Okrem toho sú tu zhromaždené všetky odomknuté druhy zergov a každý má trojicu individuálnych bonusov, z ktorých je vždy jeden aktívny. Bonusy môžete meniť pred každou misiou a výdatne pomáhajú jednotkám v ďalšom boji. Zvyšujú rýchlosť pohybu, poškodenie, pridávajú liečenie alebo možnosť zasiahnuť lietajúce ciele jednotke, ktorá bežne takú schopnosť nemá. Túto miestnosť si určite obľúbite.

Ešte viac si však zamilujete Kerriganovej vývojový strom. Má sedem vývojových stupňov, ktoré sa odomykajú pri navýšení levelov hlavnej hrdinky. Sarah však nezískava úrovne klasickým zbieraním skúseností, levely sú odmenou za hlavné a vedľajšie úlohy v misiách. Na každom stupni sú dve, neskôr tri jedinečné schopnosti, z ktorých môže byť aktívna vždy len jedna, ale dajú sa prepínať. Sú to aktívne útoky, ktoré postava používa v boji, kinetický výboj, liečenie alebo vyvolanie výbušných banelingov. V sortimente sú aj pasívne bonusy, napríklad Kerriganová pri útoku infikuje obeť a z nej sa vyliahnu zergovia s limitovaným životom. Patria sem aj

užitočné prvky, ktoré sa týkajú základne, ako ťažba plynu bez robotníkov, liahnutie dvoch dronov z jedného vajca, či automatické oživenie padlých zerglingov pri hniezde. Vrcholom Kerriganovej schopností je devastačná apokalypsa alebo vyvolanie masívneho lietajúceho mutanta Leviathana. Skutočná lahôdka.

Po zavŕšení kampane si môžete opakovane prejsť všetky misie z archívu a pozrieť jedinečné videosekvencie, ktorými je Blizzard povestný. Aj tentoraz majú svoje osobité čaro a dotvárajú príbeh, ktorý nie je zlý, ale dalo by sa z neho vyťažiť aj viac. A prítomné sú aj doplnkové režimy, výzvy, módy, boje proti AI a hlavne multiplayer. S Heart of The Swarm prichádzajú aj do sieťovej hry atraktívne zmeny. Jedná o globálne úpravy online systému Battle.net, ktoré musia byť aplikované aj pre Wings of Liberty. Preto sú vo forme aktualizácie pre všetkých hráčov StarCraft II. V expanzii teda fakticky platíte len za kampaň a hŕstku nových jednotiek v sieťovej hre. Ak vám teda ide len o multiplayer a zaobídete sa bez skromných posíl, je otázne, či sa vám kúpa datadisku oplatí. To však nič nemení na tom, že inovované bitky viacerých hráčov sú teraz atraktívnejšie. Hráči majú lepšie užívateľské rozhranie, sociálne funkcie a nové a zdokonalené motivačné prvky. V ligových aj pri nehodnotených hrách v boji proti AI, iným hráčom, ako jednotlivec alebo až v štvorčlenných družstvách, získavate skúsenosti. Narastá level každej rasy, za ktorú hráte, aj celkový level hráča. S tým sú spojené trofeje, ikony avatarov a ďalšie bonusy.

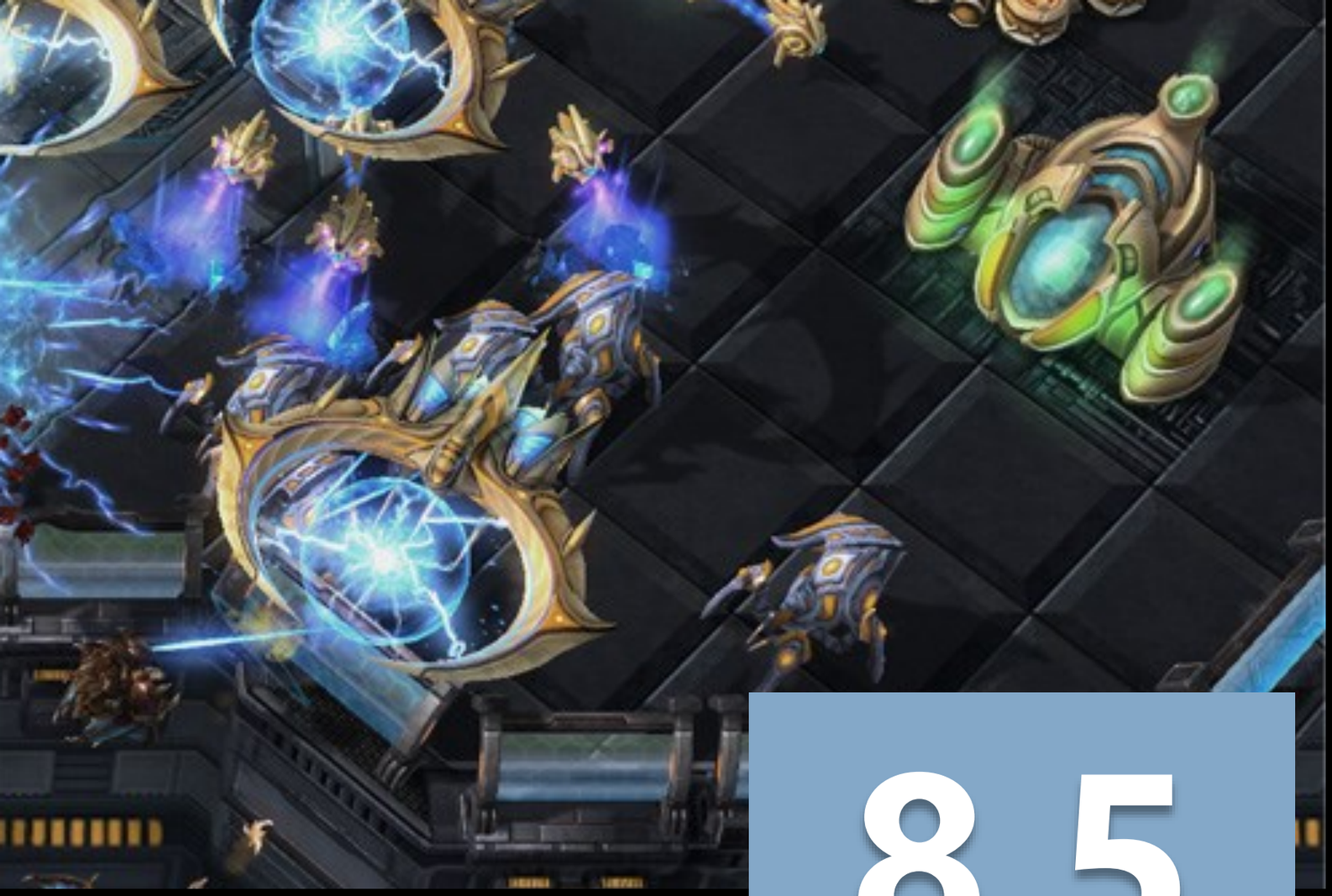
Priamo na bojisku v multiplayeri nedošlo k radikálnym zmenám, ale pribudli užitočné doplnky, ako ikona na zhromaždenie všetkých bojových jednotiek, ktoré doznali určité úpravy, napríklad tanky už začínajú s obliehacím módom. Užitočné sú aj záznamy zápasov s možnosťou vstúpiť do rekapitulovanej hry a skúsiť iný postup v nahratej situácii. Skrátka sekundárnych noviniek je dosť a prispievajú k väčšiemu komfortu hráčov. Pritom v multiplayeri, tak ako v prípade Wings of Liberty,

nenájdete niektoré jednotky, ktoré používate v ťažení, alebo síce sú, ale s inými schopnosťami. Každá rasa však v multiplayeri dostala niečo navyše. Silné protossovské letectvo obdržalo podpornú jednotku Oracle a účinného Tempesta ideálneho na plienenie báz zo vzduchu.

Ľuďom pomáha Hellbat, ktorý sa mení na skautské vozidlo, ale skutočne užitočná je Widow Mine, malý útočný systém, ktorý sa zahrabe do zeme a atakuje pozemné a letecké ciele. Neviditeľné míny dokážu vo väčšom počte veľmi účinne brániť základňu, ale aj spacifikovať skupiny nepriateľov. Môžu tiež skomplikovať zriadenie nepriateľských báz. Zergom pribudol Swarm Host, ktorý sa zahrabe do zeme a samočinne vypúšťa roje kobyliek, ktoré majú limitovanú životnosť. Vo vzduchu sa plíži Viper, ktorý môže preniesť ľubovoľnú, či už vlastnú alebo súperovu jednotku a presunúť ju na iné miesto. V bitkách hráčov však nemá veľké uplatnenie. Aj napriek užitočným vylepšeniam, ak vás multiplayer doteraz nezaujal, nezmení to ani jeho zdokonalený formát.

StarCraft II: Heart of The Swarm je vydareným pokračovaním Wings of LIberty, napriek tomu, že má formu expanzie, nie rovnocenného titulu, ako bolo pôvodne prezentované. Pri kúpe krabicovej verzie počítajte s tým, že budete potrebovať inštaláciu základnej hry Wings of Liberty. Ak ju máte stále na disku aj s poslednou aktualizáciou, prídavok spustíte prakticky okamžite. Dáta sa priebežne sťahujú len pri spúšťaní misií a nahrávaní nových máp. Aj to svedčí o tom, že sa jedná o menej náročnú nadstavbu, kde sú kľúčové prvky vyformované a bez radikálnych zmien. V tejto súvislosti sa nedá nepoložiť otázku, prečo sme na túto expanziu museli čakať tak dlho.

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM ÚSPEŠNE POKRAČUJE V NAČATOM PRÍBEHU. ŤAŽENIE PRINÁŠA UNIKÁTNY VÝVOJ ZERGOVSKEJ RASY, ALE SAMOTNÝ DEJ A SKLADBA KAMPANE NEDOSAHUJE KVALÍT WINGS OF LIBERTY. STÁLE



JE TO VŠAK OSOBITÝ ZÁŽITOK V KRUHU OBĽÚBENÝCH A DNES UŽ KULTOVÝCH POSTÁV AKO SÚ JIM RAYNOR A SARAH KERRIGAN. NAVYŠE S VÝDATNÝMI ÚPRAVAMI MULTIPLAYERU. AJ KEĎ TÁTO EXPANZIA VZHĽADOM NA DLHODOBÝ VÝVOJ NEPRINIESLA AŽ TAK VEĽA NOVÉHO, JE TO POVINNOSŤ PRE PRIAZNIVCOV STARCRAFTU.

NEVIEM AKO VY, ALE JA SA UŽ SA NEVIEM DOČKAŤ VYVRCHOLENIA SÁGY V ZÁVEREČNEJ KAPITOLE LEGACY OF THE VOID. LEN DÚFAM, ŽE NEBUDE POTREBNÉ ČAKAŤ ĎALŠIE TRI ROKY.

8.5

+ unikátny vývoj zergov v kampani
+ niekoľko nových jednotiek
+ vylepšený multiplayer
+ skvelá atmosféra

- pomerne krátka, priamočiara kampaň bez dramatických zvratov
- po dlhodobom vývoji nie až tak výdatný obsah

ROME: TOTAL WA

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

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

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

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

AR 2

Firma: Creative Assembly

Žáner: Realtime stratégia

podpory senátorov, takže každý čin treba uvážiť a nebrať na ľahkú váhu úklady iných predstaviteľov frakcie.

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

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

lídrovi môžete plne dôverovať. V každom prípade, spojenci nikdy nie sú na škodu, pretože nepriateľov na viacerých frontoch bez pomoci nezvládnete.

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

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

Vojenské jednotky na mape aj tentoraz reprezentujú figúrky s vlastnými názvami a symbolmi. Označenia sú veľmi nápadité a prispôsobené frakcii za ktorú hráte. Určite sa viac stotožníte s rímskou légiou Italica, gréckou armádou Árov des alebo barbarským loďstvom Agronina

pomsta, najmä keď sa zdokonalia v boji. Skúsenosti, bonusové vlastnosti a schopnosti získava nie len veliteľ, ale nezávisle na ňom aj družina. Niekoľkohviezdičkový generál, ktorý zvýši účinok rôznych bojových skupín, na čele vojakov, s výhodami pri obliehaní alebo nočnom boji, to je silná kombinácia. Preto strata veliaceho vždy zamrzí, hoci je aj po zavraždení agentom nahradený iným, ale neskúseným vodcom. Rozprášenie armády veteránov sa dá kompenzovať naverbovaním novej, ktorá obnoví odkaz, čiže si ponechá názov aj bonusy.

Pri kontakte s nepriateľom bojujete osobne, alebo si počkáte na vygenerovaný výsledok, kde nastavíte, či sa AI bude správať agresívne, defenzívne, alebo vyvážene. Výber režimu určite má vplyv na výsledok boja, rozhodne o stratách a niekedy aj o tom, či bitka skončí víťazstvom alebo prehrou. Pri boji o mestá sa využijú aj obliehacie zbrane a po dobytí sídla určíte, či ho budete drancovať, alebo prisvojíte bez násilia. Rovnako spečatíte osud zajatcov, ktorých môžete prepustiť, pozabíjať alebo zotročiť, čiže využijete ich pracovnú silu vo svojich

8.5

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

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

TRAILER >>>

GEARS OF WAR JU

RECENZIA

JAROSLAV OTČENÁŠ

PLANÉT SERA JE ZACHRÁNENÁ, LOCUSTI PORAZENÍ. TAK KONČÍ TRETÍ DIEL EPICKEJ SÉRIE GEARS OF WARS, KTORÁ NÁS SPREVÁDZA OD ZAČIATKU AKTUÁLNEJ GENERÁCIE NA PLATFORME XBOX. A STÁLE NEPOVEDALA POSLEDNÉ SLOVO. POD OCHRANNÝMI KRÍDLAMI EPIC GAMES TOTIŽ POĽSKÉ ŠTÚDIO PEOPLE CAN FLY PRINÁŠA SVOJ POHĽAD NA UNIVERZUM GEARS OF WAR S PODTITULOM JUDGMENT.

Často sa stáva, že po uzavretí série „posledným dielom" sa siaha po spin-offoch alebo prequeloch. Judgement je tým druhým, jeho dej je zasadený pred udalosti Gears of War a popisuje príbeh jednotky Kilo. V nej mladý Damon Baird velí Augustovi Coleovi (áno, týchto dvoch pánov poznáte z rozprávania Marcusa Fenixa), mladej kadetke Sofia Hendrik a svojskému Padukovi. S jednotkou Kilo sa zoznamujete za veľmi zvláštnych okolností, jej členovia sú zatknutí a čaká ich vojenský sud za zradu. Plukovník Loomis je rozhodnutý ich na mieste zastreliť, ale dáva im šancu na vysvetlenie a tak sa vojaci vyjadrujú k uplynulým udalostiam. Následne tak prežívate časť príbehu v koži každého z nich. Čo sa vlastne stalo v Halvo Bay? Kde je tajná superzbraň, ktorá môže zmeniť priebeh vojny? A aké ultimátne zlo sa skrýva pod menom Karn?

Singleplayerová kampaň netradične ponúka dve položky. Prvá nesie názov Judgment, druhá Následky (hra prichádza s českými titulkami, použijem teda oficiálny preklad). Ak sa niekde naplno prejavil rukopis Pople Can Fly, tak to je určite v kampani Judgment. Tá je totiž spracovaná veľmi netradične. Skladá sa z množstva krátkych, cca 5 min trvajúcich misií, po ktorých ste vždy oboznámení s vašimi úspechmi. Celkové hodnotenie misie odzrkadľuje počet získaných hviezd a práve za tieto môžete neskôr odomknúť aj Následky, okrem toho ale hra sleduje aj rôzne vyznamenania, štatistiky a odmeny, za ktoré si sa v menu dajú nakupovať skiny pre zbrane, uniformy a ďalšie doplnky.

JUDGMENT

Samotnej hre rozdelenie na krátke misie neuškodilo, práve naopak. Pre ešte intenzívnejší zážitok si levely môžete spestriť tzv. odtajnením. Odtajenia sú v podstate modifikátory, ktoré zvyšujú náročnosť misií a je iba na vás, či ich budete používať alebo sa zaobídete bez nich. Modifikátory menia gameplay rôznymi spôsobmi. Niekedy máte k dispozícii len konkrétne zbrane, inokedy bojisko zahalí búrka zhoršujúca viditeľnosť, ďalšie vám na splnenie úlohy presne vymedzia čas, znemožnia regeneráciu zdravia či nahádžu iné polená pod nohy.

Naproti tomu kampaň Následky je klasickým Gears of War Jej príbeh poodhaľuje činy Bairda počas udalostí v Gears of War 3 a v koži COG vojaka sa vraciate do Havlo Bay, aby ste sa stretli so starým známym Padukom a s jeho pomocou sa pokúsili získať vojenskú loď. Menším problémom je, že loď sa vďaka prívalovej vlne nachádza na streche domov a tak jej oslobodenie nie je triviálnou záležitosťou. Ak budú mať ortodoxní fanúšikovia výhrady k spracovaniu kampane Judgment (čo je, priznajme si, celkom reálne) Následky ich uspokojí v plnej miere. Žiadne päť minútové misie, žiadne odtajnenia, žiadne hodnotenia hviezdami, iba starý poctivý Gears of War.

Dôležité je, že sa nemusíte vôbec báť o to, či sa People Can Fly podarilo zachovať atmosféru predchádzajúcich častí série. Každý výstrel, každý rozrezaný Locust, každý odhodený granát nenechávajú nikoho na pochybách, že toto je skutočne Gears of War. Judgment sa opiera o základné piliere série, akciou nabitá 3rd person strieľačka s dôrazom na používanie úkrytov, zábavných zbraní, kombináciou bojov na diaľku i na blízko a sympatické postavy steroidmi napichaných žoldnierov. Noví vývojári ale zároveň slepo nenasledovali kroky Epic Games a ich rukopis na hre je zásluhou nového prístupu ku singleplayer kampani rozpoznateľný na prvý pohľad. Jediné, čo je by si zaslúžilo z ich strany väčšiu pozornosť, sú súboje s bossmi. Jeden jediný boss na celú hru je veľmi, veľmi málo.

Aké by to bolo pokračovanie (res. prequel) bez prídavkov v podobe nových zbraní a monštier? Z dostupného arzenálu spomeniem hlavne dva pamätné kúsky. Prvým je granátomet Booshka strieľajúci projektily odrážajúce sa od stien a druhým snajperka Markza, o niečo slabšia než klasická ostreľovačka. Chýbajúcu silu však kompenzuje automatickou (bez nabíjania) streľbou v zoom režime. Zástupy Locustov rozšíril rager.

Na prvý pohľad vyzerá ako obyčajný rádový vojak vyzbrojený puškou, stačí však pár rán a rager sa zmení na poriadne nasrdené monštrum útočiace na blízko.

Prejdenie prvej kampane na obtiažnosti hard so všetkými odtajneniami vám bude trvať zhruba 6 hodín, druhá kampaň pridá ďalšie 3 hodinky. Tu nastupuje na rad ďalší tromf Gears of War Judgment a tým je multiplayer. Ani v hre pre viacerých hráčov sa People Can Fly nebáli urobiť niekoľko zmien. Najväčšou je vypustenie režimu Horda. Čože, žiadna Horda? Nemusíte sa báť, mód Prežitie ponúka podobný zážitok ako Horda. Vojaci sú rozdelení do classov (inžinier, medik, vojak, snajper) a ich úlohou je spoločnými silami zastaviť 10 vĺn útočiacich Locustov. Na rozdiel od Hordy v Prežití nie je možné stavať opevnenia, môžete ich však opravovať a inžinieri dokážu zvrátiť priebeh bitky vhodným umiestnením vežičiek. Boje v Prežití sa v rámci jednej mapy dynamicky posúvajú. Ak sa nepriateľom podarí zdolať vaše pozície, súboj sa posunie do iných priestorov a až ničenie generátora vo finálnej štvrtej časti znamená absolútny koniec.

Podobnými pravidlami ako Prežitie sa riadi aj Ovládnutie. Sarančatá útočia na pozície COG a snažia sa postupne po častiach mapy prepracovať až ku generátoru. Locustov ale v tomto móde preberajú do rúk živí hráči a spoluprácou viacerých „povolaní" (od tickrov až po Kantusov a stonožky) sa snažia prekonať obranné línie ľudí. Ponuku multiplayeru uzatvárajú Team Dominancia (obsadzovanie dôležitých bodov na mape) a Pre všetkých (klasický deathmatch). Nesmiem zabudnúť ani na možnosť prejdenie oboch kampaní v kooperácii štyroch hráčov.

Osem rokov starý hardvér Xboxu žmýka nový Gears of War do sucha. Síce sa možno nevyrovná najlepšie vyzerajúcim najnovším AAA hrám z PC, napriek tomu ale bojuje aj na poli grafického spracovania so cťou a nemá sa za čo hanbiť. Za výborný celkový vizuál môže najmä bohatosť scén na objekty, malé detaily a rôzne efekty.

PEOPLE CAN FLY MÔŽU BYŤ NA SVOJE DIELO PRÁVOM HRDÍ. DO HRY SA IM PODARILO ZAKOMPONOVAŤ VŠETKO DÔLEŽITÉ Z PREDCHÁDZAJÚCICH ČASTÍ SÉRIE, NO

8.5

JUDGMENT ZÁROVEŇ NESIE ICH VLASTNÝ RUKOPIS. NIE VŠETKY ZMENY MUSÍ AKCEPTOVAŤ ORTODOXNÉ PUBLIKUM A ABSENCIA PORIADNYCH SÚBOJOV S BOSSMI SA NESTRETNE S POROZUMENÍM ASI VÔBEC U NIKOHO. CELKOVO SA ALE STÁLE BAVÍME O ŠPIČKE V ŽÁNRI 3RD PERSON AKCIÍ S KVALITNÝM SINGLEPLAYEROM A ZÁBAVNÝM MULTIPLAYEROM.

BALENIE HRY GEARS OF WAR JUDGMENT OBSAHUJE AJ KÓD NA STIAHNUTIE PLNEJ VERZIE GEARS OF WAR 1.

+ dve rozlične poňaté kampane
+ tradične dobrý multiplayer
+ štatistiky, medaile, ocenenia
+ nové zbrane a monštrá
+ Gears of War 1 v cene

- spracovanie hlavnej kampane nemusí sadnúť každému
- málo bossov

TRAILER >>>

OUTLAST

RECENZIA

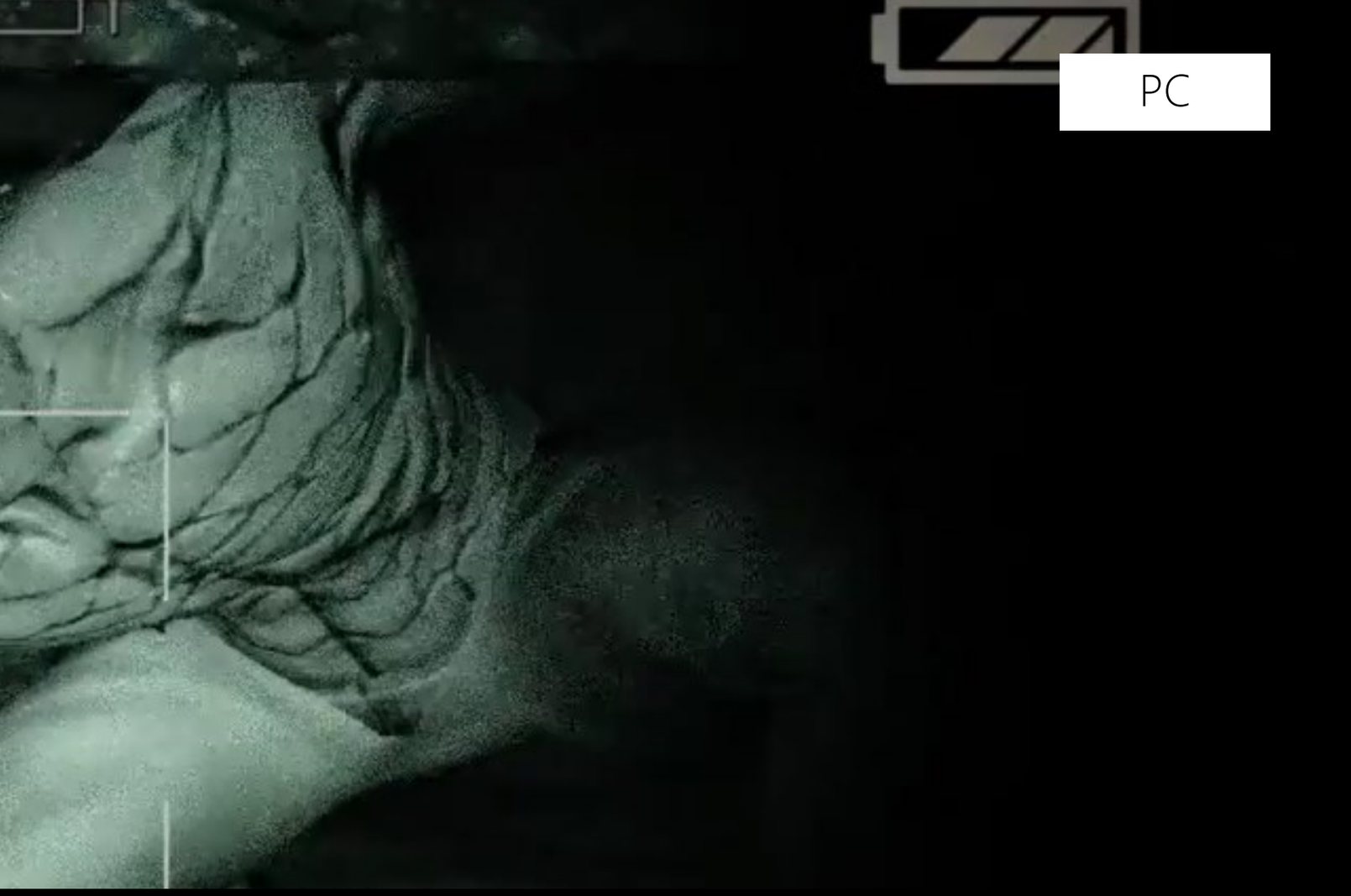
BRANISLAV KOHÚT

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

POKÉMON X & Y

RECENZIA

MICHAL KOREC

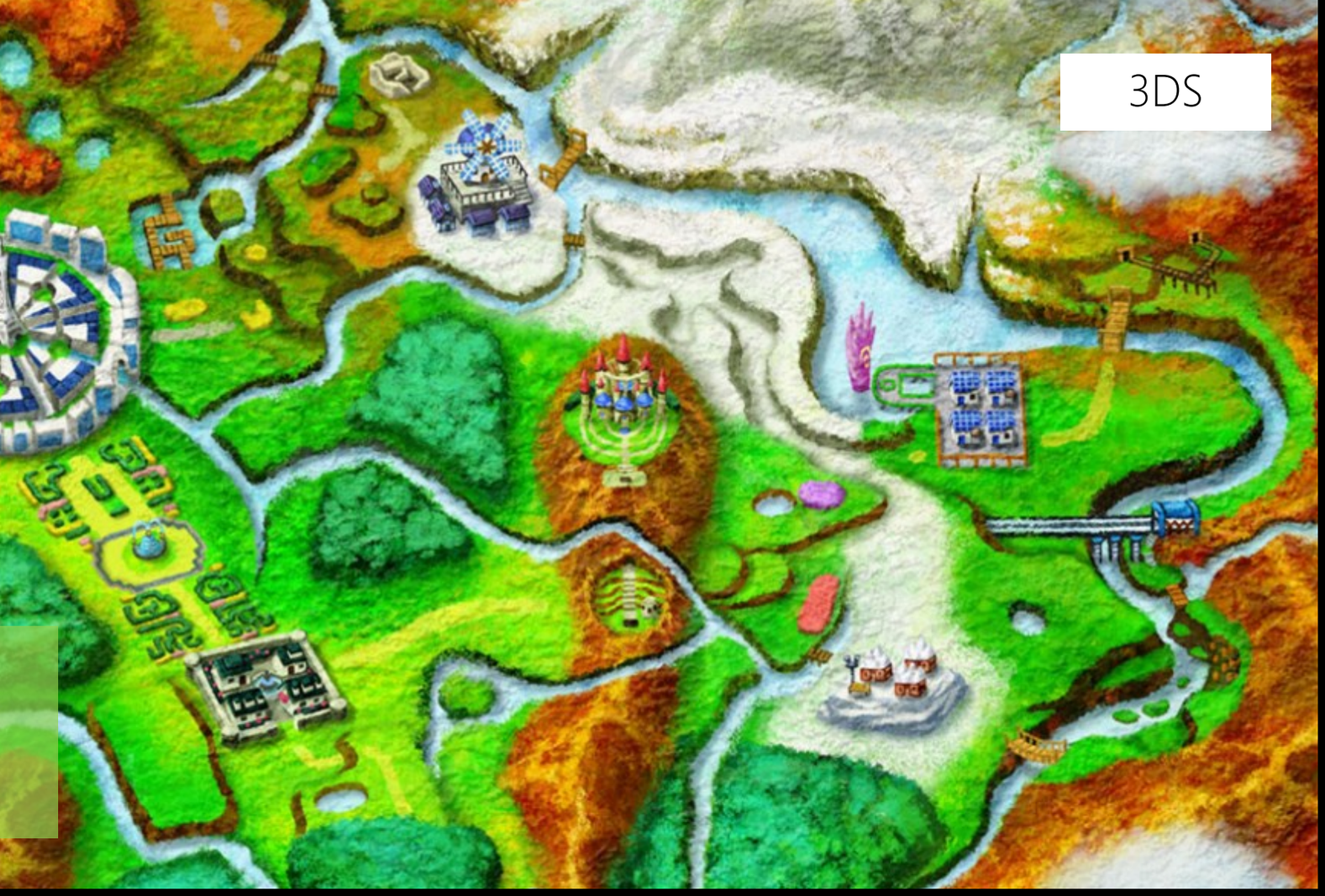
NINTENDO SI DALO S PRÍCHODOM PLNOHODNOTNÉHO DIELU POKÉMONOV PRE 3DS NAČAS. PO PREDKRMOCH AKO SUPER POKÉMON RUMBLE ČI POKÉMON MYSTERY DUNGEON A 32 MESIACOCH PREDAJA 3DS SA VŠAK VYTVORIL U HRÁČOV DOSTATOČNE VEĽKÝ HLAD PO URPUTNOM ZBIERANÍ VŠETKÝCH DRUHOV PRÍŠERIEK.

Klasická formula Pokémon série ostala aj v najnovšej časti X/Y, ale čaká vás iný svet, desiatky nových druhov a túžba chytať, trénovať, bojovať a zdieľať. Už prvé minúty (nie, hodiny!) ukážu rozdielny prístup k sérii. V ostrom kontraste k letnému zážitku u Maria a Luigiho, kde ste sa museli prehrýzť hodinami tutoriálov ako v každej inej hre Nintenda, príde zmena – Pokémon X/Y vás od začiatku vrhá do diania. In medias res a pár tipov namiesto dlhších lekcií.

Je to nečakane svieži štart pre znalcov série, ktorí sa začnú okamžite starať o už tradičné prvky série – výber prvého Pokémona, elementu alebo skúmanie sveta. Rodičia nových hráčov sa však nemusia báť, formula Pokémonov je taká intuitívna, že deti prídu na aktivity vo svete sami a v úvodných hodinách je tu stále dostatočné množstvo jednoduchých úloh, ktoré ich rýchlo zoznámia s ovládaním či pravidlami. Napríklad hneď prvá: potrebujete sa prezliecť z pyžama do šiat? Stačí sa pozrieť do zrkadla. Noví Pokémoni niektoré triviálne úlohy interesantne zjednodušujú.

Najväčšou novinkou Pokémon X/Y je pohľad na svet a engine. 3DS je dostatočne silný hardvér, ktorý podnietil tvorcov pre zásadný krok - namiesto izometrického náhľadu sa pozeráte na hrdinu i jeho potulky po svete v 3D. Nemyslím tým stereoskopické 3D na 3DS, ale pohľad z uhla third-person kamery. Vďaka tomu vynikajú najmä všetky druhy Pokémonov, konečne si ich môžete užiť v silnejšej grafike. Paralelne vám budú imponovať aj viaceré časti sveta, vychutnáte si ho inak ako v minulých dieloch. Beh po ulici Lumiose City s vežou a la Eiffelovka vám dá skutočne pocítiť inšpiráciu Parížom či celým Francúzskom. Svet Kalos dýcha týmto štýlom: široké ulice, krásne prírodné scenérie či miesta na pobreží sa striedajú s ohniskami boja. Variabilita sveta je solídna, rozsah dostatočný.

Oproti tomu je príbeh kontrastne jednoduchý. Klasiku z minulých dielov autori alternujú na začiatku, keď nie je mladý nádejný hrdina poslaný na stretnutie s trénerom, ale



začína líniu doma až potom sa vydá do sveta. Malá obmena na začiatku rýchlo pominie do tradičnej schémy behu medzi regiónmi a neskôr aj súbojov s esami Team Flare, ktorý chce zničiť svet. Do partie sa nanominuje pár priateľov s vlastnými cieľmi - jeden chce zdokumentovať všetky druhy Pokémonov na svete, iný by chcel byť najlepším trénerom a pod. Je možné, že Nintendo schválne dej nerozvíja a aj po takmer 20 rokoch ostane tento atribút jediný, ktorý sa dá výrazne posunúť vpred.

Základné piliere hrateľnosti ostávajú zhodné, podobne ako v Pokémon Black & White máte v úvode na výber tri elementy: oheň, vodu a trávu. Keďže som si v minulej časti obľúbil Snivyho a zelený štýl ma celkom chytil, zvolil som ho aj tentokrát. Kategórií Pokémonov je však oveľa viac a autori pridali nový druh navyše: Fairy-Pokémon. Po rokoch je to úplne nový druh, ktorý slúži na vybalansovanie sveta a najmä proti silným dračím a veľmi ofenzívnym typom Pokémonom. Fairy druh má preto za úlohu primárne posilňovať štatistiky a atribúty, neprináša úplne nové údery či triky. Ale aj malý prídavok takého formátu dokáže hrateľnosť obohatiť a priniesť nové taktické možnosti.

Súbojový systém zostal v jadre takisto rovnaký - hráč-tréner vyťahuje do boja Pokéballs, svojich Pokémonov a v ťahovom štýle bojuje s protivníkmi, ktorí majú po ruke vlastné typy. Ofenzívne i defenzívne údery striedajú dočasné efekty, hráči usilovne trénujú zverencov, zvyšujú im level, pridávajú schopnosti a snažia sa získať skúsenosti. Paralelne sa snažia rozšíriť svoj tím o nové, silnejšie druhy a napokon aj pochytať všetky druhy. Niektoré získate v súbojoch, iné chytáte v divočine. K dispozícii je 718 druhov a máte čo zbierať; i keď Pokémon X/Y prináša relatívne menej nováčikov oproti Black/White, kde ich bolo takmer 150. X/Y dodáva 69 nových druhov, čo je solídny raster, sčasti pre Fairy druh a iných nováčikov.

Vďaka novým druhom je štýl súbojov mierne redefinovaný. Trávnate typy sú imúnne voči niektorým iným, čo doteraz nebolo pravidlom. Celkovo však cítiť, že autori museli vyrovnať systém a posunúť ho skôr ku defenzívnemu kvôli čoraz silnejším Pokémonom a novinkám. Súboje sú teda dlhšie, lebo viacerí protivníci síce tasia masívnejšie údery a chcú vás zaraziť, no rovnako aj vy kontrujete a nové schopnosti sú často namierené na odolnejšie štatistiky. Nieže by sa hra spomalila, ale priama úmera volí jasne: čím silnejší úder, tým väčšia požiadavka posilniť aj obranu a potom hráči útočia skôr zo zálohy ako bezhlavo.

Obrana je na mieste, keď sa dostanete aj k proklamovanej

novinke Mega Evolution, ktorá dočasne vylepší známe druhy. V príbehu musíte nájsť špeciálne predmety, ktoré vylepšia štatistiky i vizuál Pokémonov a povýšia ich na majestátne druhy s obrovským dopadom v boji. Hráči sa ich snažia raz za čas použiť a zvrátiť boj vo svoj prospech, tým pádom je jasné, že defenzívnejší štýl prichádza vhod, aby ste sa týmto megaútokom dokázali ubrániť. Veľkú rolu hrajú aj efekty počasia – prídu síce raz za päť-šesť ťahov, no piesočná búrka či iná podpásovka vás môže rozmetať ľahko. Súbojový systém teda zaznamenal nemalé zmeny a je na každom hráčovi, či bude skôr využívať hrubú silu, alebo defenzívu. Súboje prebiehajú väčšinou v móde jeden na jedného, ale postupne nájdete aj obmeny: dvaja proti dvom, traja proti trom a najmä dve alternatívy - vzdušné súboje využijú lietajúcich Pokémonov, ktorí dostávajú väčší priestor, a tzv. Horde bitky sú boje vášho sólo Pokémona proti piatim súperom.

Popri tradičnej schéme (putovanie-súboje-odchytávanie-tréning-bossovia) núka Pokémon X/Y aj dve podstatné minihry. Pokémon Amie je inými hrami Nintenda inšpirovaný simulátor miláčika, kedy sa naplno staráte o vybraného krásavca, hýčkate si ho, dávate mu darčeky, hráte s ním hry a on sa vďaka tomu vyvíja. Môžete tento štýl milovať i nie, ak chcete mať kompletný Pokédex, budete hrať aj túto minihru. Pútavejší je Super Training na rýchle i efektívne zvýšenie Pokémona vo vybranej vlastnosti.

Dve zásadné novinky Pokémonov X/Y sú práve vyššie tempo a 3D engine, do ktorého hra elegantne vkĺzla. Celá hra plynie podozrivo rýchlejšie od štartu, kedy prvé úlohy zaberajú nečakane málo času. V druhej polovici a pri odchytávaní stoviek druhov sa tempo zvoľní, na pomery JRPG sa aj ním dá prejsť hladko. Akoby z hry vypadol tradičný grind a ostala investícia s desiatkami hodín hernej zábavy. Možno je to kompromis pre nových hráčov a ukážka, že séria dokáže inovovať. Možno je to mrknutie na existujúcich hráčov, že prišiel čas kopnúť do vrtule a už sa nezdržiavať ako kedysi. Alebo je to dôkaz, že autori mali na tvorbu hry menej času ako v skutočnosti chceli, čomu by nahrával nižší počet nových druhov alebo spoliehanie sa na minihry, ktoré sú slušným žrútom času, ale odvádzajú pozornosť od hlavného sveta. Pravda, autori budú mať na 3DS určite zopár príležitosti blysnúť sa novými hrami v sérii, takže X2/Y2 či úplne iný titul môže možnosti posunúť oveľa ďalej. Stále však platí, že zmien je veľa a 3D je implementované dobre, takže návrat k Pokémon White 1 či 2 už pôsobí ako menší krok späť.

A Pokémon X/Y si rád rozumie aj s technológiami 3DS. Wi-Fi by mal najradšej zapnuté neustále, výmena druhov s ostatnými hráčmi sa núka, rovnako aj súboje. Kto z lovcov kompletného Pokédexu by odolal? Player Search System zobrazuje ikony on-line hráčov neustále a umožňuje vám ich vyzvať do boja, meniť

Pokémonov či ponúknuť predmet. To všetko bez nutnosti ísť do hlavného menu.

ŠIESTA GENERÁCIA POKÉMONOV PRICHÁDZA V SPRÁVNOM ČASE. 36 MILIÓNOV MAJITEĽOV 3DS (A DO KONCA ROKA ICH EŠTE PRIBUDNÚ) DOSTÁVA SO SVOJÍM SYSTÉMOM SKUTOČNE TITUL, KTORÝ JE O GENERÁCIU VPRED. NIE JE SÍCE DOKONALÝ, ALE MIEŠA TO STARÉ ZNÁME I KOPU NOVÉHO ÚSPEŠNE. AK NEBUDETE PRESVEDČENÍ HNEĎ, DAJTE MU ŠANCU, LEBO PRI SVOJOM RÝCHLEJŠOM TEMPE VÁS MÔŽE SPOČIATKU ZMIASŤ. ZNALCI BUDÚ OBJAVOVAŤ NOVÉ DRUHY, TAKTIKU I KOCHAŤ SA 3D, NOVÁČIKOVIA SA NESTRATIA. TOTO JE SILNÝ PRÍRASTOK V SÉRII A OSOBNE TVRDÍM, ŽE NAJLEPŠÍ VIANOČNÝ DARČEK S 2DS PRE DETSKÝCH HRÁČOV.

8.5

+ prechod do 3D sveta
+ 69 nováčikov a 718 druhov
+ Fairy+druh, Mega Evolution
+ redefinovaná taktika súbojov
+ rýchlejšie tempo

- slabší príbeh
- zbrklejší štart

GOD OF WAR: AS

RECENZIA

PAVOL BUDAY

JEDNA VEC SA NA HRÁCH GOD OF WAR NEMENÍ. NAHNEVANÝ KRATOS. BÁBKA V RUKÁCH BOHOV, KTORÁ SA VYMKLA SPOD KONTROLY A POHÁŇANÁ POMSTOU POBILA SVOJICH PÁNOV. PERZEUS BY VEDEL ROZPRÁVAŤ, KEBY S JEHO HLAVOU NEZMERAL KRATOS ŠÍRKU MÚRU. SVOJE BY VEDELI POVEDAŤ AJ ÁRES, ZEUS, ATÉNA, HÁDES, POSEIDÓN. SEDEL NA TRÓNE BOHA VOJNY A NA CHRBTE TITÁNOV DOBYL OLYMP, ABY HO POTOM ROZDUPAL. GRÉCKY PANTEÓN PADOL A S NÍM VŠETKY SYMBOLY ZOMIERAJÚCE V UKRUTNÝCH MUKÁCH.

Od kedy sa otvorila pandorina skrinka, hry God of War sa diel od dielu navzájom prekonávali čo do epiky, rozmerov úrovní aj miery brutality, ktorá zodpovedala silnejúcemu hnevu. Odpovedať na veľkolepú trilógiu prequelom je trúfalé aj na Sony Santa Monica. God of War: Ascension prichádza o časté momenty prekvapenia, ktoré nás sprevádzali posledných sedem rokov.

Koho ešte Kratos nezabil? V Ascension sú to predovšetkým sestry fúrie pozorne sledujúc tých, ktorí porušujú sľuby. A jedným z nich je aj Kratos, bohužiaľ (pre nich). Nemieni sa zdržovať dumaním nad hriechmi spútaný v reťaziach. Netrvá dlho a už ráta kosti kreatúram. Netreba snáď nikomu dodávať, že sestry zomrú mimoriadne bolestivou smrťou v duchu pravidiel God of War. Hra God of War: Ascension sa môže smelo postaviť bok po boku ktorémukoľvek dielu, ktoré jej berú všetok vietor z plachiet.

Zopakovať momenty, aké ste už prežili, jednoducho nestačí. Hra navrhnutá podľa overeného a nutno dodať, že fungujúceho dizajnu kombinujúceho strhujúce bitky, lozenie po stenách a občasného puzzlu vychádza naďalej z gréckej mytológie, ktorá je v ponímaní God of War vyschnutou studnicou nápadov. Ak by bol Ascension prvým, bol by najlepším z celej série, no vychádza po trojici

PS3

CENSION

Firma: Sony Santa Monica

Žáner: Akčná

fantastických hier plných nezabudnuteľných scén. Používa rovnaké triky, čo z nej robia predvídateľný zážitok. Nie je to však vinou hry samotnej, ale vyčerpanosti predlohy, kde už niet koho popraviť.

Cesta Krata je tak lemovaná stretmi s recyklovanými kreatúrami. Znovu budete z brušnej dutiny vyvrhávať črevá kentaura, vypichnete oko kyklopovi, zajazdíte si na kerberovi. Ich správanie sa nezmenilo ani priebeh bojov nie je odlišný, dokonca ich dorážate identickými finišmi. Z tých najcharakteristickejších monštier najväčšími zmenami prešla medúza. Nielen že svoju taktiku vsadila na rýchle pohyby, ale než jej zapichnete čepele do tela, vzpiera sa natoľko, že ste svedkami evolúcie quick-time eventov.

Na mnohé bude stačiť presne stláčať symboly, u medúzy a ďalších si finiš musíte zaslúžiť. Bráni sa a používa všetky triky, aby vás striasla z tela, zatiaľ čo vy sekáte hlava nehlava. Keď prichádza výpad alebo oslepujúci pohľad, musíte uhnúť, inak sa vytrhne zo zovretia.

Súbojový systém je z celej série najkomplexnejší, nie je úplne bezo zmien, ale nie tak zásadných, aby pôsobil cudzo. Naučené kombá z minulých hier fungujú aj v Ascension. Novinkou je rozdvojenie reťazí na predlaktiach hrdinu. Jednou pridrží nešťastníka a druhou odráža zvyšok skupiny. Nové je aj používanie zbraní, ktoré už nemáte v trvalom držaní. Nemenné sú iba reťaze, kladivo, meč či oštep sa opotrebúvajú a naraz odnesiete iba jednu. Obyčajne na ne narazíte v momentoch, kedy sa do arény vkradne nepriateľ, ktorý sa útokom takouto zbraňou nedokáže brániť. Reťaze sa úspešnými zásahmi zapaľujú štyrmi elementami (oheň, ľad, blesky a nemŕtvi), čím naberajú údery na vedľajších účinkoch a útoky sú obohacované mágiou. Používanie kúziel neodpadá úplne, stále môžete zoslať búrku bleskov, drvivý ohnivý výpad alebo povolať nemŕtve sily, ktoré spotrebúvajú manu.

Súboje sú oproti predchodcom početnejšie a z tohto ohľadu pôsobia aj svižnejšie. Nútia vás učiť sa slabiny každého nepriateľa a zabíjať ich rýchlo a efektívne. Reťaze si tentoraz so všetkým neporadia a nestačí už iba bezhlavo sekať. Štíty satyrov musíte vytrhnúť, inak ich nezabijete. Mnohým neublížite, ak nepoužívate správny element alebo neviete vystihnúť kedy

uskočiť. Hru robia náročnejšou kombinácie navzájom sa doplňujúce druhy nepriateľov. Extra silnému slonovi (mimochodom nechutným spôsobom mu Kratos otvára lebku) robí predvoj roj rýchlych satyrov. Sirény s paralyzujúcim účinkom bleskov sú smrteľné v kombinácii s medúzami. A čo situáciu ešte komplikuje, nepriatelia sa prestali ponúkať a útočia z viacerých strán naraz.

Úplnou vychytávkou je absencia akýchkoľvek bossov. Teda, nie že by v hre neboli gigantické kreatúry, ale hra ich stavia na jednu úroveň s ostatnými a neoznačuje meračom energie. Z menu zmizli Challenge of the Gods a boli integrované priamo do hry. Ocitnete sa v situáciách, kde ste viac tlačení k stene počtom nepriateľov ako ste ochotní priznať.

Nad celou hrou sa vznáša tieň neodladenosti. Nejde ani tak o kritické bugy, ale drobnosti narúšajúc plynulosť zážitku. Kamera sleduje súboje z veľkej vzdialenosti, takže nevidíte, kto je Kratos, alebo obmedzí výhľad natoľko, že nevidíte do strán, kde sa pohybujú nepriatelia. Vzhľadom na to, že používajú aj neblokovateľné výpady, je kľúčové vedieť, kde stoja a odkiaľ príde úder. Postava občas nedoskočí, potom nefunguje zase

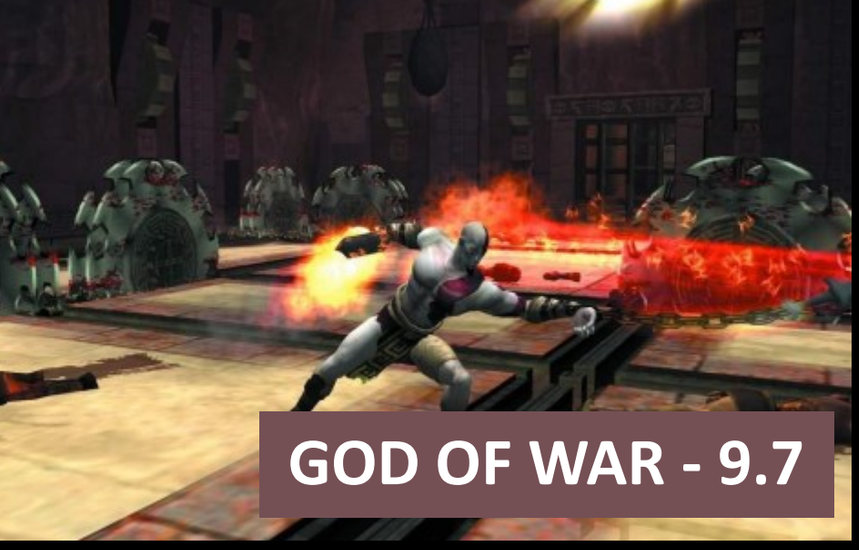
dvojskok, nevie sa zachytiť na plošinku, nevyskočí na ňu alebo neprešmykne medzi skaly. Občas sa stane, že neviete, kam máte ísť, kam skočiť a neviete odhadnúť vzdialenosť medzi prekážkami, čo vedie k mnohým zbytočným smrtiam. Chybujete aj vďaka tomu, že na obrazovke sa toho deje naraz až príliš mnoho.

K chaotickým situáciám dochádza aj v multiplayeri pre ôsmich hráčov, ku ktorému som osobne pristupoval s veľkými predsudkami. O to väčšie bolo prekvapenie, keď svojou hĺbkou prekvapil natoľko, že by po vzore Killzone 3 a Uncharted 3 fungoval aj samostatne. Jeho základ tvorí mód Favour of the Gods, v ktorom Sparťania a Trójania bojujú o priazeň bohov. Na výber sú štyria (Zeus, Poseidón, Hádes a Áres), v podstate sú ekvivalentom tradičných classov. V závislosti od preferovanej príslušnosti k božstvu disponujete zvýšenou silou úderov, paralyzujúcou mágiou alebo zvýšenou obranou.

Uspieť vo Favour of the Gods neznamená mať najviac zabití, ale zbierať body za otváranie truhlíc, používanie zbraní, ktoré bohovia zhadzujú do arén, aktivovaním pascí alebo asistovaním. V multiplayeri dostal Kratos červenú a bojovníci majú na výber medzi mečom, oštepom a kladivom, ktoré sa používaním (ako v Infinity Blade) vylepšujú. Podobne je na tom aj zbroj - zložená z helmy a vrchného a dolného dielu - pridávajúca permanentné bonusy k útokom, obrane, rýchlosti nabíjania kúzel a pod.

Zbroj aj zbrane sa odomykajú levelovaním alebo splnením špeciálnych podmienok, medzi ktoré patrí aj zabitie Polyphema, titana, ktorý je súčasťou púštnej mapy. Nie je jedinou kulisou, v bažinách môžete oživiť sochu gorgony a pre tímových kolegov jej pohľadom premeniť na kameň nepriateľov. Okolo kontrolných bodov sú rafinovane rozmiestnené aj kanóny chrĺiace oheň alebo blízko katapultov. Kradnutie vlajky v Capture the Flag má aj vďaka týmto drobnostiam a pasciam s kopijami adrenalínovejší nádych. Bohovia dokonca pre okorenenie priebehu zhadzujú aj neutrálne bonusové vlajky.

Prvých pár hodín sa v multiplayeri snažíte stráviť množstvo vecí, ktoré sa dajú na mapách robiť (zo stien vyletujú kopije, môžete loziť po stenách alebo sa nechať vystreliť výťahom).



GOD OF WAR - 9.7

GOD OF WAR 2- 9.5

GOD OF WAR 3- 9.5

Nie sú vôbec statické a jedna z nich sa dokonca odohráva na kockách, ktoré voľne visia a hojdajú vo vzduchu, čím sa delí na dve časti. Podľa počtu hráčov sa načítavajú veľké alebo malé verzie, ktoré sú viac menej iba arénami. Aj v nich môžete skopávať nepriateľov do bezodných priepastí alebo uhýbať pred Herkulom v móde Trial of the Gods, v ktorom zabíjate v časom limite. Naučiť sa čo najefektívnejšie zabíjať, je kľúčové. Trial of the Gods sa dá hrať aj kooperačné, nielen sólo a už len kvôli tomuto módu sa oplatí levelovať postavu.

V multiplayeri môžete naraz levelovať štyroch hrdinov, ktorých si pred každým zápasom môžete vyšperkovať predmetmi s podpornou mágiou alebo trvalým perkom. Úprava vzhľadu sa obmedzuje iba na zbroj (bez strelených módnych doplnkov), môžete zmeniť nanajvýš farbu pokožky, telesná stavba je identická u každého.

Až do vydania God of War: Ascension bol najkrajšou hrou pre PS3 Crysis 3. Už nie je. Odhliadnuc od plynulého prechodu medzi renderovanými sekvenciami a hrou, ktoré sa nedajú medzi sebou rozlíšiť, treba vyzdvihnúť fantastickú prácu so svetlom, reflexnými materiálmi a architektúrou levelov

8.5

narážajúcou na limity konzoly. Hneď v úvode budete svedkami boja v rozpadajúcej sa kocke, s ktorou sa hrá ako mača s klbkom titan. V závere vás zase dostane monumentálnosťou poškodená stavba obrovitánskej sochy Apolóna. Z dizajnérskeho hľadiska patrí medzi špičku, dokonale kombinuje arény pre súboje s logickými hádankami, mechanizmami, interiérmi aj exteriérmi.

Pri riešení puzzlov použijete nové artefakty, ktoré dokážu rozdvojiť Krata alebo vrátiť zničeným stavbám pôvodnú podobu. Je pozoruhodné, čo dokázali Sony Santa Monica vyžmýkať z PS3 a ešte si rezervovať výkon na mimoriadne čistý zvukový prejav v DTS formáte.

GOD OF WAR ASCENSION JE OBEŤOU KVALÍT VLASTNEJ SÉRIE. HRA MÁ MOHUTNÝ MULTIPLAYER A STRHUJÚCI SPÁD NAPRIEČ CELOU DESAŤHODINOVOU KAMPAŇOU, ČO JE NA ŠTVRTÝ DIEL SÉRIE OBDIVUHODNÝ VÝKON. KRATOS JE SPRÁVNE NAHNEVANÝ, V HRE TEČÚ LITRE KRVI, PADAJÚ KILOMETROVÍ BOSSOVIA. VŠETKO JE V PORIADKU AŽ NA JEDNU DROBNOSŤ, TOTO VŠETKO TU UŽ BOLO. TRIKRÁT.

+ pohyblivé levely
+ bezkonkurenčná grafika a mohutný zvuk
+ multiplayer s množstvom obsahu
+ stále vysoký spád strhujúceho príbehu
- obohraný a vyčerpaný námet
- používanie rovnakých trikov a nasadenie recyklovaných nepriateľov
- drobnosti kaziace celistvosť a plynulosť napredovania v príbehu
- neposedná kamera

SAINTS ROW 4

RECENZIA

PETER DRAGULA

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

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

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

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

PC, Xbox360, PS3

Firma: Volition

Žáner: Akčná Adventúra

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

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

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

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

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

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

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

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

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

humorom. Zo zaujímavostí si teraz ani nestihnete vypočuť rádia, keďže do autá nasadnete len málokedy.

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

8.5

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

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

8.0

FORZA MOTORSP

RECENZIA

PAVOL BUDAY

"TVOJ DRIVATAR JAZDÍ AKO PRASA," STÁLO V SMS SPRÁVE A JA SOM PREHODNOTIL ĎALŠÍ ŠTART. VLASTNE MI TO ANI NEMUSELA PRIPOMÍNAŤ, V RACINGOCH - AK MÔŽEM - JAZDÍM AGRESÍVNE A NEHĽADÍM (PRI VYPNUTOM DEŠTRUKČNOM MODELI) NA NÁSLEDKY. AK STE NIEKEDY PRETEKALI SO ŽIVÝMI SÚPERMI, PRVÁ ZÁKRUTA ČASTO ROZHODOVALA O VÍŤAZOCH A PORAZENÝCH. PO ODPÍSKANÍ PRETEKU ŽAL ÚSPECH TEN, KTO PREŽIL ÚVODNÝ LIEVIK S BÚRANÍM, PRETLÁČANÍM A BODÍČKOVANÍM. KEĎ STE SA ODPOJILI Z MULTIPLAYERU, BOLO PO VŠETKOM, NO DRIVATAR VO FORZA MOTORSPORT 5 JAZDÍ ZA VÁS, AJ KEĎ NEHRÁTE. REPREZENTUJE VÁS.

Systém Drivatarov je prvok, ktorý sa po Autologu a monitorovaní každej akcii dá nazvať ako ďalší stupeň evolúcie racingov. A rozhodne nie je tak prominentne vystavený ako ďalšia silná stránka hry - technické spracovanie. Forza Motorsport 5 je v súčasnosti najkrajším racingom. Áno, chystajú sa ďalšie, ale než dôjdu do finálnej verzie, bude na vrchole. Turn 10 stále robí problém autenticky spracovať konkrétne materiály (šitie, plast, koža) a ešte stále majú rezervy pri svetlometoch (v tejto oblasti kraľuje Polyphony Digital), autá sú však maniakálne spracované, zvonka, zvnútra a niektoré dokonca môžete v Autovista móde vyzliecť a dívať sa na karbónový monokok.

Nie je to len bohatším prostredím okolo tratí, živšími tribúnami ani počtom polygónov na autách, ale aj drobnosťami ako vyrazené názvy firiem na diskoch kolies, nity okolo výfukov, húsenice po zváraní, nerovnomerne nanesený lak na karosérii a lámanie

PORT 5

svetla odhaľujúce nedostatky inak vždy dokonale naleštených áut. Ak sa pozriete bližšie, nájdete škrabance na kotúčoch brzd. Sú to hlúposti a pri hraní ich vôbec nevnímate a ak si vo Foto móde nepriblížite kameru na maximum, nemusíte si ich vôbec všimnúť, tak ako stúpajúci dym na cieľovej rovinke na Sebringu medzi zaparkovanými karavanmi, chlapíka na zákrute na Spa, krúžiace vrtuľníky nad Prahou alebo ramená kameramanov, z ktorých sa potom skladajú zábery v replayoch.

Vstup série Forza Motorsport na novú platformu je plný kompromisov definovaných dátumom vydania konzoly Xbox One. Ako launch titul demonštruje možnosti novej konzoly a spolu s Ryse ich je možné označiť za pravé next -gen tituly. Hra je pochopiteľne vybavená fantastickou grafikou a zvukom, ktorý tentoraz zohľadňuje vzdialenosť od pevných a pohyblivých prekážok, jeho šírenie a lámanie, bude to práve Drivatar systém, o ktorom sa bude ešte dlho hovoriť.

Turn 10 nevymysleli koleso, proti duchom ste už isto jazdili v iných hrách, no vždy na trati bol iba jeden a ten kopíroval jazdu na vybranom aute na vybranom okruhu. Vo Forza Motorsport 5 je takýto "duch" generovaný vaším stýlom jazdy: čím dlhšie, čistejšie a rýchlejšie jazdíte, tým bude váš Drivatar zaradený do vyššej kategórie / obtiažnosti. Pred pretekom sa natiahnu do vašej hry Drivatari ostatných hráčov, vďaka čomu sa úplne potlačila strojovosť AI a autorom sa podarilo vniesť aj do "offline - sólo" hrania ľudský element a konštantnú výzvu. V teoretickej rovine to vyzerá ako vyriešenie dlhoročného problému, v praxi však potrebuje dozrieť do ideálnej podoby, pretože nik v racingoch nejazdí čisto a každý sa chce v prvej zákrute ujať vedenia.

A preto vám dajú súperi sendvič na rovinke, naberú pri prudkom brzdení, vytlačia zo zákruty, spomalia sa o vás.

Systém Drivatar je dôvod, prečo ako prvé vypnete deštrukčný model a ako druhé orchestrálnu hudbu, ktorá sem zablúdila z akčného filmu a do rýchlych pretekov sa vôbec nehodí. Autá sa o seba obíjajú, plechy sa ohýbajú a sem-tam aj odpadne nárazník či spojler, deštrukčný model viac funguje vo vnútri ako navonok, kde budete vidieť obité okná, prasknuté sklá, ušpinené karosérie a kolesá kúskami pneumatík. Na čistú jazdu sa nehľadí, hra nepenalizuje agresívnu jazdu a pri vypnutých deštrukciách neprichádza ani pokuta vo forme kreditov.

Sú to slabiny Drivatarov, ktoré vám pomôžu vyhrať preteky ľavou zadnou, z ich jazdy sa dá prečítať, kto má zapnutú celú ideálnu stopu, kto ju slepo nasleduje, kto brzdí tam, kde by mal mať ešte plyn na podlahe, čo vytvára celú radu príležitostí na predbiehanie hlavne z vonkajšej strany. Žiaden pretek Forza Motorsport 5 nie je rovnaký. V jednom kole vás bude prenasledovať kamarát s extra čistou jazdou, na ďalšej trati vám uštedrí bodíček, pri reštarte sa natiahnu iní súperi a pri zvýšení výzvy majú preteky (s prižmúreným okom) veľmi blízko ku klasickému online multiplayeru. Až na to, že sa neodpájajú ako živí hráči, keď vidia, že prehrajú.

Na okruhoch je konštantne vidieť súperenie a boj o priečky, autá vyletujú z trate, keď nedobrzdia, úmyselne si skracujú šikany cez obrubníky, vynášajú ich zákruty, keď do nej vojdú rýchlo. Na súperenie a zlepšovanie apeluje aj samotná hra, ktorá okrem Drivatarov sleduje aj vaše aktuálne poradie v celosvetovom rebríčku a vyberá rivala. Ak prekonáte jeho traťový rekord, v ďalšom kole vám hra nájde nového. Nepredvídateľnosť Drivatarov je dôvod, prečo sa vracať k podvyživenej a obsahovo chudobnej zostave pretekov pre jedného hráča.

Turn 10 zmenili štruktúru Svetovej tour z Forza Motorsport 4 na sériu Líg a súťaží, ktoré sa tvária ako šampionáty, no v skutočnosti ide o desať po sebe idúcich pretekov v rôznych rýchlostných triedach. Otvorenosť sólo kampane dovoľuje

vyberať si iba také, aké vám vyhovujú a ak povedzme nemáte radi ťažké Muscle autá, zamierite do ligy ľahkých športiakov. Forza Motorsport 5 kladie dôraz iba na klasické pretekanie, nenájdete tu žiadne časovky, draft s manuálnou prevodovkou či stíhacie preteky preverujúce vaše schopnosti v súboji značiek. Kampaň pomerne skoro stratí na atraktivite, čo sa snaží dohnať eventami s predbiehaním áut.

Nízka variabilita je úzko spojená aj s nízkym počtom tratí, ich ponuka sa orientuje iba na skutočné okruhy a zo štrnástich prostredí sú iba dva fiktívne. Áno, Praha a Alpy sú najlepšie a ukazujú, kde je možné využiť výkon Xbox One, no v hre márne budete pátrať po ikonickej Fujimi Kaido alebo jesennej Maple Valley. Vo Forza Motorsport 5 prevetráte Indie špeciál iba na jednom ováli a trať tratí Nordschleife absentuje úplne. Kým nemáte poriadne rýchle áuta z triedy R alebo formule, klasických okruhov sa rýchlo prejete a začnú nudiť. A nie je to iba počtom tratí, ale v hre nie sú žiadne nočné jazdy, chýbajú vytrvalostné preteky a z toho dôvodu aj zastávky v boxoch, zmena počasia alebo dynamická zmena dennej doby či prašné cesty.

Vo Forza Motorsport 5 stále svieti slnko a jazdí sa na asfalte. Viete, ako dlho jazdíte na okruhu, ale neviete, ktoré kolo bolo najrýchlejšie. Viete, proti komu vás hra postavila, ale neviete, o koľko ste rivala prekonali. Na konci preteku neviete, na čom víťaz jazdil ani aký mal náskok, ani ako skončili ostatní. Viete, koľko sa ešte pôjde online pretek, ale neviete, kto ešte jazdí ani to, na ktorom mieste ste skončili. Viete, koľko ste získali kreditov, ale nemáte aktuálny prehľad o tom, koľko ich máte celkovo. Viete, o aký multiplayerový event ide, ale neviete, pre akú triedu vozidiel je určený, kým doň nevstúpite. K väčšine informácií sa dopracujete, ale stojí vás to niekoľko úkonov a aby toho nebolo málo, tak po skončení preteku nemôžete opustiť súťaž, ale musíte počkať, kým sa

natiahne nová trať. Úvody do nových líg s komentárom Top Gearu sa nedajú preskočiť a loadingy sú opäť dlhé.

Aktuálna verzia Forza Motorsport 5 už má upravené ceny vozidiel, ktoré boli po úvodnej ostrej kritike znížené na únosnú hranicu. Zarobiť si na V8 špeciál alebo monopost F1 od Lotusu nie je až taká drina. Z jednotlivých eventov si odnášate približne rovnaký obnos kreditov a o ich navýšenie sa stará vypnutie asistentov, vernosť automobilke a obtiažnosť Drivatarov. Po pár hodinách máte aj na McLaren P1 z obalu. Hra vás neodmeňuje odomknutými autami, ale kreditmi za dosiahnutie každého ďalšie levelu, na ktorý si hrabete skúsenostné body. Autá sa dajú získať aj za žetóny, ktoré si kupujete len za reálne peniaze. Počet vozidiel sa oproti predchodcovi zredukoval o polovicu.

Multiplayer je rovnako ako sólo kampaň štrukturovaný do líg, nájdete tu aj preteky na pol míle, súťaže v driftovaní, obľúbenú hru na babu a potom špeciálne sezónne eventy na čas alebo preteky len pre vybrané rýchlostné triedy. Rýchly pretek však chýba, rovnako aj browser založených hier a po prihlásení do lobby nikdy dopredu neviete, koľko v nej bude ľudí, či pretek je už odpískaný alebo budete musieť čakať, pričom priebeh nemožno sledovať. Multiplayer takisto nerozlišuje hráčov podľa levelu, ale hádže ich do jedného vreca. Forza Motorsport 5 umožňuje vytvoriť si aj privátnu hru pre priateľov s podrobnými nastaveniami všetkého možného, až po vynútené voľby, zákazy asistentov, tímové farby či obmedzenia na výber áut.

Turn 10 urobili vo Forza Motorsport 5 mnoho kompromisov, od zúženia počtu áut cez výber tratí, zníženie komfortu navigácie v menu až po integráciu mikrotransakcií za autá či rýchlejší progres levelovania, no jazdný model patrí stále medzi to najlepšie, čo v konzolových racingoch nájdete. V spojení s novým vibračným feedbackom v triggeroch ovládača Xbox One, máte oveľa väčšiu kontrolu nad autom a to vrátane rozbiehania na rôznych povrchoch, brzdenia na

obrubníkoch či skracovaní trate. Vibrácie vám dávajú potrebné informácie, keď idete na hrane auta, signalizujú verne aj to, ktoré koleso sa dostáva do šmyku. Turn 10 sa však stále nenaučili do vibrácií prenášať aj povrch tratí, betónová rovinka na Sebringu bude preto stále rovná ako sklo a ani prechod na klopenú zákrutu Indianapolis nepocítite.

OBČAS MUSÍTE UROBIŤ ÚSTUPKY, ABY STE MOHLI NAPREDOVAŤ. A TO UROBILI TURN 10 SO SÉRIOU FORZA MOTORSPORT. DVA KROKY SPÄŤ, ALE JEDEN VEĽKÝ POSUN SMEROM K NOVEJ GENERÁCII. V MOMENTE, KEĎ SADNETE ZA VOLANT, POCHOPÍTE, ŽE S KOMPROMISMI SA NAUČÍTE ŽIŤ, ALE BEZ NIEKTORÝCH PRVKOV (DRIVATAR, VIBRÁCIE V IMPULSE TRIGGEROCH) SI UŽ VIRTUÁLNU JAZDU NEBUDETE VEDIEŤ ANI LEN PREDSTAVIŤ.

8.0

+ systém Drivatar a nepredvídateľnosť súperov
+ vibračný feedback v triggeroch
+ fantastický pocit z jazdy
+ grafika a mohutný zvuk

- zredukovaný počet tratí a chudobnejší vozový park
- mnohé informácie sú zbytočne poschovávané v menu
- nízka variabilita kampane pre jedného hráča
- hudba

STATE OF DECAY

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

ZOMBIE APOKALYPSA SA NA NÁS AŽ PRÍLIŠ ŽIVO USMIEVA Z MIEST, KDE BY NÁM MOHOL BYŤ DOPRIATY KÚSOK SÚKROMIA. SKUTOČNE PODARENÝCH KÚSKOV SA VŠAK UŽ NIEKOĽKO URODILO. SPOKOJNE POZERÁME NA FAMÓZNE THE WALKING DEAD (TO OD TELLTALE, NIE SKAZENÝ DYCH OD ACTIVISIONU), UŽÍVAME SI LEFT 4 DEAD ČI DEAD RISING A O DAYZ STE TAKTIEŽ ISTOTNE POČULI. NO TÝM NÁM KVALITNÉ KÚSKY POMALY DOŠLI.

Plants vs. Zombies je rovnako mňamka, no tak skôr pre herných vegetariánov, Resi nám pomaly chradne a starý dobrý Stubbs The Zombie: A Rebel Without Pulse v nás dokáže stále vyvolať hanblivé šteklenie v podbrušku, avšak zombíkov v ňom nemárujeme, lež sa jedným naopak staneme. Lenže sú to všetko hry, v ktorých nejde ani tak o prežitie, ale sa musíte dostať na koniec úrovne.

Skutočný boj o prežitie, ktorý nám hodí pod nohy otvorený svet s nutnosťou hľadať zásoby, starať sa o preživších a komunitu, zombíkom sa skôr vyhýbať ako ich posielať do nemŕtveho nebíčka, bol zatiaľ len na míle vzdialeným vlhkým snom romantického zombíkofila. Až doteraz. Je tu State of Decay, nezávislý projek pôvodne určený len pre Xbox 360, ktorý ohlásil príchod aj na PC.

HORKOSLADKÝ ÚVOD

Radšej si hneď na začiatku prezraďme, čím vás hra rozhodne neupúta. Audiovizuálne spracovanie je priemerné, nech na obrazovku poškuľujete z akéhokoľvek uhla a do toho si pohmkávate hoci aj Mázikovú. Prostredie je síce bohaté na objekty, dokonca v rozumnej miere opakujúce sa, takže si

nepripadáte ako v krajine klonov, no celková kvalita ich textúr nepoteší. Nebojte sa ohavností, to určite nie, no State of Decay by ste medzi krásavice nezaradili. Ako to už býva aj s nežnejším pohlavím, krásu vonkajšiu nahrádza vnútornou, a preto sa do nej zamilujete ešte viac.

O zvukoch taktiež netreba dlho básniť. Sú tu a skôr ako dočítate túto vetu, na ne aj zabudnete. Motor auta hučí, ak dáte zombíkovi jednu cez papuľu, pekne to začvachtá, no celá databáza zvukov je porovnateľná s úspešnými vystúpeniami našej futbalovej repre. A čo si budeme klamať, nič moc. Ako už bolo spomenuté vyššie, sú aj dôležitejšie veci, no na druhú stranu sme radi za kompletný dabing postáv. Len škoda, že dialógy sú menej pútavé a bľabotanie postavičiek či ich citové výlevy budete bez problémov ignorovať. Umelá inteligencia vašich súputníkov taktiež cenu za aspoň čiastočnú snahu o samostatnosť nezíska.

Viac zamrzí vlažné podanie zápletky, ktorá tu v podstate nie je alebo si často odskočí na veľkú. Otvorený svet si vyžiadal krutú daň a do deja ste doslova vhodení bez akéhokoľvek vysvetlenia. Marcusa, hlavného hrdinu, ktorého ovládate od začiatku, vyruší pri pokojnom dovolenkovaní mimo civilizácie (efektne v horách a pri jazere) krik ďalšieho človeka. Napadli ho nemŕtvi, nasleduje nezištná pomoc, postupné zisťovanie, čo sa vlastne deje, avšak dej samotný je len akýmsi vánkom v pozadí, ktorému sa príliš nedarí poriadne prevetrať zatuchnuté zákutia rozľahlého prostredia.

SLNKO V DUŠI

Toto sú veci, ktoré si všimnete behom prvých minút hrania, no pohodlne ich hodíte za hlavu. Dôvod je prozaický: na začiatku budete ohúrení. Slobodou, možnosťami rozmanitých herných prvkov, nutnosťou aspoň čiastočne taktizovať. Odhaľovanie drobností zvýšuje radosť z hrania. Nedá sa stíhať všetko a ktorým smerom sa vyberiete, je čisto vaším rozhodnutím. S

dvojicou nových kamarátov dlho mimo civilizácie nepobudnete a presuniete sa k prvej preživšej skupine, ktorá sa vám ohlási. Utekať z lesov hneď nemusíte, môžete presnoriť niekoľko stanov a chatiek. Nájdete v nich zbrane, či iné dôležité predmety ako lekárničky, muníciu alebo delobuchy (slúžia ako návnada pre zombíkov).

Hľadanie novej výbavy je výzva. Nik vás do toho nenúti, ale zároveň to robíte radi, pretože práve tieto drobnosti podporujú survival skill zakorenený v každom hráčovi. Vybrané miesto celé prehľadáte, na mape sa vám táto skutočnosť zaznačí a nemusíte sa obávať blúdenia. Navyše postačí vyliezť na vyvýšené miesto v danej lokalite a označíte si každú budovu, ktorá by bola inak zobrazená len ako šedý obdĺžnik a museli by ste sa k nej najprv dostať na dohľad po vlastných. A dá rozum, že v lekárni nájdete nejakú tú medicínku na boľačky,

v supermarkete zas niečo na hladný žalúdok, benzínová pumpa sa stane zdrojom pohonných hmôt a podobne.

Okrem toho všetkého posilujete aj svoje schopnosti konkrétnymi činnosťami. Staminu si zlepšujete počas behu, streľbu používaním strelných zbraní, mávaním baseballovou pálkou zas kontaktný boj a podobne by sme mohli pokračovať komunikáciou s ostatnými preživšími či prehľadávaním už vyššie spomínaných domov zase šancu na to, že niečo nájdete. Ak nazbierate skúseností milión plus jednu, ozve sa fanfára a hrdina poskočí o jednu úroveň vyššie, pričom takmer za každý postup dostanete nejaký ten extra perk. Bojujete na krátku vzdialenosť? Tak super, dostanete bonus na vybraný druh zbrane a môžete si posilniť aj kopanec do rozkroku, ktorý bude teraz ešte bolestivejší.

Kam skôr skočiť

Všetko je to ale začiatok. Akonáhle sa objavíte v kostole, kde našla svoje útočisko malá skupina ľudí, musíte riešiť aj sociálne aspekty a starať sa o zásoby pre ostatných. Pravidelne sa meniaci denný cyklus núti vyberať si dôležité úlohy. V noci je totiž skutočne tma a bez zapnutej baterky toho veľa nevidíte, v opačnom prípade na seba lákate zombíkov. Taktiež ako vábnička na nich pôsobí zvuk zapnutého motora v aute.

State of Decay by viac prospel mikromanažment jednotlivých postáv a viac "simsovania", pretože všetky činnosti ostávajú na vašich pleciach a nikdy neuvidíte postavičku napríklad jesť. Jej potreby nijakým spôsobom neuspokojujete a ak by sa v hre tento herný prvok objavil vo funkčnom stave, bola by to bomba. Postavy tak začnete postupom času brať ako prekážajúce bábky, o ktoré je potrebné sa neustále starať, inak môžu od vášho zoskupenia odísť alebo si pri minimálnej morálke vziať život. Do toho na váš čakajú príbehové misie alebo postranné, obmedzené časom. Je len na vás, či sa rozhodnete niekomu pomôcť a dostať ho z obkľúčenia zombíkov. Možno to stihnete a možno prídete neskoro.

Ak budete úspešní, ostanú vám na krku ďalšie hladné krky.

Prepínanie medzi postavami je obmedzené len na priateľov. Musíte medzi nimi vytvoriť určitý vzťah, čo nie je jednoduché a zároveň z hrdinu do hrdinu nemôžete skákať, kedy sa vám zachce. Obmedzuje ich nielen únava, ale napríklad aj choroba. Horšie je, že si sami nemôžete vybrať spánok a tých niekoľko hodín strávite v zrýchlenom čase. Aby to nebolo málo, ktorákoľvek postava vám môže zomrieť. Napadne ju zombík, nepomôžete jej, či sa na ňu sprosto vykašlete. Rovnako aj Marcus, pričom po jeho skone pokračujete ďalej v koži inej postavy. Nie je to práve výhra, keďže ste stratili vytrénovaného borca a teraz máte pod rukami útle žieňa, ktoré sa po 50 m behu zadychčí a odmieta pokračovať.

TENTO SVET NIE JE PRE HRDINOV

Jednoznačným kladom je krutý fakt, že zombík je potvorka pomerne silná, nejakú tú ranu vydrží a proti presile vaša šanca na prežitie rýchlo konverguje k nule. Môžete vytiahnuť z batohu (inventár je mimochodom až sadisticky obmedzený, ale neskôr nájdete ruksak s ďalšími rozširujúcimi sa políčkami a skákať od radosti budete už pri desiatich) pištoľ, dokonca do nej budete mať možno aj náboje, pretože nimi neplytváte a keďže vám to ide od ruky, podaril sa vám headshot. Paráda. Až do momentu, kedy si uvedomíte, že výstrel prilákal nových protivníkov.

Najlepšie je vziať nohy na plecia alebo sa zakrádať. Vyššie spomínanú staminu je dobré teda natrénovať, pretože sa vám míňa aj pri fyzických útokoch a nie je nič horšie, keď vám dôjde počas ataku. State of Decay síce nie je dokonalou stealth akciou, ale tieto prvky ponúka. Časom prídete na to, že je výhodnejšie radšej sa priamemu stretu vyhnúť a neriskovať odhalenie. V hre totiž nefunguje nič také ako návrat k uloženej pozícii, ak vám Marcus otrčí kopytá. Ak ho chcete znovu vidieť pobehovať plného

života, musíte začať odznova. Permanentná smrť vás naučí báť sa a snažiť prežiť.

STATE OF DECAY JE KÚSKOM, KTORÝ MUSÍTE MAŤ. ZA MRZKÝ PENIAZ DOSTANETE SKVELÉ A OSVIEŽUJÚCE DOBRODRUŽSTVO NA MNOHO HODÍN. MOHOL BY SOM TU EŠTE BĽABOTAŤ O JAZDENÍ NA RÔZNYCH VOZIDLÁCH, STARANÍ SA O ZÁKLADŇU (VYLEPŠOVANIE, MANAŽOVANIE TVORBY BUDOV V NEJ), ALE TO BY VÁM LEN VZALO TEN SPRÁVNY POCIT, KTORÝ ZÍSKATE PRI ODHAĽOVANÍ UNIVERZA HRY. PRÁVE NA TOM STOJÍ SKVELÁ ATMOSFÉRA A HRATEĽNOSŤ. JEDNOZNAČNE BERTE, NO NEČAKAJTE ŽE VÁS BUDE VODIŤ ZA RUČIČKU.

8.0

+ otvorený svet a voľnosť
+ rôzne herné prvky
+ znovuhrateľnosť
+ survival efekt

- audiovizuálna stránka
- nesamostatná AI preživších
- plytko spracované vybrané herné prvky

SPLINTER CELL BL

RECENZIA

PAVOL BUDAY

U každého pokračovania sa opakuje to isté - tradicionalisti volajú po istotách familiarity, konzervatívci odmietajú akceptovať inovácie a progresívna skupina zase širokou náručou víta evolúciu archaických prvkov. Ubisoft sa v Splinter Cell Blacklist snaží vyjsť v ústrety každému. Modernizácia stealth žánru stojí vychádza z poloautomatizovanej techniky Mark and Execute z predošlého dielu Splinter Cell Conviction, no nie je to iba mechanika označovania cieľov a ich likvidácia v efektnej spomalovačke odpálenej jedným ťuknutím do spúšte zbrane, ale aj dynamika celej hry a predovšetkým zvolené tempo, ktoré vychádza v ústrety rovno trom typom hráčov.

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

Preferovanie jedného štýlu vedie k vyšším finančným odmenám, ako aj plneniu špecifických mini úloh previazaných na používanie hračiek (gadgetov), zbraní alebo činností - zničenie svetelných zdrojov, útok z vrchu, či tichá eliminácia. Kráľovskou disciplínou je zvládnutie misie bez toho, aby ste vyvolali podozrenie a nikoho sa ani len nedotkli. Znovuhrateľnosť zvyšujú aj bonusové úlohy s hackovaním počítačov či zajatím hľadaných zločincov.

Výzbroj pred misiou definuje, ako budete hrať a čo všetko si môžete dovoliť. Odmeny nie sú tak vysoké, aby ste boli na konci neohrozeným agentom s tým

najlepším vybavením. Zvyšujúci sa počet nepriateľov a nasadenie ťažkoodencov s brokovnicami či rušičiek elektronických zariadení vyrovnáva risku váh a núti stále premýšľať, ktorý cieľ odstrániť skôr a či vôbec pri tom použiť zbraň. Keď máte natiahnutý stealth oblek tlmiaci zvuky v prestrelke neprežijete. S brnením zase nikoho neprekvapíte od chrbta a keď zanedbáte kupovanie lepších zbraní, nikoho na diaľku netrafíte.

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

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

Splinter Cell Blacklist od začiatku pôsobí monštruózne čo do obsahu. Východiskovým bodom je paluba lietadla

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná

Paladin, odkiaľ novo sformovaná agentúra Fourth Echelon operuje a chystá ďalšie kroky. Podobnosť s veliteľským mostíkom smrdí Mass Effectom a zachádza ďalej. Globálna mapa funguje ako hlavné menu, kde sú misie singleplayer kampane, vedľajšie misie aj Spies vs Mercs mapy multiplayeru.

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

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

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

Na začiatok je toho skutočne veľa a chvíľu trvá, kým absorbujete všetky možnosti. Ľahko zraniteľní špióni sa spoliehajú na hračky a lepší výhľad, žoldnieri zase na

oslepujúce svetlo bateriek a poriadne zbrane. Multiplayer obsahuje aj mód TDM, kde si je možné vybrať, za koho chcete hrať (čo vedie k miernemu chaosu na bojisku) a jeho variantu Uplink.

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

Ubisoft sa pri hľadaní ideálneho stredu medzi čistou akciou a stealth hrou dostal opäť o riadny kus ďalej. Splinter Cell Blacklist sleduje pozorne každý krok hráča a dáva mu možnosť svoje chyby okamžite napraviť. Silné momenty striedajú predvídateľné udalosti a voľnosti v misiách občas stojí v ceste naračná zložka. Mení sa tak dynamika obľúbenej hry mačky a myši, kde už nie ste lovcom, ale loveným.

8.0

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

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

CALL OF JUAREZ:

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

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

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

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

PC, XBOX360, PS3

GUNSLINGER

Firma: Techland

Žáner: Akčná

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.0

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

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

LEGO MARVEL SU

RECENZIA

JAROSLAV OTČENÁŠ

ZOZNAM LEGO TITULOV, KTORÉ MAJÚ NA SVEDOMÍ PÁNI Z TRAVELLERS TALE GAMES ZAČÍNA BYŤ SKUTOČNE BOHATÝ. S KOCKOVÝMI HRAMI ZAČÍNALI V ROKU 2005 PRVÝM SPRACOVANÍM STAR WARS, ABY DO ROKU 2013 POKRYLI SVOJOU TVORBOU VŠETKY ZÁSADNÉ LICENCIE A FILMOVÉ TRHÁKY. JEDEN SKALP IM VŠAK STÁLE VO VITRÍNKE ÚSPECHOV CHÝBAL. ZATIAĽ ČO BATMAN A SUPERMAN SVOJICH LEGO PROTIVNÍKOV UŽ POCHYTALI VLANI, WOLVERINE, IRONMAN ČI THOR DOSTÁVAJÚ ŠANCU AŽ NA PREDVIANOČNOM TRHU TENTO ROK V LEGO MARVEL SUPER HEROES.

Hlavná dejová línia nebola v Lego hrách nikdy extrémne dôležitá, vždy sa kládol dôraz na to, ČO sa deje na obrazovke a menej na to, PREČO sa to deje. Odkedy ale do stavebnicových hier pribudol dabing, mohli si autori dovoliť zápletku trochu viac rozvinúť, samozrejme, len do tej miery, aby nebola zložitou aj pre najmenších. V LEGO Marvel Super Heroes budete sledovať pátranie superhrdinov po kockách vypadnutých zo Silver Surfera nabitých nesmierne silnou kozmickou energiou. Tie sa dostanú do rúk aliancii superzloduchov pod vedením Dr. Dooma a Lokiho, ktorí ju chcú použiť na zostrojenie zbrane „Dr. Doom's Doom Ray of Doom".

Zastaviť sa ich pokúša to najlepšie, čo Marvel počas svojej histórie vytvoril. Propagačné materiály hovoria o 150 hrdinoch, medzi ktorými nechýbajú tie najzvučnejšie mená: Ironman, Thor, Hulk, Spider-Man, Wolverine, Captain America, Cyclops, The Thing a ďalší zástupcovia Avengers, X-Menov, Fantastickej štvorky a ďalších skupín či organizácií pod dohľadom SHIELDu.

Variabilita a diverzita hrdinov sú ideálnym pohonom na rozkrútenie tradičnej Lego hrateľnosti. Každá postavička oplýva niekoľkými schopnosťami, ktorých kombináciou je zaručené vyriešenie každej hádanky a úlohy v hre. Thor

PC, Xbox360, PS3, WiiU, Xbox One, PS4

UPER HEROES

Firma: Travellers tales

Žáner: Akčná adventúra

dokáže lietať a pomocou bleskov aktivovať elektrické prepínače. Hulk vďaka svojej sile prenáša ťažké predmety, Spider-Man pavučinami priťahuje páky a vďaka pavúčiemu zmyslu dokáže odhaliť cestu vpred. Na vyhrabávanie ukrytých predmetov sa ideálne hodia Wolverinove adamantiové pazúry, slečna Greyová skôr inklinuje k ovládaniu cudzích myšlienok a telekinetickému presúvaniu predmetov.

Schopnosti hrdinov sa opakujú (napr. Hulk a The Thing, inštinkty u Wolverina a Spider.Mana), ale misie sú zostavené tak, aby každý mal dostatok priestoru. Rovnako ako u každej Lego hry aj teraz je ideálne hrať so živým spoluhráčom v lokálnom co-ope (online opäť chýba) - vtedy sa schopnosti a možnosti postáv kombinujú najľahšie. Human Torch roztopí ľad, pod ktorým sa skrýva obrovský balvan, ten uchopí Hulk, odhodí ho do neďalekého spínača. Medzitým už ale druhý hráč v koži Iron Mana priletí na vyvýšenú plošinku a zhodí odtiaľ rebrík, aby sa neviditeľná Invisible Woman mohla prešmyknúť okolo stráži. Hra, samozrejme, umožňuje hrať aj sólo.

V 15 príbehových misiách sa postavíte obyčajným nepriateľom, no tiež ich šéfom v podaní toho najdiabolskejšieho, čo kedy scenáristi Marvelu vytvorili. Dr. Doom, Loki, Juggernaut, Dr. Octopus, Green Goblin a ďalší vás potrápia v súbojoch, ktoré opäť vyžadujú kombináciu schopností dostupných hrdinov. Zaujímavé je, že vo fázach bitiek s bossmi máte k dispozícii vždy viac ako dve vlastné postavy, čo nahráva do karát rozšíreniu co-opu na viacero hráčov a samozrejme pridať online mód.

V leveloch sa svižne striedajú logické s akčnými pasážami, užijete si skákania, lietania aj bojovania. Bitky sú bez krvi a sú prístupné aj tým najmenším hráčom. Hrdinovia dokonca občas v bitkách použijú „roztomilé" humorné animácie, ktoré vážnosť súbojov úplne anulujú. Logické pasáže vyžadujú už spomínané kombinovanie schopností jednotlivých postáv a opäť treba podotknúť, že po osvojení základných herných mechanizmov s nimi nebude mať problém ani mladší súrodenec či dieťa. Orientácia na takéto publikum ale automaticky neznamená, že by sa starší pri hre nezabavili. Práve naopak, hra funguje skoro rovnako dobre aj pre dospelákov.

Bázu, odkiaľ budete začínať misie, tvorí lietajúca pevnosť SHIELDu, tu budete utrácať nazbierané Lego kocky, kupovať modifikátory a podobne. Efektným zoskokom priamo z paluby krížnika sa dostanete do ulíc veľkomesta pod ním, ktoré sa vám otvorí v štýle sandboxu a okrem príbehových misií tak môžete behať, lietať či voziť sa po celom meste a objavovať jeho zákutia. Nechýbajú fotografické úlohy pre Petera Parkera, pomáhanie občanom v sérii krátkych questov, preteky na rôznych dopravných prostriedkoch, otváranie teleportov, získavanie nových postavičiek a zlatých kociek. Jednoducho jedno veľké Lego (takmer) GTA.

Jedno dohranie príbehovej línie zanechá na ukazovateli percentuálneho ukončenia celej hry len smiešne malé percento. Treba pozbierať všetky minikity, všetky zlaté kocky, otvoriť všetkých avatarov, zachrániť všetkých marveláckych zamestnancov (teda jedného, Stana Leeho, ale z viacerých nepríjemných šlamastík) a čerešničkou na torte sú bonusové misie od samotného Deadpoola. Suma sumárum, hovoríme tu najmenej o 20 hodinách hrania pre 100 % dokončenie. Počas tejto doby vám neraz po tvári prebleskne letmý úsmev alebo dokonca aj nahlas zasmejete. Humor je o niečo menej strojený a silený ako v posledných častiach a v niektorých situáciách by sme ho označili až za „dospelácky".

Vizuálne LEGO Marvel Super Heroes inklinuje najmä k filmovým Avengerom. Všimnete si to na výzore superhrdinských oblekoch, na dizajne zariadení a dopravných prostriedkoch (napr. hlavná pevnosť). Samotné technické spracovanie je klasické, statické 3D pozadie kombinované s Lego predmetmi v popredí, ktoré sa zväčša dajú rozbiť alebo použiť. Subjektívne sa zdá, že na scéne je viac Lego kociek a aktívnych predmetov, než tomu bolo v minulosti, rovnako o niečo bohatšie vyzerajú niektoré grafické efekty. Bude zaujímavé sledovať, ako sa pohne kvalita grafiky v next-gen verziách a ak to bude možné, určite sa k porovnaniu určite vrátime v niektorom z pripravovaných článkov.

LEGO Marvel Super Heroes bohužiaľ neobišlo niekoľko technických problémov. Zle zvolené uhly kamery sa v niektorých momentoch dajú napraviť manuálnym ovládaním, ale občasné prepadávanie sa do textúr a zasekávanie sa o objekty väčšinou vyrieši až nahratie uloženého checkpointu. Nedeje sa to často,

no o to viac takéto bugy zamrzia. Rovnako treba skritizovať absenciu zásadných inovácií, osobne som tajne dúfal v jednoduchý RPG systém pre postavy, nič také sa však nekoná. Dokonca odpadli aj niektoré už zaužívané vychytávky z predchádzajúci hier ako inventár.

ANI TIETO DROBNÉ NEDOSTATKY NEMAJÚ VPLYV NA VÝBORNÝ VÝSLEDNÝ DOJEM. ZÁBAVA, HUMOR, DLHÁ HERNÁ DOBA, OTVORENÉ MESTO A BOHATÝ KOMIKSOVÝ SVET SÚ FAKTORMI, VĎAKA KTORÝM MÔŽEME LEGO MARVEL SUPER HEROES BEZ OBÁV ODPORUČIŤ AKO IDEÁLNY VIDEOHERNÝ DARČEK PRE VŠETKÝCH HRÁČOV. BEZ OBÁV SA SO SUPERHRDINAMI ZABAVIA V CO-OPE MLADŠÍ SÚRODENCI A DOKONCA AJ RODIČIA.

8.0

+ všetci dôležití superhrdinovia
+ rozľahlý, takmer otvorený svet
+ dĺžka, znovuhrateľnosť
+ humor

- drobné technické nedostatky
- občas kamera
- iba offline co-op

INFINITY BLADE I

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

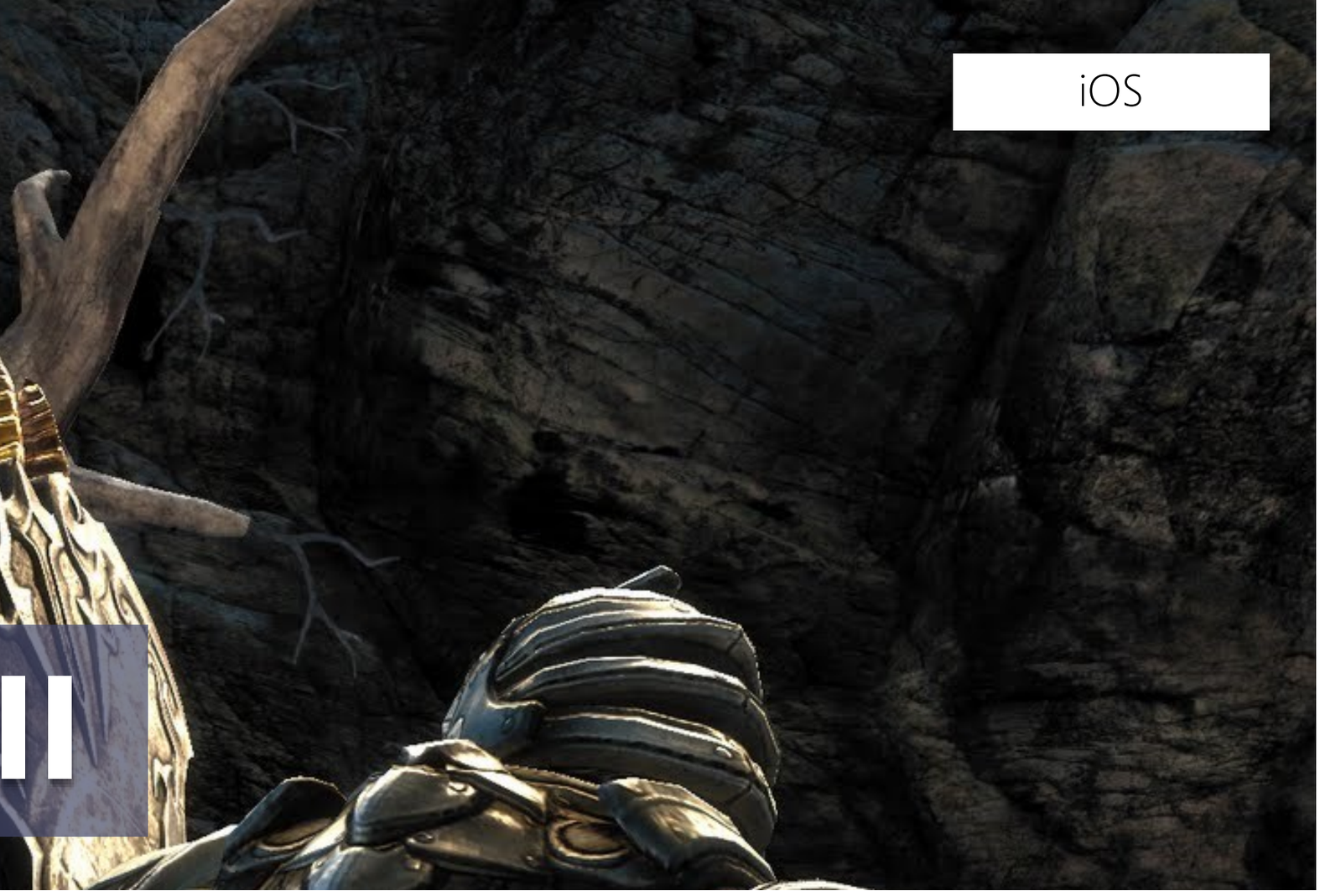
V ÚVODE SI MUSÍME NASYPAŤ TROCHA POPOLA NA HLAVU, PRETOŽE VLAJKOVEJ LODI IZARIADENÍ (ROZUMEJTE IPHONE, IPAD, IPOD) SA VENUJEME PO PRVÝ RAZ V RECENZII AŽ PRÍCHODOM TRETIEHO DIELU. POĎME TO NAPRAVIŤ.

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

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

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

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



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

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

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

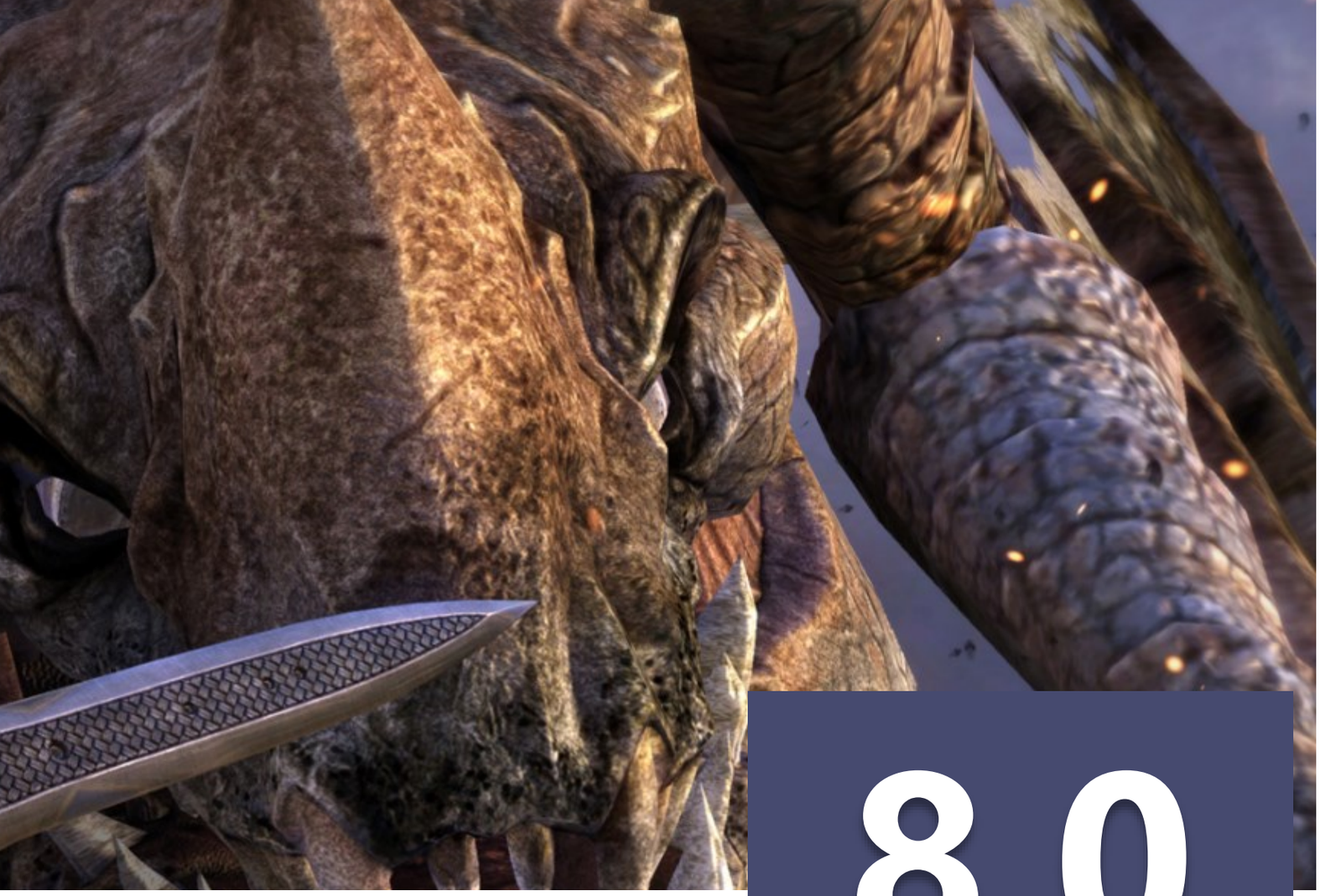
Po úspešne absolvovanom súboji sa nadobudnuté skúsenostné body nerátajú priamo na postavu, ale sú distribuované cez prilbu, štít, zbraň a brnenie. Ak je niektorá z týchto vecí na úrovni Master (teda na maxime),

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

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

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

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



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

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

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

8.0

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

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

GRAN TURISMO 6

RECENZIA

PAVOL BUDAY

NIKDY NEBUDETE MAŤ 1200 ÁUT V GARÁŽI. NA TO SA SPOĽAHNITE. NIKTO NEPOTREBUJE TISÍCKU ÁUT. TO ČÍSLO JE IRELEVANTNÉ, NEZMYSELNÉ. NEDOSAŽITEĽNÁ MÉTA ROVNAKO AKO NEZREALIZOVATEĽNÁ IDEA DOKONALÉHO RACINGU. VEČNÝ HON ZA DOKONALOSŤOU, MANIAKÁLNY DÔRAZ NA DETAILY A VÍZIA, KTORÁ ŽENIE POLYPHONY DIGITAL VIAC AKO 15 ROKOV, DOPLÁCA V GRAN TURISMO 6 NA HLBOKO ZAPUSTENÉ KORENE EŠTE V ÉRE PS2. TIE ŽIADNA TECHNOLÓGIA NEVYTRHNE A SÉRII BRÁNIA NAPREDOVAŤ A PRISPÔSOBOVAŤ SA DOBE A POŽIADAVKÁM ŽÁNRU, KDE UŽ NIE JE JEDNOROŽCOM.

Gran Turismo 6 je monštrum. V mnohom pripomína futuristické prototypy, ktoré navrhujú špeciálne pre hru renomované dielne a automobilky. Reprezentujú takisto víziu a sú skôr prísľubom ako realizáciou. Tie autá sa možno dostanú na trh, no lež sa tak stane, mnoho sa zmení. Polyphony Digital mení Gran Turismo 6 za jazdy. Hra, ktorá vyšla 6. decembra, už nie je rovnakou ako po update 1.01. Pribudla do nej novinka BMW M4 Coupé, ale zatiaľ nemá kokpit. Ten pribudne neskôr. Rýchly pretek z multiplayeru zmizol, pribudla luxusná garáž Vision GT a podporu GPS trackeru v hre nenájdete ani online komunity.

Gran Turismo 6 nie je dokončená, ladí sa herný kód, pribúdajú nové prvky, autá a updatmi sa postupne aktuálne vydaný produkt piluje do finálnej podoby. Mnohé prvky z predchádzajúceho dielu tu nenájdete vôbec, komunitná časť je preč, generátor tratí a vlastný televízny kanál takisto. Polyphony Digital toho

majú na pleciach naložené priveľa, dokonca toľko, že mnohé iné prvky ustúpili do úzadia ako model poškodenia. Objavia sa nanajvýš škrabance a karoséria nazbiera prach. Nepozornou jazdou si nevyslúžite penalizácie, auto aj po čelnom náraze do betónového múru na ľavotočivom ováli v rýchlosti 300 km/h funguje ako nové.

Nulový model poškodenia vedie ku agresívnej jazde, využívaní AI jazdcov ako oporných múrov v zákrutách a to bez strachu z vyradenia z preteku. Súperi si po odpískaní idú svoje a slepo sa držia svojej stopy. Sú naprogramovaní nerobiť chyby a iba málokedy uvidíte niečo dramatickejšie ako dve kolesá mimo trate. AI neberie ohľad pri predbiehaní a nie sú ani výnimočné situácie, keď do vás narazí zozadu a pošle mimo trať. V pretekoch nedochádza takmer vôbec k súbojom. Štartovné pole je okamžite rozbité, pričom na prvého obyčajne strácate niekoľko sekúnd, čo sa v troch až piatich kolách snažíte obrátiť vo svoj prospech. A je nemenné, čo znamená, že sa výkony áut ani samotné vozidlá neprispôsobujú vášmu výberu. Do seriálu vytunovaných áut môžete nastúpiť s GT3 špeciálom a po prvom kole sa ujať vedenia. V iných prípadoch nemáte šancu, kým si nekúpite za dva milióny kreditov Le Mans špeciál.

Kampaň Gran Turismo 6 je postavená na starých základoch, aj preto vždy v každom preteku štartujete už počas jazdy a vždy z posledného miesta. Až keď sa prebojujete do triedy A, uvidíte na trati 15 ďalších áut a nie 7. Čím viac toho máte za sebou, tým viac narážate na pravidlá, aké sa v racingoch už dávno nenosia. Garáž má 1200 áut vrátane lunárneho vozidla a tak ostrého Red Bull prototypu, že keď doň sadnete, rozsekáte sa v prvej zákrute pol sekundy po štarte, ale drvivú väčšinu tvoria krabice z PS2 éry. Prémiové vozidlá nie sú zvýraznené u dílera, takže dopredu neviete, či bude auto vybavené aj prepracovaným kokpitom a nebude zvonku vyzerať ako

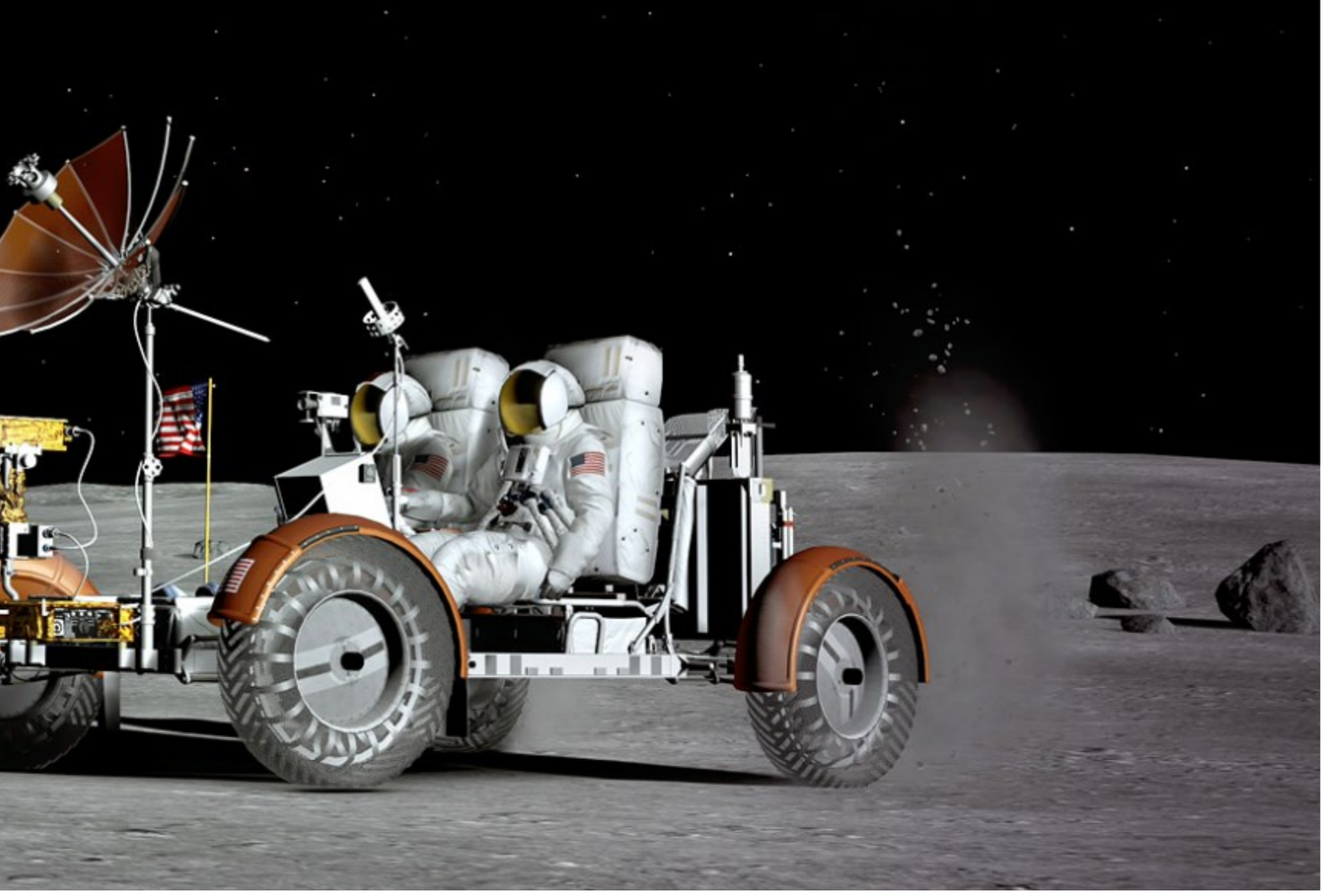
model z papiera natiahnutý do lesklého kondómu. A potom je tu zvuk, plochý oberajúci aj žihadlá o dravosť a surovosť. Hra ich vedome pripravuje o gule.

Keď sa spýtate aj fanatických jazdcov, ktorí nehrajú nič iné iba Gran Turismo, nájde si každý inú chybu. Ale hneď na to vám povedia, že sa s nimi dá žiť. Mne prekážalo, že hra mi vnútila ako prvé vozidlo Hondu a nenechala ma oplieskať pridelené kredity na tradičnú MX-5. Trvalo desať hodín, kým som začal rozumieť Gran Turismo 6 a prenikol hre pod kožu. Je menej prístupná, odmieta vám ukázať tuningovú dieľňu a vysvetliť úpravy, neodporúča poriadne autá a nerobí kompromisy. A aj po 15 rokoch má stále rovnakú preferovanú ovládaciu schému (X - plyn a O - brzda. Našťastie sa dá zmeniť.

V hre nie sú integrované sociálne funkcie, žiaden editor nálepiek alebo priamy export fotografií z Photo módu. Nedá sa pokračovať v ďalšom preteku v rámci jedného seriálu a to ani vtedy, keď pretekáte na jednej trati. Ešte stále je užívateľské prostredie aj po zmenách príliš štrukturované a na pretek sa čaká dlhým loadingom. Gran Turismo 6 žije v dobe minulej, ale potom vyjdete na trať a na všetko zabudnete.

Jazdný model Gran Turismo 6 je ako z inej planéty. Autorom sa aj s pomocou firmy Yokohama podarilo realisticky zachytiť správanie celého podvozku. Stačí prvá zákruta a pocítite, ako sa váha auta prenáša na prednú nápravu a kapota sa zábára do asfaltu pri prudkom brzdení. Ťažké Muscle autá konečne plávajú. Je úžasné ich sledovať v replayi a neraz sa mi stalo, že som šiel za súperom len preto, aby som sa díval ako kolesá kopírujú obrubníky a pri šikanách sa celá karoséria nakláňa.

Nová fyzika sa dramaticky podpisuje pod zvýšenie zážitku a autenticity z jazdy, čo sa pri Gran Turismo zdalo byť nemožné. Autá sú teraz viac živé, pôsobia reálnejšie a to



aj vtedy, ak sa dívate iba na budíky a kameru máte prepnutú na nárazník. Každá úprava podvozku aj jeho svetelnosti je už aj viditeľná. Aj preto sa budete opakovane vracať k už zdolaným pretekom a skúšať s výkonnejším strojom rezať zákruty, vylepšovať si čas a učiť sa brzdiť neskôr a akcelerovať skôr, čo je s nástupom GT triedy nevyhnutné.

S Gran Turismom sa učíte a hra zároveň predpokladá, že s odomknutými vyššími súťažami máte v garáži aj adekvátne vozidlá. Zarobiť milión kreditov už nie je taká drina ako predtým. Upustilo sa od grindovania a ekonomický systém povolil. Za prvú priečku je možné zinkasovať toľko, aby to stačilo na sériovo vyrábaný voz alebo veterána. Preteky sú po vzore mobilných hier hodnotené jednou až tromi hviezdičkami, za ktoré sa odomykajú bonusové súťaže ako zrážanie kužeľov alebo predpripravené etapy s pridelenými autami. Prechod do vyššej triedy s náročnejšími šampionátmi je podmienený absolvovaním testov v autoškole, ktorá vás už nemá čo naučiť, ak sa k nej prebojujete.

Šampionáty sú odstupňované, narastá počet áut na trati aj počet kôl, nechýbajú vytrvalostné jazdy, nočné preteky, head to head stíhacie preteky, drift, ale aj krúženie na okruhoch po dobu 10 či 15 minút či jazdy na motokárach. Ich skladba je štandardná, náplň pestrá a aj pri nízkom počte áut v garáži sa dá odjazdiť drvivá väčšina na zlato. Dôležité je vybrať si správne auto. Gran Turismo 6 po novom odporúča vozidlá ideálne pre jednotlivé triedy, no nie vždy je ponúkaný výber ideálny na víťazstvá.

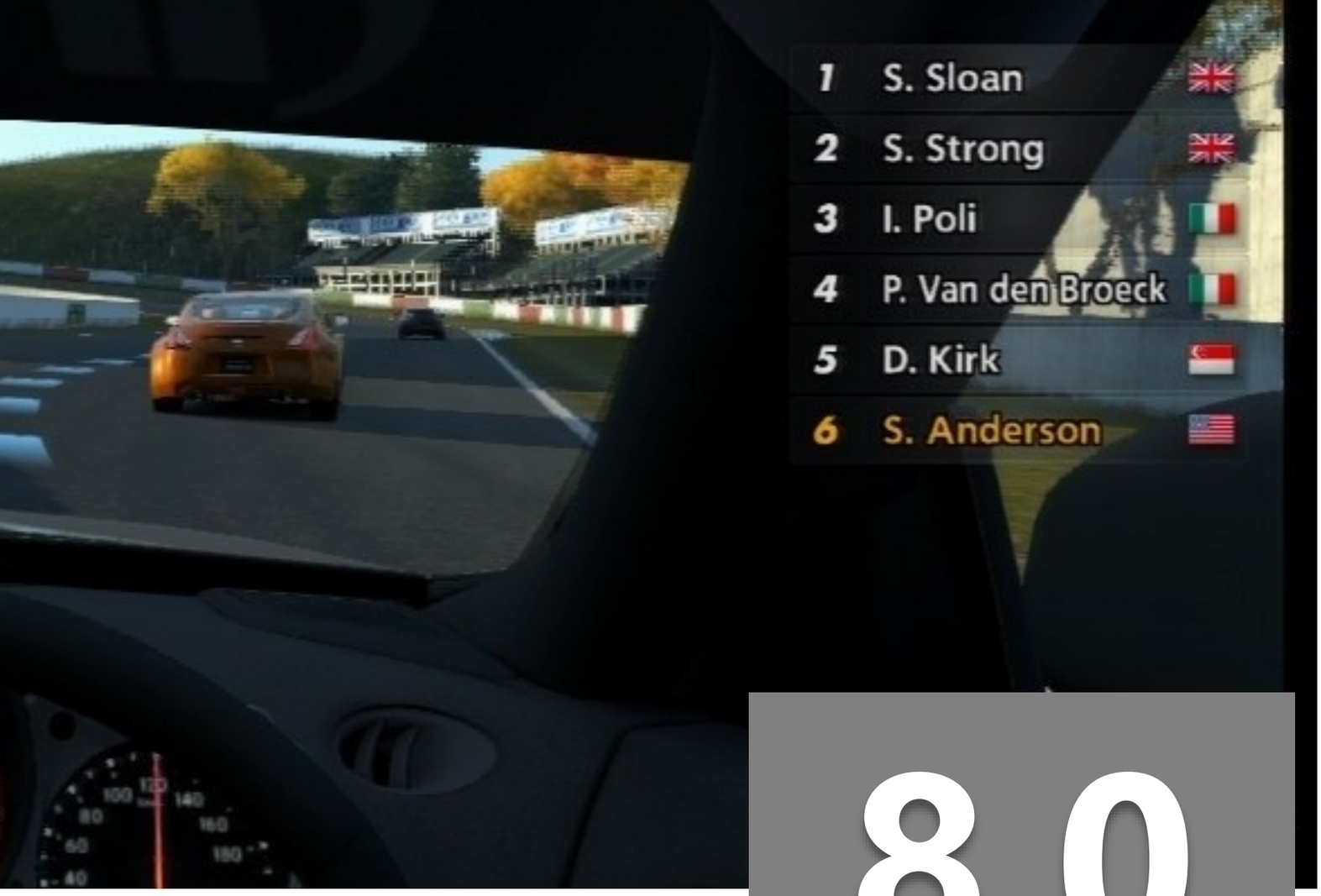
Drastickými zmenami prešla online časť, ktorá vznikala na základe požiadaviek hráčov. Multiplayer je stavaný len a len na šampionáty s tréningom alebo kvalifikáciou pred ostrým štartom. Rýchly pretek tu nenájdete, zato robustný systém dovoľuje až do absolútnych detailov nastaviť nielen počet hráčov, zapnúť limity na asistentov aj to, ako

často sa má meniť počasie, opotrebúvanie pneumatík, obmedzenie paliva či povinné zastávky v boxoch. V multiplayeri sa berie do úvahy aj mechanické poškodenie a z pretekov si odnášate cenné kredity.

Multiplayer má veľmi čistý vzhľad a všetky nastavenia sú aj vysvetlené, čo pri českých titulkoch nie je problém. Bohužiaľ tu nie sú globálne rebríčky, komunitná časť tu chýba, hráči nemajú profily a nedajú sa filtrovať v zoznamoch založených hier preteky, ktoré už boli odpískané. Všetko by mal vyriešiť niektorý z budúcich updatov, zatiaľ sa musíte uspokojiť so sezónnymi výzvami, kde sa jazdí s vybranými autami na vybranej trati na čas.

Gran Turismo 6 má trate zasadené do 37 prostredí, ale iba zlomok z nich podporuje dynamickú zmenu počasia a striedanie dennej doby. Opäť má ísť len o dočasný stav, ale ak sa pozriete na konkurenciu, tá je už dávno vpredu a to nielen čo sa týka striedania dňa a noci, ale aj efektov počasia. Hre však nemožno uprieť výborný svetelný model, keď zapadalo slnko na Mattehorne, musel som zastať a vytografovať scénu. A neplatí to iba o tratiach, koncové a čelné svetlá na autách sú maniakálne spracované a nočné jazdy s neosvetlenými časťami opäť patria k mimoriadne adrenalínovým zážitkom. Platí to ale iba v prípade prémiových modelov áut a nových tratí.

A KEĎ SA TROCHU POHRABETE POD KAPOTOU NÁJDETE AJ TAKÉ DROBNOSTI AKO ZOBRAZOVANIE MŔTVYCH UHLOV, ČO JE PRI PREDBIEHANÍ MIMORIADNE UŽITOČNÉ ALEBO ZMENA FARBY BUDÍKOV. MENU SA NAČÍTAVA RÝCHLEJŠIE, HRA SA NEPOTREBUJE INŠTALOVAŤ A VYŠLA BEZ JEDINÉHO MEŠKANIA A ZAOBIŠLA SA AJ BEZ PROLOGUE VERZIE A TO NA PLATFORME, KTORÁ JE UŽ ODPISOVANÁ. GRAN



8.0

TURISMO 6 PÔSOBÍ UCELENEJŠÍM DOJMOM, ALE JE NA NEJ PRÁCE AKO NA KOSTOLE. POLYPHONY DIGITAL SA SNAŽÍ ODSTRAŇOVAŤ BARIÉRY, ALE ANI ZĎALEKA NIE JE TAK PRÍSTUPNÁ AKO HRY OD KONKURENCIE. JEJ KÚZLU NEPODĽAHNE KAŽDÝ A OKAMŽITE, ALE TRVÁ KÝM SI NA HRU A JEJ PRAVIDLÁ ZVYKNE. MÁ VÝBORNÝ JAZDNÝ MODEL, PRÉMIOVÉ AUTÁ SÚ PREKRÁSNE, ALE MÁ ZAPUSTENÉ KORENE V MINULOSTI A TIE JEJ BRÁNIA OPÄŤ ZAŽIARIŤ. S UPDATMI ALEBO BEZ NICH, GRAN TURISMO 6 NIE JE ANI ZĎALEKA VO FINÁLNEJ VERZII.

+ nový fyzikálny model
+ vynikajúci pocit z jazdy
+ úžasná výdrž a množstvo pretekov
+ svetelný model a dynamická zmena dennej doby

- mnohé prvky nie sú ešte zakomponované a iné potrebujú doladiť
- stále príliš veľa áut z doby PS2
- potlačený deštrukčný model
- počasie a zmeny dennej doby iba na vybraných tratiach

BROTHERS TALE O

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

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

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

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

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

PC, Xbox360, PS3

OF TWO SONS

Firma: Starbreeze Studios

Žáner: Adventúra

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

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

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

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

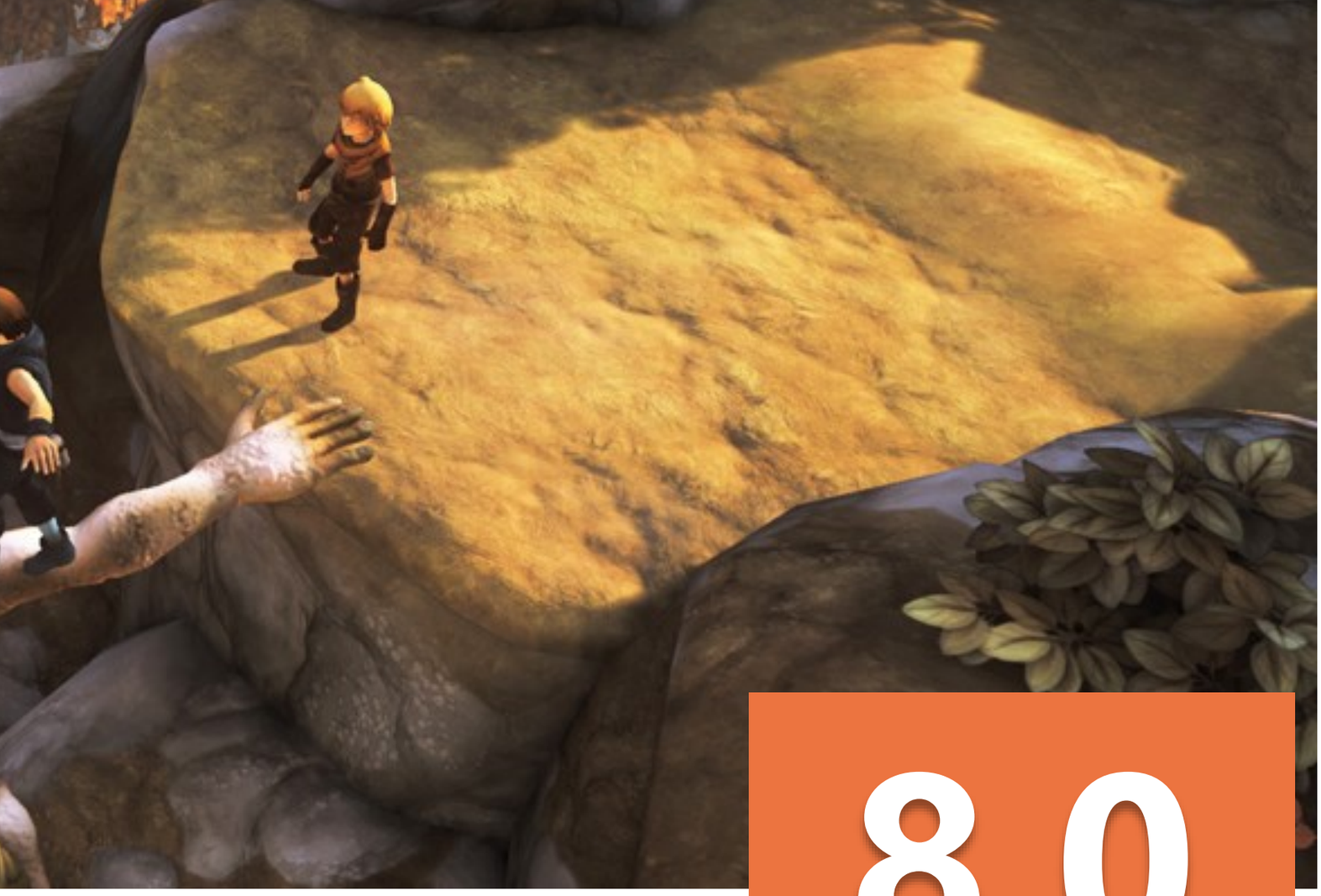
načasovanie, napríklad pri skákaní po výčnelkoch, kedy sú obaja bratia spojení lanom a navzájom sa istia.

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

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

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

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



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

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

8.0

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

- ovládanie
- krátka herná doba

7.5
NFS

PORSCHE
GT3
F6TAXI
6HOST

NFS: RIVALS

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

JE TU S NAMI UŽ TAKMER DVE DEKÁDY. SO SÉRIOU NEED FOR SPEED SME SI TOHO UŽILI MNOHO A VESELO JU MOŽNO ZARADIŤ MEDZI NIKDY NEUMIERAJÚCE EVERGREENY PRETEKÁRSKYCH HIER. KAŽDOROČNE VYDÁVANÉ POKRAČOVANIE VŠAK ZNAČKE UBLÍŽILO, O TOM NIET POCHÝB, A TO NAPRIEK ENORMNEJ SNAHE O ZMENU, O KTORÚ SA POKÚŠALI RÔZNE VÝVOJÁRSKE TÍMY S NOVÝM DIELOM. TEN NAJNOVŠÍ SPÁJA ZÁKLADNÚ MYŠLIENKU Z POČIATKU CELEJ SÉRIE (PRETEKY S DRAHÝMI AUTAMI ZA SPRIEVODU KVÍLIACICH POLICAJTOV) S UNIKÁTNYM MULTIPLAYEROM. OTÁZKOU OSTÁVA, ČI TO ROBÍ SPRÁVNE A SAMOZREJME AJ KVALITNE.

Need for Speed nám už niekoľko rokov stagnovalo a ani novinka s podtitulom Rivals neprináša dostatočne svieži vietor do zatuchnutej miestnosti, ktorá už akoby varí z vody. Isteže, hneď na úvod kruté konštatovanie, avšak do orgastických výšin dokonalého pohltenia nad arkádovým jazdením nevynesie ani otvorený svet, ani naháňačky so živými hráčmi, ktoré vyvoláte stlačením jedinej klávesy. Kombinácia Hot Pursuit, Most Wanted a čiastočne aj Undergroundu má svoje čaro, avšak veľmi krátka doba od predošlých dielov neposúva Rivals dostatočne dopredu.

Britskí vývojári z Ghost Games vytvorili prostredím rozmanité a vizuálne príťažlivé Redview County, krajinu, v ktorej si užijete vyprahnuté púšte, urbanistické časti, úzke lesné cesty, rozľahlé a mnohoprúdové diaľnice a aj zasnežené hory. To všetko je pekné a stovky kilometrov ciest budete

PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

Firma: Ghost Studio

Žáner: Racing

brázdiť s radosťou v očiach, na mnohé miesta sa radi vrátite a vychutnáte si ich vo vysokej rýchlosti v športiaku, ktorý poteší každého fanúšika stoviek koní pod kapotou. No tomu všetkému niečo chýba, sálajúca príťažlivosť spôsobujúca pretekársku nirvánu.

Na začiatku sa nevyhnete otravným tutoriálom, prezentačným videám, ktoré nie je možné preskočiť a nezaujímavý hlas vám popíše, čo všetko nájdete v menu a na čo to slúži, pričom horšie sa to vymyslieť ani nedalo, takže to celé musíte pretrpieť. Keď sa konečne ponoríte do hry (vytrpíte si to pri jazde za cestných pirátov i policajtov), otvorí sa pred vami mapa už spomínaného Redview County. Zvolíte si miesto, odkiaľ chcete vyštartovať (vaša základňa, niektorý z rôznych druhov pretekov) a v tom momente je už len na vás, kam a s akým cieľom sa vydáte. Cesty sú dlhé, no o uveriteľnom svete nemôže byť reč: odbočiek a vetvení je príliš málo. Ak celý svet preletíte, ťažko objavíte nové miesta, nedočkáte sa odhaľovania ako v Test Drive Unlimited.

Vytvoriť dokonale otvorený svet nebolo ani cieľom vývojárov, no po niekoľkých hodinách strávených s Rivals vás začne škrieť premrhaná šanca. Na druhú stranu je pozitívne, že neviditeľné mantinely (alebo betónové múriky, ktoré jednoducho neprerazíte ani s tankom) sa tu vyskytujú v rozumnej miere a v dostatočnej vzdialenosti od samotnej cesty, takže výlety mimo trať nie sú limitované inak, než stratou rýchlosti a ovládania vozidla. Užijete si tak rýchlu jazdu bez zbytočnej frustrácie z kolízií alebo vracania auta späť na trať v prestrihu.
Jedno sa však Ghost Games musí nechať: vytvorili skvelý arkádový jazdný model, ktorý sa výborne ovláda. Prejazdy zákrut bez brzdy sú takmer nereálne, no stačí často do nej ťuknúť a sami cítite, kedy sa auto plynule dostane do šmyku a efektnosť sa spojí so zábavou. Zatáčanie nie je z rodu absurdných, takže sa niekedy auto správa až príliš lenivo, no núti vás to využívať práve brzdu, pokojne aj

spoločne s aktívnym plynom. A ono to funguje! Vyzerá to skvele a ak to spravíte vo vysokej rýchlosti, spoločne s iným pretekárom a predbehnete ho práve vďaka skvele načasovanému a zvládnutému driftu v zákrute, budete sa cítiť ako kráľ ciest.

Okrem tradičných misií, ktoré vás posúvajú v príbehu (áno, je tu, dokonca aj nejaké animácie - znovu sa nedajú preskočiť - ale pokojne to môžete celé ignorovať) ďalej. Ako piráti ciest môžete ísť klasický pretek s jazdou z bodu A do bodu B, časovku alebo musíte uniknúť policajtom. V opačnej úlohe ochrancov zákona vás čaká to isté, len v bledomodrom. Žiadne šampionáty alebo nebodaj kariéra, tu ide o čistú až kryštalickú arkádu, v ktorej si užívate rýchlosť. Okrem týchto večne prítomných úloh sa preháňate po cestách a vďaka systému AllDrive neustále súťažíte s ostatnými. Ak vás to pohltí, a to zo začiatku problém rozhodne nebude, oželiete aj slabú kilometráž tratí.

Rozloha oproti takému Test Drive Unlimited je viac než skromná a skutočne to začne vadiť, hoci ak by sme všetky cesty rozkúskovali na úseky a tie by boli ponúknuté ako jednotlivé trate, asi by bolo sklamanie menšie. No je to úplne jedno, pretože prvé hodiny to nepostrehnete. Počas jazdy totiž bežne natrafíte na ostatných hráčov a pomocou AllDrive sa môžete kedykoľvek spojiť a pretekať. Druhý jazdec musí samozrejme s výzvou súhlasiť. Prehrou nič nestratíte a často sa stanete súčasťou nečakaných momentov, takže každá ďalšia jazda môže ponúknuť niečo nové, čo vás napumpuje adrenalínom. Uháňať v športiaku po úzkych cestách, uhýbajúc sa civilným vozidlám má svoje čaro. Aby to však postupne neupadlo do šedivej nudy, sú tu policajti.

Dobre známa súčasť série Need for Speed, dalo by sa

povedať. Nielenže súperíte s ďalším jazdcom, ale sa vám na päty lepí aj dotieravá polícia, ktorá po vstupňujúcich sa neúspechoch o vaše dolapenie neváha použiť agresívnejšiu jazdu, silnejšie a rýchlejšie vozidlá, EMP výboje, pásy s klincami na cestách a ak si myslíte, že vás na ceste nik nedobehne, stále vás môže sledovať helikoptéra. Hra na mačku a myš končí v momente, kedy je vaše auto zničené alebo sa dostanete na z dosahu chlpatých. Je to jednoduché, no tentoraz nefunguje nič také, že skončíte pretek a vaše počítadlo prečinov sa anuluje - policajti po vás idú až dovtedy, kým vás nedostanú alebo nezaparkujete pred úkrytom..

Je to síce nesmierne primitívne, ale funguje to. Niekedy to ani nechcete, ale prijmete výzvu od iného hráča a pretekáte. A samozrejme sa bavíte. Lenže stále je to málo, k čomu sa pridáva nie práve vyvážený Catch up systém, ktorý je až zbytočne umelý. Istotne, je to aspoň napínavé, no degraduje to snahu bezchybnej jazdy. Hrateľnosť trpí v neskorších fázach. V úlohe cestného piráta je porcia misií zaujímavejšia a pestrejšia, než cesta policajta, ktorého úlohy sú predsa len menej zábavné. Navyše si ochrancovia zákona nemusia nové vozidlá kupovať, ale ich jednoducho dostanú. Motivácia nahrabať čo najviac zlaťákov sa minimalizovala. Nechýbajú ani upgrady a vozidlá môžete vybaviť aj technickými hračkami ako napríklad už spomínanými EMP výbojmi, turbom, avšak pre každé vozidlo musíte tento proces vždy opakovať, čo vám lezie do virtuálnej peňaženky, hlavne ak nie je možné už nepoužívané autá predávať.

Peniaze získavate za splnené misie, tesné prejazdy okolo vozidiel, driftovanie, zbavenie sa policajtov, jednoducho všetko je ohodnotené. Výborne fungujú násobiče bodov, takže sa vaše konto utešene dvíha, no zároveň je s lepším skóre polícia viac dotieravá a máte väčšiu šancu, že to

schytáte a o všetko prídete. Nadobudnuté financie si totiž musíte ukladať do banku vo svojich sídlach, v prípade zničenia vozidla alebo chytenia policajtmi o všetko prídete. Mnohokrát sa vám niektoré úniky stanú osudnými a situácia sa môže rýchlo zvrtnúť, ak pri ceste do bezpečia narazíte na aktívne auto s majáčikom. Eštеže funguje instantná oprava vášho tátoša prejazdom cez benzínku, ale Burnout ste asi videli a hrali všetci.

Vaša virtuálna garáž sa bude plní krásnymi kúskami (od Porsche cez Audi po Ferrari), avšak viditeľná úprava zovňajšku absentuje, vylepšujete len ich vlastnosti, prípadne si zvolíte farbu laku či nejakú tú nálepku na kapote. Omnoho smutnejšie však je, že si svoje krásne mašinky nemôžete pozrieť v žiadnom režime a ani si nesadnete za volant a nevychutnáte inak prekrásne interiéry. Kameru si je možné zvoliť len za vozidlom, či na nárazníku. Stačí to, v arkádovom jazdení viac nepotrebujete, no už keď máme pod palcom tak úžasné trhače asfaltu, je veľká škoda si ich bližšie nepozrieť a nekochať sa ich prepracovaným dizajnom.

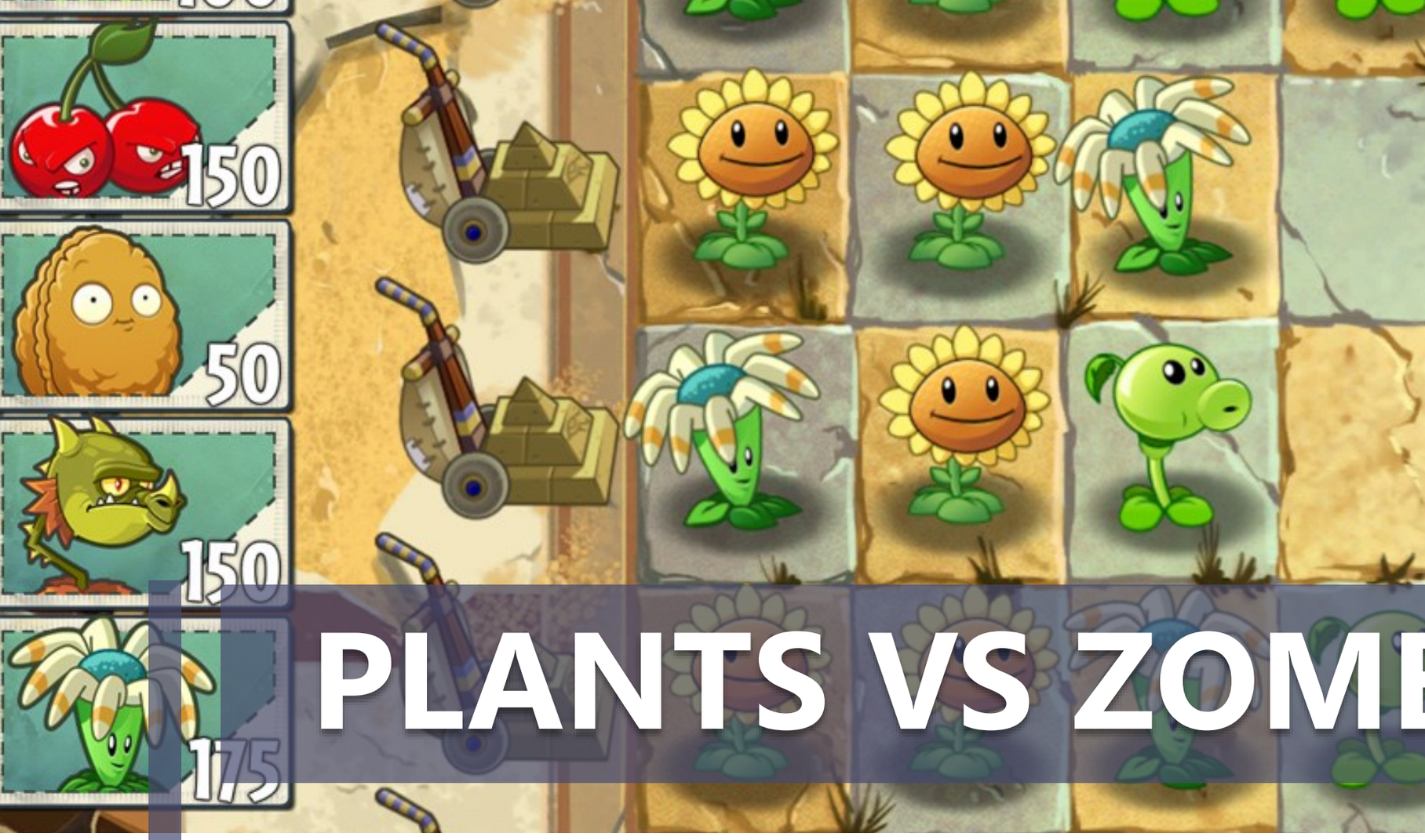
Spracovanie Need for Speed: Rivals je na vysokej úrovni, avšak tak to už býva pri hrách s logom EA na krabici. Frostbite engine šlape ako hodinky, prostredie je krásne, voda úžasná, autá ešte viac, deštrukčný model je skôr na okrasu a jazdný model neovplyvňuje, no poškriabaný plech uvidíte. Trochu horšie je na tom hardvérová náročnosť: pri daždi alebo jazde v noci (dynamicky meniace sa počasie je samozrejmosťou) to začne niekedy až nepríjemne sekať. Herný jukebox je poskladaný skôr z elektronickej hudby, čo rockovú dušu nepoteší, ale tuc-tuc muzika sa pri rýchlej jazde hodí, i keď sa príliš rýchlo opočúva. Zvuky motorov či kvílenia pneumatík zodpovedajú akčnému poňatiu hry.

7.5

NEED FOR SPEED: RIVALS JE DOBRÁ ODDYCHOVKA NA BLÍŽIACE SA ZIMNÉ VEČERY. VYCHUTNÁTE SI RÝCHLU JAZDU, TO NÁM EA VIE NASERVÍROVAŤ STÁLE S NOBLESOU A TEN POCIT PRI NAHÁŇAČKÁCH VŠETKÉHO MOŽNÉHO DRUHU SI BUDETE UŽÍVAŤ, AVŠAK NEZAŽIJETE NIČ, ČO BY STE UŽ NEVIDELI A NEHRALI. RIVALS NIE SÚ KULTOVÝM DIELOM (AKO UNDERGROUND ČI SHIFT), ALE KVALITATÍVNE SA DRŽÍ NA ÚROVNI. AK SA VŠAK OBJAVÍ NOVÉ NEED FOR SPEED AJ BUDÚCI ROK, BUDE TO CHCIEŤ PRINIESŤ VIAC ZMIEN, NOVINIEK A ROZŠÍRENÍ. KONKURENCIA SA TOTIŽ ZAČÍNA NEED FOR SPEED POMALY, ALE ISTO VZĎAĽOVAŤ.

+ otvorený a rozmanitý svet
+ krásne vozidlá
+ AllDrive systém
+ akčný jazdný model

- policajná kariéra
- opakujúce sa herné princípy
- rozloha Redview County
- hardvérová náročnosť



PLANTS VS ZOMB

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

Bláznivý Dave má veľmi rád mexické jedlo a posledné taco mu chutilo natoľko, že by ho veľmi rád zjedol ešte raz. Preto sa mu v hlave zrodil nápad cestovať časom späť, aby si mohol pochúťku užiť ešte raz. Veľmi ho však prekvapí, keď so svojou inteligentnou dodávkou zaparkuje až v starovekom Egypte.

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

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

Plants vs. Zombies 2 je vo svojej podstate tower defense hra, v ktorej sa bránite proti valiacim sa vlnám nepriateľov stavaním rôznych prekážok a obranných systémov, aby ste uchránili hlavnú budovu. Tu sa však miesto katapultami a hradbami bránite kvetinami a útočníkov predstavujú, ako názov hovorí, zombíci. V prvej časti ste mohli využívať aj dennú dobu, keďže hríby cez deň spali a planty zasa v noci negenerovali peniaze. Nočné misie boli tentokrát vynechané spolu s hubami, no pribudli nové planty aj nové... cheaty.

Možno by bolo lepšie miesto nepopulárneho slova na podvádzanie použiť slovné spojenie záchranné brzdy. Prvou záchranou je tzv. Plant Food, ktoré by sme mohli voľne preložiť ako hnojivo - násobí účinky jednotlivých rastlín. Zo základného „hrachometu“ sa tak na pár sekúnd stane megahrachomet pľuvajúci hrach „prokletě

BIES 2

iOS, Android

rychle". Zo základného obranného orecha zasa vykúzlite obrnenca odolávajúceho hordám oveľa viac. Melónomet vrhá svoju úrodu len jedným radom, no aplikovaním hnojiva prejde do módu artilérie a zasiahne niekoľko cieľov naraz.

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

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

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

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

7.5

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

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

- nastupujúci stereotyp
- poplatky, ktoré umožňujú ľahko vyhrať

FAR CRY BLOOD

RECENZIA

PETER DRAGULA

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

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

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

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

PC, XBOX360, PS3

DRAGON

Firma: Ubisoft Montreal

Žáner: Akčná adventúra

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

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

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

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

zaujímavejšia.

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

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

Kampaň osviežujú hlášky hlavného hrdinu aj jeho HUD-u, ktorý mu neustále radí čo má robiť, a to už od úvodného tutoriálu, ktorý náležite lezie na nervy aj samotnej hlavnej postave, nie len vám. Celé to dopĺňa hudba ako vystrihnutá z filmov 80-tych rokov, pripomenie napríklad snímok Americký Ninja.

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

7.5

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

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

RYSE: SON OF RO

RECENZIA

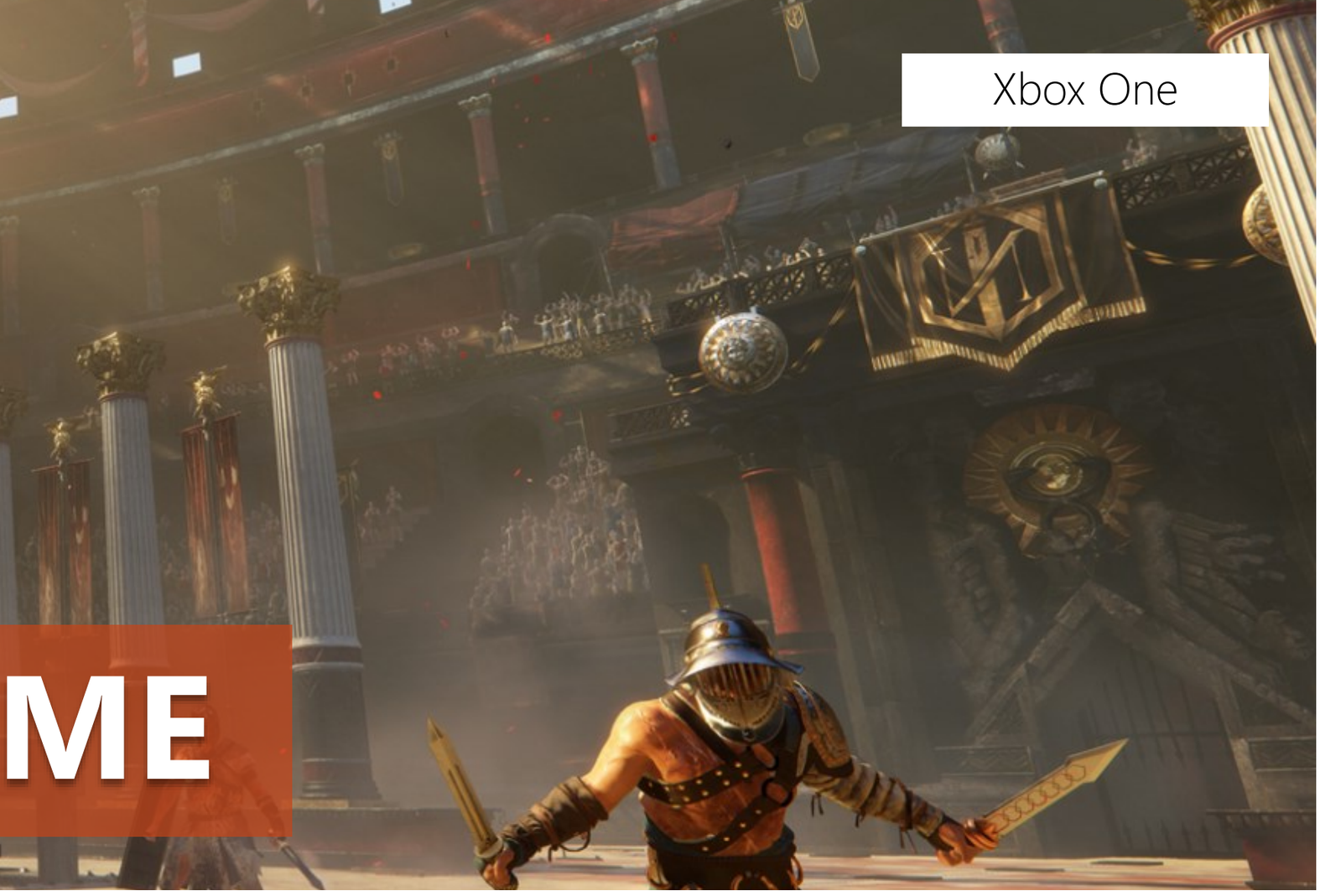
PETER DRAGULA

CRYTEK SA, PO ROKOCH STRÁVENÝCH VO FPS PRIESTORE A OBKOLESENÝ MIMOZEMŠŤANMI, POSÚVA VPRED DO NEPOZNANÝCH ŽÁNROV. SKÚŠA FREE 2 PLAY ŠTÝL VO WARFACE A HLAVNE AKTUÁLNY, DLHO VYVÍJANÝ TITUL RYSE PRE XBOX. TEN JE DIAMETRÁLNE ODLIŠNÝ OD OSTATNEJ TVORBY. NIE JE TO FPS, ANI STRIEĽAČKA, ALE KROK INÝM SMEROM - DO HISTÓRIE A SEKAČKOVÉHO ŽÁNRU.

Vývoj Ryse je poznačený odloženiami a prerábkami. Pôvodne mal totiž byť nosným Kinect titulom pre Xbox 360. Postupne, ako išiel čas a črtal sa Xbox One, bol vývoj presunutý z pobočky Cryteku do centra, kde šéfovia odstránili Kinect ovládanie, plne prepracovali titul na gamepad ovládanie a pritom náležite upravili aj vizuál. Skutočne po rokoch vývoja na Ryse nevidieť ani pixel zo starej generácie, na rozdiel od Dead Rising 3 s podobným preportovaním. V tejto oblasti je Crytek naozaj doma, dokázal vizuálne takmer dokonale zachytiť Rímsku ríšu a to od majestátnych miest až po samotné postavy.

Rímskou ríšou prejdeme v postave Mariusa Tita, veliteľa rímskych légii, ktorý sa po smrti otca vydáva za pomstou do Británie plnej barbarov. Začína tak príbeh cesty za pomstou, príbeh kráľa barbarskej Británie a jeho dcéry, ale aj cisára Nera a jeho syna. V príbehu autori hráčom ponúknu veľmi pekný aj keď historicky nepresný pohľad na päťdesiate a šesťdesiate roky nášho letopočtu. Obdobie, kedy sa civilizácia len postupne dostávala na jednotlivé časti Európy.

Crytek rozdelil kampaň Ryse na 8 kapitol s približne 8 hodinami hry, v ktorých sa dostanete z veľkolepého Ríma, cez pevnosti na pobreží Británie, až po jej lesy a jaskyne, do ktorých sa nikto neodváži vkročiť. Cestou si na vás počkajú barbari z rôznych krajín, králi, ale aj rímske jednotky. Jednoducho budete brániť Rímsku ríšu pred všetkým, čo by jej mohlo uškodiť, aj keď to bude ona sama. Autori tak v kampani zachytávajú reálnu históriu, ktorú dopĺňajú legendami v jednoduchom, ale bez okolkov naservírvanom príbehu, s priam dokonalými prestrihovými scénami. Samotných scén nie je veľa, ale povedia všetko



potrebné pre pochopenie jednotlivých postáv, ich motívov a činov.

Vizuál je jedinečný, od prepracovania lokalít, cez vizuálne efekty až po animácie postáv. Umožní vtiahnuť hráča do sveta Rímskej ríše a doslova si ju vychutnávať na každom zábere a bojovom poli. Je to pôsobivé na pohľad, aj s ukážkou kontrastov veľkoleposti a krutosti danej doby. Každá lokalita z kampane je iná a ponúka odlišné výzvy, ale žiaľ aj obmedzená na jednu cestu vpred bez možnosti odbočenia. Niekedy cestu obmedzuje až príliš umelo. Popri grafike hru jedinečne doprevádza hudobná stránka a aj dabing, kde sa skutočne nie je na čo sťažovať.

Napriek pôsobivému technickému spracovaniu, má hra zásadnú chybu. Crytek nedoladil to najdôležitejšie a to hrateľnosť. Kameňom úrazu sú boje, ktoré predstavujú základ hry. Nejde ale o bojový systém. Ten je na prvý pokus od Cryteku veľmi dobre prepracovaný a má všetko, čo potrebuje mať - rozdeľuje možnosti na obranu, útok, rozrazenie obrany nepriateľa a aj úskok. Pre úspešný boj musíte tieto možnosti kombinovať podľa pohybov nepriateľov. Boje sú tak prehľadné, s dôrazom na taktiku a nutnosťou prispôsobiť ju rôznym typom nepriateľov. Plus, ak nepriateľov dokážete doraziť, môžete aktivovať kombo systém finishov. Tie ponúknu pohľad na spomalené zabíjanie nepriateľa, s vysvietením jeho postavy vo farbách tlačidiel, teda v istom štýle QTE elementov. Nie sú povinné, ale ak ich stihnete, získate väčšie bonusy.

Problémom hry je odladenosť bojov. Z neznámeho dôvodu sa zdá, akoby Crytek chcel úmyselne spraviť hru ťažšou, alebo dlhšou a to tým, že do každého nepriateľa musíte zaseknúť aspoň desaťkrát. To funguje možno v japonských sekačkách, ale v hre ladenej viac na realizmus, kde postava neseká s intenzitou 30 rán za sekundu, to nesedí. Spôsobuje to stereotyp, ktorý doslova ťahá hru do robotického ťukania do tlačidiel. Hlavne, keď sa okolo vás zhlukne päť nepriateľov, máte na nasledujúcich pár minút o monotónne ťukanie postarané. Možno by stačilo ubrať odolnosti nepriateľov a hra by dostala úplne inú dynamiku.

Samotné šermovanie je síce najväčšou častou hry, ale nie jedinou. Malým oživením a zrýchlením stereotypných bojov sú kopije, ktoré nájdete a nazbierate po ceste a môžete použiť na rýchle zabíjanie nepriateľov. Zrýchľuje to hrateľnosť a je to

aj zábava, keď sa proti vám valí protivník prepichnutý kopijou. Žiaľ, táto zábava je obmedzená len na počet kopijí ktoré odnesiete. Následne už musíte znovu bojovať svojim mečom. Meč máte len jeden, ten svoj a nemôžete si ho vymieňať za iné zbrane ani vylepšovať.

Oproti tomu sa do vás nepriatelia púšťajú s väčšou ponukou zbraní, majú rozmanitejšie možnosti a z úzadia vás často ostreľujú šípmi. Vtedy neostáva nič iné, ako sa v správny čas chrániť štítom, alebo hádzať po nich oštepy, prípade prebrať balistu, obdobu pevného guľometu z čias rímskej ríše a rozstrieľať celé šíky nepriateľov, alebo útočiace slony. Nakoniec, ak sa proti vám postaví väčšia armáda, hra vám umožní chopiť sa celej jednotky, s ktorou vo formácií korytnačky budete postupovať vpred, zatiaľ čo vás nepriatelia budú zahlcovať horiacimi šípmi. Keď bude čistý vzduch, môžete vykuknúť a hodiť na nich záplavu oštepov.

Mimo to vám levely niekedy dajú na výber jedno z dvoch miest na vedenie útoku, alebo obrany a zároveň ponúknu jediný element, ktorý sa ešte z Kinect verzie zachoval a to hlasové rozkazy. Počas boja môžete krikom spustiť útok lukostrelcov, vystrelenie katapultu, alebo ďalších typov útokov. Vždy stačí prečítať možný rozkaz na obrazovke. Ak však nechcete kričať na televízor, môžete povel odoslať aj podržaním tlačidla na gamepade.

Za všetko získavate body do rôznych oblastí, ktoré môžete následne využiť na kupovanie upgradov v niekoľkých leveloch a niekoľkých oblastiach. Postupne si tak vylepšujete zdravie, jeho maximum, silu v bojoch, rýchlosť získavania skúseností. Síce cítiť, ako sa vám možnosti postupne vylepšujú, žiaľ stále je to málo, aby sa boje stali dynamickejšími a menej repetívnymi.

Ak by vám bola kampaň málo, dopĺňajú ju gladiátorské arény, ktoré môžete hrať sám, alebo kooperačne s jedným priateľom. Samotné arény si síce nacvičíte už v kampani, ale skutočné možnosti otvoria až v tomto móde. Uprostred kolosea sa stavajú rozmanité scény z legendárnych bojov, ktoré pred publikom zahráte, ako v divadle. Postupne dostanete úlohy a budete ich musieť plniť, presekávať sa protivníkmi a spolupracovať. Zistíte tam napríklad aj to, o koľko je pohodovejšia hra, ak sa do nepriateľov pustíte dvaja s využívaním kooperačných komb. Pozitívom je aj postupné vylepšovanie postavy za odomknuté skúsenosti, alebo výber jedného z bohov, ktorý vám dá špecifické bonusy. Tu vidieť, ako si autori zobrali to najlepšie z klasických

FPS multiplayerov a presunuli to do svojho časového rozhrania, s prídavkom jedinečnej premeny scény počas bojov.

Celkovo je Ryse spracované na veľmi vysokej úrovni, vyzerá pôsobivo, rozmanito a má hĺbku, ale celé to sťahuje jeden významný prvok a to problém s bojmi. Chyba nie je v samotnom ovládaní alebo bojovom systéme, základ problému spočíva v nastavení odolnosti nepriateľov. Stačilo by doladiť tento jeden detail a hra mohla mieriť oveľa vyššie, ako dynamikou, tak aj zábavou. Takto ostáva ťažkopádna, ale napriek tomu je to jedna z mála hier, ktorá pôsobivo zachytáva Rímsku ríšu, jej boje, techniku a aj nepriateľov.

AK OBĽUBUJETE TÚTO DOBU, ALEBO HĽADÁTE LAUNCH TITUL PRE XBOX ONE, KTORÝ BY VÁM UKÁZAL, ČO KONZOLA DOKÁŽE, RYSE JE PRESNE PRE VÁS. PREDSTAVÍ MOŽNOSTI KONZOLY A TO AJ BEZ TOHO, ABY VZBUDZOVALA DOJEM SAMOÚČELNÉHO TECHDEMA, ALEBO NANÚTENÝCH EFEKTOV.

7.5

+ kvalitne spracovaná doba
+ príbeh vystihujúci stav Rímskej ríše v danom období
+ prehľadný bojový systém
+ využívanie Rímskych taktík, formácií
+ jedna z graficky najkrajších hier
+ dynamické arény pre kooperáciu

- veľmi zdĺhavé a repetívne zabíjanie každého nepriateľa
- len chudobná ponuka zbraní
- malá rozmanitosť nepriateľov, málo bossov

7.0

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

SIM CITY

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

PO SKUTOČNE ŤAŽKOM PÔRODE SA K HRÁČOM DOSTÁVA NOVÉ SIMCITY A S NÍM AJ PRÍLEŽITOSŤ PRE VŠETKÝCH VIRTUÁLNYCH ARCHITEKTOV A BUDOVATEĽOV. MOŽNO SA K NIM PRIDÁTE AJ VY A VYTVORÍTE MESTO SVOJICH SNOV. PRIPRAVTE SA VŠAK NA TO, ŽE NA VAŠICH BEDRÁCH BUDE SPOČÍVAŤ ZODPOVEDNOSŤ ZA VŠETKO, ČO SA DEJE V ULICIACH.

Online DRM ochrana SimCity v podaní EA funguje tak dokonale, že do hry v prvých dňoch nepustila ani samotných hráčov. Drzáňov, ktorým sa predsa len podarilo nalogovať na hŕstku preplnených a padajúcich serverov, pri najbližšej príležitosti vykopla. Ale napriek jazvám a horkosti v ústach niektorí hráči vytrvali. A tí budú odmenení zaujímavým zážitkom a ak padli v prvej línii, aj hrou zdarma za prekonávanie bariér, ktoré do cesty postavila EA.

Pribudli mi šedivé vlasy a ubudlo elánu, ale napriek tomu som úspešne kandidoval na post starostu svojho prvého mesta. Na počiatku vlastne nebolo nič a povedal som, buď cesta a keďže po nej nikto nechodil, vytvoril som okolo nej obytné, komerčné a industriálne zóny. Obytná zóna je priestor, kde si noví obyvatelia mesta alias platcovia daní môžu postaviť svoje domy. Tieto plochy sú označené zelenou. Modré, komerčné zóny zas predstavujú sieť obchodov, kde sa ľudia zamestnajú, ale aj míňajú svoje chechtáky. Aby boli domorodci úplne spokojní, neflákali sa a neprotestovali pred mestským úradom, sú potrebné aj plochy na továrne. Značkujú sa žltou a mali by byť ďalej od obytných štvrtí, pretože znižujú komfort mešťanov. Naopak k spokojnosti a samočinnému rozvoju obydlí z chatrčí postupne až na paneláky a luxusné haciendy, prispievajú parky, školy, kultúrne atrakcie, funkčná dopravná sieť vrátane MHD, železnica či letiská. Ale ešte predtým potrebujú čistú vodu, elektrinu a smetiarov, aby nežili ako praľudia, ale civilizovaní voliči, ktorí milujú svojho starostu. To

znamená výstavbu vodného zdroja, elektrární, od veterných, cez solárne až po jadrové a čističky.

Veľa ľudí na kope znamená problémy s kriminalitou, požiarmi a chrípkou a tie pomáhajú riešiť policajné a hasičské stanice, nemocnice alebo všetko dokopy špecialista Dr. Vu. V tejto fáze už je mesto na slušnej úrovni a je potrebné dbať o zvýšený komfort občanov, aby sa ďalej rozvíjali. To zahrňuje aj vylepšenie ciest, viac atrakcií aj rozširovanie mestskej haly oddeleniami, ktoré sa špecializujú na bezpečnosť, obchod, kultúru a ďalšie odvetvia. V praxi tieto prístavby umožňujú v meste stavať pokročilé budovy, ktoré sú inak uzamknuté. Moduly a prístavby ponúka väčšina úžitkových budov a majú svoje opodstatnenie. Namiesto nie práve lacnej požiarnej stanice stačí pristaviť druhú garáž a hasiči budú mať viac áut. Keď kapacita školy nestačí, vyrieši to prístavba učebného bloku. Solárna elektráreň bude zásobovať viac domácností s pridanými solárnymi panelmi.
Znie to pekne a jednoducho, lenže stavať nie je len tak. Postup pri umiestnení alebo rozšírení budovy je síce banálny, ale okrem sumy na výstavbu treba brať do úvahy aj prevádzkové náklady. Všetky nebytové jednotky neustále žerú peniaze, od policajných staníc a nemocníc, cez elektrárne, až po parky. Je teda nutné zabezpečiť väčšie príjmy mesta, ako sú jeho výdavky.

Základom sú dobre navrhnuté a komfortné zóny, kde sa ľudia ochotne prisťahujú, pracujú, vytešujú a zveľaďujú a potom odvádzajú viac do mestskej kasy a akceptujú aj určité zvýšenie daní. Keď nastane kríza, je možné zastaviť prevádzku úžitkových budov a znova ju spustiť, keď sa zlepší finančná situácia. Dobrý spôsob privyrobenie je aj klikanie na bublinky s požiadavkami občanov. Sú to vlastne úlohy, za ktorých splnenie hráč obdrží finančný príspevok a navyše aj pomôže rozvoju mesta. Neraz stačí postaviť pár parkov a vyliečiť niekoľko ranených, sú však aj komplexnejšie ciele a niektoré dosť špecifické. Napríklad vás rozjarený občan požiada o usporiadanie ohňostroja a vy musíte zabezpečiť, aby počas osláv nezhoreli priľahlé domy. Osloví vás aj líder gangstrov, ale pomoc podsvetiu môže zmeniť vaše mesto na

Chicago v období prohibície. Výstavba a ďalšie procesy sú svižné, ale môžete využiť zrýchlenie času, takže je to ešte dynamickejšie. Po opustení mesta sa váš progres uloží a po nalogovaní pokračujete v načatých procesoch alebo si založíte nové sídlo v novej oblasti, no vždy máte možnosť vrátiť sa aj k tým predošlým.

Niekedy ani pri dobrom hospodárení nestihnete zabezpečiť všetko potrebné alebo jednoducho zatiaľ na to nemáte prostriedky. V tomto momente sa otvára priestor na dohody a zmluvy s inými mestami, ktoré sú rozložené na tej istej mape ako vaše sídlo. Susedné SimCities zvyčajne patria iným hráčom a ponúkajú veľký priestor na spoluprácu. Vaši hasiči alebo smetiari môžu dbať o čistotu a bezpečnosť susedovho mesta, ktoré platí rentu. Nezamestnaní tam môžu nájsť prácu. Do úvahy pripadá aj poslanie finančného daru a podpora pri výstavbe mega projektu na vymedzenom stanovisku mimo katastra mesta. Môže sa jednať o veľkolepé medzinárodné letisko či iný počin, ktorý inicializuje niektorý hráč na mape a vloží tučný balík peňazí zo svojej kasy.

Ostatné mestá dobrovoľne prispievajú stavebným materiálom potrebným na dokončenie výstavby. Nápad vzájomnej podpory miest je dobrý, ale nijako zásadne nepodporuje komunikáciu hráčov medzi sebou. Vzájomné vzťahy sa spravidla obmedzujú iba na príležitostné odfajknutie požiadavky na zaslanie služby alebo surovín.

Zrejme sa neuspokojíte len s jedným vlastným mestom a využijete možnosť osídliť niektorú z predvolených lokalít. Postup je rovnaký ako v prípade prvej metropoly, čiže cestná prípojka, obydlia, úžitkové budovy a tak ďalej. Nové mesto má vlastného starostu, vlastnú kasu a ekonomiku, napriek tomu, že tiež patrí vám. Aj v tomto prípade je možná spolupráca, čo znamená, že jedno vaše mesto pomáha na základe vašich pokynov druhému. Výstavba druhého mesta však nie je len možnosťou, ale priam nevyhnutnosťou, ak sa nechcete nudiť už po pár hodinách. Zásadnou chybou hry je totiž veľmi malá územná plocha vyčlenená na každé mesto. Pridelený štvorec veľmi rýchlo zahltíte cestami a budovami a ani pri najlepšej vôli čoskoro nemáte priestor na

expandovanie. Mesto potom už rastie len dohora, keď sa domy menia na mrakodrapy a továreň pristaví nové poschodie. To ale rozhodne nestačí.

Založenie ďalšieho mesta sa ukáže tiež len ako dočasné riešenie. Robíte tam totiž od začiatku to isté, dokonca aj úlohy sú totožné, nanajvýš sa mení rozmiestnenie budov a ciest. Na založenie tretieho mesta už zrejme chuť mať nebudete. Limitovaný priestor je tak malý, že nikdy nedosiahnete skutočné veľkomesto a hoci aj taký Zvolen oproti vašim výtvorom pôsobí ako megacity, pravdaže čo sa týka rozlohy, nie vyspelosti. A práve preto hráči rýchlo strácajú motiváciu a SimCity sa prepadáva do stereotypu. Malý priestor na mesto zásadne komplikuje hlavne umiestňovanie pokročilých budov. V zastavanom priestore je veľmi ťažké umiestniť budovu Expo, Eiffelovu vežu alebo inú jedinečnú stavbu, ktorá zatraktívni mesto a zvýši príjmy a turistický ruch. Niektoré objekty sú pritom len súčasťou niekoľkých prídavných balíčkov, ktoré už zahrňuje Deluxe edícia hry. Nech akokoľvek šetrne narábate s priestorom, čoskoro bude pritesný a nové stavby budú na úkor tých starých, ktoré treba zbúrať. Na budovateľských stratégiách je úžasné to, že môžete postaviť skutočne kolosálne sídlo a tešíte sa z toho, ako sa stále zväčšuje, rozširujete jeho možnosti a sledujete, ako sa z trpaslíka stáva obor, ktorý je pod vašou kontrolou. Tento jedinečný pocit v novom SimCity skrátka nezažijete. A nenahradia ho ani pohromy a nevšedné udalosti ako roj meteoritov alebo UFO, ktoré sa veľmi sporadicky vyskytujú v hre, spravidla po splnení určitých podmienok a dosiahnutí pokročilých trofejí.

Hráč nemusí nevyhnutne začínať s novým mestom úplne od podlahy. Pri prehľadávaní máp a regiónov vytvorených inými občas narazíte na opustené mestá. Môžete nad nimi prevziať kontrolu, čo znamená, že sa okamžite stanete starostom a pokračujete vo zveľaďovaní sídla v takom stave, ako ho zanechal váš predchodca. Problém je v tom, že sa väčšinou jedná už o komplexne zastavané osídlenia, čiže tam prakticky nemáte čo robiť. Mikropriestor teda aj v tomto prípade degraduje hru a možnosti, ktoré by boli za iných okolností

zaujímavé, sa stávajú prakticky zbytočnými. Navyše musím vytknúť aj samotný systém zakladania mesta na mape iných hráčov, zatiaľ totiž nie sú prehľadne rozlíšené regióny, kde sa ešte nachádza voľný priestor na nové mesto. To znamená, že pracne otvárate jednu mapu za druhou, aby ste väčšinou zistili, že už je plná a tak treba pátrať ďalej. Ale aspoň môžete navštíviť ľubovoľné mestá a inšpirovať sa výsledkami iných starostov. Skutočne praktickejšie je založiť si vlastný región a prizvať tam kamarátov. Môžete si potom nielen vzájomne poskytovať služby a koordinovať mega stavby, ale aj plniť regionálne výzvy, napríklad dosiahnuť dva a pol milióna obyvateľov v celej oblasti.

Nepružných vývojárov, ktorí zatiaľ ani nespojazdnili rebríčky, zahanbuje moderská komunita, ktorá zachraňuje hru, ako sa len dá. Hoci oficiálne módy ešte nie sú, hráči si poradili sami. Našli spôsob, ako obísť obmedzenia a editovaním konfigurácie napríklad dosiahli rozšírenie miest aj mimo vymedzených hraníc. SimCity teda ešte má nádej, aj keď to nie je zásluha jej oficiálnych tvorcov.

Grafika SimCity je dobrá, ale zapôsobila na mňa len v jedinom prípade, keď som v noci sledoval vysvietenú Eiffelovku. Dokonca ani živelným pohromám nedokázali dať vývojári čaro, ktoré vyplýva z ich devastačnej sily. Ak nemáte predpotopnú zostavu, pokojne použite ultra nastavenia, váš počítač s tým zrejme nebude mať problém a je to asi jediná výhoda malého priestoru miest, ktoré príliš nezaťažujú hardvér. Zastavané ulice z výšky vyzerajú pekne, rovnako ako pohyb tieňov pri zmene času, ale pri priblížení chýbajú detaily, všimnete si chyby textúr a vlažné animácie objektov. Okrem toho aj slabšiu AI obyvateľov, zápchu na jednej ulici, zatiaľ čo je iná prístupová cesta prázdna, či hasičov, ktorí aj pri pohotovosti poslušne stoja v rade áut. Ako päsť na oko pôsobí odfláknutá okolitá krajina, kde si tvorcovia nedali veľa námahy so spracovaním podkladu a vrchov. No aspoň sa mení sfarbenie zdevastovaného povrchu, ktorý znehodnotili továrne. Hudba a ozvučenie je znesiteľné, pri priblížení vybranej lokality sa zvuky zosilnia, pri vzdialení kamery slabnú.

7.0

NOVÉ SIMCITY ZABAVÍ, ALE ANI ZĎALEKA NIE NA TO JEDNOTKU. HRA SÍCE MÁ INTUITÍVNE OVLÁDANIE, NOVÉ NÁPADY AJ POTENCIÁL, ALE TO VŠETKO VÝVOJÁRI UBILI ZBYTOČNÝMI CHYBAMI A NEŠŤASTNÝMI „VYLEPŠENIAMI“. ODHLIADNUC OD PROBLEMATICKEJ DRM OCHRANY A SERVEROV, KTORÉ UŽ SÚ V USPOKOJIVOM STAVE, NAJVÄČŠÍM PLIENITEĽOM SIMCITY SÚ MIKROMESTÁ, RESPEKTÍVE ZÚFALO MALÝ PRIESTOR VYMEDZENÝ NA VÝSTAVBU. SIMCITY MÁ BYŤ SYNONYMOM MESTA SNOV, ALE V SKUTOČNOSTI SÚ MOŽNOSTI HRÁČOV PRI VÝSTAVBE NATOĽKO OKLIEŠTENÉ, ŽE ZÁUJEM V HRE ZOTRVAŤ OPADÁVA. NÁDEJ SVITÁ V PODOBE ZATIAĽ NEOFICIÁLNYCH MODOV, KTORÉ MAJÚ ŠANCU UDRŽAŤ POTÁPAJÚCU LOĎ NAD VODOU. SIMCITY NEPREPADLO, ALE PRECHÁDZA IBA S ODRETÝMI UŠAMI. TENTORAZ

+ intuitívne ovládanie a prehľadný manažment aj pre laikov
+ vzájomná výpomoc a spolupráca
+ niektoré dobré inovácie
+ moderi, ktorí už začali so záchranou hry
- veľmi malý priestor na výstavbu mesta
- problém s umiestnením budov
- zlé technické zabezpečenie, niektoré súčasti stále nefunkčné
- postupne vyprchá motivácia pokračovať

KILLZONE: SHADO

RECENZIA

PAVOL BUDAY

VŠIMNETE SI TO, AJ KEBY STE NECHCELI. POD VAMI SA ROZŤAHUJE METROPOLA V OBJATÍ OBRANNÉHO MÚRU CHRÁNIACEHO KREHKÉ STAVBY ZO SKLA A OCELI PRED NEPRIATEĽOM ZVONKU. VÝHLIADKOVÁ JAZDA ZAMESTNÁVA ZRAK NAJSKÔR PRESKLENENÝMI FASÁDAMI, CEZ KTORÉ JE VIDIEŤ DO VNÚTRA, KOMPOZIČNE SPRÁVNE UMIESTNENÝM VODOPÁDOM A POTOM SA VRÁTITE K TOMU, ČO SI BOJUJE O VAŠU POZORNOSŤ, OD KEDY STE NASTÚPILI DO VÝSADKOVÉHO MODULU. VO VETRE PLÁPOLÁ POPRUH PRE SKOBU. JE TO JEDEN Z MOMENTOV, KEDY VÁM KILLZONE: SHADOW FALL OZNAMUJE, ŽE BEŽÍ NA NOVOM HARDVÉRI A ŽE NA OBRAZOVKE SA TOHO BUDE DIAŤ OVEĽA VIAC.

A nemusíte čakať vôbec dlho. Vietor sa oprie do modrej plachty pokrývajúcej debny so zásobami na pristávacej ploche, veliaci dôstojník vám ukazuje póry pri štekaní rozkazov dva centimetre od mieridiel, úrovne sú posiate stovkami svetiel, štíty praskajú v oblakoch iskier, výbuchy zanechávajú po sebe hustý dym, podľa zvukov sa dá presne identifikovať, kde je nepriateľ a z ktorého miesta prichádza streľba, celé sa to hýbe bez viditeľného spomalenia, sieťový kód je luxusne stabilný a hra štartuje bez jediného loga a animácie a keď chcete rovno aj do multiplayerového zápasu.

PS4

OW FALL

Firma: Guerilla games

Žáner: Akčná

Guerrilla Games s Killzone: Shadow Fall dokazuje, že patrí medzi technologickú špičku v rodine Sony Worldwide Studios. Launch tituly vznikajú v nezávideniahodných podmienkach s nedostatkom času a pri konštantnej neistote so zmeny hardvérových špecifikácií. Killzone: Shadow Fall je nielen najkrajšou PS4 hrou, ale aj ukážkovým príkladom zvládnutia novej technológie a jej online infraštruktúry. Zmení sa niečo, keď ju začnete hrať? Zmení. A veľa.

Killzone: Shadow Fall konštantne pripomína, že zvládne vykresľovať bez spomalenia tony efektov, čo na tom, že mnohé z nich nedávajú absolútne žiaden zmysel - svetlá visia vo vzduchu a široko ďaleko nie je žiaden zdroj, do plastového závesu v betónovej cele bez okien sa opiera neviditeľný prievan, zloduch nosí na sebe nezmyselné pásy igelitu. Guerrilla Games vytvorili na pohľad krásny svet, v ktorom nezostávajú takmer žiadne stopy po boji, iba naleštené plochy super moderných materiálov a svetlá. Sterilita kulís sa nesie naprieč celou hrou - sólo kampaňou aj multiplayerom, ktoré medzi sebou zdieľajú nielen prostredia, ale aj celé časti úrovní.

Killzone: Shadow Fall je typickou vojenskou akciou a ako taká má ľahko čitateľnú nosnú story, ktorá si požičiava premisu z nesmrteľného príbehu Rómeo a Júlia. Konflikt medzi ISA a Helghastami utíchol zničením ich domovskej planéty Helghan a medzi oboma rasami zavládol krehký mier, keď im bol ponúknutý azyl na planéte Vekta. Od seba ich delí iba vysoký múr a od vypuknutia nového konfliktu niekoľko sebeckých rozhodnutí a jeden hrdina - hráč.
Kampaň neprekvapí žiadnymi silnými momentami a je v podstate klasickou obohranou pesničkou plnou klišé, objaví sa v nej odlúčenia od rodiny, odriekanie poslušnosti, nevyhnutná pomsta a odhalenie zloducha od

prvej misie. Sleduje kroky ľahko zabudnuteľného hrdinu Lucasa Keelana, ktorý ako jediný môže odvrátiť blížiacu sa katastrofu.

Desiatka levelov tvoriacich kampaň je otvorenejšia než na aké narazíte v iných FPS. Zaobídu sa bez spúšťačov a skriptovaných respawnov. Vojaci využívajú celú plochu mimoriadne členitých levelov štedro ponúkajúcich priestor na improvizáciu a trochu toho stealth postupu. Hra však kladie dôraz na používanie zbraní a na nejaké zhasínanie svetiel a tichú likvidáciu si môžete nechať zájsť chuť. Guerrilla Games príliš neexperimentujú, kampaň má štandardnú skladbu a je vystavaná na schéme, aká sa používa už roky - silnejúca skladba nepriateľov, ich častejší výskyt a modifikovaná výzbroj s aktívnymi štítmi a čoraz silnejší zbraňový arzenál. Úrovne umožňujú meniť aj spôsob, akým do prestrelky vstupujete. Nie je to úplný sandbox ako v Halo, avšak každá situácia sa dá vyriešiť inak a čím rýchlejšie sa zoznámite s obnoveným zbraňovým arzenálom, tým lepšie.

S novým režimom sa zmenila aj výzbroj, zbrane majú sekundárny mód streľby, pľujú sústredenú energiu, akcelerované projektily, rakety aj tradičné olovo. Nájsť si obľúbenú kombináciu nie je problém, pri silnejších nepriateľoch ich je

však nutné obmieňať a využívať aj verného spoločníka - lietajúcu dronu OWL. Bez jej pomoci je takmer nemožné na vyšších obtiažnostiach zdolať úrovne. Drona poslúcha na slovo, vyšle EMP impulz, pokropí nepriateľov a dokonca poslúži aj ako štít či záchytný bod pre kladku pri zlaňovaní. Jej funkcie si prepínate na touchpade DualShocku 4, ale v prestrelkách by reakčný čas zvýšili priamo kontextové akcie bez potreby výberu módu.

Druhým spoločníkom v misiách je sniperka Echo, likviduje označených nepriateľov a čistí vám vpred cestu. AI však vidí na kilometer, takže akékoľvek pokusy o tichý postup sú čoskoro zmarené. Nepriatelia vedia presne kam páliť, zbadajú mŕtveho kolegu z nemožných uhlov a nikdy dávkou neminú. Strety sú mimoriadne intenzívne hlavne ak na scénu vstúpi obrnený stroj alebo je privolaná poplachom posila. Hra nezobrazuje pozície nepriateľov na minimape, túto schopnosť supluje radar, ktorý dočasne vysvieti hrozbu aj cez steny aj s doplnkovým informáciami o výzbroji a kondícii.

Drobným problémom kampane je navigácia, v prostredí nie sú jasné vizuálne prvky, ktoré by vám pomohli zorientovať sa. Často neviete, kam ísť a kde to hľadať. Na obrazovku si síce môžete vyvolať navigačný maják so vzdialenosťou od cieľa, no neoznačuje už objekty, kde máte napríklad hacknúť konzolu. Siedma misia je navyše vybavená problémom, vďaka ktorému ju musíte reštartovať celú, inak sa nedostanete z miestnosti.

Tempo nerozbíja iba hľadanie cesty vpred, ale aj časté momenty, kedy strieda hranie naračná zložka s cut-scénou alebo dialógom. Napätie budované dlhé minúty prestrelkou zabíjajú stŕpnuté postavy, zabúdajú gestikulovať, stoja vzpriamene, keď sa pod nimi hýbe

zem, lusknutím prsta sa zatvárajú pretlakové dvere a do vesmíru si hrdina neberie vôbec helmu. Tieto a mnohé ďalšie drobnosti oberajú konflikt o vážnosť a zľahčujú situácie.

Guerrilla Games ešte pred vydaním Killzone: Shadow Fall otvorene hovorili o zmenách v multiplayeri, kde je všetko od prvého zápasu odomknuté - zbrane, špeciálne schopnosti pre každý z troch classov - Scout, Assault a Support. Ignorovaním tradičných skúsenostných bodov potrebných na odomykanie vybavenia sa docielilo vyvážení síl hráčov na mapách, o úspechoch rozhodujú schopnosti a znalosť mapy ako najvýkonnejšia zbraň či neviditeľnosť. Hlavným motivačným faktorom je 1500 challengov prepojených na používanie špeciálnych schopností, plnenia úloh, narábania so zbraňami aj ochota podporovať tím v boji. Zo sád challengov sú vytvorené misie, ktoré sprístupňujú rôzne šúčasti mieridlá, prídavky na zbrane, redukujú cooldowny a dĺžka trvania efektu povedzme neviditeľnosti, štítu alebo podpornej drony.

Zmenenú štruktúru má aj zoznam módov a režimov. Vstavaný editor umožňuje vytvoriť ľubovoľný playlist a nadefinovať si nielen povolené zbrane, ale aj počet životov, zakázať doplňovanie života a zobrazovanie nepriateľov na minimape alebo informácie o počte nábojov. Playlisty sú komunitnou záležitosťou, autori sa spoliehajú na to, že úvodnú chudobnú ponuku - tvorenú TDM a klasikou Warzone - nahradia užívateľské módy ako hranie iba s nožmi alebo jeden život a dosť.

Základ multiplayeru je postavený na cyklickej obmene misií v režime Warzone s dôrazom na tímovú spoluprácu pri bránení vlajky alebo kontrolného bodu. Vypadlo bránenie VIP osôb či vysoko dynamický Bodycount, ktorý fungoval ako rozhodujúci moment a dokázal zvrátiť výsledné skóre. Warzone má stále svoje čaro, ale jeho potenciál nie je vôbec rozvíjaný. Killzone: Shadow Fall ďalej

trúfalo ignoruje co-op aj eventovo založený mód Operations z Killzone 3, kde sa posúval front z jedného konca mapy na druhý plnením úloh. Má to svoje dôvody, hráči preferujú TDM.

KILLZONE: SHADOW FALL PRENÁŠA SÉRIU NA NOVÚ PLATFORMU. ZAČÍNA NANOVO, ALE NEPOSÚVA SA VÔBEC NIKAM. MÁ FANTASTICKÝ OBAL, ALE VO VNÚTRI NÁJDETE OBYČAJNÚ VOJENSKÚ AKCIU S OSEKANOU SIEŤOVOU HROU, NA KONCI KTOREJ SA DOČKÁTE OBLIGÁTNEHO: "GRATULUJEME VOJAK, DNES SI ZACHRÁNIL VEĽA ŽIVOTOV." MOŽNO TO STAČÍ NA LAUNCH TITUL, ALE FPS NOVEJ GENERÁCIE SI PREDSTAVUJEME INAK.

7.0

+ svetelný model a počet svetiel na scénach
+ plynulá sieťová hra, bez prepadov frameratu
+ mohutný, extrémne čistý a bohatý zvuk

- orezaný multiplayer na nevyhnutné minimum
- nevýrazná story, zabudnuteľný hrdina
- občas blúdenie po leveloch
- rušivé momenty, ktoré rozbíjajú napätie

TESLAGRAD

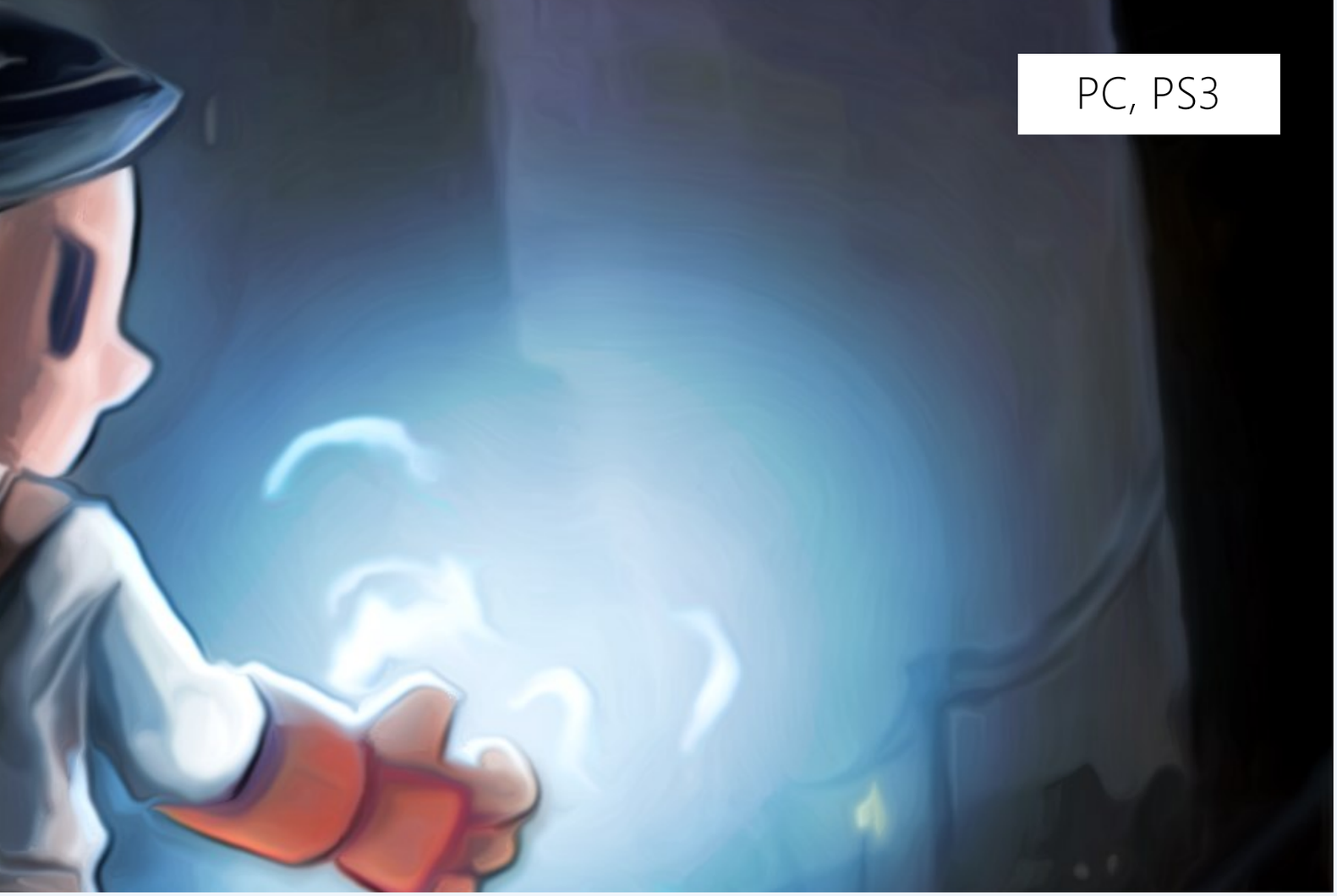
RECENZIA

JÁN KORDOŠ

NIEKEDY STAČÍ MAŤ DOBRÝ NÁPAD, SPRÁVNE HO POUŽIŤ A NÁSLEDNE PREDAŤ. NEPOTREBUJETE MILIÓNOVÉ ROZPOČTY, STOVKY VÝVOJÁROV PRACUJÚCICH OD RÁNA DO VEČERA S NAJNOVŠÍMI TECHNOLÓGIAMI. STAČÍ VNUKNUTIE PROZRETEĽNOSTI A OSUDOVÁ PRÍŤAŽLIVOSŤ SA POSTARÁ O ELEKTRIZUJÚCU HRATEĽNOSŤ. HRANICA MEDZI UZNÁVANÝM, DLHÉ ROKY SPOMÍNANÝM TITULOM A "LEN" KVALITNOU HROU JE VŠAK ČASTO AŽ NEVIDITEĽNE TENKÁ. V PRÍPADE TESLAGRAD JE OBROVSKÁ ŠKODA, ŽE SA TÁTO PLOŠINOVKU ZARADÍ DO TEJ DRUHEJ KATEGÓRIE.

Neustále opakujúce sa náreky nad nevyužitým potenciálom vybraných hier majú svoje opodstatnenie, no zároveň rovnaký zmysel, ako lamentovanie nad nepodanou stávkou. Teslagrad je plošinovka s množstvom logických rébusov, takže vás nenechá len poskakovať, balansovať nad priepasťami a bojovať s nepriateľmi akýchkoľvek farieb a tvarov. Sú tu vlastne iba bossovia ako plechový pes, vták alebo gigantické oko, až v samotnom závere dostanete do rúk zbraň na klasických nepriateľov.

Teslagrad ponúka bludisko, a to presne v tomto zmysle slova, z ktorého sa dostanete len vďaka používaniu zdravého sedliackeho rozumu, skúšaniu, správnemu načasovaniu a rýchlym prstom. A samozrejme, budete potrebovať aj poriadnu porciu šťastia. Nejakú tú chvíľu vám to potrvá, neraz zadržíte trieskajúcu ruku nad čerstvou, vianočnou klávesnicou, pretože ste to znovu do@#$%^&, uškvarila vás elektrina, spadli ste do priepasti, zhoreli alebo vám jednoducho niekto naložil po hlave.



Firma: Devolver Digital

Žáner: Logická

Príťažlivosť Teslagradu tkvie v jednoduchých a ľahko pochopiteľných princípoch a svojsky roztomilej hrateľnosti. Nechýba ani atak na zberateľské ego vo forme obtiažne umiestnených listín, o ktoré len tak nezakopnete, ale sa k nim prepracujete odbočkou od hlavnej línie. Penalizácia pri smrti je taktiež minimálna a vývojári vás benevolentne vrátia pred začiatok problému. Niekedy to znamená návrat niekoľko sekúnd dozadu, no zároveň aj sériu náročných skokov, ktoré ste zvládli po niekoľkých desiatkach reštartov. Teslagrad skôr pripomína poctivú puzzle nirvánu v dvoch rozmeroch, s pohadzovanými pixelmi okolo, ako mariovské skákanie po hlavách tupých panákov. Niečo ako prvotina od Blizzardu (tí služobne starší vedia). A robí to vynikajúco, priam bravúrne, takže aj Trine musí uznanlivo prikývnuť a zložiť svoj imaginárny klobúk vyčačkaný všetkými možnými farbami.

S hlavným hrdinom na začiatku len tak tak doskočíte na plošinku, ktorú vidíte obďaleč alebo sa s problémami vydriapete na tú vyššiu. Postupne sa stane nutnosťou využívanie teleportu na krátku vzdialenosť. Jednoducho sa objavíte behom okamihu o niekoľko krokov ďalej v smere pohybu, takže doskočíte aj tam, kam ste nedosiahli. Určite sa uplatní aj "zelektrizovanie", či už celej postavy pomocou kapucne, úderom rukou alebo zásahom špeciálnej čarovnej paličky. Hlavným ťahákom logických hádaniek sú totiž špeciálne plošiny alebo predmety, ktoré môžete nabiť určitým nábojom. Zelektrizovať. Zmagnetizovať. Nazvite si to ako chcete, no ak do bedničky buchnete pravou rukou, začne svietiť červenou farbou, ľavou jej dáte modrý nádych.

Ako už býva zvykom, protiklady sa priťahujú: modrá plošinka pritiahne červenú, ktorá vám bráni v priechode alebo ju použijete ako efektívny (a efektný) výťah. Funguje

tak cez nebezpečnú oblasť, kde by váš pád znamenal istú smrť. Verte, že to nie je to jednoduché, na elektrinu, ktorá vás uškvarí pri jednom nekonečnom stúpaní v závere hry, budete spomínať ešte dlho. Hádanky sú síce postavené na prostých princípoch, no ich prevedenie do rozmanitých prípadov vás neuráža monotónnosťou.

Neznamená to však, že by Teslagrad bola neutíchajúca jazda nových nápadov. Hra vám ich odkrýva postupne a navyše vás nedrží za ručičku, nechá vás blúdiť a skúšať. Herný svet Teslagradu je totiž skutočne bludisko. Otvorené, umožňujúce návrat tam, kde ste už boli a tentoraz sa už dostanete na plošinku, ktorá bola príliš vzdialená. Znamená to však aj to, že ak spadnete zhora na zadok, do prvej miestnosti, kam ste sa krvopotne škriabali dvadsať minút, musíte sa nahor štverať znovu. Smrť pádom, pokojne aj cez niekoľko obrazoviek, Teslagrad nepozná, pokým teda

nespadnete do ohňa alebo elektrického poľa, ktoré vás upečie. Savepointy sú niekedy rozmiestnené celkom dobre, no neopatrnosťou sa môžete vrátiť v putovaní späť.

Ešte raz prízvukujeme, že Teslagrad je skutočné bludisko. Môžete sa vybrať doľava a doprava a verte, že jedna z ciest je slepá ulička, ktorá vás síce nepustí ďalej v putovaní, no aspoň odhalí nejaký špeciálny predmet. Alebo vám ukáže, kam sa možno raz vrátite, aby ste ho nielen videli v diaľke, ale aj získali. Lineárne napredovanie jediným smerom, ktorý pre vás navrhli herní vývojári, je síce fajn, no čaro odhaľovania a zároveň aj nadávania, keď pri tom x-krát exnete, je osviežujúce. Sviatoční hráči sa budú pravdepodobne strácať viac, než by bolo vhodné a prípustné, no Teslagrad je čosi podobné ako Legend of Grimrock na poli RPG (dungeonov už nie, tých vychádza… počkajte… presne nula). Poctivou zábavou, ktorá síce dáva, no zároveň si od vás aj čosi žiada - zaťať zuby, skúšať to znovu a odhaľovať tajné komnaty, pretože chcete vy a nie, lebo vás tam zaviedol dizajnér levelov.

Dvojsečná zbraň hrateľnosti preto láka pixelmi ošľahaných harcovníkov, avšak aj tí napokon odhalia občasné hrdzou napadnuté časti inak vylešteného stroja. Samotná ovládacia schéma je navrhnutá čo najviac user-friendly aj pre hráčov s klávesnicou v lone, nielen tých stískajúcich gamepad. Myš môžete hodiť do kúta, nebudete ju potrebovať. Klasické kombo WASD na pohyb, spoločne so šípkami na schopnosti a medzerníkom na skok, je dostatočne prívetivé. Nie vždy však viete, či sa zachytíte plošiny, doskočíte alebo sa teleportujete na vhodné miesto a správne načasujete sled akcií. Nebude sa vám dariť, hlavne ak ide o časovo limitované akcie, kde jediný chybný krok znamená smrť. Postup je drsne obmedzený správnymi úkonmi, ktoré musia byť skutočne poctivo naučené.

Môžete to považovať za zápor, ale zároveň aj súčasť dobovej hrateľnosti a teda charakteristickú črtu hry. Presne takto sme sa totiž rozčuľovali pri starých plošinovkách, či už spomenieme Captain Clawa alebo Prehistorica. Lenže časom začne riadne prituhovať a hoci možno aj tušíte, čo máte kde vykonať, ako sa dostanete pomocou rozdielnych silových polí ďalej, prevedenie plánu do skutočnosti je náročnejšie kvôli ovládaniu. Málokedy tušíte ako ďalej v novej obrazovke, pokým párkrát nezomriete a nezistíte, prečo ste otrčili kopytá a kam sa máte vybrať. Postupujete dopredu systémom pokus-omyl s desiatkam reštartov a nepodarených pokusov plných frustrácie, ktorým sa jednoducho nevyhnete. Poháňajúc obrovské koleso, budete kričať od zúfalstva a vzduchom bude lietať vianočné ihličie.

Teslagrad pohorel v prezentácii príbehu. Respektíve neprezentácii celého pozadia, pričom hneď úvodné predstavenie vás svojsky uvíta a následne nechá tápať v tme. Orwellovský svet, v ktorom vládne tvrdou rukou systém, je pre svoju animálnu drsnosť príťažlivý vždy. Preto vás naháňajú veľkí chlapíci, z ktorých je jeden bossom, no netušíte, čo za svet je to okolo vás a ako do neho zapadá malý chlapec, ktorého ovládate, Chýba akékoľvek posolstvo, vnútorný impulz poháňahúci hráča ďalej. Pri šplhaní do vyšších poschodí veže vám pri zvyšujúcej sa obtiažnosti začne veľmi rýchlo chýbať dôvod, prečo sa snažiť doraziť hru do konca, kde sa to síce zlepší, ale to hru dokončíte už len z princípu, pretože ste sa dostali tak ďaleko.

Technické spracovanie v dnešnej dobe nemá čím prekvapiť a ani zaujať. Máme tu more vizuálnych orgií ako napríklad Trine, aj pixelových svetov z indie scény. Preto bola jediná šanca pre Teslagrad v zaujímavo vykreslených pozadiach, vo svete, v ktorom sa odohráva. Znovu platí to isté, ako v predchádzajúcom odseku, že na začiatku vás upršané prostredie, plné depresie, vtiahne do seba, užijete si aj prvé kroky vo veži, no postupne začne industriálny svet nudiť. Je

totiž postavený z fádnych a šedivých blokov a herných prvkov. Zvukové efekty a hudba vás trápiť nemusia, pokojne ich v hre ignorujte alebo vypnite a radšej si pustite akúkoľvek relaxačnú muziku, budete ju potrebovať.

TESLAGRAD JE ZAUJÍMAVÝ POČIN A AK HO UVIDÍTE V NEJAKEJ ZĽAVE, URČITE HO SKÚSTE, PRETOŽE PONÚKA DOSTATOČNE PÚTAVÚ ZÁBAVU, PRI KTOREJ SI PRECVIČÍTE AKO HLAVU, TAK AJ POSTREH. PRI TOM OTESTUJE AJ VAŠE NERVY. HRA NIE JE JEDNODUCHÁ A UŽ VÔBEC NIE INFANTILNÁ, HOCI TAK NA PRVÝ POHĽAD MÔŽE PÔSOBIŤ. PRIADNE SA ZAPOTÍTE, PRETO ZVÁŽTE, ČI JE PRE VÁS SKUTOČNE VHODNÁ A ČI TÚTO NÁROČNEJŠIU VÝZVU ZVLÁDNETE.

7.0

+ systém otvoreného bludiska
+ princípy hlavolamov
+ výzva pre húževnatých harcovníkov

- občas frustrujúce
- nevyužitý potenciál zápletky
- necitlivé ovládanie

PES 2014

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

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

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

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

PC, XBOX 360, PS3

Firma: Konami

Žáner: Šport

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

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

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

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

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

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

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

7.0

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

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

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

- neodladené ovládanie
- AI
- menu
- licencie

NHL 14

RECENZIA

JURAJ MALÍČEK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.0

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

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

LEGO CITY UNDERCO

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

LEGO CITY JE DOKONALOU UKÁŽKOU TOHO, AKO NINTENDO BOJUJE-NEBOJUJE O NOVÝCH HRÁČOV. POŽIČIAVA SI POPULÁRNY KONCEPT Z GTA, PRILEPÍ HO K EŠTE POPULÁRNEJŠÍM DÁNSKYM KOCKÁM A POSTARÁ SA O TO, ABY SA NA TRH DOSTALA HRA V ZODPOVEDAJÚCEJ KVALITE. KONCEPTOM OSLOVUJE VÄČŠINOVÉ PUBLIKUM, NÁPLŇOU ZAS TO SVOJE ROKMI BUDOVANÉ. BEZCHYBNÁ SCHÉMA, Z KTOREJ NEDÁVNO VZIŠLA HRA LEGO CITY UNDERCOVER AKO VLAJKOVÁ LOĎ WII U PRE TENTO POLROK. A TAK TROCHU V ÚZADÍ SA PRACOVALO AJ NA MALOM SÚRODENCOVI PRE 3DS, KTORÝ VSÁDZA NA TIE ISTÉ KARTY, LEN SA NECHCE PÝŠIŤ.

LEGO City Undercover: The Chase Begins však musel podstúpiť zopár kompromisov. Niektoré kvôli technologickým obmedzeniam, iné zas kvôli absencii sociálnych funkcií. 3DS verzia vás teda na cestách vybaví v každom ohľade zmenšenou aj orezanou hrou oproti veľkému bratovi. Je to však zlé?

LEGO City Undercover: The Chase Begins vás zavedie na samý začiatok. Spoznáte v nej najmladšieho a najlepšieho policajta vo videohernom svete. Chase McCain je paródiou na všetkých známych filmových policajtov s Johnom McClanom. Mladý, drzý a v správnom čase na správnom mieste. Nie je to však tá policajná hviezda v utajení ako vo veľkej hre. Do Lego City prichádza ako zelenáč a zhodou okolností práve vtedy sa v meste začne diať jedna kriminálna katastrofa za druhou. Aj napriek nízkemu veku a nepriazni velenia sa stáva hrdinom rady nešťastných, no vtipných udalostí.

LEGO City Undercover: The Chase Begins je aj na 3DS úžasným miestom. Je kompiláciou skutočných aj fiktívnych svetov, ktoré sa doň pretavili v rôznych podobách. Nájdete

OVER: CHASE BEGINS

tu Golden Gate zo San Francisca, ale aj artefakt z Vesmírnej Odysey. Tie najväčšie, samozrejme, ponúka mesto samé, niektoré zas musíte hľadať a tie najvtipnejšie pre fajnšmekrov musíte objaviť a následne postaviť. Môžete plniť misie, hľadať poschovávané kocky, postavičky, či plniť menšie vedľajšie úlohy, alebo sa len tak túlať.

Nie je to však až taká idylka. Minimálne nie taká ako na Wii U. Chýba tomu taká bodka za vetou. Úplná drobnosť, ktorá však vyšperkuje dojem. Áno, postavíte si tu sochu, ale zabodávanie vlajky v podobe astronauta to nie je. Malá vec, ktorá ale robí veľký rozdiel. Ďalším problémom, ešte výraznejším je slabšia dynamika putovania mestom. To je klasicky rozdelené na niekoľko rozdielnych mestských častí. Tie sú samozrejme menšie ako vo veľkej verzii a prechod nimi vám nezaberie veľa času. Pomerne často sa tak musíte pozerať na obrazovku loadingu. A práve loadingy sú aj v tejto verzii šialene dlhé.

A potom je tu ešte ďalší problém mesta. Snáď vo svojej väčšine je ponorené do hmly, aby hra nemusela vykresľovať veľa objektov na veľkú vzdialenosť. Taktiež ulice sú pomerne pusté. Rôznorodé postavičky sa tu prechádzajú s ešte nižšou frekvenciou ako v konzolových verziách GTA IV. Vozidiel po cestách jazdí menej. A aby to handheld všetko udržal naraz v pamäti, tak sa len stačí rozhliadnuť po ulici a to, čo ste videli napravo, tam už nenájdete.

Drobné príbehy vás sprevádzajú celou hrou. Lemujú cestu hlavného deju a z každého rohu na vás vykukuje nejaký ďalší. Vy sa naháňate za nebezpečnými zločincami, aby sa pred vás v závere postavil Rex Fury ako hlavný zloduch. Zbierate nové povolania, s nimi si sprístupňujete nové schopnosti, nové prístupy k riešeniam situácií, ale aj nové úlohy. A popri tom sa tu zastavíte, aby ste zachránili mačku, tam uhasíte oheň alebo len v prezlečení za zlodeja

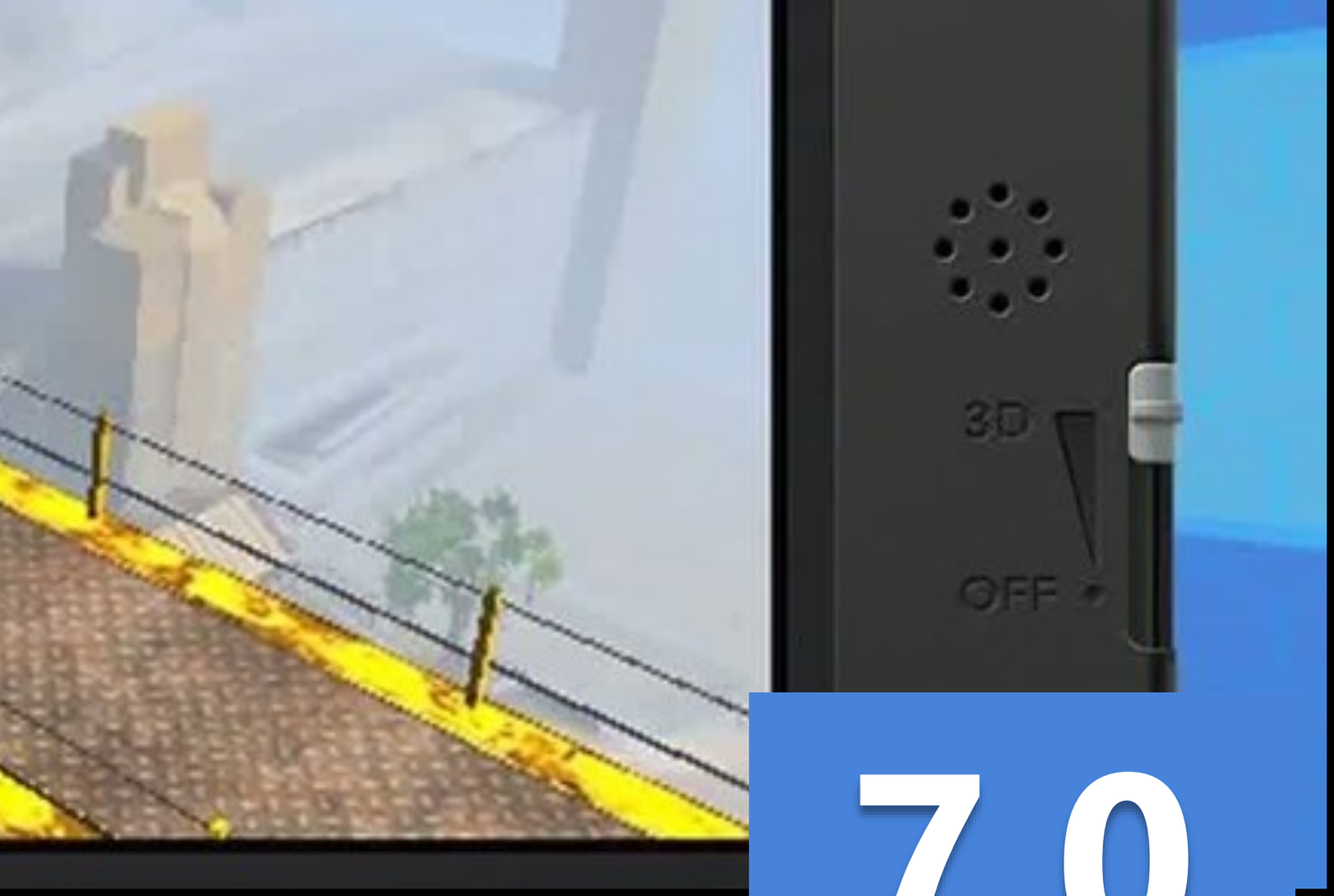
vyberiete trezor s Lego kockami. Povolaní je v hre osem: policajt, zlodej, stavbár, farmár, astronaut, baník, požiarnik a civil.

Každé nové povolanie vás v prvom rade dostane na neprístupné miesta. Dôležitá je vždy nová primárna schopnosť. Ako zlodej sa môžete niekam vlámať, ako stavbár zas môžete niečo opraviť a podobne. Okrem toho však dostanete aj zaujímavú vedľajšiu schopnosť, ktorú až tak často nepoužijete. Farmár je jediné povolanie, ktoré môže jazdiť na prasati. Kozmonaut dokáže otvárať vesmírne trezory, zlodej zase používať farebnú zbraň na prepínanie spínačov.

Je trošku škoda, že každé povolanie má rovnakú sadu útokov v pästných súbojoch, aj keď sa občas pritrafí, že ako baník použijete krompáč. Súboje s nepriateľmi nie sú hlavnou náplňou hry a tak sa im príliš veľká pozornosť nevenovala. Poradíte si s troma tlačidlami. Jedno pre chytenie súpera, druhé pre postrčenie (ktoré zároveň môžete použiť na dorazenie, keď vám to hra naznačí) a posledné na akési prehodenie. Následne musíte zločincom nasadiť putá. Nič zložité. A ak stojíte proti presile, tak musíte občas aj útokom uhnúť.

Okrem súbojov a plnenia rôznych väčších či menších úloh sa pripravte aj na lozenie po budovách, rímsach a odkvapoch, šmýkanie na lanách aj rôzne skákačkové pasáže. Hra ich dávkuje s mierou, často v nich musíte prepínať medzi povolaniami. Jedinou špeciálnou vychytávkou v hre je senzor, ktorým v prípade potreby nahradíte mapu na spodnom displeji. A samozrejme nesmie chýbať jazdenie na vozidlách po meste. Vozový park je variabilný, od limuzíny, cez traktor, až po hasičské auto tu nájdete takmer všetko. Bohužiaľ musíte oželieť helikoptéry a lode. Vo vode však môžete plávať.

LEGO City Undercover: THe Chase Begins je jednou z prvých Lego hier, v ktorých postavy majú hlasy. A robí to šalamúnsky vzhľadom na možnosti handheldu. Pekné CGI scény medzi príbehovými časťami (každá je reprezentovaná jedným povolaním) sú s dabingom, vo zvyšku hry sa musíte spoľahnúť na hudbu, mimiku a titulky. Grafika je veľmi pekná, dobre je spracovaná aj hĺbka obrazu, ktorú oceníte hlavne v skákacích pasážach, avšak vyššie uvedené problémy dopĺňajú ďalšie a to



hlavne občasné prepady framerate. Aspoň, že sú obmedzené len na určité miesta v meste alebo situácie.

LEGO City Undercover: The Chase Begins je presnou tou hrou, v ktorej si poviete tesne pred spaním: „Ešte jedna úloha a idem spať." Takže vás určite poteší fakt, že je dostatočne dlhá a udrží si vás aj po prejdení. Hlavný príbeh vám zaberie zhruba 8 hodín a to budete mať za sebou prejdených len 20%. Potom môžete riešiť prepadnutia, budovať stavby z kociek, zachraňovať mačky a podobne. Dostatok zábavy na desiatky hodín hrania.

LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS POSLÚŽIL AKO PREQUEL K VEĽKEJ HRE VEĽMI DOBRE. JEJ NAJVÄČŠÍM PROBLÉMOM JE, ŽE STOJÍ NIE LEN V TIENI SVOJHO VÄČŠIEHO A LEPŠIEHO BRATA, ALE AJ ĎALŠÍCH HIER, KTORÉ SA V DOBE VYDANIA OBJAVILI ALEBO EŠTE LEN VYCHÁDZAJÚ. KEĎ VÁS OSLOVUJE MIX GTA S LEGO KOCKAMI, NIE JE NAD ČÍM PREMÝŠĽAŤ.

7.0

+ dobrá hrateľnosť v otvorenom svete
+ paródie a humor
+ množstvo bonusov a dĺžka hry
+ rôznorodosť povolaní

- technické chyby
- loadingy
- chýbajú drobnosti, ktoré by hru skvalitnili
- opakujúca sa hudba

6.5-5.0

BEYOND TWO SO

RECENZIA

PAVOL BUDAY

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

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

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

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

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

ULS

PS3

Firma: Quantic Dream

Žáner: Akčná Adventúra

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.5

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

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

F1 2013

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

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

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

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

PC, XBOX 360, PS3

Firma: Codemasters

Žáner: Racing

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

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

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

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

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

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

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

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

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

v podradnejšej súťaži a šplhaj sa za Alonsom od piky.

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

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

6.5

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

- minimum noviniek
- minimum inovácií
- sklamanie z klasického módu

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

KNACK

RECENZIA

MICHAL KOREC

ČO OČAKÁVATE OD LAUNCH TITULU? PORIADNU GRAFIKU, ČO VYUŽIJE MOŽNOSTI NOVÉHO HARDVÉRU. OBROVSKÝ SVET, KTORÝ BY STARŠIA KONZOLA NEZVLÁDLA. NOVÝ ZÁŽITOK I LAŠKOVANIE SO ŽÁNROM. ŠTART INEJ SÉRIE, NA AKÉ SME BOLI DOTERAZ ZVYKNUTÍ. MOŽNO 10 HODÍN HRY S DOBRÝM POTENCIÁLOM ALEBO NÁVRAT K STARÝM ZNÁMYM. JE VIACERO PODÔB LAUNCH TITULOV, VÄČŠINOU IDE O JEDNOHUBKY, KTORÉ UŽ DO ROKA PO VYDANÍ PRVÝCH TROJÁČKOVÝCH HITOV NIKTO NEHRÁ. TO NEZNAMENÁ, ŽE SI S NIMI UŽIJETE PRVÉ VEČERY S NOVOU KONZOLOU. NIEKEDY JE ŤAŽKÉ PREDPOVEDAŤ, ČI LAUNCH TITUL BUDE PRVÝ V SÉRII – ALEBO PRVÝ A POSLEDNÝ ZÁROVEŇ.

Tak ako sa Sony chce vrátiť pri PS4 k svojim hráčom, tak nám Mark Cerny servíruje Knack. Je to vôbec prvá hra, ktorú sme uzreli na februárovom predstavení PS4 a možno preto majú niektorí na ňu slabosť a veria, že to bude napríklad nový Crash Bandicoot. Kryštalicky čistá akčná behačka, kde budete hádzať nepriateľov o zem či do diaľky – a vy ako nový hrdina so schopnosťou absorbovať rozličné čiastočky sa budete premávať po leveli a mocný engine všetko rýchlo vykreslí. Tá predstava bola úžasná.

Že Knack nemá strhujúci dej, prekvapí asi málokoho. Je tu dobrá záplata na váš angažmán. Pokojný život ľudí menia útočiaci goblini. Tasia ťažký arzenál a neboja sa kamikadze misií. Musíte sa im postaviť, tak je naverbovaný bilionár Viktor, dobrodruh Rydar, jeho synovec Lucas a aj Doctor, ktorý roky študoval prehistorické relikvie a zistil, že s ich pomocou môže postaviť zaujímavú posilu, Knacka. Sotva metrový krpec mení objem i tvar absorbovaním rozličných čiastočiek a stáva sa z neho ťažkotonážny bojovník schopný

postaviť sa goblinom. Nezastavia ho roboti a prepchá sa cez ventilačné šachty.

Mark Cerny zvolil vývoj štýlom plnou parou vzad a stvoril jednoduchú akčnú behačku, miestami oholenú až na kosť. Svedčí o tom šikovné ovládanie, kde si vystačíte dvomi páčkami a štyrmi tlačidlami. Ľavá pohyb, pravá uhýbanie sa, obligátny skok a trojica tlačidiel na útoky. Navyše nepotrebujete nič iné ani novinku v podobe dotykovej plochy DualShocku 4. Na čo, v starých časoch sme aj tak viac ako dve-tri tlačidlá a pohybové šípky nepotrebovali.

A old-school spred 20 rokov sa preniesol do hernej náplne. Čo fungovalo v krásnom päť levelovom deme, sa vytratí v plnej kampani. Obsahuje 13 epizód a 49 levelov, ich prejdene už nie je svieže. Knack je totiž lineárna behačka, ktorá upaľuje vpred, no dynamiku potápa dlhými levelmi bez zmeny i šikovne rozmiestnených checkpointov. Je to nalinkovaná akcia, rútite sa vpred, podvedome viete kam, no ak hráte dlhšie ako tri epizódy v kuse, je to stále to isté. Áno, najväčším protivníkom Knacka je monótonnosť a proti nej sa dá bojovať občasným hraním alebo nižšími očakávaniami.

Keď ide o behanie a skákanie, hra vás väčšinu času nepustí do slepých uličiek, maximálne dve obrazovky mimo, aby ste našli schovaný bonus. Skákanie je na mieste, najmä v mestských leveloch, kde sa štveráte na budovy alebo v kaskádovitej jaskyni. Kto má oči na stopkách, v pohybe Knacka ho nič neprekvapí, len prehliadnutá pasáž, kvôli ktorej sa možno vrátite v prázdnom leveli späť. Inak stúpate hore po schodoch, šmýkate sa po ľadových jaskyniach či leziete po skalách.

Na jednej strane je tu žánrovo typická rozmanitosť - tréningové centrum striedajú záhrady, lesy, bane, ľadové i lávové levely a najmä mestská zástavba. To je fajn v prvej polovici hry, no menej už v druhej, keď vás veľa nového nečaká a skôr si na vás zgustne obtiažnosť. Iste, niektoré časti sú výborné a naplno využijú prostredia i predmety. Spolu s animáciami vás nič neposadí na zadok, iba

uznanlivo hráte ďalej.

Toľko očakávaný štýl skladania a rozkladania Knacka je nakoniec prostý: ako malý hrdina dokáže prejsť šachtami a malými tunelmi, veľký si zase poradí so silnými nepriateľmi alebo zhodí dom. Zbieraním malých žltohnedých úlomkov, ktoré sa mu lepia na telo, rastie, no občas príde originálna zmena – napríklad v ľadovej jaskyni vláči kúsky ľadu a je ako Yeti. To je vtipná a užitočná premena, no po čase zistíte, že rozkladanie a skladanie je najmä veľký efekt. Niežeby nemal vplyv na hrateľnosť, ale trikov, čo predvádza, nie je vo finále veľa.

Akcia je hrubá, opakujúca sa a náročná. Goblini radi útočia v presile a naraz, šance na prežitie zvyšuje používanie komb nabíjaných cez žlté kryštály (našťastie ich je dosť). Vytvárajú tornádo z čiastočiek alebo zdrvujúcu tlakovú vlnu, ktorá odhodí nepriateľov a znefunkční okolité mechanizmy. Knack inak dokáže hádzať autá, miešať údery aj sa slušne uhýbať. Nepodceňujte obtiažnosť – na najnižšej je veľký kus kampane prechádzkou na jeden hlt, ale keď si dáte strednú, zahučíte možno už v druhej epizóde kvôli nízkemu zdraviu. A Hard je frustrujúci aj pre otrlých hráčov.

Autori pristúpili na hru jednoduchého žánru, radi skúšajú aj podpásovky. Lineárny pochod treba tlmiť častou presilou alebo nemožnosťou ísť ďalej – silové pole vás nepustí. To je stará škola ako remeň, nehovoriac o malých a veľkých bossoch, ktorých autori ku koncu častejšie reprízujú. Škoda slabej palety nepriateľov, pár typov goblinov budete poznať rýchlo spamäti. Špeciálne zbrane? Ani nie, na rozdiel od Ratcheta a Clanka si Knack vystačí s pár údermi. Hra núka skladanie pomôcok na spomalenie času, násobič deštrukcie alebo detektor tajných chodieb. Najskôr ich však musíte nájsť poschovávané v leveloch.

Old-school snaha sa kvôli nižšiemu počtu nápadov rýchlo utápa – a keď paralelne hrám Super Mario 3D World, to porovnanie je ešte ťažšie. Knack má solídnu rozsiahlosť, ale občas je generický, hrať ho budete kvôli trofejám, no už menej pre zaujímavé nápady. Ratchet, Jak či Crash sú nedostižní a popri frenetickom Rayman: Legends hrá Knack druhé husle.

6.0

Na hranie Knack sa dá použiť aj PS Vita. Remote Play funguje výborne, plynulo načítava levely a ľahko sa ovláda. Ale ešte viac poteší co-op, keď druhý hráč môže mať na PS Vita (či druhom DualShocku 4) pod palcom Robo Knacka a pomáha hádzaním zdravia či zberom predmetov. V co-ope ubieha určite lepšie a má potenciál pre súrodencov. Audiovizuálna stránka prináša solídne spracované postavy a pozitívne prekvapia efekty relikvií na obrazovke, no prostredia nie sú dychberúce.

KNACK JE VO FINÁLE LINEÁRNA HRA S NÍZKOU VARIABILITOU. IDE O NEVYDARENÝ POKUS O NOSTALGICKÚ BEHAČKU. KAMPANI CHÝBA DYNAMIKA A NÁPLNI ZASE DOSTATOK NÁPADOV, ABY VÁS UDRŽALA AŽ DO KONCA. KNACK JE PRESNE TEN TYP LAUCH TITULU, KTORÝ CHCETE DOHRAŤ DO VIANOC, POTOM SA UŽ DO MECHANIKY NEVRÁTI.

+ počiatočná variabilita a módy Knacka
+ solídna dĺžka
+ co+op

- po čase generická náplň
- nízka paleta nepriateľov
- riedka ponuka útokov
- kampaň stráca na dynamike

ALIENS COLONIAL

RECENZIA

VLADIMÍR PRIBILA

DLHÝCH ŠESŤ ROKOV TRVALO, KÝM SI NOVÝ ALIENS TITUL PREKLIESNIL CESTU CEZ HRUDNÝ KÔŠ NA SVETLO SVETA. NA HRE PRACOVALO NIEKOĽKO ŠTÚDIÍ A FIRIEM, DALO BY SA POVEDAŤ, ŽE KAŽDÝ ROK JEDNA. AŽ ALIENS: COLONIAL MARINES ZOBRAL DO RÚK GEARBOX A ROZHODOL SA HRU DEFINITÍVNE DOKONČIŤ ZA KAŽDÚ CENU. VO VÝSLEDKU PÔSOBÍ TAKMER AKO NECHCENÉ DIEŤA

Dej Aliens: Colonial Marines je zasadený medzi druhý a tretí diel filmovej kvadrológie a ako jeden z mnohých mariňákov prilietate k známej planéte LV426, odkiaľ bol vyslaný signál s prosbou o pomoc. Vysielanie bolo odoslané Dwayneom Hicksom z lodi USS Sulaco. Problém je ale v tom, že to čo nasleduje ďalej, je v rozpore s koncom filmu Aliens a začiatkom Alien 3. V poriadku, hovoríte si, možno to bude logicky nadväzovať na konci. No, ehm, vlastne nebude. Čakajte od autorov poriadny kyselinový pľuvanec do tváre.

Pre milovníkov Call of Duty jedna pozitívna správa hneď na začiatok. Hra je tuneloid s približovacím mieridlom. Je úplne jedno, že je toto mierenie úplne o ničom a celkom určite zbytočné, pretože normálne sa trafíte oveľa presnejšie a navyše mieridlo zaberie pol obrazovky, ale je to cool, tak to máte aj tu.

Zbrane verne kopírujú filmovú predlohu, no pulzná puška, brokovnica, plameňomet a smart gun sa autorom asi málili. Preto na základe pôvodného dizajnu s míňajúcimi sa nábojmi na digitálnom ukazovateli vymysleli ešte Submachine gun, a z Pulse Rifle odvodili aj Assault Rifle a Battle Rifle (už chýbajú len modré rifle). Pod každú môžete podvesiť sekundárnu zbraň pľujúcu granáty, plamene alebo zápalné granáty a niekoľko druhov mieridiel zvyšuje ich presnosť. Akokoľvek sa ale autori snažili vyvážiť jednotlivé zbrane, tak ku genialite

PC, Xbox360, PS3

L MARINES

Firma: Gearbox software

Žáner: Akčná

a univerzálnosti pulznej pušky sa s týmito derivátmi nedostali ani na pol cesty. Zabudol som ešte spomenúť servisnú a bojovú pištoľ, ku ktorým sa ale pravdepodobne ani nedostanete, pretože nábojov sú všade aj na vyššie obtiažnosti MRAKY.

Tým sa dostávam k tomu hlavnému a tou je atmosféra. V pôvodnej hre Aliens vs Predator som bol slušne povedané dokakaný z každého kroku a každý náboj som v hlave odrátaval pri pulznom zakašľaní a pri každom zapípaní senzora som zmeravel. Tu môžete strieľať na verím boha ako chcete a o pár metrov narazíte na muníciu. K tomu si prirátajte checkpoint každých tridsať metrov a spolubojovníkov s mimopriestorovými taškami, v ktorých majú nekonečno nábojov a zdravia. Ak by vám aj munícia došla, stačí len behať okolo spolubojovníkov a oni sa už o všetko postarajú. Atmosféra obetovaná na úkor mainstreamu.

Zdravie je rozdelené na tri segmenty a každý neminutý segment sa automaticky dopĺňa. Brnenia je tiež všade kopcom, no tentoraz ho nestratíte hneď ako sa dotknete kyselinového slizu. Vlastne pohyb po mŕtvych Alienoch a ich kyselinových mláčkach nerobí takmer nijaké škody. Asi špeciálne mariňácke kanady. Niektorí votrelci vás nezabijú hneď, ale spustia quick time event a mačkaním tlačidla sa môžete zachrániť. A vôbec nevadí, že ho pri tom strelíte do hlavy dvadsať čísiel od vášho ksichtu a tá sa rozprskne. Asi špeciálna mariňácka pokožka alebo tí vojaci vo filme boli len uplakané baby.

Výhrady by som mal aj k použitému Unreal Enginu tretej generácie, ktorý je jednoducho starý, v hernom svete, kde čas beží niekoľko násobne rýchlejšie, je priam fosíliou. Najsmutnejšie dopadli tváre protagonistov, ktoré sú strnulé a bez výrazu. Niektoré miesta sú podané pekne atmosféricky, ale je to len vďaka tme, bodovému svetlu a tieňom. Prejdete sa dobre známym osídlením kolonistov, kde budete spoznávať aj miesta známe z filmu, vstúpite aj do lodi stvoriteľov v strede s významným Jockeyom, korporácia

Weyland Yutani ponúkne hneď niekoľko svojich báz k preskúmaniu, no a nechýbajú ani obligátne stoky, ktoré sú paradoxne jeden z najlepších levelov celej hry a atmosférou a stiesnenosťou sa približujú najviac filmu.

Umelá inteligencia votrelcov je priamočiara a v niektorých miestach predskriptovaná. V uzavretých miestach šprintujú priamo ku vám, v otvorených sa občas snažia poskakovať z boku na bok, aby ste ich mali trocha problém trafiť, no dve - tri dávky do hlavy stačia na to, aby nazeleno vymaľovali všetko okolo seba. Problém spočíva aj v ich nedostatočnom počte pri útokoch. Bolo myslím len jedno, či dve miesta kedy som sa nestíhal otáčať a rozdávať olovo a útok išiel zo všetkých strán. Takýchto miest mohlo byť oveľa viac, pretože väčšinou idete len vpred a strieľate votrelcov, ktorí sa niekedy vedia veľmi pekne zaseknúť o všakovaké predmety a čakajú na ranu z milosti.

V superlatívoch sa dá hovoriť o použitých zvukových efektoch. Na svedomí ich ale nemajú tvorcovia hry, ale zvukári filmu Aliens spred takmer tridsiatich rokov (za čo získali aj Oskara). Pukanie detektora pohybu a výstrely pulznej pušky sú jedinečné. Svoje hlasy prepožičali do hry aj android Bishop (Lance Henriksen) a spomínaný Dwayne Hicks (Michael Biehn), ktorí držia latku v rámci možností. No a tým najlepším je, samozrejme, hudba Jamesa Hornera, taktiež pochádzajúca z filmu.

Multiplayer si môžete skúsiť v móde TDM - votrelci vs mariňáci, Extermination predstavuje variáciu na „položenie bomby", Survivor zasa survival v režime 4v4 a v Escape unikáte pred votrelcami do bezpečia. Jedine v multiplayeri si môžete vyskúšať hru za votrelca a na výber je hneď niekoľko druhov. Nové úrovne za dosiahnuté skúsenostné body odomykajú nové druhy útokov, no aj tak mi prišlo, že mariňáci sú oproti votrelcom prisilní. Okrem nich totiž zápasíte aj s ovládaním a lozením po stenách.

5.0

ALIENS: COLONIAL MARINES SA PREPADOL DO ŠEDEJ PRIEMERNOSTI AJ VĎAKA TOMU, ŽE JEDNOTLIVÉ ŠTÚDIÁ POČAS DLHÝCH ŠIESTICH ROKOV NEVEDELI, ČO OD HRY VLASTNE CHCÚ A TAK SI JU MEDZI SEBOU POSÚVALI AKO HORÚCI ZEMIAK. ATMOSFÉRA ZOBRALA ZA SVOJE POUŽITÍM CHECKPOINTOV A TONAMI MUNÍCIE, ALE AJ ZASTARALÝM UNREAL ENGINOM EPICU. HRA SA SNAŽÍ ZAUJÍMAVÉ, NEZODPOVEDANÉ A NEZMAPOVANÉ ČRIEPKY PRÍBEHU DRUHÉHO FILMU VOTRELCOV DOPOVEDAŤ NÁJDENÝMI AUDIO NAHRÁVKAMI, NO CELÚ HRU ZABÍJA DEMENTNÝM SCENÁROM A POINTOU. AK STE FANÚŠIKMI NAJLEPŠIEHO AKČŇÁKU VŠETKÝCH ČIAS, MOŽNO BY STE MOHLI ZVÁŽIŤ ZAHRANIE, NO OSTATNÝM NEMÁ VEĽMI ČO PONÚKNUŤ.

+ zvukové efekty a soundtrack
+ doplnenie príbehu audio logmi
+ pulzná puška a detektor pohybu

- obstarožný engine
- chýba pôvodná atmosféra
- checkpointy
- tony munície
- príliš lineárne

ZOO TYCOON

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

ZVIERATKÁ MAJÚ RADI VŠETCI, BEZ OHĽADU NA TO, ČI SA BUDETE OHÁŇAŤ ALERGIOU ALEBO AKOUKOĽVEK INOU AVERZIOU TYPU "TEN ALE SMRDÍ!" NEMÚ TVÁR JEDNODUCHO NIE JE PROBLÉM ZAMILOVAŤ SI A STARAŤ SA O ŇU. NEHOVORIAC O VIRTUÁLNYCH POTVORKÁCH, TIE BUDÚ V KURZE VŽDY. JEDNÝM Z NICH BOL AJ ZOO TYCOON Z ROKU 2001. V ŇOM BOLO VAŠOU ÚLOHOU STARAŤ SA O RÔZNE DRUHY ZVIERATIEK A ZABEZPEČOVAŤ POHODLIE AKO IM, TAK AJ NÁVŠTEVNÍKOM, KTORÍ SI ICH PRIŠLI POOBZERAŤ. MICROSOFT S PRÍCHODOM NOVÉHO XBOXU ONE VSÁDZA NA ISTOTU, PRETOŽE ROZTOMILOSŤ A PRÍŤAŽLIVOSŤ NOVÉMU ZOO TYCOONU ROZHODNE NECHÝBA, HORŠIE JE TO UŽ SO SAMOTNOU HRATEĽNOSŤOU.

Zoo Tycoon je stratégia tycoonovského typu, má to aj v názve. Na začiatku máte bránu, kde si zvolíte výšku vstupného, prípadne silu reklamy, aby k vám chodili davy panáčikov a spoločne sa tlačili pred jednotlivými výbehmi, v radoch na hamburgery a podobne. Postupne postavíte miesto tu pre tigre, tam pre žirafy, hentam budú bývať slony, nesmú chýbať opice, nosorožce a kadejaká háveď, ktorú bežne na ulici nestretnete. Teda nemali by ste. Aby vaše konto utešene rástlo, staráte sa o potreby zvieratiek (doktor ich vylieči, pomocník nakŕmi) a ľudí, takže im postavíte miesta, kde sa môžu zabávať, vysedávať, plniť si žalúdky či nakupovať darčekové predmety. O zábavu sa starajú maskoti a nechýbajú ani vystúpenia so živými zvieratami.

Firma: Frontier Developments

Žáner: Manažment

Nie všetko si môžete kúpiť ihneď, pretože vám to jednak nedovolí prázdna kasa, ale si zvery a nové objekty postupne odomykáte zvyšujúcou sa prestížou vašej zoo. Prvou výraznejšou zmenou, ktorú môžeme veselo zaradiť medzi klady, je možnosť poprechádzať sa po vytvorenej zoologickej záhrade s vytvoreným avatarom. Ak sa vám zdá cesta k niektorému miestu pridlhá, stačí si zavolať malé golfové vozidlo a presun do odľahlej časti sa značne urýchli. Carmageddon tu však nečakajte, návštevníkov zraziť nemôžete, v Zoo Tycoon nepotečie ani kvapka krvi. Znamená to, že k levom nedáte mierumilovného tvora alebo vám predátor neutečie z výbehu medzi ľudí a nezačne hodovať.

Hranie ako také je postavené na osvedčených princípoch, do tajov hry vás zasvätí pomerne rozsiahly (a až zbytočne otravný) tutoriál rozdelený do desiatich častí, avšak napriek počiatočnému zdeseniu z rôznych možností, menu a podmenu odhalíte priskoro plytkú hrateľnosť a primitívne herné princípy. Voľná hra je fajn, avšak len na to, aby ste si skúšali, čo všetko hra ponúka, nakoľko je bezodná pokladnica prínosom len na prvý pohľad. Jednotlivé scenáre sú zas striktne časovo obmedzené a na splnenie úlohy máte 5 až 30 minút, takže sa skôr umelo ženiete za tým, aby ste postavili domček pre tigra, kúpili nosorožca, dostali úroveň atraktívnosti Zoo na taký a taký level, spravili fotku s levom, jazdíte primitívne checkpoint preteky so zoo multikárou, pokúšate sa dostať spokojnosť zvierat do "zeleného políčka" a pod. V kampani máte scenáre tiež, no váš výtvor nie je striktne obmedzený ich plnením a ak prepadnú, dostanete nové.

Stratila sa však podstata tycoonov, a to hrajkanie sa, postupné budovanie impéria sužovaného finančnými problémami, počiatočnou nedôverou zákazníkov a slabou návštevnosťou, či najlepšie nepríjemnou konkurenciou.

Výzva postaviť fungujúcu zoo je minimálna, pretože konto vám utešene narastá takmer vždy a všetko je len otázkou času, kedy nahrabete na všetko dostatok financií. Nechýba ani vylepšovanie objektov, skúmanie nových možností. Skrátiť čas si môžete sledovaním zvieratiek priamo v akcii, avšak tých niekoľko animácií sa príliš rýchlo ohrá. Prestanú vás baviť aj sekundárne činnosti, ako kŕmenie bylinožravcov (či už klasicky gamepadom alebo prostredníctvom Kinectu), ich umývanie hadicou, či hranie sa s nimi cez plexisklo. Vyskúšate to raz, druhýkrát, ešte raz a potom sa vykašlete aj na prechádzky po vybudovanom impériu a všetko budete sledovať z pohľadu zhora, pri čo najviac odzoomovanej kamere.

Nepomôže ani úprava dekorácií, či zmena lavičiek, chodníkov, stromov: všetko je tu len ako menší bonus, nízkou pridanou hodnotou bez vplyvu na samotné fungovanie zoo. Jedinou zábavou tak ostáva stavanie príbytku pre zvieratá, pričom každé z nich žije rado v iných podmienkach, vyžaduje iné hračky či predmety vo svojej ohrade. Medveď vám bude brblať v piesočnej savane ako anonymní mudrci v diskusiách. Zvery k svojej spokojnosti potrebujú špecifické prostredie a dôležitý je aj sociálny aspekt. A ak budú zvieratká živé a hravé, prídu si na svoje aj návštevníci, ktorí siahnu hlbšie do vrecka, aby si to užili. Ďalej to už poznáte - čím lepšie a čím viac, tým sa vám aj do virtuálnej peňaženky kotúľa viac zlaťákov, no nie na všetko hneď máte. Ako zarábať, vám pomôžu prehľadné grafy a je ich teda neúrekom.

Lenže chýba poriadna výzva pri správe svojej zoo, aby ste ju dostali z červených čísel, ak prestanete generovať pravidelný zisk. Návštevníkov viete pritiahnuť reklamnou kampaňou, sledovať môžete ich názor na stánky s jedlom, variabilitu zvierat, no nik už napríklad nerieši umiestnenie jednotlivých objektov v celom priestore, ale len to, či ich

máte. Všetky budovy a výbehy tak dávate vedľa seba rad za radom, kde sa vám zmestia a nemusíte premýšľať nad ich najefektívnejším rozmiestnením. Je to jednoduchšie? To áno a aj zábavnejšie? Rozhodne nie, pretože vašou jedinou činnosťou, pri ktorej trochu zapojíte mozgové bunky, je umiestnenie danej budovy na voľnú plochu tak, aby jej okraje svietili zelenou farbou, pretože červená znamená, že sa tam nezmestí.

Zjednodušovanie pravidiel a markantné poľavenie v obtiažnosti otvorí hru publiku, ktoré sa chce predovšetkým baviť a pozerať. Síce vás tým príliš dlho neudrží pri obrazovke, no to nie je pohroma, ktorá potopila celý projekt. Tým zásadným problémom, ktorý robí z nového Zoo Tycoona priemernou zábavou, je totiž ovládanie a inteface. Vytvoriť strategickú hru pre konzoly nie je kvôli menším indispozíciám gamepadu jednoduché a pohoreli na tom už viacerí. No ide to, čo dokazuje napríklad Halo Wars či Civilization Revolution. V Zoo Tycoone novej generácie sa stratíte v mnohých "tehličkových menu", ktorými sa musíte preklikávať, potvrdzovať, stále niečo vyberať, motať sa v tých istých položkách zas a znovu a samozrejme blúdiť. Kruhové menu akoby ešte nik nevynašiel.

Postaviť nový výbeh pre 3 - 4 zvieratá je doslova utrpením. Je pekné, že interaktívne menu si môžete pozrieť, kde dané zviera žije, no už pri jeho adoptovaní nedostanete možnosť presunúť sa jedným tlačidlom do interaktívnej Zoopedie, ku komplexnejším informáciám edukačného charakteru. Kým postavíte nový domov pre zviera a vybavíte ho jedlom, sprchou a nejakou hračkou, máte toho dosť, a to vás čaká ešte utrpenie adoptovať každé zviera zvlášť, takže idete do editačného menu, do menu zvierat, kde musíte vybrať daný druh, no tým to nekončí, lebo levov tu máte hneď niekoľko a keď už viete,

ktorú chlpatú cicu chcete, treba si vybrať ešte konkrétnu. Z pohľadu dlhodobejšieho hrania ide o utrpenie, sledovanie spokojnosti konkrétneho zvieratka je skôr trestom a nie odmenou za to, že sa chcete o nemé tváre starať. Takto to máte so všetkým, chýba okamžité vyhľadanie poškodených budov alebo hračiek. Nepomáha ani možnosť pingnutia rôznych stavov (nálada, spokojnosť, hlad zvierat, podobne s budovami, návštevníkmi).

Zoo Tycoon jednoducho na prvý pohľad pritiahne, no okamžite odhalíte plytkosť. Veľkosť výbehov nemôžete manuálne meniť a v podstate ani upravovať, k dispozícii sú len tri veľkosti vopred daného rozmeru a tvaru (small, medium a large), ktoré sú odlišné len cenou a počtom zvierat, ktoré do nich narvete. Editovanie všetkého možného v štýle starých Rollercoaster Tycoonov je len utopistickým snom. Potom vám začne aj roztomilá grafika pripadať akási nevýrazná, akčná kamera krúžiaca okolo

5.0

zvieraťa nudná a ich sledovanie nezaujímavé. Zvuky sú autentické, ale je to len pozlátka okolo, pretože nový Zoo Tycoon je len prostá skladačka, kde hrajú hlavú úlohu len zvieratá a nie aj vy ako manažér starajúci sa o výsledný kolos.

FRONTIER DEVELOPMENTS SI MEDZI VÝVOJOM OČAKÁVANÉHO ELITE 4 STRIHLI DROBNOSŤ, KTORÁ JE NA PRVÝ POHĽAD PRÍŤAŽLIVÁ, PRETOŽE ZVIERATKÁ A VŠETKO VÁM PADÁ DO RÚK, NO PREDSTAVUJE MINIMÁLNU VÝZVU NA SAMOTNÉ HRANIE. ABY STE NÁVŠTEVE UKÁZALI VAŠU VIRTUÁLNU ZOO V OBÝVAČKE A CEZ KINECT SA ZAHRALI SO ŠIMPANZOM, TO CELKOM UJDE, ALE AKO STRATEGICKÁ HRA ZOO TYCOON NEUSPEL.

+ zoopedia
+ grafy o správe zoo
+ prechádzky po zoo

- ovládanie a interface
- minimálna strategická výzva
- takmer nulové editovanie objektov

GOMO

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

SLOVENSKÝCH HIER SA V POSLEDNOM OBDOBÍ PRÍLIŠ MNOHO NEVYDÁVA, A PRETO MUSÍME BYŤ VĎAČNÍ ZA KAŽDÝ PODARENÝ KÚSOK. ČASY PLODNÉHO CAULDRONU SÚ DÁVNO MINULOSŤOU, NEPOMÔŽE ANI NOSTALGICKÉ NARIEKANIE A SPOMÍNANIE NA CHASERA, SPELLCROSS ČI BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR. AJ PRETO POTEŠÍ MENŠIE SÚSTO V PODANÍ PROJEKTU GOMO OD NEZÁVISLÉHO TÍMU FISHCOW STUDIO, KTORÉMU SA PODARILO ZABEZPEČIŤ SI DISTRIBÚTORSKÚ PODPORU DAEDALIC ENTERTAINMENT A VÝSLEDOK JE NA SVETE AJ NA STEAME.

Na prvý pohľad pripomína Gomo české Machinarium, no nenechajte sa oklamať úvodným dojmom. Gomo je totiž zameraná na mladšie publikum úplne všetkým a taktiež aj spočiatku lákavým technickým spracovaním. Hru možno charakterizovať ako nenáročnú adventúru a to zjednodušenú po všetkých stránkach. Po celý čas sa snažíte získať prísne strážený drahokam, ktorý vymeníte za svojho psa uneseného nie práve mierumilovne naladenými mimozemšťanmi. Nečakajte zápletku, zamotaný dej či postranné odbočky. Úloha je jasná a na jej záver sa prepracujete za približne hodinku a pol bez akéhokoľvek výraznejšieho zdržania.

Herné princípy si berú len to najpodstatnejšie zo žánru adventúr - zbieranie predmetov na obrazovke a ich následné používanie. Do inventáru sa vám ich zmestí len trojica a viac ich v jednom momente ani nebudete mať k dispozícii. Často ich použijete ak nie na obrazovke, kde ste ich zobrali, tak o jednu ďalej. Kombinácie predmetov sú pomerne logické, nemáte

Firma: Fishcow Studio

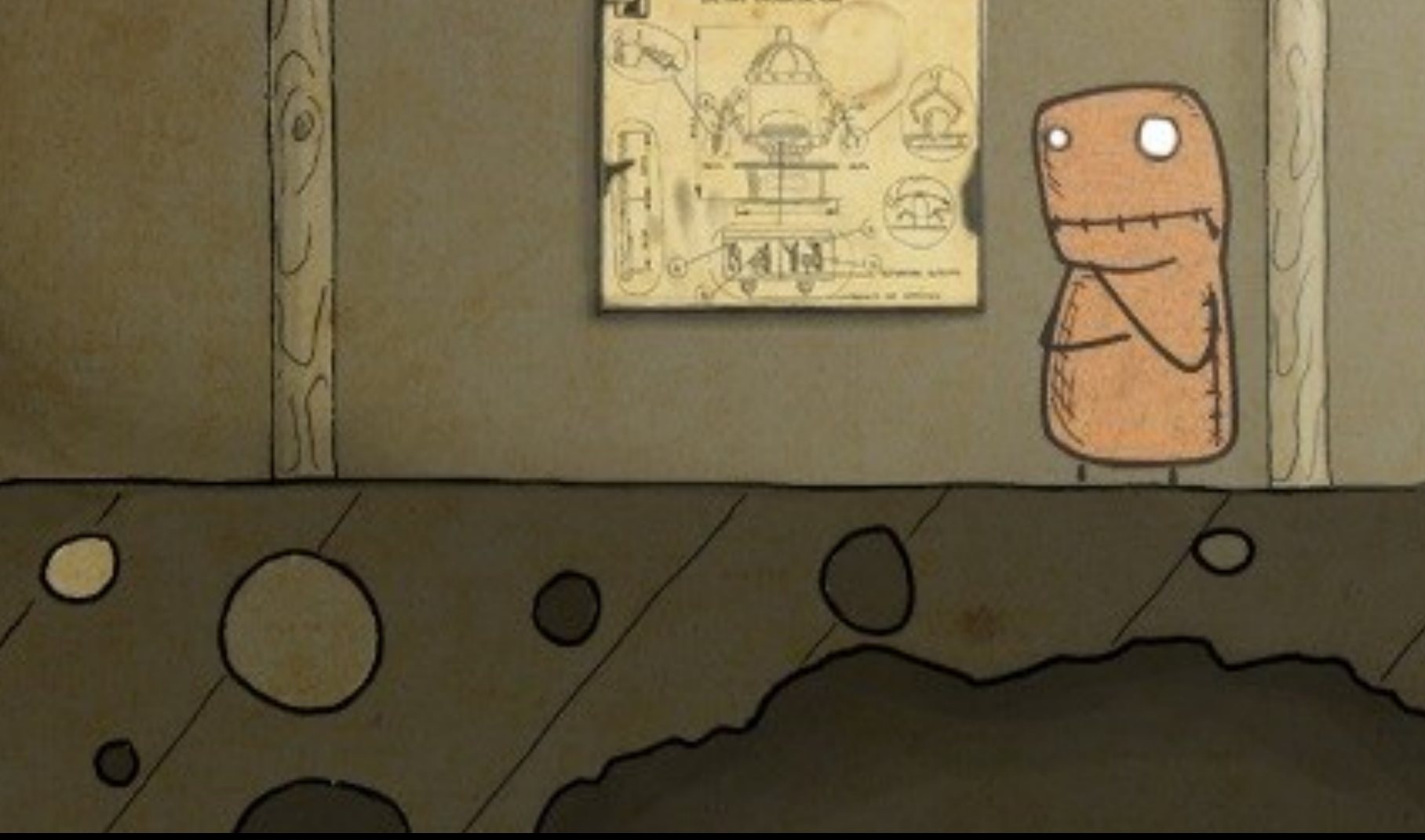
Žáner: Adventúra

príliš veľa možností ako sa pomýliť, keďže miest, kde ich použijete, je rovnako skromný počet ako všetkého okolo. Kľúč použijete na dvere, kartu do stroja, pílkou odrežete lano a podobne. Žiadne nezmyselné skúšanie všetkého na všetko skutočne nehrozí.

V Gomo napredujete bez výrazného zdržovania, do cesty sa vám nestavajú ani dialógy, keďže komunikácia je minimálna a prebieha výhradne pomocou citoslovcií a primitívnej gestikulácie. Viac ani nepotrebujete, príbeh to nevyžaduje. Jediným odbočením od prísne lineárnej cesty sú logické hádanky. Hlavolamy sú postavené na princípoch jednoduchých puzzlov typu poskladaj obrázok presúvaním jeho kúskov, nájdi cestu v bludisku alebo dostaň hlavného hrdinu z jedného konca na druhý presúvaním iných objektov. Príjemné spestrenie vás príliš neunaví a nebudete si nad ich riešením lámať hlavu, no aspoň sa na chvíľu zabavíte trochu iným spôsobom.

Stále je to však neuveriteľne málo a hrateľnosť pôsobí príliš plocho až prázdno napriek striedajúcim sa prostrediam, ktorým však chýbajú výrazné prvky. Nedokážu zaujať natoľko, aby ste si ich zapamätali alebo si užívali ich krásu. Sú skôr minimalistické, bez detailov, ponúkajú málo objektov, interaktivita je pojem neznámy. Prvotnú roztomilosť vystrieda vytriezvenie a ani mladší hráči nebudú nadšení kvôli zvolenej palete farieb. Tá je až príliš jednotvárna a chýba jej život. Ozvučenie pozostáva z jednoduchých zvukov, avšak hudobná vložka – hoci pozostáva z jednoduchších melódií – výborne sekunduje infantilnejšej atmosfére.

Hrou sa preklikáte rýchlo, o to však ani príliš nejde, dôležitý dojem, ktorý vo vás zanechá po dokončení dejovej línie. A práve tu badať veľký nedostatok vývojárskych skúseností. Entuziazmus z hry možno srší (aspoň spočiatku určite, dokonca nechýbajú ani skromne



vtipné momenty), avšak atmosféra postupne skôr chradne, akoby mala gradovať. Hlavná myšlienka nemusí byť vôbec sofistikovaná, tým sa nemôžu pochváliť mnohé hry, no Gomo pripomína skôr obrázkovú knižku pre deti, ktorú niekto previedol do virtuálnej podoby a nedal si záležať na tom, aby bol tento zážitok primárne hravý a až potom striktne prístupný aj pre prváčikov zo základnej školy.

Ďalšou nepríjemnosťou, ktorá kazí celkový dojem, je ovládanie. Animácie sa nedajú preskočiť a niekedy až trpíte pri pomalom presúvaní sa protagonistu. Každá obrazovka je rozdelená na niekoľko zón, medzi ktorými sa presúvate klikaním na šípky v smere pohybu. To by ani tak nevadilo, no aktívne predmety je možné používať len vtedy, ak sa nachádzate v danej časti a nie vo vedľajšej. Dvere si teda neotvoríte tak, že v miestnosti na poschodí vezmete kľúč a kliknete na ne. Najprv sa k nim musíte presunúť a až potom vytiahnete kľúč z inventára a víťazoslávne ho po zapojení všetkých mozgových buniek použijete.

GOMO MOHLO BYŤ PRÍJEMNÉ PREKVAPENIE, ROZTOMILÝM DARČEKOM PRE MLADŠIEHO SÚRODENCA, KTORÉHO ZASVÄTÍTE DO TAJOV VIRTUÁLNYCH SVETOV A NECHÁTE HO, NECH SI UŽIJE DOBRODRUŽSTVO VHODNÉ PRÁVE PRE JEHO VEKOVÚ KATEGÓRIU. LENŽE GOMO MÁ PROBLÉM UDRŽAŤ POZORNOSŤ DOSPELÉHO, NIE EŠTE MALÉHO, NEPOSEDNÉHO CAPARTA. GOMO JE PEKNÁ HRAČKA, AVŠAK VEĽMI RÝCHLO ZÍDE Z MYSLE PO JEJ ÚSPEŠNOM DOHRANÍ, KTORÉ SA DOSTAVÍ PRISKORO A NEPONÚKA NIČ NAVYŠE, PRE ČO BY STE SA DO ROZTOMILÉHO SVETA MALI POZRIEŤ ZNOVU. A ZA TÚ CENU... SKÚSTE RADŠEJ VYŠŠIE UVEDENÉ MACHINARIUM ALEBO SAMOROST.

5.0

+ logické hádanky
+ ozvučenie
+ prístupnosť pre deti

- dĺžka
- ovládanie
- postupná monotónnosť

4.5-1.0

DEVILS CARTEL

RECENZIA

PAVOL BUDAY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.5

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

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

+ splitscreen co+op
+ vysoké tempo
+ Overkill mód

- hlúpy príbeh
- identický priebeh misií
- nulové nápady, bez ambícií
- obyčajná náplň korunovaná identickým priebehom misií

WALKING DEAD S

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

DNES VÁM NEPREDSTAVÍME HRU. DNES VÁM SKÔR PREDSTAVÍME NÁVOD. NÁVOD NA TO, AKO MÔŽETE NA TRH PRINIESŤ GULERVÚCI BALAST, O KTORÝ BY ZA BEŽNÝCH OKOLNOSTÍ NEZAVADIL ŽIADEN SÚDNY ČLOVEK ANI LEN NÁHODOU, NO AJ NAPRIEK NESPOCHYBNITEĽNÝM NEKVALITÁM SA BUDE PRAVDEPODOBNE NAKONIEC PREDÁVAŤ VIAC NEŽ LEN DOBRE. A AKTUÁLNE NIET LEPŠIEHO PRÍKLADU, KTORÝ BY VŠETKY TIETO PREDPOKLADY SPĽŇAL, AKO THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT.

Dôležitejší ako čokoľvek iné je v tomto prípade výber správnej témy. Ak chcete pri čo najnižších nákladoch vidieť čo najvyššie zisky, mali by ste siahnuť po niečom, čo práve letí. Napríklad po zombíkoch, ktorí to aktuálne dotiahli už aj do romantickej komédie. To však samo o sebe nemusí stačiť. Treba sa poobzerať aj po zaujímavej a obľúbenej licencii, na ktorú by ste mohli rýchlo niečo nalepiť, aj keď to vôbec nesúvisí. A nakoľko práva na komix Walking Dead už niekto má, treba sa obrátiť na aktuálne jeden z najpopulárnejších, aj keď postupne stagnujúci seriál.

Keď už sa rozhodnete siahnuť na modlu mnohým fanúšikom, tak potrebujete niekoho, kto tento ukrutný čin spácha. Siahnete po tíme, ktorý ma dostatok kapacít, za sebou vlastné technológie, kedysi mal aj hity, no už roky neprišiel s ničím zaujímavým. A dáte im krutý termín. Takto sa ku hre, možno trochu nešťastne, dostali chlapíci z Terminal Reality.

Ako už bolo spomenuté, tí so sebou okrem vlastných skúseností priniesli aj celý zástup vlastných technológií. Tou hlavnou je ich vlastný interný Infernal Engine, ktorého kľúčovou súčasťou je aj fyzikálny engine Velocity, ktorý sa špecializuje okrem iného aj na reálnu fyziku tiel, kolíziu objektov a iné pokročilé veci. Akurát asi nejakým nedopatrením nesiahli po aktuálnej verzii, ale po zhruba desaťročie starej. Ako inak by sa dalo vysvetliť, že hra je vyslovene hnusná?

PC, XBOX360, PS3

Firma: Terminal Reality

Žáner: Akcia

URVIVAL INSTINCT

To, že v hre chýba prakticky akákoľvek forma prezentácie je pochopiteľné. Predsa len by to bolo plytvanie časom aj prostriedkami. Tu sa šetrí na všetkom, aj na hernom menu. Že však na trh príde hra s vizuálnou kvalitou, ktorá by aj na PS2 nepatrila medzi najatraktívnejšie, to je už trochu šok. Bez výraznejších efektov, avšak s textúrami v skutočne úbohom rozlíšení. Jedna z mála hier, v ktorej má vekové obmedzenie skutočne význam. Mladistvým a osobám so slabším žalúdkom môže prísť nevoľno.

Nostalgia má nie len svoje čaro, ale aj svoje medze. Hrateľnosť sa dnes môže vracať do starej školy, no niektoré veci sú už v dnešných FPS skutočne prekonané. A môžete mi veriť, že tento Walking Dead skutočne nie je dnešnou FPS. Napríklad taká fyzika je dnes už niekde inde. Nemusí reálne padať každé zrnko prachu v zábere, avšak taktiež sa nechceme pozerať na stovky zombíkov, z ktorých každý jeden ma absolútne totožnú animáciu pádu. A pozná ju každý, ani nemusel hrať hru. Pravdepodobne na ňu využili motion capturing padajúcej drevenej dosky.

To sú veci, ktoré hráčom udrú do nosa v prvých 5 minútach a je dosť pravdepodobné, že im spôsobia doživotnú traumu. Treba tak do hry vopchať niečo, pokojne aj nasilu, čo tam hráčov udrží dlhšie, aj keď budú krvácať z očí a trpieť na žalúdočné vredy. Môžete napríklad zobrať dve najzaujímavejšie postavy zo seriálu – bratov Daryla a Merla Dixonovcov. Postavíte ich do situácie, ktorú ešte fanúšikovia nepoznajú. Napríklad na začiatok celej zombie apokalypsy. A potom musíte dať hráčom ilúziu, že sa niekam v rámci deja môžu posunúť.

V skutočnosti však stále opakujete tú istú schému a príbehu sa po prvých pár okamihoch dotknete už len veľmi jemne.
V úvode je veľmi šikovná vec. Márny boj o prežitie, po ktorom prichádza striedanie postáv. Preberáte Daryla, ktorému však mnoho chýba. Možno ešte nedorástol. Treba nájsť Merla, varovať ostatných a zachrániť čo najviac ľudí. Tá posledná úloha sa opakuje v rovnakej slučke, ktorá samozrejme vyústi do neúspechu.

Aby hra vedela nalákať aj nových ľudí, treba pri nej použiť pár čarovných slovíčok. Jedným z nich je prežitie. Tuctové FPS dnes zapadajú prachom rýchlejšie ako sa dostanú na police obchodov. Keď sa v nich však bojuje o vlastné prežitie, dostáva to iná náboj. Na papieri. Daryl je zväčša vyzbrojený značne nevýhodne v porovnaní s hordou nemŕtvych. To však

neznamená, že si nevystačí s nožom. Náboje občas ani netreba. Stačí okolo nepriateľov chvíľu tancovať, dostať sa k nim zozadu a jednou ranou uštedriť smrteľný úder. Umelá inteligencia je klasika. Treba vymyslieť niečo nové. Napríklad umelú slušnú výchovu. Zombíci na Daryla stoja v rade. Akoby bol na zožratie. Často tak stačí brať po hlave jedného za druhým a to aj v prípade skupinového QTE objatia, kedy sa na vás vrhne celá skupinka. Prípadne pomedzi nich stačí utekať. Oni sa už o niečo zaseknú. Občas ale musíte predsa len siahnuť po strelnej zbrani zo svojho obmedzeného inventára. Do slotov totiž musíte napchať zbrane, náboje, benzín a aj veci na regeneráciu zdravia v prípade pohryzenia. Stealth je v hre len naoko, streľby sa báť netreba. Teda jedine strašného pocitu z nej a otrasného FOV, kedy neviete dobre odhadnúť takmer žiaden útok. A ešte strašných zvukov, nakoľko znie ako keby ste starý písací stroj kŕmili tenkým plechom.

Názov Survival Instinct treba čo najlepšie naplniť. Dostanete sa tak na cestu autom po Štátoch, kde musíte nie len plniť zadané (neustále rovnaké) úlohy na takmer identických miestach, ale občas musíte zohnať benzín, alebo sa vám auto pokazí. To zdanlivo môžete ovplyvňovať výberom cesty. Na diaľnici máte nižšiu spotrebu, ale vysoké riziko poruchy, podobne sú ďalšie dva stupne. Taktiež autá sa líšia počtom slotov v inventári, počtom osôb, ktoré môžete viezť a spotrebou. Ľudí môžete len tak nechávať na ceste, keď vás omrzia. Žiaden citový následok to mať nebude (iba vo vybraných úsekoch hry narazíte na niekoho iného). Ak si ich necháte, môžete ich využiť na drobné úlohy, žiaden coop sa však nechystá. Príjemné však je, že aspoň tento manažment celkom dobre funguje a dĺžku hry si počtom zastávok dokážete natiahnuť z 3 hodín na 5.

S náplňou hry si netreba robiť starosti. Keď tam bude známa licencia a obľúbené mená, tak to ľudia kúpia. Čo z toho, že sa stále deje úplne to isté na rovnakých sterilných miestach, ktoré sa líšia snáď len osvetlením. Nemocnica vyzerá ako hotel, ktorý zas vyzerá rovnako ako obchod. Na každom kroku sú totožné objekty, modely a aj tí zombíci sú ako zo strašnej paródie Útoku klonov. Horšie sú však vedľajšie zástavky, ktoré sú v hre asi 3 rôzne, ktoré sa však opakujú. A sú skutočne na vlas rovnaké.

V prípade takejto hry je dobré investovať do hudby. V prvom rade treba zo seriálu prebrať čo sa len dá. A znie to aj v prípade takto tragickej hry super. Potom treba priniesť aj niečo vlastné. A Survival Instinct má veľmi dobrú hudbu. Akurát s ňou nevie vôbec pracovať. Dramatické stupňovanie prichádza

v momentoch, kedy sa nič nedeje. Inde na vás niekto vyskočí a nehrá nič. Dabing je tiež divný. Michael Rooker ako Merle znie skvele. Ale moc sa nepodobá. Norman Reedus ako Daryl znie znudene, nepresvedčivo, akoby mu ani jesť nedávali.

A VÝSLEDKOM TOHTO VŠETKÉHO JE AŽ ABSURDNÝ ZÁŽITOK, KTORÝ OBČAS PRERASTÁ AŽ DO PARÓDIE NA HRU. Z AKČNEJ ZLOŽKY PICHÁ PRI SRDCI, Z BOJA O HOLÝ ŽIVOT TOHO MOC NEZOSTALO, ZO STERILNÝCH PROSTREDÍ A STEREOTYPU KAMPANE ROZBOLÍ HLAVA A NELOGICKÝCH, BA OBČAS AŽ TRÁPNYCH SITUÁCIÍ V AKOŽE PRÍBEHU JE VEĽMI VEĽA. NEZACHRÁNI TO ANI BRATSKÁ DVOJICA, ANI VÝNIMOČNE POUŽITEĽNÁ KUŠA A BOHUŽIAĽ ANI CELKOM VYDARENÝ MANAŽMENT ZDROJOV.

2.5

+ vyhotovenie Fearmaster zbrane
+ zábavné Shooting Galleries
+ zbrane v hre
+ variabilita prostredí

- Fearmaster reálne takmer nefunguje
- AI "tancujúca" okolo
- príliš obyčajná kampaň
- generický vizuál

TRUCK SIMULATO

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

PREDSTAVTE SI NASLEDOVNÚ SITUÁCIU: MÁTE RADI TRUCKOVÉ HRY, BRÁZDIŤ KAMIÓNOM STOVKY KILOMETROV CIEST MÔŽE BYŤ PRE NIEKOHO ZÚFALÁ NUDA, VÁS VŠAK NEUVERITEĽNE BAVÍ. DOSTANETE DO ROZTRASENÝCH RÚK DOKONCA ŠPECIÁLNU EDÍCIU A SPOMIENKAMI ZASLEPENE UTEKÁTE K BRAVÚRNEMU EURO TRUCK SIMULATOR 2, KTORÝ VÁM EŠTE STÁLE TRÓNI NA DISKU A RADI S NÍM STRÁVITE V INTÍMNOM OBJATÍ NEJAKÚ TÚ HODINKU. A POTOM ZISTÍTE, ŽE V RUKÁCH DRŽÍTE TRUCK SIMULATOR, ŠPECIÁLNU EDÍCIU SPÁJAJÚCU NEUVERITEĽNE OTRASNÝ RIG 'N' ROLL S PRÍDAVKOM MONSTER CUP.

Ak to myslíte s virtuálnymi kamiónmi vážne, o Rig 'n' Roll ste už určite počuli. Dlhé roky vytvárané pokračovanie úspešného Hard Truck Simulatoru nám malo vyraziť dych a rituálne pomočiť všetkých ostatných konkurentov. Stalo sa. Svojou prašivou úbohosťou nám tento nedonosený ruský projekt dych vyrazil, no úplne opačne, ako vývojári z SoftLab -Nsk zamýšľali. Čo také sa môže na simulácii jazdenia s kamiónom po krajinke pokaziť? Odpoveď je jednoduchá: takmer všetko.

Truck Simulator má aj príbeh, avšak pre zmilovanie božie sa nad ním nesnažte premýšľať a už vôbec nie nad tým, aký vplyv vlastne na hru a samotné prostredie má! Neďaleká budúcnosť, ľudstvo dostalo nejakú tú apokalyptickú facku, zviecha sa a ako sa všetko dostáva do bežných koľají, je potrebné obnoviť transport komodít, takže si náš hrdina Nick zakladá vlastnú spoločnosť, aby všetkých zachránil. Alebo niečo podobné. Všetky dialógy sú nielen neuveriteľne povrchné, hlúpo napísané, ale aj amatérsky nadabované.

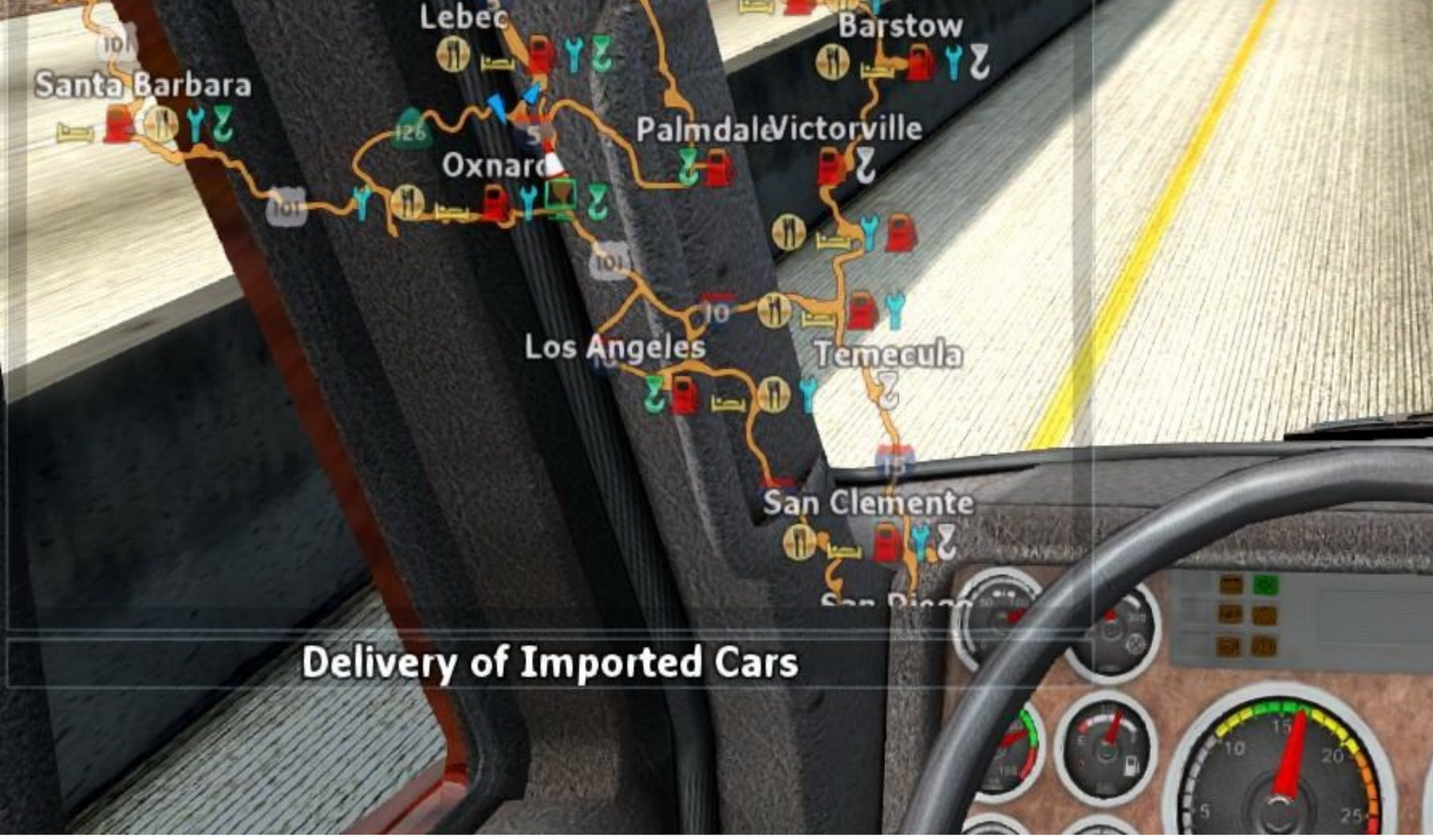
Jeden príklad za všetky hneď z úvodu hry. „Dvaja burani ma naháňajú s pištoľami," zúfalo volá o pomoc priateľka hlavného hrdinu. Nick pribieha na pomoc, vezme devu do

kabíny ťahača, minútu sledujete neuveriteľne napínavú scénu naháňačky (napínavú preto, že vás z toho napína), vnímate otrasné zvuky (pif-paf znie akoby niekto niekoho fackal, zrejme tester všetkých vývojárov) a dívate sa na otrasné animácie atď. Konečne sa chopíte volantu a po niekoľkých sekundách sa ozve výbuch a vy, spoločne s virtuálnou „kráskou", zahyniete v plameňoch. Teda plamienku, vlastne, váš kamión len ostane stáť na prázdnej diaľnici (kde sú tí policajti, ktorí sú pri vás vždy pri prekročení pravidiel?). Game Over. Prečo? Kedy? A prečo to neukladá automaticky pozíciu?

Dôvody, prečo to jednoducho znovu nefunguje, sú rovnaké ako v minulosti. Na čo sme nadávali pred niekoľkými rokmi, roznosíme na kopytách aj dnes. Princíp hry je dobre známy: preprava tovaru za účelom rýchleho a bezpečného doručenia a ak sa vám podarí nahromadiť určitý finančný obnos, rozšírite svoju spoločnosť o nových zamestnancov a ťahače. Starý Rig 'n' Roll túto definíciu rozšíril o investovanie do skladov, aby ste mali pod palcom viac miest.

Extra misie v prídavku Monster Cup sú len jednohubkami, kde sa musíte dostať do finálnej destinácie skôr ako ďalší šoféri. Rozdiel oproti základnej kampani? Žiadny. Prečo teda kupovať, aj keď za mrzký peniaz, tento pochybný softvérový omyl? Ani to menu nie je pekné a zaráža už len to, že niektoré položky sú uvedené všetky s veľkými písmenami, iné len so začiatočným. Ale funguje tu Alt+F4 a nahrávanie mapy je akurát tak dlhé, aby ste si to rozmysleli a radšej spáchali rituálnu samovraždu obesením na kábel od myšky. Navyše ten, kto navrhoval ovládaciu schému, sa chcel zrejme pomstiť všetkým hráčom, pretože kombinácie ako CTRL+TAB, CTRL+L a podobne, nie sú úplne bežné. A mapu si budete pravidelne približovať, diaľkové prepínať taktiež, pretože normálne svetlá, ktoré sa navyše zapínajú automaticky, sú neuveriteľne slabé.

Už len samotná grafika, ktorá mala v čase vydania hry to najlepšie za sebou, vás musí odradiť od ďalšieho hrania. Nízka úroveň detailov, otrasné textúry, ktoré boli v móde, keď sme po prvýkrát výskali nad prvým Call of Duty, minimum grafických efektov, statické prostredie a model poškodenia nereflektujúci spôsob zrážky – skutočne sa píše rok 2013 a nie o desať menej. Pri akejkoľvek kolízii vám začne niečo z tiráku odpadávať a popraská vám sklo. Niekedy na druhej strane, než bol náraz,



ale nebuďme detailisti. Podobne ako to vyzerá (a teda v rámci slušnosti konkrétny príklad taktne premlčíme), tak to aj zvučí. Rádio obsahuje niekoľko rockovo ladených skladieb, ktoré sa dokonca aj dajú počúvať, no je ich minimum a frekvencia opakovania nastavená na maximum.

Omnoho horšie však je, že samotný jazdný model je až úboho arkádový. Zrýchlenie je markantné, aj s najslabším ťahačom dokážete pohodlne predbiehať civilné vozidlá a šantiť v takmer v 150 km/h rýchlosti. Vyzerá to bizarne a čím silnejší kamión máte, čím viac si ho vylepšíte, tým je z neho lepšie akcelerujúce žihadlo a cítite sa v akomsi podivne surrealistickom Need for Speed. Upgrade svojho miláčika je omnoho chudobnejší, než v Euro Truck Simulator 2 a nedokážete sa s ním vyhrať (vizuálne úpravy) alebo sa ho nabažiť (technické úpravy, pretože na všetko máte peniaze). Palubné dosky sú neinteraktívne, teda až na otáčkomer a tachometer. Znovu chýba ukazovateľ prejdených kilometrov! Koľko máte nafty, lúštite lupou a ostatné veci sú tu len pre okrasu.

Užívateľské rozhranie je úboho nemotorné. Mapa neprehľadná a málo informatívna, zoom na nej nejde vykonať kolieskom na myši, ale musíte klikať na jednotlivé ukazovatele. GPS tu nenájdete, takže sa musíte orientovať len podľa tabúľ, ktoré sú pri cestách. Žiadne iné značky neexistujú, jednoducho sa vyparili alebo ich naši tmavší spoluobčania odniesli do zberných surovín. Menu je neintuitívne, s chaoticky rozvrhnutými položkami a aj po hodinách hrania budete hľadať, čo kde vlastne je.

Lenže to nie je všetko, hrdzavým klinčekom do rakvy je umelá inteligencia všetkého, čo sa na obrazovke hýbe. Policajti sú neuveriteľne rýchli, agresívni a taktiež absurdne hlúpi. Rozdávajú pokuty aj vtedy, ak do vás niekto nabúra. Najvtipnejší bol reštart po zaplatení pokuty priamo na diaľnici, kde to vzápätí do kamiónu napálilo civilné vozidlo a hybaj ho druhá pokuta za ohrozovanie zdravia.

Ostatní vodiči sa správajú taktiež stupídne. Na diaľniciach jazdia takmer totožnou rýchlosťou a pokojne obsadia niekoľko pruhov, takže ich nie je možné predbehnúť. Brzdia do kopca, brzdia kedykoľvek, ale prečo to robia, netušíte. Zabavíte sa pri sledovaní niekoľko minút trvajúcej cesty, kedy raz pridá jeden, raz druhý, no nikam vás to neposunie. Často sa stáva, že len tak

zrazu prebehnú cez dva pruhy: priamo vám pod kolesá a kto bude na vine, už zrejme tušíte. Jazdenie sa tak zvrháva v dávanie pozor, kde a kedy spraví niekto nejakú koninu. Zábave nepridávajú slepé ulice v mestách, prípadne zátarasy na každom rohu. Vyzerá to neuveriteľne prázdno, domy pri ceste zas len ako makety v meste duchov.

HRANIE TRUCK SIMULATOR NIE JE ZÁBAVA - ROVNAKO AKO TO NEBOLO PRED ROKMI - ALE TRÁPENIE SA S NEDOKONALÝMI HERNÝMI PRVKAMI, NEFUNGUJÚCOU HRATEĽNOSŤOU, NEZMYSELNÝM OVLÁDANÍM A OTRASNÝM TECHNICKÝM SPRACOVANÍM. PREČO SIAHAŤ PO TEJTO OŠTARE, KEĎ TU MÁME EURO TRUCK SIMULATOR 2?

1.0

+ začnete si vážiť aj priemerné hry

- nefunkčná AI
- hlúpy príbeh
- ovládacia schéma
- otrasné technické spracovanie

TECH

XBOX
Y
X
B
A

TEST: XBOX ONE

PETER DRAGULA

TEST

JE TO UŽ 12 ROKOV, ČO SA MICROSOFT PUSTIL DO SVETA HERNÝCH KONZOL, DVANÁSŤ ROKOV, POČAS KTORÝCH SA POSTUPNE PREPRACOVÁVAL DO OBÝVAČIEK HRÁČOV A TO AKO PRVOU EŠTE LEN ROZBEHOVOU XBOX KONZOLOU, TAK AJ XBOX 360, KTORÝM UŽ PREKVAPIL A DOKÁZAL KONKUROVAŤ OBOM ĎALŠÍM VEĽKÝM HRÁČOM. TERAZ PRICHÁDZA SO SVOJOU TREŤOU KONZOLOU NAZVANOU XBOX ONE A PRAKTICKY UZATVÁRA PONUKU VŠETKÝCH NEXT-GEN KONZOL. KONEČNE TAK SKONČILO DLHÉ ČAKANIE A NOVÁ GENERÁCIA SA MÔŽE NAPLNO ROZBEHNÚŤ.

Xbox One nasleduje úspešného predchodcu Xbox 360, ktorý priniesol do konzolového hrania novinky ako achievementy, arcade hry, indie ponuku, predstavil avatarov, generáciu si výrazne predĺžil Kinectom, ktorý dostal konzolu do povedomia rodín s deťmi a okrem toho ponuku hier doplnil digitálnou hudbou a filmami. Na tomto všetkom teraz stavia nový Xbox One.

Xbox One tak hernej a digitálnej ponuke pridáva aj priame previazanie s TV. Konzola tak môže slúžiť ako základ vašej obývačky. Pre hráčov však prináša rovnako posun vpred a to ako vo vylepšenej vizuálnej kvalite, tak aj novým gamepadom, pridáva sa cloud a uzatvára to Kinect 2.0, ktorý je teraz pribalený ku každej konzole. Pôvodne mal byť Xbox One plne online, všetko malo fungovať digitálne a na hranie hier by po nainštalovaní neboli potrebné herné disky, stačilo by ich nainštalovať; konzola by tak nasledovala príklad Steamu.

Microsoft to však nedokázal hráčom odkomunikovať a vysvetliť jeho výhody a tak nakoniec celý posun vpred v tomto smere padol. Všetko tak ostáva po starom ako pri Xbox360 a médiá bude potrebné pri diskových verziách neustále vkladať do mechaniky. Jedna zmena tu však bude a to, že v novej generácii budú všetky hry pri vydaní dostupné aj digitálne.

JEDNO ZÁKLADNÉ BALENIE

Na rozdiel od pôvodných dvoch verzií Xbox360 - Core a Premium - Xbox One dostanete tentoraz len v jednom balení, ale za to so všetkým, čo k tomu patrí a teda okrem konzoly s harddiskom je v balení Kinect, gamepad, headset, zdroj a HDMI kábel so 4K podporou.

Prvé, čo na konzole zaujme, je jej dizajn. Microsoft už v lete predstavil modernejší vzhľad Xboxu, hranatý, decentný a podľa vyjadrení dizajnérov je navrhnutý tak, aby zapadol do nábytku pod TV. Žiadne oblé tvary ani výrazné strieborné prvky, jednoduchý dizajn, ktorý je výrazný svojim rozpolením a použitím lesklého a nelesklého materiálu. Nakoniec ak si ho postavíte vedľa Xbox360 vidieť tam generačný rozdiel, ale zároveň vidieť aj to, že je konzola masívnejšia a väčšia. Pomerom strán pripomína VHS prehrávač.

Microsoft teraz nedbal na veľkosť konzoly, ktorá napriek externému adaptéru napätia je masívna, ale nie extrémne veľká. Podľa miesta, ktoré nechal Microsoft nezaplnené, môžeme odhadovať, že si nechali rezervu pre vetranie, aby sa náhodou nevyskytol problém ako v minulej generácii, kde prvé verzie Xbox360 postupne pre prehrievanie odchádzali. Vzhľadom na konštrukciu a použité čipy to teraz vo veľkom rozsahu ani nečakáme.

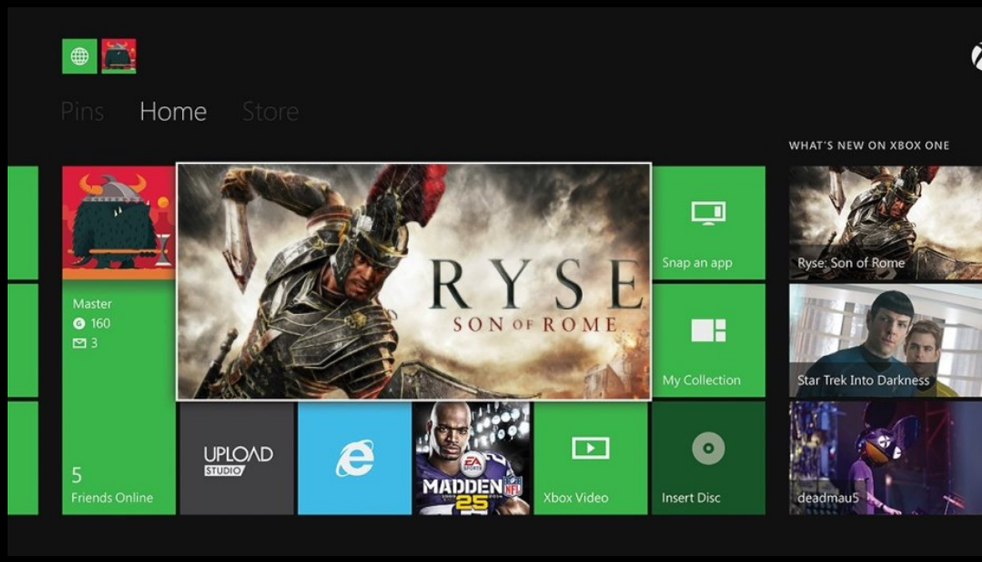
Decentný dizajn konzoly dopĺňajú len malé biele svetielka s Xbox logom, ktoré nahradili rotujúce zelené diódky z Xbox360. Jedno svetielko máte na konzole, druhé je na Kinecte, tretie (rovnaké) aj na gamepade. Zaujímavosťou je, že svetielka postupne znížia jas, aby nerušili. Na Kinecte hlavné svetlo ešte dopĺňa malá signalizačná dióda, ktorá detekuje zapnutú kameru v aplikáciách. Nahradené boli aj zvuky zapnutia, vypnutia a výberu Blu-ray diskov, aktivujú sa vždy len dotykom na kapacitné senzory. Nechýba ani tlačidlo na synchronizáciu gamepadu, tá však už pri zapnutom Kinecte nie je potrebná, keďže ten si gamepady nájde a priradí k danému hráčovi sám.

Čo je dôležité vedieť, pri spustení Xbox One sa musíte pripojiť na internet a stiahnuť 500 MB update, ktorý konzolu spojazdní do funkčného stavu. Bez neho prakticky konzola nepobeží. Teda ak nemáte internet, musíte si zájsť k niekomu, kto internet má alebo si internet prepojiť cez mobil a update stiahnuť. Mimo sťahovania je úvodná inštalácia rýchla, prihlásite sa vlastným kontom, alebo vytvoríte nové, vyberiete lokalitu z podporovaných krajín, a môžete si Kinect previazať aj s TV, aby mohol slúžiť ako ovládač.

PC VNÚTORNOSTI KONZOLY

Microsoft s novou konzolou prechádza z architektúry PowerPC späť na x86, ktorú mal aj prvý Xbox, len teraz implementoval 8 jadrový x86 AMD procesor s taktom 1,75 GHz, integrovanou grafikou a po skúsenostiach z Xbox360 pridal rovno do procesora vlastnú eSRAM pamäť na rýchle spracovávanie dát. Dopĺňa to 8 GB DDR3 pamäte, 500 GB harddisk a úplná novinka v oblasti konzol a to vstup signálu do konzoly. Vďaka tomu môže byť konzola postavená medzi settopbox alebo satelit a spracovávať signál ďalej podľa potreby. Umožní tak vytvoriť jednotné prepojenie zariadení v obývačke.

Samotný hardvér a jeho viac notebookové ladenie znamená nízku spotrebu aj nízku hlučnosť, kde tichý ventilátor bez problémov chladí procesor spojený s grafickým čipom. Samozrejme, sú to notebookové PC súčiastky a teda výkon je tentoraz ďalej od hi-end PC. Je to je pri vydaní konzol nezvyk, doteraz vydané konzoly boli výkonovo na úrovni najvyšších PC zostáv. Teraz je to inak, ale výkon je stále dostatočný na to, aby hry bežali v 1080p rozlíšení. Síce sa to nedarí všetkým štúdiám, ale niekoľko hier už beží aj v plnom 1080p pri 60 fps.



V Xbox One tentoraz nehučí disková mechanika, 12x DVD bola nahradená 6x Blu-Ray mechanikou, tá je tichá a rovnako aj pomalá, preto sa využíva len na úvodné nainštalovanie hry na HDD. Teraz sú totiž všetky hry priamo nainštalované a znamená to rýchle spúšťanie a rýchle načítavanie.

Konzola má k tomu integrovaných aj 8 GB flash pamäte, ktorá umožní ako okamžité ukladanie aktuálneho stavu pamäte, tak aj jeho načínanie po novom spustení konzoly. Teda žiadne nutné checkpointy a pri náhlom prerušení hry pokračujete priamo tam, kde ste skončili. Vďaka 8 GB RAM nechýba ani možnosť multitaskingu, kde popri hre môžete mať spustených niekoľko aplikácií a prepínať sa medzi nimi. Takmer ako na PC. Odchod do menu bez prerušenia hry je samozrejmosťou.

Celá PC konfigurácia znamená opustenie od Xbox360 architektúry a teda absenciu spätnej kompatiblity ako s Xbox360 hrami, tak aj všetkými aplikáciami, ktoré boli pre starú konzolu vytvorené. S týmto sa bude musieť postupne konzola vysporiadavať, keďže väčšina aplikácií pri štarte absentuje. Na druhej strane aplikácie sú Windows 8 kompatibilné a jednoduchým portom tam postupne príde všetko možné, možno aj naša Sector aplikácia.

Microsoft si v Xbox One dal záležať aj na optimalizáciu spotreby, konzola má teraz dva stavy stand-by s rôznou spotrebou:

Stand-by mód - 0,2 W (vypnutý stav tak ako pri Xbox360, zapnete ju tlačidlom na gamepade alebo konzole)
Sleep mód - 18 W (sťahuje na pozadí, updatuje hry a ak si aktivujete hlasové príkazy, zapne sa po príkaze "Xbox, On")

Spotreba pri bežnom používaní vyzerá nasledovne:

Zapnutá konzola (menu) - 70 W
Prehrávanie filmu - 80W
Hranie hier - 120 W

Konzola je energeticky nenáročná už v prvej verzii, ale je otázne, či skutočne potrebujete Sleep mód, v ktorom síce konzola všetko potrebné sťahuje na pozadí a rýchlo ju prebudíte (za 8-9 sekúnd ste v menu), ale pritom stále ťahá 18W. Možno ak to máte celé prepojené aj s TV, je to logická voľba, ale inak je vhodnejší plne vypnutý mód. V ňom ale treba rátať s 50 sekundovým štartovaním systému konzoly.

VYLEPŠENÝ GAMEPAD

Gamepad je ďalšou variáciou základného dizajnu Xbox gamepadov, ktorého sa drží od prvej konzoly. Má však rôzne malé zmeny v každom smere. Ovládač je teraz menší, ale ak ste hrávali na Xbox360 ovládači, zvyknete si naň okamžite. Pocítite vylepšené zadné triggre, kvalitnejší d-pad a upravené páčky - tie majú teraz menšie hlavičky s vrúbkovanými okrajmi. Na prvý dotyk pôsobia zvláštne, keďže celý prst sa už nezmestí na priehlbinu, ale vďaka tomu sedí na okrajoch so zárezmi, ktoré chránia proti šmýkaniu a prst tak sedí ako prilepený.

Výraznou zmenou je správanie zadných triggerov, ktoré majú tentoraz zapracované samostatné vibrácie a môžu reagovať na streľbu alebo naťahovanie luku alebo oštepu; čím viac naťahujete, tým viac trigger vibruje. Podobne to funguje pri racingoch, kde z triggrov máte spätnú odozvu na správanie sa auta.Ďalším vylepšením je odstránenie vysunutých batérií. Tie sú teraz skryté vo vnútri a nezavadzajú. Stále na napájanie slúžia štandardné AA batérie a tak ak máte dostatok znovunabíjateľných batérií, ktoré nabíjate priebežne, nikdy ho nemusíte pustiť z ruky. Ak by sa vám stalo, že nemáte nabité batérie, môžete gamepad pripojiť rovno cez USB kábel a hrať priamo cez neho. Zatiaľ sme neodmerali výdrž batérií, keďže priložené alkalické Duracelly držia už cez dva týždne priebežného používania, čo budú už desiatky hodín.

Okrem mikro USB portu má gamepad aj upravený port na headset, ktorý je síce nekompatibilný s Xbox360 portom, ale keďže je headset v balení konzoly, nebude s tým problém. Do budúcnosti plánuje Microsoft priniesť konverziu, ktorá umožní pripojiť aj Xbox360 kompatibilné headsety.

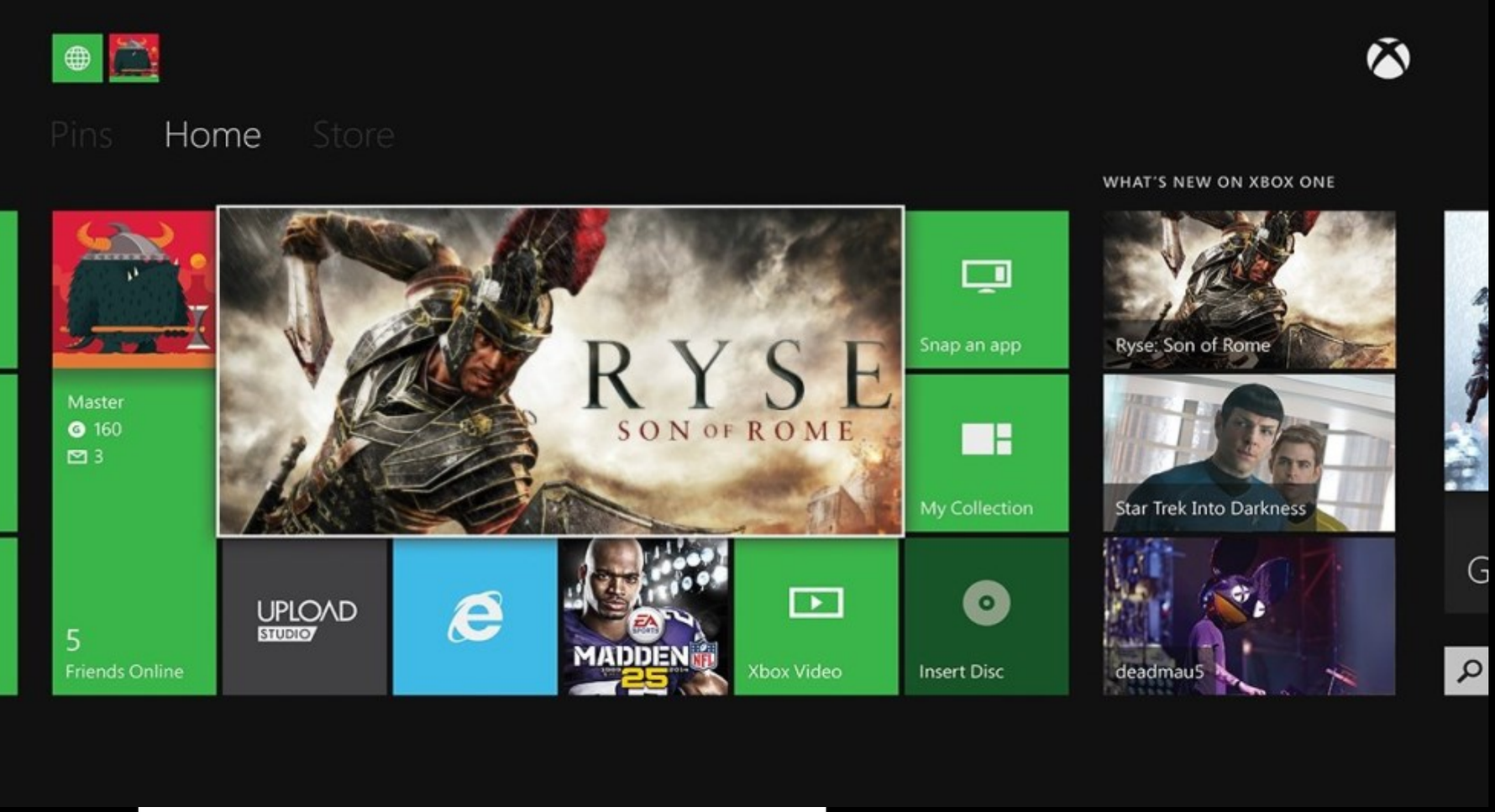
KINECT VO VERZII 2.0

Microsoft teraz skúsil niečo nové a priložil Kinect ku každému Xbox One. Znamená to možnosť využívania Kinectu v každej hre, aplikácii, autori sa môžu spoliehať na to, že ho hráči majú a plne ho môžu využívať. Kinect je vylepšený, má 1080p kameru, širokouhlý záber, ktorý vidí prakticky celú obývačku, umožňuje bližšie a širšie snímanie, s vyšším výkonom rozozná viac kĺbov na tele hráčov a zachytí aj celkovo viac hráčov. Napríklad v novom Just Dance podporuje rovno šesť tanečníkov.

Okrem lepšej kamery sa zvýšilo rozlíšenie aj hĺbkového senzora, ktorý má teraz dvojnásobné rozlíšenie a dokáže už zachytiť aj pohyby prsta, smerovanie dlaní, otvorenie dlaní, detekuje silu pohybov, dokonca aj tep srdca hráča alebo aj náladu, podľa toho či sa usmieva, alebo je smutný. Bude však dôležité, ako to dokážu autori zapracovať do hier. Zatiaľ skúšajú rôzne implementácie do core hier, ako nakláňanie tela na pozeranie sa spoza rohov, otáčanie hlavy a hlave hlasové príkazy, ktoré sa už v minulej generácii rozbehli. Demo na Kinect Sports Rivals zatiaľ umožňuje vyskúšať ovládanie vodného skútra, Just Dance sa hodí na každú párty a Zumba Fitness pre cvičenie. Zatiaľ však chýba primárne casual hra, ktorá by využila možnosti pohybu výraznejšie alebo taká, ktorá by zabavila deti ako kedysi Kinect Adventures.

Ďalším prídavkom do Kinectu je Infrasenzor, ten dokáže vysielať signály, vďaka čomu môžete napríklad ovládať priamo televízor alebo iné zariadenia. K tomu Kinect vie prijímať aj infrasvetlo a to je aplikované napríklad na detekciu pozície ovládača, ktorý neustále vysiela. Vie, ktorá osoba má ovládač a aj to ktorý ovládač drží v rukách.

Kinect už priamo v systéme rozpoznáva tváre postáv, prihlasuje ich keď si sadnú pred TV a umožní im buď priamo dostať sa do svojho personalizovaného menu konzoly alebo sa zapojiť do hry, prípadne ovládať konzolu hlasom.



Hlasové ovládanie je ako keby priorita, je navrhnutý tak, aby sa dalo ovládať prakticky všetko. Od zapnutia konzoly, cez browsovanie až po vypnutie. Samozrejme, nefunguje po slovensky, aj s angličtinou musí mať tiež priaznivé podmienky, ale ak chcete rozkazovať vášmu TV hlasom, môžete to skúsiť. Osobne mi moju angličtinu relatívne slušne rozumel, až na jeden detail, ktorý som ho doteraz neprinútil pochopiť a to "Xbox On".

Všetko v menu môžete okrem hlasu ovládať aj Kinectom, od menu až po aplikácie. Samotné gestá boli upravené oproti Xbox360 hlavne pre zlepšené možnosti detekcie rúk, vidí rozdiel medzi otvorenou a zavretou rukou, a tak môžete obrazovku chytiť a posunúť, alebo tentoraz aktivujete položky pritlačením ruky. Tento systém funguje aj v samotných Kinect hrách. Ovládanie gestami aktivujete ukázaním otvorenej ruky.

Kinect je teraz priložený kú každému Xbox One a robí ju tak o 100 eur drahšou, ale je to potenciálna výhoda a pridáva ku konzole hneď dve ďalšie možnosti ovládania, ako aj nové možnosti ovládania hier, aj veľmi užitočnú možnosť a to skenovanie kódov, či už Xbox Live Gold kódov, alebo rôznych kódov hier, kde QR kód vám automaticky pridá požadovanú položku bez toho, aby ste ju museli pracne naťukávať na klávesnici.

SYSTÉM

Samotný základ Xbox One tvorí dashboard vo Windows 8 a Windows Phone 8 štýle Modern dizajnu, ktorý paradoxne začal niekoľko rokov dozadu práve Xbox 360 a teraz ho Xbox One ešte posúva vpred.

Hlavné menu je navrhnuté síce podobne ako pri Xbox360, ale s rôznymi obmenami - umiestnenie nastavení a vašich aplikácií a hier je odlišné. Plus medzi malými ikonkami na odkliky na aplikácie je teraz veľké okno, v ktorom vidíte zmenšenú hru, film, TV alebo aktuálnu aplikáciu. Je to zaujímavá zmena. Zo začiatku budete mať chaos, po chvíli používania rýchlo pochopíte, ako čo funguje a aj to, že všetko je teraz logicky umiestnené už na úvodnej obrazovke. Niečo také by sa zišlo aj do Windows 8, hlavne veľké okno, ktoré by zahŕňalo desktop.

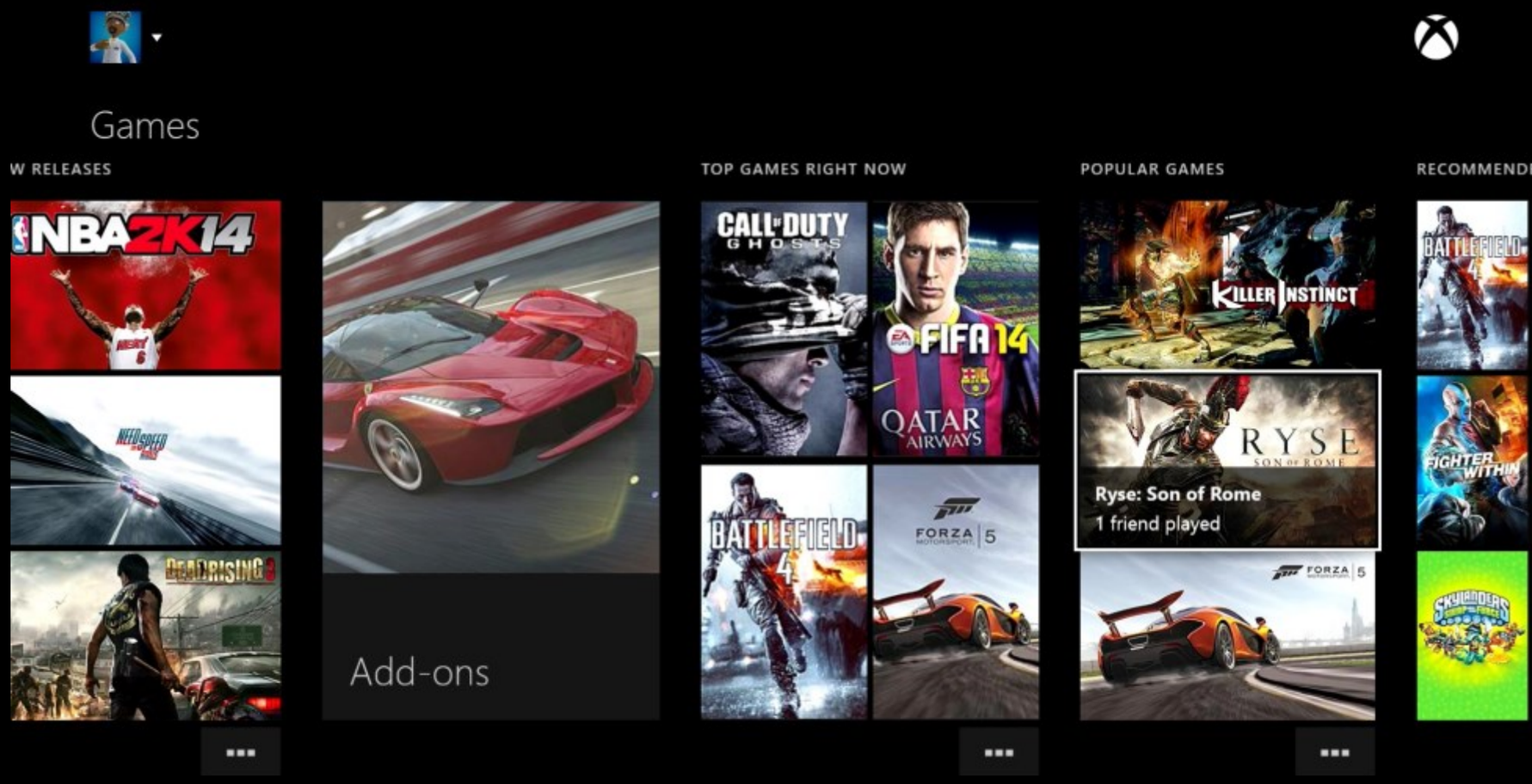
Preskrolovať z hlavnej obrazovky môžete doľava, kde sú vaše vlastné vybrané veci, ako obľúbené aplikácie a hry, alebo sa posuniete doprava, kde sú všetky Store položky - hry, filmy, hudba, aplikácie. Dôležitá záložka na hlavnej obrazovke je aj vaša kolekcia, v ktorej sa vylistujú úplne všetky vaše hry, aplikácie aj nastavenia. Zatiaľ je to všetko nakope zoradené za sebou, ale dúfajme, že postupne to Microsoft rozdelí na jednotlivé celky.

Čo je na Xbox One zaujímavé, tvoria ho tri samostatné systémy a to dva hlavné - herný a aplikačný - a tretí systém, ktorý ich spája. Herný systém má vlastný základ, ktorý sa nebude nikdy meniť, aplikačný systém je postavený na Windows 8 s možnosťou ďalšieho updatovania, a tretí systém ich vzájomne spája a zabezpečuje ich komunikáciu. Znamená to aj plynulý chod oboch systémov naraz, teda ak hráte, môžete si v Snap móde (rovnakom ako v W8) spustiť aplikáciu a napríklad komunikovať cez Skype, browsovať cez intenet, prehrávať filmy, hudbu, spúšťať rôzne aplikácie alebo otvoriť Game DVR a uložiť aktuálny gameplay. Zatiaľ čo v systéme naraz spustíte len jednu hru, aplikácie môžete mať spustené hneď tri bez toho, aby sa vypli. Medzi všetkými sa môžete rýchlo a jednoducho prepínať či už hlasom alebo gamepadom.

S pridaním multitaskingu ale Microsoft rozdelil aj výkon a pamäť systému. Vyhradil 5 GB z 8 GB RAM na hry a 3 GB na samotné aplikácie. Podobne sú rozdelené aj jadrá procesora, 6 jadier využívajú hry, dve jadrá sú vyhradené na systém a aplikácie. Zaisťuje to aj to, že konzola neustále v pozadí nahráva gameplay, aby ste ho mohli následne uložiť, editovať a sharovať ďalej priateľom. Zatiaľ je sharovanie gameplayu dostupné len na priame zdieľanie SkyDrive, odkiaľ si ho už môžete následne nahrať, kam len chcete. Neskôr pribudnú ďalšie lokality na sharovanie, rovnako ako priame streamovanie gameplayu cez Twitch alebo Ustream.

Samotný interface funguje veľmi rýchlo, nemá však ešte všetky potrebné prvky ako rôzne filtrovania, sortovania vašich položiek a cítiť, že je to len prvý nástrel, ktorý sa bude postupne upravovať a pribúdať budú aj ďalšie funkcie, ktoré zatiaľ nie sú dostupné ako napríklad podpora externých diskov na inštalácie, prehrávanie videí a rovnako absentuje podpora rôznych typov súborov. Postupne to bude pribúdať v podobe aplikácií, keďže systém funguje podobne ako na Windows Phone a aj tu je každá časť systému samostatnou aplikáciou od nastavení cez prehrávanie Blu-ray filmov až po Upload Studio alebo aplikáciu Priatelia, ktorá sleduje vaše počínanie, ale aj počínanie priateľov na konzole.

Užšie je tentoraz do systému zapracované aj ovládanie mobilom alebo tabletom cez Smarglass, ktorý vám znovu ponúknu celé menu a jeho ovládanie dotykmi. Celé je to vylepšené a výrazne rýchlejšie oproti predchádzajúcej verzii a väčšina aplikácií a hier má aj svoju vlastnú aplikáciu, ale stále tu chýba napríklad spustenie jednoduchých aplikácii priamo na tablete (napríklad nastavenia alebo výpis vašich položiek) a rovnako aj presmerovanie obrazu na tablet by v niektorých prípadoch nebolo zlé. Oproti tomu presúvanie obrazu funguje naopak a ako hudbu, fotky, tak aj videá a filmy môžete jednoducho a rýchlo presunúť na obrazovku cez Play To aplikáciu či už z mobilu, tabletu alebo PC.



NOVÝ XBOX LIVE

Samotný Xbox Live teraz dostal zaujímavé zmeny ako v prístupe, tak aj ponuke. Pre nás je dôležité, že na ľubovoľný Live Store sa dostanete len základným nastavením konzoly, už je jedno, na akú krajinu máte registrované konto, všetko sa riadi podľa nastavenia konzoly. Len si vyberiete lokalitu, do ktorej chcete pristupovať, teda momentálne z podporovaných krajín ako US alebo UK. Dôležité je, že nemusíte migrovať so slovenským alebo českým kontom do inej krajiny. V Xbox Live teraz nájdete ako aplikácie, tak aj hry, teraz však už hry nie sú delené do kategórií, ale sú na jednom mieste ako plné hry, tak arcade aj indie hry. Dúfajme, že postupne prídu aj filtre a zoradenia. Zatiaľ je to všetko na jednej kope.

Live ale teraz nie je len digitálna ponuka, ale aj kompletné ukladanie vášho konta a pozícií v hrách, ktoré sa vám na ľubovoľnej konzole, kde sa prihlásite, obnovia a môžete ich hrať. Pritom na danú konzolu sa vám prenáša aj vaše Xbox Live Gold, ktoré je stále potrebné pre multipalyer a rôzne online služby. Teraz vám Xbox umožní vytvoriť si konzolu so svojim kontom a ak máte Gold, majú ho všetci hráči na konzole. Pritom Gold budú mať aj užívatelia na každej ďalšie konzole, kde sa prihlásite, ale len pokým ste prihlásení. Je to náhrada Familiy Gold Pack a oveľa prijateľnejšia, keďže doma teraz prakticky platíte len raz a jedno konto.

Samotný Xbox Live teraz funguje spolu s Cloudom, ktorý predstavila Forza Motorsport 5 so svojim Drivatar systémom, ktorý jazdy hráčov spracuváva online a vytvára z nich AI systémy, tie sa následne ostatným hráčom sťahujú do hry a nahradzujú tak umelú AI. Každé auto sa tak v hre správa inak, robí špecifické chyby podľa daného hráča a rovnako aj jazdí. Podobné aplikácie budeme vidieť aj v online hre Titanfall, kde AI bude prepočítavať Cloud, alebo ten bude poháňať aj všetky matchmakingy a dedikované servre v hrách. Microsoft sľubuje využitie Cloudu na prakticky všetko, čo sa priamo nemusí spracovávať na konzole a to okrem AI a matchmakingu aj rôzne vizuálne efekty.

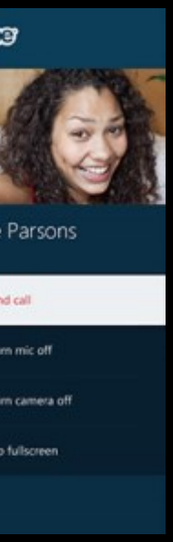
Microsoft cez Xbox sekciu postupne prepája aj všetky svoje platformy, teda Windows, Windows Phone a Xbox One. Halo Spartan Assault je veľmi dobrým príkladom. Ak ste si ho kúpili na mobiloch alebo Windows 8, dostanete ho na Xbox so zľavou 66% (vylepšuje grafiku, pridáva kooperáciu a ďalšie misie) a zároveň sa v hlavnej kampani synchronizuje váš postup s ostatnými plaformami. Do budúcnosti by sa mali všetky tri Store plne prepoji

PREPOJENIE S TV

Xbox One prišiel s novinkou do konzolového sveta a to spracovanie TV signálu. Konzola tak umožňuje vytvoriť medzistupeň medzi vašim káblovým, DVB-T alebo satelitným príjmačom a TV. Na konzole tak môžete plynulo prepínať medzi TV a hrou, ale aj ovládať TV alebo v podporovaných prípadoch aj samotné prijímače vďaka One Guide. U nás síce One Guide zatiaľ nemáme, ale obraz si kľudne môžete cez konzolu zapnúť. S tým, že prepínanie programov síce nebudete mať, ale môžete si do Guide nahrať digitálne programy z aplikácií, napríklad vlastnú aplikáciu má Eurosport a rôzne ďalšie filmové služby.

Podobne rôzne aplikácie budú spolupracovať s TV programom a dopĺňať ho. Zatiaľ to funguje v US na športových programoch, ktoré dostávajú digitálne informácie o hráčoch aj samotnej hre ako v NBA alebo NFL.

Celé to má z nášho pohľadu ešte niekoľko problémov a to - obraz, ktorý je ešte raz prekomprimovaný a tak menej kvalitný, zvuk bol zvláštne upravený a to najdôležitejšie - ak vypnete Xbox, vypne sa aj obraz. Chýba tu čistý prechod signálu cez konzolu, čo spôsobuje to, že ak sa rozhodnete prepojiť TV cez Xbox, budete musieť mať Xbox zapnutý a teda neustále míňať ďalších 70W. Je síce pekné, keď vám na TV ukáže správu, že vás pozýva priateľ do hry a rovno to odkliknete a hra sa spustí, ale to je spolu so Skype u nás asi všetko. V zahraničí, kde majú užívatelia Xbox One Guide, TV aplikácie a plnú podporu settopboxov sa konzola oplatí prepájať s TV. U nás nie. U nás ma toto prepojenie pred sebou ešte dlhú cestu. Hlavne bude potrebná slovenská lokalizácia pre Kinect a prídavok One Guide pre jednotlivých káblových operátorov.



PONUKA HIER

Microsoft tentoraz skočil do novej generácie pripravený a priniesol hneď sériu exkluzivít. K tomu už od launchu stihol vydať ďalšie tri exkluzívne digitálne tituly. Spolu je to už 25 titulov a aj keď to nie je masívna ponuka, je na štart plne postačujúca a ponúkajúca z takmer každého typu niečo. Od akcií cez racingy až po bojovky.

Ryse od Cryteku priniesol vizuálne pôsobivú sekačku, ktorá sa môže považovať za najkrajšiu next-gen hru, ale žiaľ s nedoladenou hrateľnosťou, Forza Motorsport 5 a NFS Rivals potešia rôzne typy racingových hráčov, Battlefield a Call of Duty akčných hráčov, digitálna ponuka pridala Max The Curse of Brotherhood ako jedinečnú skákačku alebo zabaví aj logické Peggle 2 a arkádové Halo: Spartan Assault. Zo športov nechýba FIFA, dve verzie NBA aj arkádový Powergolf. Každý si môže vybrať, ale treba rátať s tým, že hry v obchodoch sú zo začiatku o 5 až 10 eur drahšie ako pri poslednej generácií - okolo 55 - 60 eur. Rovnako ceny za digitálne verzie nepotešia, Microsoft sa stále snaží udržať kamenné obchody pri živote a tak sú ceny minimálne rovnaké ako tam. Menšie, čisto digitálne tituly predtým označované ako Arcade sú teraz zaradené medzi ostatnými hrami v digitálnej ponuke, ale spoznáte ich podľa nižšej ceny okolo 10 - 15 eur, ale keďže už nie su obmedzované veľkosťou a rozsiahlosťou, nie sú obmedzované ani cenou a niektoré sa môžu predávať aj za 30 alebo 40 eur.

Pri next-gene treba rátať s tým, že sa rozšírili aj veľkosti hier, napríklad tak arkádové hry zaberajú 2 - 3 GB, veľké tituly sa rátajú na desiatky GB. Prakticky už od začiatku plne využívajú kapacitu 50 GB Blu-ray diskov, uvidíme ako dlho im budú postačovať. Rovnako demá a patche nie sú žiadne maličkosti, demo na Dead Rising 3 má napríklad 8 GB, patche sa pohybujú od 3 až 7 GB. Konkrétne 6 GB update má Forza.

Veľkosť je ale očakávaná, keďže rozlíšenie stúplo na 1080p. Síce nie pri všetkých hrách, ale je tam cieľ, pre ktorý sa textúry musia zvýšiť aspoň 4 krát a rovnako

prípadné videá musia byť v plnom rozlíšení. V samotných hrách sú zatiaľ rozlíšenia rozmanité od 720p cez 900p po 1080p pri 60 fps, kde v plnom rozlíšení ukazuje vizuálnu kvalitu Forza Motorsport 5, ale aj FIFA, NBA, NFS: Rivals alebo Kinect Sports Rivals. Napríklad Ryse beží v 900p rozlíšení, ale grafika je nádherná a prakticky nezbadáte, že by rozlíšenie bolo nejako znížené. Oproti tomu, keď uvidíte Dead Rising 3, ktorý je v 720p a skutočne rozpixelovaný a vizuálne slabý, pomyslíte si, že sa hra zabudla v minulej generácii (je to aj pravda, keďže je to viac menej port), na druhej strane aj keď nemá nex-tgen vizuál, má zábavnú hrateľnosť a ponúka takú masu zombíkov, akú ste ešte v žiadnej hre neviedeli.

Znižovanie rozlíšenia je spôsobené aj tým, že Microsoft teraz neurčil povinné rozlíšenie ako to mal v úvode pri Xbox 360 (bol tam 720p a pridaný AA) a tak si firmy optimalizujú hry podľa toho, ako vedia alebo ako im výkon dovolí. Pri multiplatformách vidieť rozdiel oproti výkonnejšiemu PC alebo aj oproti konkurencii. Autori sa však ešte len učia s konzolou pracovať a využívať výkon skrytý v eSRAM.

Ako sme už spomínali, hry sa teraz celé inštalujú na harddisk, teda si pred spustením trochu počkáte. Hry sa síce inštalujú priebežne popri hraní, ale základ trvá od minúty po päť minút. Ak si však dáte sťahovať rovno aj patche, tak si počkáte podľa rýchlosti vašej linky. Dúfajme, že je to len choroba úvodných hier a postupne bude hlavne masívnych patchov stále menej. Po nainštalovaní sa už budú hry patchovať samé priebežne, ale žiaľ pre hry, ktoré inštalujete z Blu-ray, budete disky stále potrebovať a stále vkladať. Ak sa však rozhodnete pre sťahovanie digitálnych hier, môžete na média zabudnúť, ale pre zmenu rátajte s tým, že budete musieť sťahovať desiatky gigabajtov. Niektoré totiž majú 40 GB a viac.

Nakoniec treba rátať aj s tým, že z 500 GB disku máte voľného na hry okolo 370 GB a keďže zatiaľ nie je podporovaný externý disk, pri zaplnení vám ostáva len mazať nepotrebné veci. Našťastie zatiaľ tých hier nie je toľko. Zvyšné miesto je rezervované na systém, aplikácie, uložené videa a cache.

Čo sa týka budúcnosti hier, Microsoft tu má ako cieľ dostať na konzolu znovu čo najviac indie titulov, ale hlavne vo väčších hrách spojiť TV a hry do jedného kompaktného celku, o čo sa snažia tvorcovia Alan Wake v Quantum Break, ktorý spojí hru a TV seriál. Oba formáty sa budú prelínať a hráči budú ovplyvňovať TV seriál podľa svojich rozhodnutí. Prvá séria bude priamo na disku s hrou. Popritom ohlásili aj nové Halo 5, ktoré dostane aj TV seriál a rovnako budú prepojené. Ďalším trendom bude free 2 play, ktorému sa už nedá vyhnúť, rovnako ako ani mikrotransakciám prakticky v každej hre.

K tomu Microsoft pokračuje vo svojom dopĺňaní hier Smartglass aplikáciami, hry majú druhú obrazovku na tablete a mobile a umožňujú buď sledovať štatistiky, robiť rôzne drobné úpravy na postave v Ryse, rýchlejšie písať texty pomocou tabletu alebo ju využívajú ako mapu, na výber misií, alebo minihry ako zhadzovanie bômb v Dead Rising 3. Dokonca v tejto hre môže mobil slúžiť ako skutočný mobil a ak postava niekto zazvoní, môžete si telefonát vypočuť. Je to ďalšie rozšírenie, s ktorým začal už pri Xbox360, ale teraz je rýchlejšie s reálnou odozvou a eventuálne aj reálnym využitím.

Ak si konzolu kúpite, určite dopručujeme skúsiť hlavne Forzu a Ryse tituly (recenzie pridáme čoskoro), ktoré sa oplatí na začiatok obzrieť a zistiť, čo konzola dokáže. Z digitálnych hier sa oplatí kúpiť Halo Spartan Assault, z vecí zadarmo určite skúste Killer Instinct, demo na Kinect Sports Rivals, ktoré ponúka jazdu na vodných skútroch, demo na Dead Rising 3 a príjemnú prechádzku nájdete aj v Zoo Tycoon deme. Zacvičiť si môžete skúsiť v Zumba Fitness a free aplikácii Xbox Fitness.

Microsoft tentoraz sľubuje pravidelné dávky hier pre konzolu a vďaka PC architektúre bude teraz programovanie jednoduchšie a vďaka samopublikovaniu budú pribúdať hry od indie autorov.

Záver

Xbox One má zarobené na kvalitnú next-gen konzolu, má na to hardvér, vybavenie aj online infraštruktúru, ale zatiaľ je len na začiatku svojej cesty. Možno nie je najvýkonnejšou konzolou ani najlacnejšou, ale má všetko, čo potrebuje na postupný vývoj počas ďalších 5 - 6 rokov. Zároveň vďaka podpore TV má možnosť osloviť ďalšie publikum ako aj doslova prepojiť televíziu a hry.

Jej budúcnosť sa bude formovať postupne podobne ako pri Xbox360. Vízia je naznačená, ale až užívatelia určia, akým smerom sa pôjde ďalej. Kým sa tak stane, je tu to najdôležitejšie a to hry. Nie sú ich stovky, ale na štart je ponuka dostatočná a hráči tam nájdu niekoľko hier, ktoré ich zabavia, pokým nepríde budúci rok Titanfall, Quantum Break alebo eventuálne aj Halo.

Konzola Xbox One sa u nás zatiaľ oficiálne nepredáva, Microsoft ju ohlasuje na rok 2014, ale kúpiť sa dá a funguje bez ohľadu na lokalitu, takže ak ju chcete, môžete si ju zaobstarať či už z lokálnych e-shopov alebo zo zahraničia. Odporúčaná koncová cena je 499 eur.

PC ZA 500 EUR

PETER DRAGULA

Za 500 eur dnes zoženiete skutočne decentné herné PC. Pozrime sa na varianty, ktoré v tejto cenovej hladine dostanete bez toho, aby ste zišli pod nižšej triedy a pritom si kúpili ešte ako tak aktuálne verzie procesorov a grafických kariet. V zásade s týmito konfiguráciami pôjdete v 1920x1080 v najvyšších detailoch na 60 fps vo väčšine hier.

Berieme najnižie ceny sa dané komponenty z heureky:

AMD konfigurácia

Procesor: AMD FX-6300 3.5GHz - 94 eur (šesť jadier)
Grafická karta: Gigabyte GV-R9 270X 2GB - 172 eur
Pamät: Corsair Vengeance DDR3 8GB 1600MHz - 57 eur
Doska: Asus M5A78L-M/USB3 - 53 eur
Zdroj: CoolerMaster RS600-ACABD3-E1- 47 eur
HDD: Western Digital Caviar 1TB, SATA/600, 7200RPM, 64MB, WD10EZEX - 51 eur
DVD: Samsung DVD mechanika SH-224DB - 13 eur
Skrinka: Logic Concept A10- 13 eur

Cena - 500 eur

Intel + Nvidia konfigurácia

Procesor: Intel Core i5-3470 - 154 eur (štyri jadrá)
Doska: Gigabyte GA-H77M-D3H - 55 eur
Grafická karta: Gainward GeForce GTX 760 2GB DDR5 - 209 eur
Pamäť: Corsair Vengeance DDR3 8GB 1600MHz - 57eur
Zdroj: CoolerMaster RS600-ACABD3-E1 - 47 eur
HDD: Western Digital Caviar 1TB, SATA/600, 7200RPM, 64MB, WD10EZEX - 51 eur
DVD: Samsung DVD mechanika SH-224DB - 13 eur
Skrinka: Logic Concept A10 - 13 eur

Cena - 599 eur

Intel konfigurácia bude výkonnejšia procesorovo a aj graficky dá vo väčšie hier niekoľko fps naviac . Ceny ešte dokážete znížiť napríklad menším diskom, menej kvalitným zdrojom, alebo aj lacnejšími pamäťami. Veľmi však znižovať už neodporúčame. Skôr naopak. Tieto konfigurácie vydržia niekoľko rokov, kde vám postupne bude vhodné vložiť ešte 8GB RAM, a za dva -tri roky vymeniť grafickú kartu za lepšiu.

PC ZA 1000 EUR

Teraz sa pozrime, čo dokážeme vytvoriť za 1000 eur bez preháňania do extrémov.. Šetriť teda nebudeme ani na procesore ani na grafike. Konkrétne pri AMD zostave sa okolo 1000 zmestí aj tá najvýkonnejšia grafika R9 290X, do Intel / Nvidia zostavy sa vopchala GTX780 (menej výkonná ako R9 290X). Pri intel zostave sme síce dali len štvorjadrový i5, ale v testoch je porovnateľný s 8 jadrovým AMD FX.

Intel + Nvidia zostava:

Procesor - Intel Core i5-4670K - štvorjadrový 3.4Ghz - 190 eur
Grafika - MSI N780 TF 3GD5/OC Gaming - 436 eur
Doska: MSI Z87-G43 Gaming - 108 eur
Pamäť: Kingston DDR3 16GB 1600MHz Kit - 124 eur
Zdroj: Corsair CMPSU-650TX - 79 eur
HDD: Seagate Barracuda 7200.12 2TB, 7200rpm - 74 eur
DVD: Samsung DVD mechanika SH-224DB - 13 eur
Skrinka: Cooler Master K380- 36 eur

CENA - 1060 eur (plus cca 20 eur poštovné z rôznych obchodov, niektoré produkty aj spojíte z rovnakého obchodu)

Na herný PC sme vybrali i5 procesor, ak chcete absolutny výkon aj v programoch, obzrite sa po i7, to bude približne plus 100 eur. Podobne môžete vylepšiť grafiku na 780ti, ktorá je drahšia o cca 200 eur, ale rozdiel výkonu nie je dostatočný na to, aby sa to oplatilo.

AMD zostava:

Procesor AMD FX-Series X8 FX-8350 - osemjadrový 4ghz - 160 eur
Grafika MSI R9 290X 4GD5 - 464 eur
Doska: Gigabyte GA-990FXA-D3 - 109 eur
Pamäť: Kingston DDR3 16GB 1600MHz - 124 eur
Zdroj: Corsair CMPSU-650TX - 79 eur
HDD: Seagate Barracuda 7200.12 2TB, 7200rpm- 74 eur
DVD: Samsung DVD mechanika SH-224DB - 13 eur
Skrinka: Cooler Master K380- 36 eur

CENA - 1059 eur (plus cca 20 eur poštovné z rôznych obchodov, niektoré produkty aj spojíte z rovnakého obchodu)

Prakticky v AMD zostave už grafiku nemáte ako vylepšiť tá je najlepšia akú AMD má, môžete sa pozrieť ešte po verziách karty od iných výrobcov a sledovať hlavne hlučnosť, keďže R9 séria sa dosť zahrieva a referenčné karty boli najhlučnejšie za posledné roky. Ale iní výrobcovia to môžu eliminovať. V každom prípade za tú cenu sa oplatí zobrať.

K tomu ak budete chcieť ceny stiahnuť na čistých 1000 eur, neberte 16GB RAM, ktoré teraz v hrách nevyužijete, ale zoberte 8GB. Rovnako môžete ušetriť aj na HDD a zobrať len 1TB, záleží koľko presne miesta potrebujete. Ak chcete systému zrýchliť hlavne bootovanie oplati sa za rovnakú cenu zobrať 1TB SSHD, alebo si ešte doplatiť na SSD bootovací disk ale aspon 128GB .

DVD mechanika je už dnes v PC skôr na ozdobu ako reálne využitie, ale ak napríklad zálohujete veľké množstvá dát, alebo máte nutkanie pozerať bluray filmy cez PC môžete si zobrať aj Bluray napalovačku za 50 eur.

Samozrejme skrinka je skôr len príklad, môžete si vybrať design podľa vkusu.

Obe zostavy vám zaistia pohodové hranie v 1080p, alebo 1440p na ďalších pár rokov, eventuálne na celú generáciu.

TEST

PAVOL BUDAY

PLAYSTATION 4

JE SKUTOČNE ŤAŽKÉ ZAČAŤ HOVORIŤ O PLAYSTATION 4 A NEBILANCOVAŤ. SO ŠTARTOM KAŽDEJ NOVEJ KONZOLY PLAYSTATION BOLA UVÁDZANÁ NA TRH AJ NOVÁ TECHNOLÓGIA, KTORÁ RUKA V RUKE POMÁHALA PREDÁVAŤ HARDVÉR A KONZOLA JEJ NA OPLÁTKU POMÁHALA V MASÍVNOM NASADENÍ. PSONE FUNGOVALA AKO CD PREHRÁVAČ, PS2 BOLA PREDÁVANÁ AKO NAJLACNEJŠÍ DVD PREHRÁVAČ, PS3 PÍSALA HD GENERÁCIU S VYSOKÝM ROZLÍŠENÍM A BLU-RAY MECHANIKOU.

Za posledných 8 rokov sa zmenil nielen spôsob, akým sa konzumuje herný obsah, radikálne sa zmenilo aj správanie hráčov a ich demografia, na čo sa snažia reflektovať aj výrobcovia hardvéru a herného softvéru. Ešte dlho bude prím hrať distribúcia fyzických médií, ale už dnes sa dá poslať na diaľku nové demo a kým prídete domov z práce, bude stiahnuté, nainštalované a pripravené. Úloha herných konzol sa zmenila na multimediálne centrá a boj o obývačku naberá nový smer. A na jej začiatku je PlayStation 4.

Čo všetko dokáže, čo nevie a čo naopak zvláda ľavou zadnou? Test najnovšej konzoly Sony sme pojali netradične, každej zásadnej funkcii venovali separovanú časť. Čítať môžete od začiatku do konca alebo preskočiť na pasáže, ktoré vás zaujímajú najviac.

ROZBALENIE / PRVÝ ŠTART

V bielej kartónovej krabici, v akej je balená PS4 500 GB, si domov prinášate všetko, čo potrebujete na jej spustenie. Okrem konzoly je tu: napájacia šnúra (vidlica), 1,8m dlhý HDMI kábel, microUSB na dobíjanie gamepadu, plastový a lacne vyzerajúci headset s mikrofónom a samotný DualShock 4.

PlayStation 4 si po pripojení na internet začne sama sťahovať povinný update 1.51, bez ktorého nie je možné využívať online možnosti či prehrať Blu-ray disk. Inštalačný proces updatu zaberie približne 20 minút vrátane sťahovania cca 350 MB dát. Ak pripojenie na internet aktuálne nemáte a chcete si zahrať niektorý z launch titulov, na disku s hrou sa nachádza update 1.06.

Konzola sa dá aj bez stojanu (predáva sa samostatne za 19,99 EUR) umiestniť vertikálne - na stojáka. Jej konštrukcia je pevná, použité lesklé plasty sú však magnetom na prach a odtlačky prstov.

PS4 má šikovne schované ovládacie prvky, dotykové tlačidlá pre zapnutie/vypnutie (Power) a pre vysunutie disku (Eject) sú zapustené do čela presne na miestach, kde je telo rozdelené signalizačným LED pásom. V noci ich je ťažké nahmatať, navyše Eject nevydáva zvukový signál, takže neviete, či konzola zaregistrovala, že chcete disk vysunúť.

PLAYSTATION NETWORK / ONLINE SLUŽBY U NÁS

Už pred uvedením PlayStation 4 bola známa informácia, že na hranie hier online bude potrebné konto s aktívnym členstvom PlayStation Plus. S každou novou konzolou a novým kontom na PSN získate 14 dňový trial. Ak už konto máte a boli ste členom PS Plus, nemáte na túto skúšobnú dobu nárok.

Čo ak nechcete byť členom PS Plus? Jediné, čo vám bude v tomto prípade odopreté, je hranie online. Aj bez členstva máte prístup do PS Store, odkiaľ si môžete stiahnuť demá, vysielať hranie cez Twitch a Ustream, sharovať obrázky na Facebook a Twitter a hranie hier offline.

Členovia PS Plus okrem hrania online majú prístup ku knižnici hier zadarmo, v prípade PS4 sú to: akcia Resogun od tvorcov Super Stardust HD a Contrast od kanadského tímu Compulsion Games. Členstvo je navyše prenosné a jeho výhody môžete čerpať naprieč celou rodinou PlayStation - na PS3, PS4 aj PS Vita.

Na jednej PS4 môže byť iba jedno Master konto, na ktoré je konzola aktivovaná. Ak máte toto konto aktívne členstvo PS Plus, môžu všetci, ktorí využívajú konzolu, hrať online a pristupovať k stiahnutému obsahu. Po novom si svoje konto môžete vziať so sebou a prihlásiť sa ním na kamarátovej PS4, kde máte okamžitý prístup k vlastnej knižnici titulov.

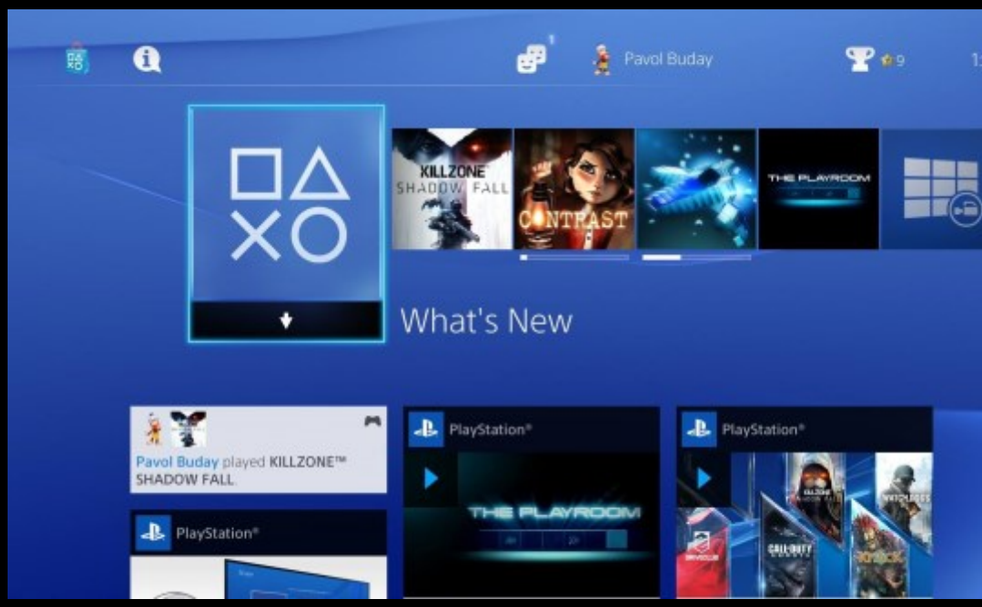
Vzhľadom na to, že u nás nie je podporovaný PlayStation Store, je nutné registrovať konto na niektorú z okolitých krajín. Ani s českým kontom sa však nedostanete k filmovým službám, aplikáciám na streamovanie hudby, ktoré sú určené iba pre vybrané európske krajiny.

ZÁKLADNÁ SOFTVÉROVÁ VÝBAVA

Konzola je po spustení čistá, 500 GB pevný disk (využiteľných je 407 GB) zíva prázdnotou a jediná predinštalovaná aplikácia je PlayRoom. Jej účelom je podobne ako v prípade PS Vita Welcome Park naučiť vás pracovať s DualShockom 4. Na to však potrebuje kameru (predáva sa samostatne za 49,99 eur), ak ju nemáte, prehrá sa iba inštruktážne video, čo všetko aplikácia pri použití rozšírenej reality dokáže.

PlayRoom tvorí séria minihier určená na predvádzanie, veľa hrania medzi naháňaním robotov vo vašej obývačke nenájdete. Môžete im cez mobil vytvárať hračky ľubovoľného tvaru, vsať ich a urobiť im diskotéku vo vnútri ovládača alebo privolať lietajúcu dronu a nechať si zapáliť hlavu. PlayRoom vám po pripojení druhého DualShocku 4 umožní zahrať Air Hockey.

PS4 je stavaná v prvom rade na hranie hier, to zistíte pomerne rýchlo, keď v menu nenájdete položky na prezeranie fotografií, púšťania hudby alebo filmov. Tu narazíte aj na prvé prekážky a nedostatky v porovnaní s predošlou generáciou. PS4 sa nekamaráti so žiadnym audio formátom ani MP3, na pevný disk sa vám nepodarí nahrať žiadnu fotografiu ani obrázok, ani sa nepripojíte



na vzdialený Media Server. To znamená, že v hre si nepustíte svoju obľúbenú hudbu. Pred prehrávaním Blu-ray diskov sa vyžaduje jednorazová aktivácia.

Bez hier toho veľa s PS4 neurobíte, môžete browsovať v integrovanom internetovom prehrávači, stiahnuť si zatiaľ iba jediné demo (FIFA 14), siahnuť po free to play tituloch alebo sledovať vysielanie iných hráčov cez Live From PlayStation.

KAŽDODENNÉ POUŽÍVANIE / MENU / HLUČNOSŤ

Sony upustila od menu Cross Media Bar a nahradila ho trojvrstvovým užívateľským prostredím PlayStation Dynamic Menu, ktoré nepozná český ani slovenský jazyk. Jeho hlavnú časť tvoria dlaždice s herným obsahom zoradené v jednej rovine vedľa seba. Zo začiatku nájdete obľúbenú hru okamžite, pri vyššom počte stiahnutých titulov alebo hrateľných ukážok, ju už musíte hľadať. Ikonky sa totiž nedajú filtrovať ani zlučovať do adresárov, navyše ich poradie sa konštantne mení podľa frekvencie používania.

PS4 je závislá na internetovom pripojení a konštantne udržuje obsah v čo najaktuálnejšej verzii - obsah sa sám updatuje aj inštaluje po stiahnutí, uložené pozície putujú na Cloud. Ide o evolúciu funkcie z PS Plus, len je teraz plne zautomatizovaná a pracuje na pozadí bez toho, aby ste o tom vedeli. Pokiaľ máte obmedzený dátový program na internet, budete si musieť dať na to pozor.

Updatuje sa nielen softvér, ale aj dlaždice jednotlivých hier, bez toho aby ste museli rozkliknúť kartu, vidíte, čo je nové a kto z vašich priateľov danú hru hráva. Môžete si tu pozrieť trailer, obrázky, priamo zakúpiť DLC, sledovať aktivity priateľov alebo rovno skočiť do multiplayerového zápasu bez potreby hru najskôr spúšťať. Na Live karty nadväzuje aj aplikácia What's New integrovaná na nemennej pozícii priamo do menu.

Funguje ako Facebook, zobrazujú sa tu úspechy v hrách, počet nahraných bodov, získané trofeje, zdieľané obrázky, videá aj vysielanie a to je prekladané aktivitami priateľov a reklamami. Na papiere to vyzerá úžasne, v reále však ide o mimoriadne chaotický zoznam udalostí navyše s rôznymi veľkosťami a ilustračnými obrázkami bez možnosti filtrovať alebo vypínať vybrané eventy. What's New má šancu stať sa Autolog pre PlayStation, potenciál na to má, len ho treba využiť.

Treťou vrstvou PlayStation Dynamic Menu sú najčastejšie používané funkcie spájané s hraním, kam patria Trofeje, Priatelia, Party, Správy, prístup na PS Store a Notifikácie, kam sa ukladajú všetky systémové hlásenia, pozvánky, stiahnutý obsah, ktorý sa pekne ukladá do kategórií a ľahko sa v ňom orientuje. Ak potrebujete ísť hlbšie, sú tu systémové nastave-

nia pre každú funkciu PS4 vrátane vypnutia hudby v menu, zoznam chybových hlásení alebo graficky zobrazené využitie pevného disku.

V menu sa zatiaľ nedá zmeniť téma ani pozadie, v kartách hier sa však mení podľa vybraného titulu.

Online konektivita ovplyvňuje po novom aj trofeje. Stále zbierate bronzové, strieborné, zlaté a platinové, no teraz je pri nich číslo a sú zoradené podľa rarity do štyroch kategórií. O nej nerozhodujú výrobcovia hier, ale hráči a číslo percentuálne vyjadruje, koľkým hráčov sa podarilo získať povedzme štyri zabitia granátom. Táto metrika je zaujímavým meraním aj toho, aké percento dohrá hry.

Navigácia v menu je rýchla, po stlačení PS tlačidla ste okamžite v hlavnej ponuke, nečakáte na načítanie ikoniek ani počas hrania. Pohodlne sa dá vojsť do PS Store, kúpiť DLC, pozrieť správy a vrátiť sa naspäť k rozohranému levelu. Ide o obrovský krok v komforte vpred, takisto je konečne podporovaný Cross Game Chat. Pri nahrávaní hier žiadne zrýchlenie neuvidíte, výnimkou je snáď Killzone: Shadow Fall, ktorý štartuje rovno ho hlavnej ponuky hry bez intra a zobrazovania log.

PS4 má relatívne tichú prevádzku, ak nič nerobí a je v kľude. Ventilátor sa točí aj v StandBy móde, kedy pracuje s obmedzenými prostriedkami, ale stále sa vie updatovať, sťahovať v pozadí a nabíjať ovládač cez USB. Hlučnosť PS4 sa dá zrovnať s PS3 Slim v pokojnom stave, ak začnete hrať, je ju počuť viac. Nejde o hluk narúšajúci hranie, pri nočnom hraní bez slúchadiel ho však budete registrovať. Vetranie pružne reaguje na dianie na obrazovke, pri prehrávaní prestrihových scén sa stišuje a ak nastane akcia, tak si zvýši otáčky. Pri hraní cez Remote Play nastáva presne opačná situácie, ventilátor je absolútne tichý.

DUALSHOCK 4

Po radikálnom redizajne sa po prvý raz takmer po 20 rokoch zmenil ovládač ku konzole PlayStation. DualShock 4 má prispôsobený tvar pre väčšie ruky, oblejšie tvary vypĺňajú dlane a ani pri dlhom a intenzívnom hraní nedochádza k trpnutiu prstov ani k šmýkaniu, za čo môže povrchová úprava spodného dielu. Osobne mi vadí spodná strana, o ktorú sa opierajú prostredníky a tlačia na ňu. A keď som u ergonómie, tak neviem na prvýkrát trafiť Share a Options - dvojicu nových tlačidiel nahrádzajúcich Select a Start. Verím, že ide o silu zvyku. Sú príliš zapustené do tela ovládača a palec po nich prejde a zastaví sa až na dotykovej ploche - touchpade.

Počet ovládacích prvkov a funkcií na DualShocku 4 narástol. V prvom rade je to dotyková plocha, ktorá funguje ako touchpad na notebooku. Je klikateľný, podporuje gestá a má vysokú odozvu. V hrách nie je využívaný príliš sofistikovane, ale celkom prirodzene, v Assassin's Creed IV: Black Flag s ním skrolujete na mape a označujete ciele, vo War Thunder funguje ako myška, v Killzone: Shadow Fall ťahmi prsta meníte módy lietajúcej drony, v Blacklight: Retribution sa pomocou gest dajú pozerať zbrane v 3D či skóre počas zápasu. Prekladanie prstov z analogov na touchpad nie je rušivé a neprichádzate ani o kontrolu počas hrania.

Rovnako ako touchpad je novým prvkom aj reproduktor s pomerne solídnym a čistým prejavom. Hry ho využívajú na zvukové efekty pri zbieraní predmetov alebo hlásení o power-upoch (Resogun), reproduktor však nemá zásadný vplyv na hrateľnosť

a bude pravdepodobne ako prvý ignorovaný výrobcami hier ako svojho času Sixaxis.

Kozmetickými zmenami prešili aj tlačidlá so symbolmi, sú o kúsoček bližšie pri sebe, D-pad nemá drsnú povrchovú úpravu a predné shifty majú konečne zakrivený tvar šitý na mieru ukazovákom. Triggery kladú rovnaký odpor pri jemnom aj pri úplnom zatlačení, nepôsobia mäkkým plávajúcim dojmom. Iný tvar majú aj analogy, navzdory zvýšeným okrajom z nich skĺzne palec, stačí intenzívna hra ako Resogun. Ich povrchová úprava je na dotyk príliš gumová a mastná.

Na DualShocku 4 je ešte jedna drobnosť a to Light Bar. Ide o najviditeľnejšiu časť, i keď vo vypnutom stave na seba neupo-

zorňuje. Light Bar je svetlo pre identifikáciu hráča (a gamepadu pri lokálnom co-ope) a pre určovanie pozície v priestore cez kameru. Vypnúť sa nedá, nedá sa zmeniť jeho intenzita ani farba. Svieti vždy, keď používate DualShock 4.

Light Bar nie je rušivý, svetlo je rozptýlené mliečnym plastom, počas dňa si ho ani nevšimnete. V noci však prsty na triggeroch začnú vrhať tiene a pri zhasnutých svetlách vrhá svetlo aj na televízor. Štandardná modrá farba (tak je identifikovaný prvý hráč, druhý je červený) je neutrálna, no vybrané hry využívajú Light Bar pre budovanie atmosféry. V Espace Plan svieti na bielo a reflektuje monochromatický svet, počas hrania DualShock 4 môžete použiť ako baterku. V Sound Shapes dokonca bliká do rytmu hudby a mení farbu podľa levelov, v Killzone Shadow Fall sa mení podľa životnej energie. Netreba sa však báť odrazov alebo silného svetla ožarujúc celú miestnosť, Light Bar nie je Illumi Room.

Najlepšia funkcia DualShocku 4 je posielanie zvuku z hry cez 3,5 mm jack do pripojených slúchadiel. Ocenili sme ju už pri Wii U, pri hraní v noci nemusíte mať stíšený alebo vypnutý zvuk na televízore.

DualShock 4 sa oproti predchodcovi prihlasuje do systému okamžite po stlačení PS tlačidla a pri opätovnom prihlásení sa systém pýta, kto z užívateľov ovládač bude používať. Veľmi šikovné.

Na jedno nabitie nevydrží DualShock 4 celý deň, výdrž je zrovnateľná s predchádzajúcim modelom. Ak ho nabijete ráno, vydrží vám do večerných správ s krátkou pauzou na obed.

MULTIMÉDIA / HLASOVÉ OVLÁDANIE

PS4 je v prvom rade hernou konzolou a až potom multimediálnym centrom. V Sony sa rozhodli oholiť jej funkcie na kosť, neprehráte Audio CD, MP3 ani sa nepozriete na fotky z USB kľúča. Máte filmy alebo seriály na externom disku? Neprehráte ich. Máte ich na vzdialenom media serveri? Zabudnite. PS4 prišla o podporu DNLA a o prehrávanie offline multimediálneho obsahu, čo je logické pri digitálnych službách Music Unlimited, Hulu Plus a Netflix (žiadna u nás nie je podporovaná).

Sony počúva na kritiku a je možné, že tieto nedostatky budú v niektorom z ďalších updatov odstránené.

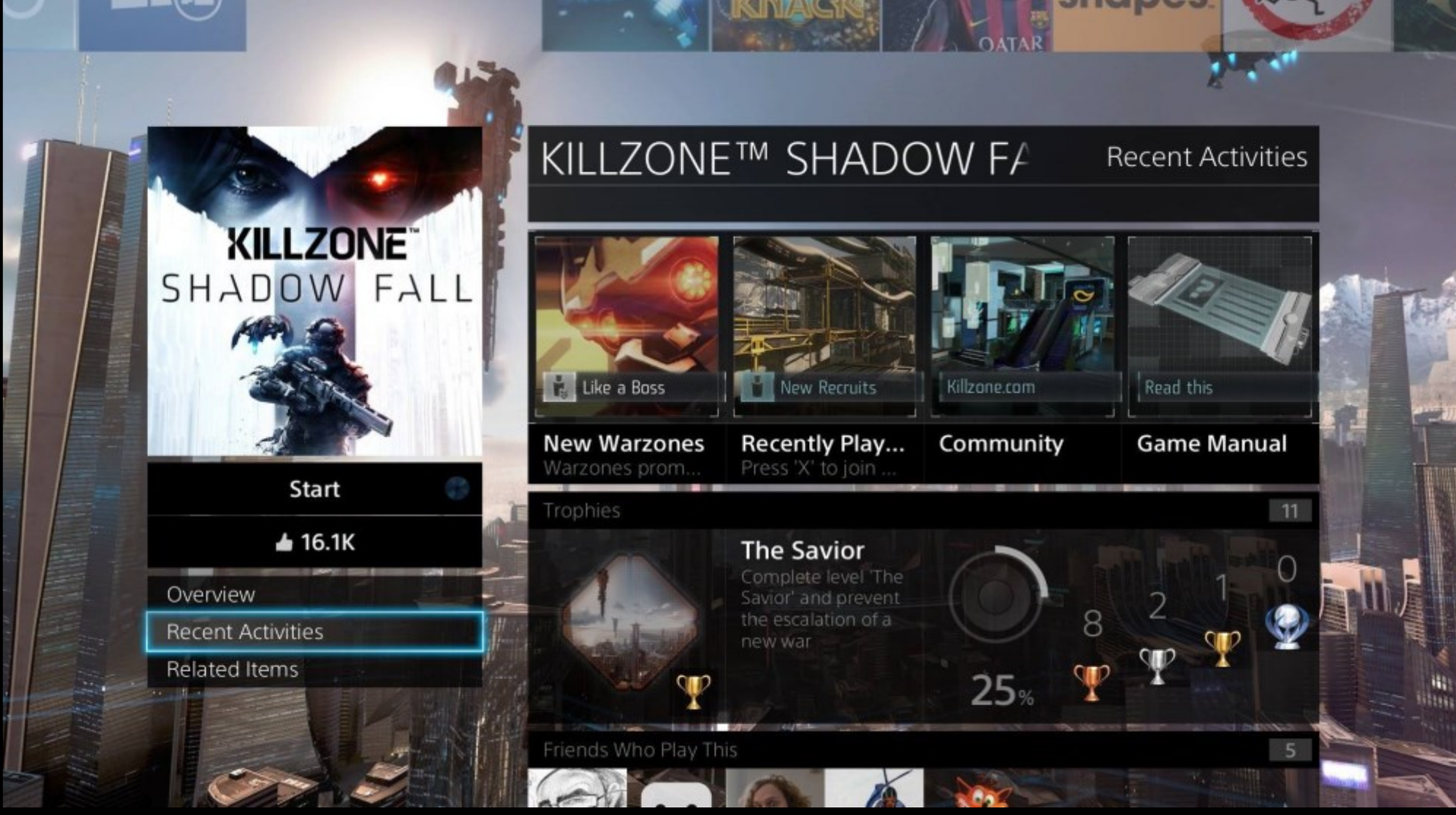
Počas prehrávania DVD alebo Blu-ray filmov funguje PS4 ako prehrávač, dobrou správou je, že nezastavuje downloady, ale na pozadí ich sťahuje ďalej. Nemôžete sa však rýchlo prepínať do menu, vybaviť správy a pozrieť sa, kto je online bez toho, aby sa prehrávanie nezastavilo úplne. Po opätovnom spustení filmu pokračuje tam, kde ste ho prestali sledovať.

K PS4 sa predáva nová kamera s rozlíšením 1280 x 800. Pri slabom alebo žiadnom svetle (ak je miestnosť osvetlená iba televízorom) podáva výborné výsledky a stále ju môžete použiť na video chat alebo prihlasovanie do systému. Cez zabudované mikrofóny môžete hlasovými povelmi spúšťať hry (PlayStation -> Killzone) alebo ovládať základné funkcie. Vzhľadom na vyžadovanú angličtinu hlasové ovládanie pravdepodobne u nás nemá opodstatnenie.

Kamera momentálne nemá žiadne využitie okrem chatu alebo aplikácie PlayRoom. Pri štarte PS4 chýba hra, ktorá by ju aktívne využívala. Jej nevýhodou je aj extrémne hrubý a tuhý kábel, ktorý ju znemožňuje umiestniť na pevnú podložku bez toho, aby ste ju neprilepili obojstrannou lepiacou páskou.

SECOND SCREEN NA MOBILE / PS VITA

PS4 si rozumie cez oficiálnu aplikáciu PlayStation App (k dispozícii na App Store a Google Play, verzia pre Windows sa chystá) s akýmkoľvek zariade-



ním iOS a Android. Či už ide o tablet alebo mobil, máte plnú kontrolu nad konzolou a to aj vtedy, ak nie ste doma. Cez aplikáciu môžete sledovať udalosti priateľov, posielať správy a čo je najlepšie, na diaľku kupovať a sťahovať herný obsah z PS Store. Vyšlo demo a má 3 GB? Nevadí, pošlete ho na diaľku do PS4 a lež prídete domov, je už stiahnuté a nainštalované.

Aplikácia sa dokáže napojiť na PS4 a zobudiť ju zo Stand By módu, zapnúť ju a ovládať celé menu - v tomto móde funguje ako diaľkové ovládanie. PlayStation App sa dá využiť aj ako druhá obrazovka v hrách, ktoré to podporujú. V Assassin's Creed IV: Black Flag sa na displeji zobrazuje mapa, v PlayRoom si môžete nakresliť objekty pre malých robotov a pod.

PS Vita zvláda takisto všetky tieto veci, bohužiaľ nie na diaľku. Handheld s PS4 komunikuje cez Remote Play a aby nedochádzalo k artefaktom a výpadkom zvuku, musíte byť ideálne v jednej miestnosti a byť pripojený cez jednu Wi-Fi. Remote Play posiela obraz aj zvuk na displej, hrať môžete aj pri vypnutom televízore akúkoľvek hru. Tu však narazíte pomerne skoro na jeden zásadný problém, zadná dotyková plocha je rozdelená na štyri aktívne časti suplujúce chýbajúce tlačidlá na handhelde (R3, L3 a R2, L2). Hry, ktoré ich aktívne využívajú povedzme na streľbu a mierenie, si nezahráte. Plochy je nemožné pohotovo, rýchlo a presne nahmatať.

Funkcia Remote Play je užitočná v prípade, ak v domácnosti zdieľate jednu obrazovku a rodina chce sledovať správy alebo nechcete do noci dlho svietiť. Použiteľná je však iba pre vybrané hry, ktoré nevyužívajú všetky tlačidlá DualShocku 4.

LIVE FROM PLAYSTATION

PS4 vytvára konštantne záznam z hrania a umožňuje okamžité vysielanie cez služby Twitch a Ustream. Takisto vytvára záznam posledných 15 minút a ukladá ho na pevný disk pre každú hru zvlášť. Opäť ide papierovo o veľmi silné prednosti, no ich použiteľnosť je limitovaná. Vysielanie sa nedá uložiť pre potreby neskoršieho zdieľania, nie je možné podrobnejšie nastaviť parametre kvality. Uložený obsah nie je možné prenášať povedzme do PC na postprodukciu a strih. Nanajvýš sa dá vybrať pasáž, tú vystrihnúť a ako celok uploadnúť na Facebook. Podpora YouTube absentuje úplne.

Na pevný disk sa ukladajú aj obrázky, s nimi opäť nemôžete manipulovať, iba ich poslať na Twitter alebo Facebook stlačením Share.

Pod ikonkou Live From PlayStation sa skrýva vysielanie hráčov z celého sveta, jednotlivé streamy sú závislé od internetového pripojenia užívateľov, narazíte na kvalitné, komentované gameplaye, ale aj na mizerné v nízkom rozlíšení. Špeciálnou kapitolou je využívanie PlayRoom pre vysielanie vlastných skeč šou cez pripojenú kameru, v ktorých sa účastníci spíjajú pod obraz a odpovedajú na otázky divákov. Ak ste rodič, odporúčame nastaviť rodičovský zámok.

PRECHOD Z PS3 NA PS4

PlayStation 4 nie je kompatibilná so žiadnym príslušenstvom, ktoré ste doteraz používali na PS3. Nedá sa použiť diaľkové ovládanie pre ovládanie filmov, oficiálny headset ani nabíjací kábel, ani kameru, ani DualShock 3. Po jeho pripojení sa dozviete, že toto zariadenie nie je podporované, ale cez USB port ho môžete nabiť.

PlayStation 4 nie je vybavená žiadnymi analógovými portami, nevyvediete cez Cinche zvuk ani ju nepripojíte k starému CRT televízoru. Na zadnom paneli je umiestnený konektor pre napájaciu vidlicu, RJ-45 pre sieťový kábel, optický výstup, HDMI výstup a konektor pre pripojenie novej kamery. Na čele vedľa štrbinovej Blu-ray mechaniky sú umiestnené dva USB porty.

ŠTARTOVNÉ HRY / UPGRADE Z PS3 NA PS4

Na štartovnej čiare PS4 je aktuálne 25 titulov, z toho tri priamo od Sony (Killzone: Shadow Fall, Resogun a Knack), tri free to play tituly, sedem indie digitálnych hier a zvyšok tvoria hry tretích strán a multiformáty (Battlefield 4, Call of Duty Ghosts, Need For Speed Rivals, Assassin's Creed IV: Black Flag a ďalšie). Ak sa pozriete na launch line-up, je pestrý a žánrovo vyvážený, citeľne chýba iba veľká RPG. Z pohľadu exkluzívnych titulov však ide o najchudobnejší štart systému od Sony. Po prvýkrát chýba charakteristický racing, atraktivita štartovných titulov utrpela aj odkladom očakávaného Watch Dogs a racingu DriveClub.

Ceny hier sa pohybujú od 12,99 eur za indie tituly až po 69,99 eur za hry tretích strán. Ak patríte medzi členov PS Plus, môžete si stiahnuť Resogun a Contrast zadarmo. PS4 podporuje aj Cross Buy, ak už vlastníte Flow, Flower, Sound Shapes alebo Escape Plan v PS3, alebo PS Vita verziách, máte nárok na next-gen verziu zadarmo.

PS4 hry distribuované na Blu-ray diskoch sa pri prvom spúšťaní inicializujú krátkou inštaláciou a počas hrania sa celý obsah povinne kopíruje na pevný disk. U digitálnych verzií sa stiahne najskôr nevyhnutná časť na spustenie a zvyšok hry sa sťahuje na pozadí (Toto však neplatí pri indie tituloch, tie sa musia stiahnuť celé.) Pri rozširovaní zbierky a konštantných updatoch a nafúknutej veľkosti indie titulov sa začne ukazovať ako veľká slabina práve štedro vyzerajúca kapacita 500 GB pevného disku. Po dvoch-troch mesiacoch budete musieť pristúpiť k aktívnemu mazaniu a čisteniu uloženého obsahu. Na redakčnej konzole je aktuálne nainštalovaných 11 hier, zaberajú 159 GB. Pevný disk sa v PS4 dá vymeniť.

U vybraných PS3 hier nájdete vo vnútri kupón na upgrade na digitálnu PS4 verziu. Ide o časovo obmedzený program, po aktiváciu kódu z kupónu si za poplatok 9,99 eur môžete stiahnuť PS4 verziu. Tá však stále potrebuje na svoje spustenie PS3 disk v mechanike.

Aj napriek tomu, že konzola vie čítať Blu-ray disky s herným obsahom pre PS3, nie je spätne kompatibilná aktuálne so žiadnou hrou pre PSone, PS2 ani PS3 distribuovanou na disku.

DOSTUPNOSŤ

PS4 sa začína predávať u nás 13. decembra. Prebiehať bude aj polnočný predaj v predajni Nay v bratislavskom Auparku. Aktuálne je stav taký, že úvodná alokácia konzol vyhradená pre náš región nie je rozobraná úplne, do predaja by sa mali dostať kusy určené aj na voľný predaj. Ak nechcete čakať, treba zájsť na polnočný predaj.

PS4 sa predáva oficiálne v dvoch baleniach: v štandardnom za 399 eur a v balení s hrou Killzone Shadow Fall za 449 eur. Vybraní predajcovia však ponúkajú importované kusy z US a UK, ich vysokú cenu sa snažia ospravedlniť pribalenými hrami a príslušenstvom.

BEH NA DLHÚ TRAŤ

Okolo vydania nového herného systému je vždy humbug. Čo vlastne ponúka next-gen? Oplatí sa kúpiť teraz alebo počkať? PlayStation 4 síce môže byť z pohľadu konzol hardvérom novej generácie, aktuálne jej však chýbajú dostatočné argumenty, aby presvedčila, že je jediným zariadením pre nasledujúcich päť rokov a to hlavne herným line-upom tvoreným prevažne hrami tretích strán. Je skôr prísľubom prichádzajúcich skvelých časov. Oproti PS3 ide o generačný skok, ak nie dva, PS4 však nenahradí svoju staršiu sestru okamžite, bude to niekoľko mesiacov trvať, to by nemohla ignorovať multimediálne funkcie a spätnú kompatibilitu. Základná ponuka hier má ohromujúcu grafiku, ale táto kvalita je tu už niekoľko rokov na výkonných PC.

NA DRUHEJ STRANE MÁ SKVELÝ OVLÁDAČ, ROZUMIE SI S MOBILNÝMI ZARIADENIAMI A JE PREPOJENÁ VIAC AKO KEDYKOĽVEK PREDTÝM, STARÁ SA SAMA O KNIŽNICU A ZVLÁDA ROBIŤ VECI BEZ SPOMAĽOVANIA. STÁLE VŠAK VYBRANÝM FUNKCIÁM CHÝBA HĹBKA A PREPRACOVANOSŤ. VÝBORNOU SPRÁVOU JE, ŽE SONY POČÚVA A POČÚVA MIMORIADNE POZORNE, ABY PRUŽNE REAGOVALA NA KRITIKU UPDATMI. AJ PS3 POTREBOVALA NA DOZRETIE NIEKOĽKO VÝDATNÝCH UPDATOV A TO VEĽA VECÍ NEZVLÁDA ANI DNES. PS4 MÁ PRED SEBOU NEPOCHYBNE SKVELÚ BUDÚCNOSŤ, O JEJ ÚSPECHU VŠAK BUDÚ ROZHODOVAŤ PREVAŽNE HRY, KTORÝCH JE AKTUÁLNE NA TRHU AKO ŠAFRANU.

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

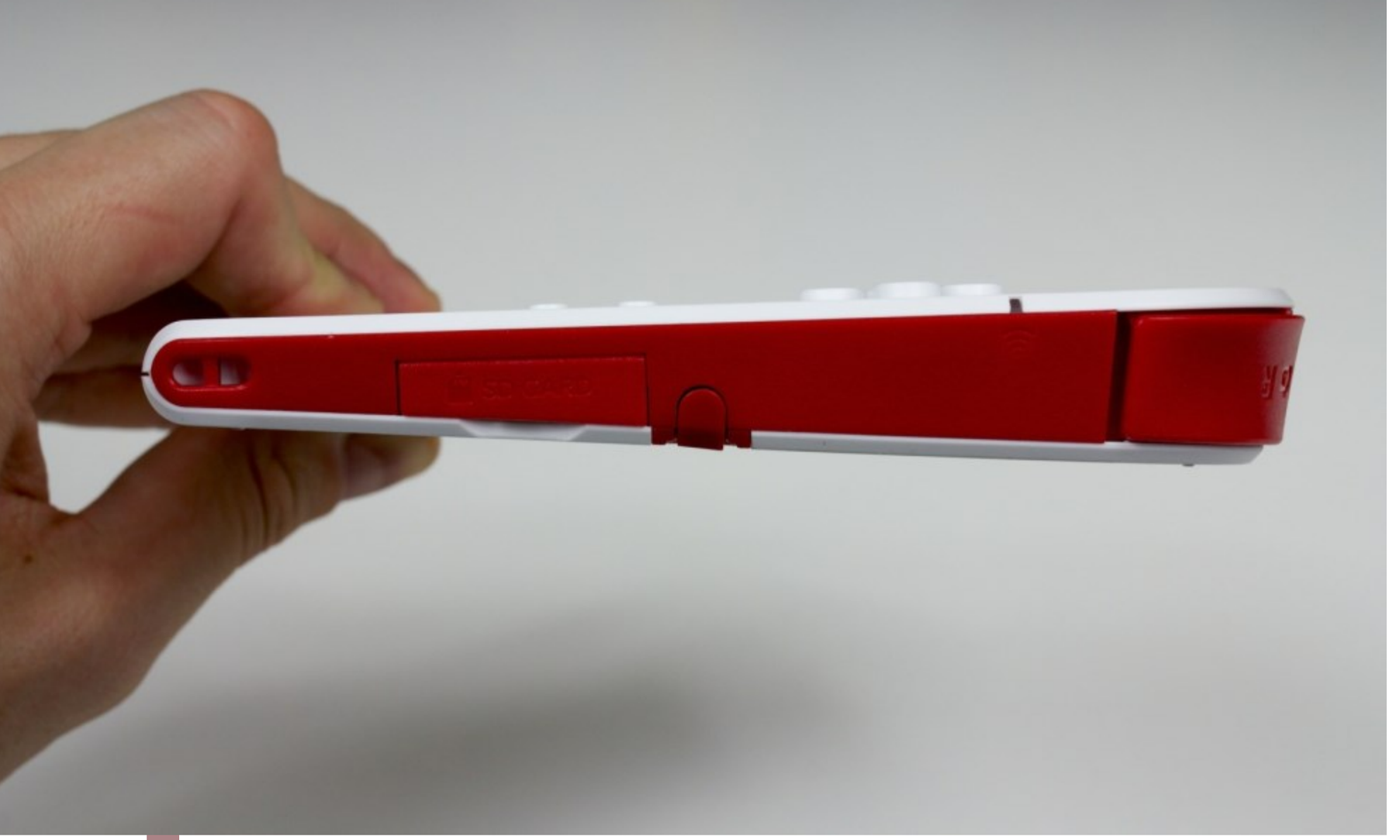
nevoľnosť. Rodičia, ktorí doteraz váhali nad kúpou 3DS, môžu obavy o zdravie ratolestí hodiť za hlavu.

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.

STEAM MACHINES

VALVE NA SVOJEJ KRÁTKEJ PRESS KONFERENCII UKÁZALO A PREDSTAVILO VŠETKY AKTUÁLNE STEAM MACHINES. TEDA PC V RÔZNYCH FORMÁCH, KTORÉ MAJÚ PRILOŽENÝ STEAM CONTROLLER. SPOLU ICH JE 14 A SIAHAJÚ OD 499 DOLÁROV VYŠŠIE. PRITOM UŽ ZO 499 DOLÁROVÝCH SA DÁ VYBRAŤ.

Žiaľ zatiaľ k najzaujímavejšej a to Alienware nemáme žiadne detaily, firma však hovorí, že cena bude nastavená konkurenčne k Xbox One a PS4.

Oproti tomu CyberPC prinieslo skutočne zaujímavú kombináciu ceny výkonu, kde za 500 dolárov už ponúkne slušnú konfiguráciu na hranie. Síce sami ju zrejme poskladáte len o niečo lacnejšie a tu to bude v miniformáte.

Digital storm sa chce orientovať na 4K gaming a výkonné zostavy, kde cena ide od 1800 dolárov vyššie.

GigaByte oproti tomu mieri na lowend spektrum a vyzerá, že skôr chce ponúknuť streamovaciu krabicu, kde hry budete primárne streamovať z PC. Cenu zatiaľ neuvidiedli ale dúfajme, že za to nebudú chcieť viac ako 250 dolárov.

Falcon ide podobne po prémiových hráčoch a jeho pekná paintovaná krabica začína od 1800 dolárov. Ponúka do nej síce štandardne Titan, ale zrejme sa bude dať vymeniť.

IBuyPower rovnako chce stredné spektrum hráčov za 500 dolárov, kde už v základnej zostave ponúkne decentný výkon.

CYBERPOWERPC

$499 and up

CPU
AMD/Intel Core i5 CPU

Graphics
AMD Radeon R9 270 / NVIDIA GTX 760

RAM
8GB

Storage
500GB

DIGITAL STORM - BOLT II

$2,584

CPU
Intel Core i7 4770K

Graphics
GTX 780 Ti

RAM
16GB

Storage
1TB HDD + 120GB SSD

iBUYPOWER

$499 and up

CPU
Quad Core AMD or Intel

Graphics
Radeon GCN Graphics

RAM
8GB

Storage
500GB+

FALCON NORTHWEST - TIKI

$1,799 -$6000

CPU
Customizable

Graphics
NVIDIA GeForce GTX TITAN

RAM
8-16GB

Storage
Up to 6TB

ZOTAC

$599

CPU
Intel Core (TBD)

Graphics
NVIDIA GeForce GTX (TBD)

RAM
TBD

Storage
TBD

ALTERNATE

$1339

CPU
Intel Core i5 4570

Graphics
Gigabyte GTX 760

RAM
16GB

Storage
1TB SSHD

GIGABYTE - BRIX PRO

Price TBD

CPU
Intel Core i7-4770R

Graphics
Intel Iris Pro 5200

RAM
2 x 4GB

Storage
1TB SATA 6Gb/s

NEXT SPA

Price TBD

CPU
Intel Core i5

Graphics
NVIDIA GT 760

RAM
8GB

Storage
1TB

ORIGIN PC - CHRONOS

Price TBD (configurable)

CPU
Intel Core i7 4770K (3.9-4.6GHz)

Graphics
2 x 6GB NVIDIA GeForce GTX TITAN's

RAM
U

Storage
U

WEBHALLEN

$1,499

CPU
Intel Core i7 4771

Graphics
NVIDIA GTX 780

RAM
16GB

Storage
1TB SSHD

MATERIEL.NET

$1,098

CPU
Intel Core i5 4440

Graphics
MSI GeForce GTX 760 OC

RAM
8GB

Storage
8GB+1TB SSHD

Chronos od Originu vyzerá pre zmenu na drahú ale designovo neotesanú krabicu, kde síce zatiaľ cenu neurčili, ale bude plne konfigurovateľná a zatiaľ ponúknu dve edície štandardnú a so SLI.

Next SPA zatiaľ detaily nedodal ale vyzerá, že sa rovnako snaží zasadnúť do 500 dolárovej cenovej skupiny s GTX 760 kartou

Webhallen ide po kombinácii designu a výkonu v cene od 1500 dolárov. Začínajú rovno s top kartami a to GTX780.

Zotac sa postavil do zvláštneho designu routeru, za cenu od 600 dolárov, ale zatiaľ bez bližších detailov o grafike, procesore a pamäti.

Alternate ide cenovo takmer dvojnásobne vyššie ako konkurencia s GTX760 kartami, je to hlavne pre 1TB SSD disk.

Materiel.net oproti tomu vsadil na SSHD disk a cenu znížil na 1000 dolárov, stále však relatívne vysoko.

SCAN - NC10

$1,090

CPU
Intel Core i3 4000M

Graphics
NVIDIA GeForce GTX 765M

RAM
8GB

Storage
500GB

MAINGEAR

CPU
AMD A8-5575M

Graphics
AMD A8-5575M

RAM
8GB

Storage
256 GB

Nakoniec SCAN NC 10 ponúkol zvláštny notebookový lowend za prehnaných 1090 dolárov. Reálne by to malo stáť okolo 190 dolárov.

Doplnok k Steam Machines je ešte MainGear, ktorá sa síce nedostala do oficiálneho výpisu Valve, ale vyzerá, že je najmenšia zo Steam Machines, poháňa ju AMD APU procesor, ale nemá samostatnú grafickú kartu a teda skôr od nej čakajte 720p hranie, ako 1080p.

PRI PREZENTÁCII SI NEWELL AJ ZAŽARTOVAL NA ÚKOR KONZOL. XBOX ONE TOTIŽ PRÁVE OHLÁSIL PREDAJ 3 MILIÓNY. NEWELL HOVORÍ, ŽE BUDE CHVÍĽU TRVAŤ KÝM ICH DOBEHNÚ, STEAM UŽ TOTIŽ MÁ 65 MILIÓNOV UŽÍVATEĽOV.

UŽÍVATELIA

NAJVÄČŠÍ HR

TRAFOMASTER

Ak si spomeniete na nejakú hru ktorú ste kedysi hrali čo vás napadne ako prvé? Mňa jednoznačne hrdina. Mená, ktoré pozná každý správny hráč. Mená, ktoré napriek tomu, že sú len fiktívne, majú masy fanúšikov po celom svete. Niektoré sú tak späté z hernými značkami, že hra bez nich by jednoducho nemohla existovať. Poďme sa teda pozrieť na TOP 10.

10. Commander Shepard

Desiate miesto rebríčka a na ňom sa nachádza Veliteľ Shepard. Prvýkrát sme sa z ním stretli v roku 2007 pri uvedení prvej časti hernej trilógie Mass Effect. Je nosnou postavou tejto hry, dej sa točí v podstate neustále okolo neho. Ako veliteľ vesmírnej lode SSV Normandy mal pre nás počas všetkých 3 sérií nejaké prekvapenie. Správal sa tak ako ste chceli Vy, odpovedal tak ako ste chceli vy. Bol milý, ústretový, vždy bránil česť Aliancie. No vedel byť aj krutý, ako sa ukázalo v niektorých častiach hry.
Prečo 10 miesto? Lebo sú aj lepší hrdinovia.

9. Liu Kang

Na 9 miesto som sa rozhodol umiestniť, pre mnohých neznámeho, akčného hrdinu Liu Kanga z bojovej série Mortal Kombat. Kultová postava tejto série nemohla chýbať v žiadnej časti. Jeho kombá sú nezabudnuteľné, výzor nezameniteľný. Ako jedna z mála postáv v Mortal Kombat pôsobil stále kladne. Z tejto jedinečnej hry vzišiel jedinečný hrdina zvaný LIU KANG.

DINOVIA HIER

8. Carl CJ Johnson

Ďalšia nezameniteľná tvár v našom zozname je Carl Johnson zvaný CJ. Ústredná postava GTA: San Andreas bude mnohých z nás prenasledovať až do smrti, a jeho hlášky nás budú baviť vždy. Na jeho herný chrbát mnohí z nás majú napozerané hodiny a hodiny a CJ nás ani napriek tomu neprestane baviť. Autori zvolili veľmi dobrý príbeh pre postavu, vďaka čomu nás dokázali doslova prilepiť na monitory. Carl je aj vždy bude jasnou postavou celej série GTA.

7. Ezio Auditore da Firenze

Ďalšia skvelá postava, ďalší skvelý príbeh ktorý sa za ňou ukrýva. Po nie príliš výraznom (a nutno podotknúť, neplavcovi) Altairovi, prišla do série Assasins Creed nová postava. Ezio! Sledovali sme ako rastie od mladého muža, cez jeho lásky, starosti, problémy až po jeho starobu. Každý kto hral všetky diely Assasins Creed pozná jeho príbeh. Autorom sa podarilo nádherne zachytiť neobyčajný život obyčajného vraha. A za to im ďakujme. Ezio bude ešte dlho tvárou tejto série aj keď už sú nový hrdinovia, nové príbehy. Ale do tohto rebríčka Ezio určite patrí.

5. Agent 47

Agent bez rodiny, bez minulosti, bez mena. Postava ktorá si zaslúžila celú hernú sériu. Predstavený verejnosti bol Agent 47 v roku 2000 v hre Hitman: Codename 47. A vtedy to všetko začalo. Chladný a nekompromisný zabijak bombarduje naše obrazovky doteraz v už piatom pokračovaní. A musím priznať, že stále veľmi úspešne. Struna z piána sa do krku zarezáva stále a jeho dve strieborné pištole stále veľmi dobre strieľajú aj keď už je to 13 rokov od kedy bol uvedený prvýkrát. Medzitým sa dočkal dokonca filmového spracovania, v ktorom ho bravúrne zahral Timothy Olyphant. Agent bez minulosti si jednoznačne zaslúži miesto v mojom rebríčku.

6. Tommy Vercetti

S touto mojou voľbou mnohí nebudete súhlasiť. Pre mňa osobne je však táto postava nezabudnuteľná. Vulgárny, drsný a k tomu všetkému v modrej havajskej košeli. Taký bol hlavný protagonista GTA: Vice City. No aj napriek tomuto mal niečo v sebe. Niečo čo človeka nútilo aby ho mal rád. S Tommym si mnohí z nás prežili svoju mladosť. On a Lance Vance bola dvojka na ktorú nikto z nás nezabudne. A práve pre túto moju nostalgiu som sa ho rozhodol zaradiť do rebríčka.

4. Captain James Price

Ktorú postavu si pametáte z akčnej série Call of Duty? Ja jednoznačne Captaina Pricea!
Fúzatý, bradatý štyridsiatnik nás sprevádza hrou od 2.sv. vojny až po moderné bojiská. Cynický a nie vždy príjemný vojak z povolania. Vždy nás vedel zabaviť a koľkokrát to bol práve on, čo nás počas nepríjemnej situácie zachránil v poslednej chvíli. V celej sérii sa už vystriedalo mnoho hlavných postáv no Price stále zostáva. A aj pre túto jeho vytrvalosť si určite zaslúži miesto v rebríčku a to dokonca na štvrto mieste.

3. Gordon Freeman

Medailové pozície a tú bronzovú si odnáša, GORDON FREEMAN. Hrdina Half Life, prežívší incidentu v Black Mesa. On a jeho páčidlo sú symbolom tejto hry. Postava ktorú sa nedá nemilovať. Vždy vtipný, neohrozený, rodený hrdina. Zatiaľ čo ostatní utekali, Freeman kosil zo svojím páčidlom hlava, nehlava. Kultová postava hry, nezabudnuteľný. Nedá sa ho zameniť z nikým iným. Oprávnené tretie miesto v rebríčku.

2. Tommy Angelo

Strieborná priečka putuje do Čiech. Alebo skôr do Lost Heaven? Thomas Angelo. Obyčajný taxikár alebo mafián? Jedinečná postava ktorá vošla do dejín herného priemyslu. Vtipný, nevtieravý a férový mafián. To tu predtým nebolo a dlho ani nebude. Tommy sa stal sám o sebe značkou. Podporený skvelými vedľajšími postavami, nám dokázal spríjemňovať večeri po dlhú dobu. Tommy mieri svojou neomylnou rukou do výšin a vytiahol to na skvelé druhé miesto.

1. Lara Croft

Tramtarará, znejú fanfáry a na trón vystupuje jediná ženská postava v rebríčku. LARA CROFT. Celá herná séria venovaná iba žene. Feministky sú šťastné a Lara neohrozene kraľuje. Už od roku 1996 poznáme Laru Croft. Poznáme ju z hernej série Tomb Raider ktorá sa nekonečne tiahne dejinami PC hier. Larin osud zažívame spolu z ňou už po 15 krát a Lara nás stále baví. Akčná kráľovná ktorú z trónu tak skoro nikto nezosadí.

HRY UPLYNUL

VÝMENA GENERÁCIÍ KONZOL JE V HERNOM PRIEMYSLE VŽDY VEĽKOU ZÁLEŽITOSŤOU, KTORÁ ZASAHUJE DO VÝVOJA HIER NAPRIEČ VŠETKÝMI PLATFORMAMI. TÁ DOTERAJŠIA TU S NAMI BOLA OD NOVEMBRA 2005, NO POČÍTAJME SKÔR ROK 2006, KEĎ SA TO ROZBEHLO. ZA TÝCH 7 ROKOV SA STIHLO OBJAVIŤ VIACERO TITULOV, KTORÉ V URČITÝCH VECIACH OVPLYVNILI NIELEN SVOJ ŽÁNER A STALI SA AKÝMISI TVAROVATEĽMI HIER NAPRIEČ PLATFORMAMI A ŽÁNRAMI. POĎME SI UKÁZAŤ PRSTOM NA NIEKOĽKO NAJVÝZNAMNEJŠÍCH TITULOV, KTORÉ SVOJOU EXISTENCIOU ZASIAHLI A FORMOVALI DNEŠNÚ HERNÚ SCÉNU.

Assassin's Creed

Keď Ubisoft predstavil prvý Assassin's Creed, ihneď sa stal veľkou senzáciou a tešil sa naň hádam každý. Revolučný a výborne animovaný systém pohybu po otvorenom priestranstve s parkourom bol presne ten ťahák, ktorý ľudia od (vtedy) next-genu tak trocha očakávali. A aj keď jednotka nesplnila vysoké očakávanie úplne, stal sa z nej bestseller. A na toto slovo herní manažéri veľmi dobre počúvajú. Parkourový systém sa potom snažil zapracovať aspoň v nejakom rozsahu takmer každý vývojár, čo mal niečo spoločné s mestským third-person sandboxom. A Ubisoft? Ten naštartoval svoju novú hyper značku natoľko, že tu máme každý rok jeden diel.

Grand Theft Auto IV

Nedá sa síce povedať, žeby sa hry po príchode štvrtého GTA na scénu nejako rapídne GTAčkom ovplyvnili, no aj tak by určite každý od investor vývojárov veľmi rád

LEJ GENERÁCIE

počul vetu "bude to ako GTA". Grand Theft Auto už dlho predstavuje akýsi výrazný vzor pre akčno-adventúrový mestský sandbox a štvorka (aj keď sa mi osobne až toľko nepáčila) nie je výnimkou.

The Elder Scrolls IV: Oblivion / V: Skyrim

Týmto výberom som si nebol príliš istý, no každopádne má séria Elder Scrolls istý vplyv na RPG žáner. Bethesda na jeho základoch postavila Fallout novej generácie a ak niekto ide vyvíjať fantasy RPG s otvoreným svetom, môže si byť istý, že prvé porovnanie ich hry bude s Elder Scrolls (po roku 2006 s Oblivionom a po roku 2011 so Skyrimom). Žeby TES nemal žiadny vplyv na scénu nie je reálne, veď aha s čím sami vývojári z CD Projekt RED porovnávajú svojho Zaklínača 3? Nehovorte mi, že Skyrim ich troška nepostrčil do sfér kompletne otvorených svetov. Tak isto vyvíjaná RPG Dana Vávru bude ihneď porovnávaná so Skyrimom (aj keď tu je to skôr o samotnom Vávrovi než o hre).

WII FIT

Casual hopsanie pred telkou je dnes vysoko populárne, čomu položilo základy Nintendo so svojím motion ovládaním konzoly Wii. A ak by sme hľadali jedného herného zástupcu, čo spustil príval hier na fitness tému, bol by to isto titul Wii Fit. Síce dosiahol len tretinu predajov najpredávanejšej hry všetkých čias - Wii Sports, ale aj tak je "Fit-ko" významné. Po ňom sa roztrhlo vrece z podobne založenými hrami nielen na Wii. Akonáhle Sony a MS prišli so svojimi technológiami Move a Kinect, všetci zacítili príležitosť uspieť so svojou vlastnou cvičebnou hrou a tak prišli rôzne Zumby, EA Sports Active a podobne.

Left 4 Dead

Keď tak premýšľam o tom, ktorá hra vlastne rozhýbala súčasnú módnu vlnu zombie hier, napadá Resident Evil 4. Iste, zombíci sú v hrách už dosť dlho, no v súčasnej generácii sa akosi rapídne zvýšila ich popularita. Väčšina z

tohto "typu" hier prišla s kooperáciou dvoch či viacerých hráčov. Jedným z prvých a najvýraznejších titulov, ktorý podľa mňa zahral na tieto struny, bol Left 4 Dead. Približne od tej doby sú zombíci s co-opom naozaj vo vysokom kurze a hry ako Resident Evil 5, Killing Floor, zombie módy v Call of Duty, DayZ to dokazujú. V poslednom čase sú však hry s chodiacimi mŕtvolami inšpirované hlavne populárnym seriálom The Walking Dead.

The Lord of the Rings: Online

MMORPG zo sveta Pána prsteňov to malo veľmi ťažké. Napriek svojej kvalite nebolo jednoduché uchytiť sa v žánri a balansovanie na hrane finančných problémov nebolo ničím zvláštnym, no potom ako jedno z prvých MMORPG prešlo na komplet Free to Play model, došlo v "bitke o Minas Tirith" k veľkému zvratu. Hra začala zarábať a prilákala množstvo nových hráčov. Síce LOTR Online nie je žiadnym zakľadateľom Free to Play modelu, ale asi najviac ukázalo cestu ďalším MMO-čkam. Od roku 2010 tak tento nový spôsob financovania online hier zažíva veľký rozmach a povedal by som, že úspech LOTRO má na tom veľkú zásluhu.

Uncharted

Dobrodružná séria Uncharted od autorov známych PlayStation značiek Crash Bandicoot a Jak & Daxter mala takisto dopad na svoj žáner. Trilógia, ktorej s trochou nadsádzky poslúžil Tomb Raider na inšpiráciu, sa paradoxne stala sama inšpiráciou pre reštart značky s obdarenou archeologičkou v hlavnej úlohe. Uncharted ustanovil tak pre túto generáciu novú métu dobrodružnej hry ala Indiana Jones a určite by sme našli niekoľko ním inšpirovaných hier.

Mass Effect

Kanadskí BioWare sú v RPG žánri už dlho veľmi zvučným menom a keď sa v roku 2007 objavil na Xboxe 360 ich Mass Effect, bola to presne tá hra, čo má moc stanoviť novú latku vo svojej kategórii. Zatiaľ čo sa všetky ostatné RPGčka v konverzáciách topili v strnutosti - dva uhly kamery, mimika len aby sa nepovedalo a nehovoriac o postavách, čo stáli ako soľné stĺpy, Mass Effect prišiel s dynamickým filmovým štýlom konverzácií, kde postavy počas rozhovorov aj niečo robia, kamera mení viacero pohľadov a celé to plynulo prechádza z cut-scény na dialóg a späť bez razantných skokov. Plus samozrejme výborná mimika. Odvtedy čo táto hra vyšla, snažili sa ju niektoré RPGčka v systéme dialógov napodobniť a mnohé ani neskrývali, že chcú dosiahnuť v spracovaní rozhovorov jej úroveň.

Crysis

Po svojej úspešnej prvotine Far Cry sa Crytek rýchlo dostal do prvej ligy a začal vyvíjať pre EA novú značku - Crysis. Prvé ukážky, ktoré verejnosť videla, vyrážali dych. Ani v tej dobe mladé výkonné konzoly nemali gule na to, aby niečo také dokázali (až po výmene enginu a jeho ohlodaní o 4 roky neskôr sa to stalo realitou). Crysis stanovil úplne nový level grafického spracovania a titul vizuálneho Olympu držal dlhé roky. Ešte aj dnes by patril medzi špičku. Crysis bol vynikajúcim titulom aj hrateľnostne, avšak jeho drvivá dominancia na poli technického spracovania ho urobila vo vnímaní bežnej verejnosti titulom známym hlavne pre grafiku, ktorou mal silný vplyv na hernú scénu. Mnohé hry sa mu snažili vizuálne vyrovnať. V nasledujúcich rokoch aj bolo vidno ako sa po jeho vzore objavujú ďalšie a ďalšie

tropické hry. Svoju úlohu odviedli aj módy, ktoré to v niektorých prípadoch dotiahli až na samostatné hry.

Minecraft

Kocôčky, kocôčky, kockované v roku 2011 (a vlastne už skôr cez beta test) urobili taký menší kockový ošiaľ. Za všetkým stojí človek Markus Persson alias Notch, ktorý s minimálnym rozpočtom vytvoril v Jave hru, kde z rôznych druhov kociek a funkčných obvodov sa dá vytvoriť takmer čokoľvek. Virtuálne Lego - Minecraft. Dnes už so svojou firmou Mojang má na svedomí aj konzolové a mobilné verzie Minecraftu. Verzia pre PC aktuálne má číslovku 1.7.2 a predaje dosiahli 12 miliónov len na PC. Ak si pripočítame ďalšie slušné melóniky na konzolách a mobiloch, zárobky museli byť vážne šťavnaté. To samozrejme nemohlo nechať hernú scénu na pokoji a klony Minecraftu či podobné rozpixelované arkády na seba nenechali dlho čakať. Nuž, kocky boli hodené!

League of Legends

Od dôb, keď vznikla prvá Dota, už ubehlo more času. Mód pre Warcraft 3 sa stal veľmi populárnou záležitosťou a bolo jasné, že žáner MOBA hier má pred sebou svetlú budúcnosť. A tejto príležitosti silno využil titul League of Legends. Behom štyroch rokov na trhu sa vypracoval na najväčší elektronický šport sveta a v Južnej Kórei dokonca vytláča z obrazoviek kraľujúci Starcraft 2. Ďalšie MOBA na seba nenechali čakať a dnes si možno vybrať z naozaj pestrej ponuky. Najväčší kus koláča si však ukrajujú hlavne tri hry - League of Legends, Dota 2 a Heroes of Newerth. Svoj kúsok koláča si však hodlá odhryznúť aj Blizzard, ktorý chystá svoj MOBA titul Heroes of the Storm.

Gears of War

Supersvalnatá partička vojakov bojujúcich proti príšerám spod povrchu planéty Sera sa zapísala do hernej histórie naozaj výrazne. Gears of War je hrou, ktorá veľmi ovplyvnila posledných cca sedem rokov, najmä čo sa third -person strieľačiek týka. Síce to nie je prvá hra, čo prišla so systémom krytia sa za prekážkami, avšak boli to práve Gearsovia, kto túto módu masívne odštartoval. Dnes už takmer žiadna third-person hra sa bez systému krytia nezaobíde a poďakovať sa (prípadne podľa preferencií... mať to za zlé) môžeme práve tejto hre od Epic Games.

Call of Duty 4: Modern Warfare

O veľkosti dopadu tejto hry na herný priemysel naozaj nemožno pochybovať. Keď sa v roku 2007 objavil prvý Modern Warfare, bol to megahit. Každý vydavateľ chcel odrazu svoje Call of Duty - svoju vojenskú akciu zo súčastnosti naplnenú rýchlou akciou s efektnými skriptovanými situáciami. Dokonca aj pôvodný duchovný predchodca CoD - Medal of Honor bol prinútený nechať 2. svetovú vojnu na pokoji a vrhnúť sa do dnešného víru boja proti terorizmu. Takisto sa táto hra zaslúžila aj o masívny nástup XP systému odmien/perkov v multiplayeri. Bez pochýb je tak Call of Duty 4: Modern Warfare jedným z najvplyvnejších titulov generácie.

Nasledujúce roky nás čaká ďalší posun. Uvidíme, aké nové herné prvky a zmeny v hrateľnosti nám ponúkne, pretože už táto generácia priniesla okrem dobrej evolúcie aj vagón pre core hráčov zlej evolúcie. Sám vravím: tešme sa, ale radšej ostaňme nohami pevne na zemi, herná scéna je nevypočítateľná.

FILMY

GRAVITÁCIA

MICHAL ŠKAMLA

FILM

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

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

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

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

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

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

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

10

HOBIT: SMAUGOVA PU

VLADIMÍR KUREK

Kto je vlastne Peter Jackson? Režisér legendy, ktorú už neprekoná? Ziskuchtivec, čo roztiahol útlu knižku na tri vstupné? Hračičkár, čo žije svoje príbehy na doraz? Od vyhlásenia, že z dvoch filmov o výprave k Osamelej hore bude trilógia, bolo jasné, že práve prostredný diel odhalí skutočné dôvody pre tento krok. Boli to peniaze, alebo láska k príbehu?

Začnime príbehom. Prvý diel si našiel svoj dejový oblúk v akceptácii Bilba partiou vetrom ošľahaných trpaslíkov. Druhý diel je o dôležitosti Archakamu – klenotu Smaugovho pokladu. Archakam veľmi okato preberá úlohu Jedného prsteňa z úvodnej trilógie. Je nám rovnako predstavený v osobitnom prológu, rovnako so sebou prináša hrozbu rodového šialenstva a pochopiteľne moc spájať mocnosti a rozdeľovať kamarátstva.

Pravda, aby sa k Archakamu dostali, čaká Bilba a jeho spoločníkov prechod Temným hvozdom. Domovisko Legolasa, ktorý ešte netuší, že raz bude mať za priateľa trpaslíka sa zmenilo z krásneho lesa na hnijúcu pochmúrnu pascu. Záhadný Necromant tu hromadí pavúky a orcov v húfoch. Nepriateľstvo však striehne aj na miestach, kde by mala čakať pomocná ruka. Elfí kráľ je chladne odťažitý ako hviezdy na oblohe a ľudia obchodujúci v tieni hory Erebor sú lakomí a bojazliví. Navyše Gandalfa zvedie kolobeh väčších vecí inam a všetko tak zostáva na pleciach vystrašeného hobbita a jeho čarovného prsteňa.

Nemyslím, že má zmysel viac rozprávať o tom, čo sa udeje. Poďme sa zamyslieť, ako sa to udialo a najmä prečo.

V prvom rade: PJ a jeho ľudia svetu elfov, trpaslíkov a drakov rozumejú a rovnako dobre vedia, ako robiť film. Nebudem zbytočne strácať čas chválením prostredia, väčšiny hereckých výkonov a atmosféry filmu. To všetko je veľmi príjemné.
Ďalej: problémom adaptácie Hobita vôbec nie je útlosť

STATINA

knižnej predlohy – na to je svet Stredozeme príliš čarokrásny a bohatý. Problémom je milučký, detský spôsob, akým bola kniha vyrozprávaná. To jednoducho neladí s vážnosťou a osudovosťou Pána Prsteňov. Babrácka partia dvanástich trpaslíkov, ktorí počas celej výpravy v knihe NIKOHO neporazili a vždy ich musel zachrániť Gandalf, alebo vysmievaný Bilbo, jednoducho neladí s ich drsným dedičom Gimlim, ktorý v Dvoch vežiach pešo loví mocných uruk-hai a ubráni Helmov žľab.

Práve preto Peter Jackson musí robiť voľby, ktoré by bolo lepšie nerobiť. Vznikajú tak kontrasty, ktoré príliš udierajú do očí. Na jednej strane je to očividná snaha dodať váhu a osudovosť partičke, ktorá ešte nedávno rozverne spievala pesničky, alebo ninja štýl boja Legolasa a Tauriel, ktorí v dvojici robia takú paseku, že už dávno mal byť z orcov ohrozený druh a nie hrozba. Najočividnejšou je však nelogický a zbytočný útok na draka. Áno, proklamovaný zlatý klinec Smaugovej pustatiny je v skutočnosti najhlúpejšia a najškodlivejšia časť filmu.

Nechápte ma zle. Drak vyzerá veľmi dobre a vďaka Benedictovi Cumberbatchovi znie fantasticky. Samotná akcia, jej kinetika, je vtipná, akčná a dobre sa na ňu pozerá. Len robí z divákov a aj z aktérov filmu, hlupákov. Kto sa hlási s nápadom upáliť draka, ktorý je žijúcim ohňom? Kto si myslí, že trinásť trpaslíkov dokáže to, čo nedalo ich celé kráľovstvo? Prečo si trpaslíci najali drakovi neznámeho hobita, keď mu nakoniec sami smelo pochodujú pod bruchom a on ich ani nezacíti? Prečo???

Prvé dve hodiny filmu som bol milo prekvapený a užíval si Hobita omnoho viac ako pred rokom. Tradičné pomrknutia (opäť grgajúci Jackson v Hôrke, odkaz na Gimliho) sú veľmi milé a pomáhajú vnímať príbeh, ako súčasť vecí, ktoré prídu. Potom príde návšteva v Jazernom meste a tá pridáva zopár postáv, ktoré sú trochu nadbytočné a trochu klonom iných (aj vám prišiel prisluhovač starostu ako klon Grímu Červivca?). Až po hádanky s drakom som však stále poškuľoval po najvyššom hodnotení. Potom sa už nedá.

Na úvodnú otázku je podľa mňa jednoznačná odpoveď. Jackson je hračičkár, ktorý si nevie odoprieť maškrtu. A keďže tentoraz výnimočne na tom štúdio neprerobí, ale zarobí, tak sú všetci spokojní. Alebo nie?

P.S. Predstavujem si, že pred rokom mal PJ v hlave takýto nejaký monológ: „Nemôžeme predsa ľuďom pustiť 5 hodín filmu o drakovi a ukázať im najskôr iba jedno oko a potom krátky dialóg so zlodejom. Ľudia chcú draka. A navyše, keď sme ho tak pekne urobili. Poďme sa s ním hrať. Zabudnime na to, že Smaug by ich hneď vyňuchal a pochytal. Trochu si pobehajú hore dole a dajú pekný teamwork. To bude cool."

Škoda.

8.0

NYMFOMANKA I

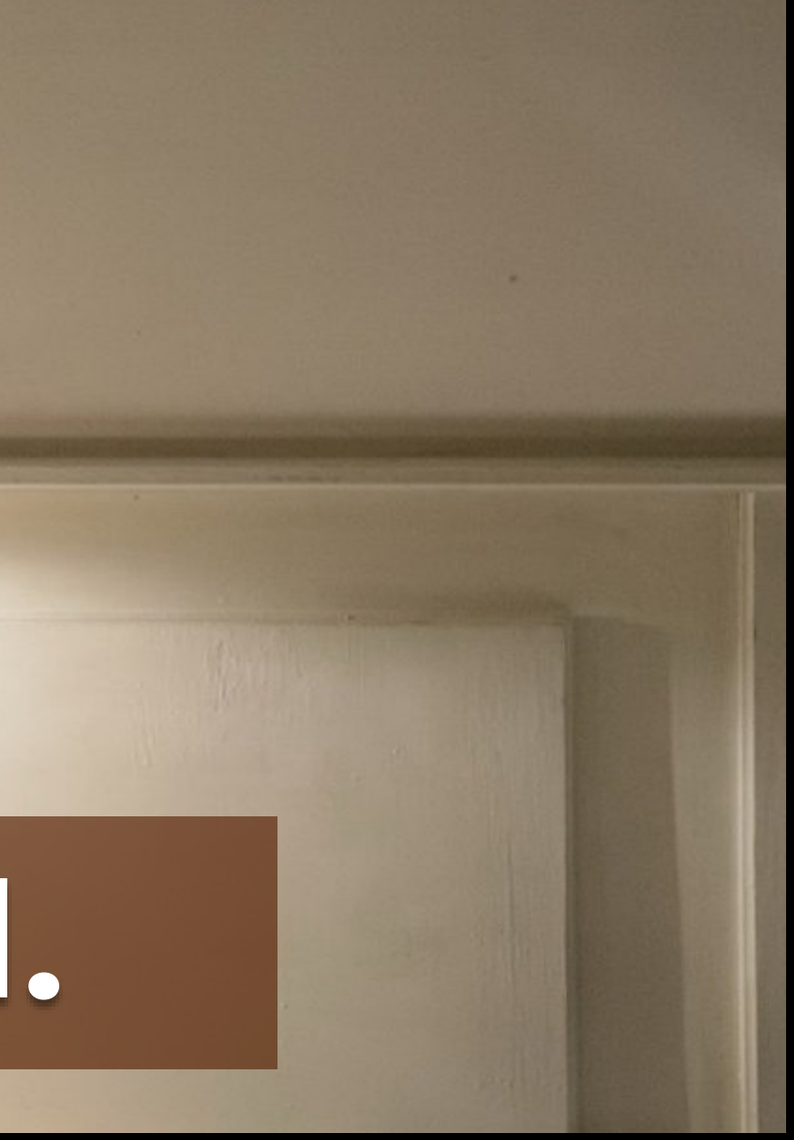
FILM

ZUZANA ŠTEFUNKOVÁ

POST POPREDNEJ AUTORSKEJ OSOBNOSTI PRINÁLEŽÍ (ASI BEZ DISKUSIE) REŽISÉROVI A SCENÁRISTOVI LARSOVI VON TRIEROVI. SPOLOČNE S THOMASOM VINTERBERGOM UKÁZAL V DEVÄŤDESIATYCH ROKOCH MINULÉHO STOROČIA SVETU DÁNSKE KINO V SUROVEJ, NEPRIKRÁŠLENEJ PODOBE. NEUTÍCHAJÚCA TÚŽBA ZAUJAŤ SA STALA PRIMÁRNOU SÚČASŤOU TRIEROVEJ TVORBY, I NAPRIEK TOMU, ŽE OD STRIKTNÝCH PRAVIDIEL SVOJHO MANIFESTU VPLYVOM ČASU UPUSTIL, RÁZ ORIGINALITY A (STUPŇUJÚCEJ) KONTROVERZNOSTI SI PONECHÁVA I NAĎALEJ.

Najnovšia snímka Larsa von Triera vznikla ako posledná, uzatvárajúca časť trilógie depresie. Po temnom Antikristovi a apokalyptickej Melanchólii prišla rada na Nymfomanku. (Pre vytvorenie intenzívnejšieho a dlhšie trvajúceho diváckeho zážitku sa film v tuzemskej kino distribúcii uvádza v dvoch oddelených častiach).

Depresia ako múza poháňajúca režiséra v práci zanechala svoje otlačky i na postavách spomínaných snímok. V Antikristovi bojuje nešťastná dvojica, po strate svojho jediného syna, s vlastnými démonmi. V Melanchólii vháňa neodvratná skaza Zeme Justine do úzkostlivých, skľučujúcich stavov. Hrdinka Nymfomanky vníma samu seba ako vydedenca spoločnosti. Vedomá vlastného spoločenského opovrhnutia rozpráva svoj príbeh náhodnému



záchrancovi. Krok za krokom ho vpúšťa do svojho osobného sveta.

Ďalšími spoločnými prvkami upevňujúcimi snímky v kontexte trilógie je prítomnosť Charlotte Gainsbourg, jednoslovné negatívne názvy filmov ukrývajúce hlbšiu rovinu, rozkúskovanie príbehu na kapitoly, či dráždivá sexualita. Práve prezentácia intímnych partií, ženská nahota či pohlavný styk sú pre Nymfomanku tým hlavným prvkom na ktorom stojí z veľkej časti celou svojou váhou.

Za šokujúci, lascívny pojem ukryl Trier (aspoň z časti) to, čo sa od neho dalo očakávať. Je to však na Triera dostačujúce? Od autora Antikrista som osobne očakávala viac, nie že by som bola sklamaná, ale jednoducho nerada skáčem ľudom na lep. Masová kampaň sľubujúca erupcie vzrušenie a vyvrcholenie známych tvárí (aspoň po uvedení prevej časti) pripomínalo lživú, sexy reklamu pozoruhodného titulu Spring Breakers režiséra Harmony Korineho.

TRIER VŽDY VEDEL AKO ZAUJAŤ A AK TO NEVYŠLO NA POLI FILMU STIAHOL NA SEBA POZORNOSŤ INOU CESTOU, NAPRÍKLAD ANTISEMITISTICKÝMI NÁZORMI. JEDEN ZO ZNEPOKOJIVÝCH/ALIBISTICKÝCH VÝROKOV SI NEODPUSTIL ANI V ÚVODE NYMFOMANKY. OTVORENE, SKÔR, AKO SA CELÉ ROZPRÁVANIE ZAČNE, VYSTRÍHA DIVÁKA, ŽE VERZIA S KTOROU O NIEKOĽKO MÁLO MINÚT PRÍDE DO KONTAKTU PREŠLA CENZÚROU S JEHO VEDOMÍM, ALE BEZ JEHO PRIČINENIA.

8.0

HRY O ŽIVOT: SKÚŠ

MICHAL KOREC

KONEČNE DOBRÝ FILM PODĽA TÍNEDŽERSKÉHO BESTSELLERU. PO NÁDHERNÝCH BYTOSTIACH, HOSTITEĽOVI ALEBO MESTE KOSTÍ PRICHÁDZA ADAPTÁCIA DRUHEJ ČASTI KNIŽNEJ TRILÓGIE HIER O ŽIVOT. PRVÝ DIEL PÔSOBIL VÝBORNE, KEĎ GARY ROSS NASADIL NERVÓZNU VÍZIU DYSTOPICKÉHO PANEMU POSILNENÚ RUČNOU KAMEROU A DRAMATICKÚ HODINU V BOJOVEJ ARÉNE. ISTEŽE, MNOHÍ BUDÚ REPTAŤ SLOVÍČKA BATTLE ROYALE, ALE HRY O ŽIVOT PONÚKAJÚ VIAC AKO IBA ZABÍJANIE NÁSŤROČNÝCH V ARÉNE. A PRÁVE TO CHCE VIDIEŤ DIVÁK ROZPRACOVANÉ V DRUHEJ ČASTI.

Skúška ohňom sa začína hneď po skončení 74. hier, keď sa Katniss a Peeta vrátia do dediny víťazov vo svojom distrikte a má začať ich turné po ostatných častiach Panemu. Prezident Snow navštívi Katniss a vyhráža sa vojnou, lebo jej víťazstvo dalo ľuďom nádej. No situácia sa zhoršuje, príchod do iných miest a nutnosť stáť pred rodinami pozostalým doľahne na Katniss i Peeta, ktorí sa nedržia prejavov a podľahnú citom. No Capitol začína nasadzovať ostrejší režim proti občanom a na obzore sa črtajú 75. hry o život. Raz za 25 rokov môže nastať v hrách zaujímavý zvrat: a aby Snow zarazil nádeje ľudí, žrebovať bude z existujúcich víťazov hier – v aréne sa proti sebe postavia dva tucty bojovníkov, ktorí už prešli vražedným vyraďovaním a teraz ich režim postaví znova.

Najväčšiu obavu, ktorú som zo Skúšky ohňom mal je, že to bude opäť to isté, čo v prvom dieli, akurát najprv sa budeme motať po iných distriktoch a v druhej polovici príde zas vražedná akcia. Druhý film skočí do deja, 45 minút sa venuje životu po hrách i turné. Z častí Panemu neuvidíme veľa, spočiatku sa veľa kecá i málo deje. Scenár sa vracia k minulosti, neuháňa vpred. Fanúšikovia knihy a diváci dychtiaci po popise Panemu (som ním od finále

KA OHŇOM

prvého dielu) budú spokojní, ostatní sa prehryzú, ale v porovnaní s prvým dielom nie je prvá tretina novinky taká svieža.

Nuž, Skúška ohňom má náročnejšiu úlohu – kúzlo prvého filmu, kde sme spoznávali Panem, systém žrebovania, mentorov, sponzorov, tréningov a samotných hier je preč. Nahrádza ho ťažká budúcnosť bez východiska, kde Capitol míňa obrovské peniaze na jubilejné hry a odvádza pozornosť od reálnych problémov ľudí. Je tu ťažká politika, hnusné zriadenie a zrady v systéme. Prvá ukecaná tretina je zrazu preč a prichádzajú nevinné obete, scény popráv a vyostruje sa moc. Prezident Snow tlačí, na scéne je nový tvorca hier a Philip Seymour Hoffman ho hrá presvedčivo, s nadhľadom i cťou chce ničiť. Druhá tretina nám ukáže v Capitole štart 75. hier, nových súťažiacich a prekvapivo odpor z iných strán. Posledná hodina sa venuje opäť boji v aréne a nie je to iba obyčajná variácia. Tentoraz bude súťaž prebiehať inak, všetci sú znalí pomerov, vedia, že aliancia pomôže a keďže každý vyhral inak, môže sa realizovať proti víťazom odlišnou stratégiou. Tropické prostredie a prales dávajú filmu nový nádych, toľko spomínaná ručná kamera je preč (hoci pár divákov o ňu nerado príde) a veľké celky lepšie dajú pocítiť odlišné hrozby v aréne. Tvorcovia sú skutočne ľstiví, ale súťažiaci nezomierajú ľahko.

Prvotné očakávania boli vo finále uspokojené odlišným spôsobom. Bažil som po zárodku revolúcie i víťaznom turné, no práve úvodná tretina je skôr rozťahaná a potom naberie film dobré tempo i spád. Obával som sa, že boj v aréne prinesie „to isté“, v skutočnosti však výborne graduje dvaapolhodinovú drámu a oveľa lepšie vykresľuje charaktery súťažiacich. Poďakovať môžeme aj lepšiemu obsadeniu – Jeffrey Wright, Jena Malone či spomínaný Hoffman sú kvalitné prírastky. Ústredná trojica výborne hrá a Jennifer Lawrence posilňuje svoj charakter vynikajúco. Woody Harrelson a Elizabeth Banks sa posúvajú ďalej a neviem sa dočkať ako nastúpi v budúcom dieli Julianne Moore.

Francis Lawrence má sériu pevne v rukách a prechod od režiséra Garyho Rossa zvládol. Skúška ohňom nie je iba obávaný remake, veľmi dobre nadväzuje na prvý diel a sága je rozohraná, zmysel hier skloňovaný. Skúška ohňom ako druhý diel v sérii má ťažkú úlohu v tom, že nemá ten osviežujúci začiatok alebo grandiózne finále, ale je to silný celok a zhutňuje atmosféru, vylepšuje postavy a ich motivácie, kráča ďalej a končí v najlepšom – je ešte otvorenejší ako prvý diel a to vždy v sérii poteší. A zároveň aj nie, lebo do prvej časti finále ostáva ďalší rok a teraz ostáva zodpovedať iba jednu otázku: ako chcú autori rozdeliť Drozdajku. Veľmi silná osmička (čitatelia dajú deväť) a spokojnosť – túto sériu treba vidieť.

8.0

ĽADOVÉ KRÁĽOV

MICHAL KOREC

DISNEY SA PO 20 ROKOCH VRACIA K TOMU, ČO MU IDE NAJLEPŠIE: ANIMÁKU S PRINCEZNAMI. V DÁVNYCH ČASOCH NÁM SNEHULIENKU, POPOLUŠKU, ŠÍPOVÚ RUŽENKU A PRIDAL AJ KRÁSKU BELLE, NO POTOM PREŠIEL NA INÉ LÁTKY. ALE RAPUNZEL A NA VLÁSKU OKÚZLILA VŠETKÝCH A TERAZ PRICHÁDZA PRÍBEH, KDE SÚ SILNÉ ŽENY AŽ DVE...

Dve princezné Elsa a Anna žijú bezstarostne detské životy. No Elsa má schopnosti zmraziť predmety, tvoriť ľadové dráhy či spustiť sneženie. Jej moc pri detskej hre zasiahne Annu a odvtedy vyrastajú separátne. Rodičia zahynú pri búrke na mori a po dovŕšení 21. narodenín sa otvoria brány kráľovstva. Prídu mnohí hostia vrátane princa Hansa, ktorý sa do Anny zaľúbi – ale Elsa im nedá súhlas na manželstvo, jej hnev vrhne kráľovstvo pod hrubú vrstvu ľadu a vydá sa na Severnú horu, kde žije v obrovskom ľadovom paláci. Anna sa rozhodne ísť za sestrou, prehovoriť ju na návrat a po ceste stretne mladíka Kristoffa so sobom Swenom i snehuliaka Olafa.

Ľadové kráľovstvo je Disneyho vzdialená adaptácia Andersenovej Ľadovej kráľovnej, no jeho smutný príbeh museli obzvláštniť a inak nakombinovať, aby ho sprístupnili súčasnej generácii. Má to svoje výhody i slabiny – najmä pri celkovom pohľade. Verní fanúšikovia či niektorí dospelí dostanú niečo úplne iné, ale ich ratolesti môžu pozerať od úžasu na skvelú animáciu či vybrané dejové momenty.

Podobne ako v iných disneyovkách, diváka nešetrí už prológ – a tu za 10 minút stíha neskutočne veľa. Celé detstvo, nehodu rodičov, štart dospelosti. Ešteže tempo na

chvíľu spomalí, inak by bolo Ľadové kráľovstvo nevídany epický kus. Ani v ďalších častiach sa nedeje málo, postavy majú rôzne motivácie. Nemožno hovoriť o typických archetypoch, konanie postáv sa často mení a nevyhradia sa jednoznačne na stranu dobra či zla. No kvôli tomu chýba tejto rozprávke riadny zloduch: Elsa snaží byť ľadovou kráľovnou, no Disney nemá to srdce urobiť z princeznej úplne neľútostnú osobu. V rozprávke musí byť povedané, čo je dobré a čo zlé, aby sme vedeli komu fandiť. Na druhej strane dej obsahuje viaceré dramatické scény a vo finále môžete mať pocit, že ste videli prešpekulovaný a bohatý film, pestrý mix rozprávkových momentov, len neboli zhodne rozložené sily.

Nová disneyovka stopercentne plní svoju funkciu v iných klasických atribútoch. Vedľajšie postavičky sú mimoriadne podarené na čele s vtipným snehuliakom Olafom, ktorý má len jedinú chybu: príde až po 40 minútach. Je skvelý, má podarené jednovetné vtipy, sám si zaslúži extra bod. Sob Sven sa síce chová ako kôň z Na vlásku (opäť imitácia psa), ale jeho kreácia poteší. Aj čistinka trollov poteší.

Často sa tu spieva. Kvalitne a vďaka dvom princeznám dominujú duety. V detstve, dospelosti, v paláci i na cestách. Speváčky v dabingu majú čo robiť, najmä scéna stavby ľadového paláca je prvý vrchol filmu a núka silné emócie smútku i odhodlania. Duety sú pri dvojici Hans-Anna a najlepším sólistom je Olaf s ódou na leto. Piesne sú odlišné od disneyoviek 90. rokov, ale viaceré si ľahko zapamätáte.

Po vlaňajšej Legende o strážcoch je Ľadové kráľovstvo ďalším dôkazom, ako sa dá nádherne pracovať s animáciou snehu a ľadu, najmä keď jeden charakter má takmer neobmedzené možnosti elementu. Zimná paleta farieb, zasnežené scenérie alebo ľadové dotyky okamžite meniace prostredie berú znova dych. V kombinácii s dramatickou scénou (útek z paláca, tvorba nového) i dobrou kamerou dokážu byť mimoriadne pôsobivé. Pozitívne hodnotím aj 3D pre úvodnú scénu či niektoré akčné scény. Nie je tu síce toľko akcie a dynamických animácií ako pri Na vlásku, no ľadový palác i finále berú dych.

Na naše pomery sa vydaril aj relatívne náročný dabing – popri dialógoch treba veľa spievať a výsledok je dobrý. Špeciálne ocenenie patrí Mariánovi Labudovi mladšiemu za jeho sympatického Olafa, ktorý je veľmi podobný originálnemu hlasu a predsa svojský.

ĽADOVÉ KRÁĽOVSTVO JE NADPRIEMERNÁ DISNEYOVKA, KTORÁ JE SÍCE DEJOVO PREŠPEKULOVANÁ A CHÝBA JEJ SILNEJŠÍ ZÁPORÁK, NO BOHATÉ DIANIE, VTIPNÉ POSTAVIČKY, KVALITNÉ PIESNE A VÝBORNÁ ANIMÁCIA SÚ SILNÉ LÁKADLÁ PRE NÁVŠTEVU KINA.

8.0

RIVALI

MAREK HUDEC

FILM

DOBRÝ DEŇ, VÍTAM VŠETKÝCH FANÚŠIKOV FORMULY 1.

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

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

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

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

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

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

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

8.0

SVETOVÁ VOJNA Z

MICHAL KOREC

SVETOVÁ VOJNA Z NIE JE TYPICKÝ BLOCKBUSTER. HOCI ČELIL MNOHÝM PRODUKČNÝM KOMPLIKÁCIÁM, REŽISÉR MARC FORSTER Z NEHO VYŠIEL AKO VÍŤAZ – VÝBORNÝM SPÔSOBOM SPOJIL AKCIU, TRILER I RODINNÚ DRÁMU DO JEDNÉHO CELKU.

Za niekoľko dní sa strhne globálna epidémia. Americké mestá padajú za radom, ani ostatné kontinenty nie sú v bezpečí a Gerry Lane, bývalý vyšetrovateľ OSN, uteká s rodinou z infikovanej Philadelphie. Našťastie sa dostane do Newarku a odtiaľ ho OSN transfer dostane na bojovú loď. Vďaka jeho bohatým skúsenostiam je nasadený do tímu, ktorý má ozrejmiť pôvod pandémie. Vydá sa do Južnej Kórey, neskôr do Izraela a cieľom je nielen zastaviť globálnu hrozbu, ale vrátiť sa k rodine.

Efektne zostrihané úvodné titulky hovoriace o zdravotných hrozbách ešte o zombies nehovoria. Raňajky vám načrtnú potrebu akcentovať rodinnú drámu. V prvej hromadnej scéne s Pittom v uliciach Philadelphie najprv netušíte ako sa protivníci predvedú, ale ich nástup je zaujímavý. Forster vás drží v nevedomí, vidíte iba humbug rovnako ako Brad Pitt. Nad hlavou lietajú tri helikoptéry a vy už-už čakáte pôsobivý money-shot na obrovský boj, a stále neprichádza. Je tu chaos, napätie a až ku koncu scény sa kamera vzdiali a vidíte masový záver. Všetko, čo sľúbil prvý trailer, sa minie do polhodiny. Ako môže teda film zaujať a ukázať niečo viac?

Hoci scenár bol prepisovaný, na výsledku to nie je príliš vidieť. Ak by ste o patáliach nevedeli, s jedinou výnimkou pôsobí Svetová vojna Z kompaktne. Má výborný spád a väčšinu času neviete, čo bude nasledovať – na poli blockbustrov vítané plus. Ani zasadenie Brada Pitta do roly vyšetrovateľa nepôsobí neprirodzene, čakáte od jeho existujúcich skúseností určité deduktívne metódy. Pitt z plátna takmer nezlezie a ťahá celý film – nie je to jeho one-man show, ale solídne spracovanie bezradného ľudstva a šikovného muža v teréne. Ďalším pozitívom je, že pátranie po pôvode nákazy nekopíruje ani Soderberghovu Nákazu – Svetová vojna Z má podstatne rýchlejší nábeh epidémie, vyšetrovanie má iný štýl a nie je také dokumentárne.

Je to globálny akčný dramatický triler; miestami je neskutočné sledovať, ako sa tri žánre postupne striedajú, každý z nich obstojí na svojom poli a vo výslednom celku sa vzájomne nevybíjajú, naopak môžu sa vhodne obohatiť. V prvom rade funguje línia trileru – či už v samotnom vyšetrovaní, keď Pitt cestuje po svete a snaží sa nájsť pôvod. A rovnako intenzívny je triler aj v momente, keď je napríklad štvorčlenná rodina uväznená v paneláku a snaží

sa dostať z bytu na strechu. Forster šponuje nervy na maximum, hru s farbami i svetlom (má rád červenú, modrú a najviac tmavú) zvláda výborne a exceluje mu aj mix zvukových efektov. Každé bliknutie lampy či pohyb a dotyk (zombies sú citliví na zvuk) vypĺňa skvelú atmosféru. Občas som sa cítil ako pri hraní prvého Resident Evil, kedy napätie a vnútorný strach prebilo akciu. Tie scény pôsobia rovnako.

Pokiaľ ide o akciu, vo filme je päť kľúčových scén, sú natočené zručne, a film na nich nestavia. Sú súčasťou Pittoveho putovania, úvod vo Philadelphii, aj útek na helikoptéru. Tvorcovia sa radi hrajú s prostredím, inak vyznie nočný útok v Južnej Kórei a opačne scéna v Izraeli. Autori neodolali a po veľkých priestranstvách dodajú aj top akciu v uzavretom priestore, kde slúži rovnako dobre aj napätie. Zombies útočia vo svorkách a sú výborne animovaní. Hoci v poslednom akte sa spýtate, či sú ešte vážni, keď cvakajú zubami a vlečú sa. Do toho sa hlási o slovo dráma. Najprv prvé scény, ktoré tvoria pokojnú náladičku, aby mohla rýchlo skončiť a potom prestrihy na bojovú loď, kde Pitt odloží svojich milovaných. Línia rodinnej drámy sa rovnako kvalitne stará o vyvedenie z miery bežného letného filmu – pritom pár telefonátov i strach manželky sú celkom pochopiteľné vo vzniknutej situácii. Dráme výborne pomáha obsadenie nenápadnej Mireille Enos ako Pittovej manželky. Ženské osadenstvo dopadlo dobre aj vďaka Danielle Kertesz ako vojačky Segen.

8.0

MNOHÍ SVETOVEJ VOJNE Z NEVERILI, MNOHÍ JU NEMALI VO SVOJOM HĽADÁČIKU LETNÝCH PREMIÉR (SPOČIATKU ANI JA), ALE VÝSLEDOK JE O TO LEPŠÍ. MARC FORSTER NAKRÚTIL VÝBORNÚ KOMBINÁCIU TROCH ŽÁNROV VO VÁŽNOM CELKU, KTORÝ NAKONIEC POZITÍVNE PREKVAPIL. JEDNO-DVE MALÉ KLIŠÉ BOKOM, ZOMBIES UŽ NIE SÚ IBA NA SMIECH A TUPÚ AKCIU.

TRAILER >>>

DIVOKÝ DJANGO

MAREK HUDEC

MILÍ DIVÁCI,

ak sa rozhodnete investovať peniaze do lístka na nový film Quentina Tarantina, vedzte, že váš čaká predovšetkým príbeh o krvavom vyslobodení. Sadnite si bližšie, napríklad do prvého radu, aby ste videli, ako sa z otroka stane najrýchlejší pištoľník amerického juhu. Ostávajú tri roky do občianskej vojny, ale Django Vám spolu so svojím „partnerom" Dr. Schultzom už teraz predvedú, ako z otrokárov striekajú gejzíry vnútorností a krvi. Naučíte sa, prečo je dôležité, aby na svete existovali lovci odmien, čo je to frenológia a ak budete dámy pozorné, uvidíte bez nohavíc hlavného hereckého predstaviteľa, pána Foxxa. Ostatní džentlemeni samozrejme nezaostávajú: pán Waltz pozná veľa jazykov, pán Dicaprio je slizký ako kobra a pán Jackson zlý ako pondelok.

Nezabúdajte, že Divoký Django je údajne druhým filmom v Tarantinovej zamýšľanej trilógii (prvým boli Nehanební bastardi). Majte tiež na pamäti, že ste naňho čakali tri roky a že sa v ňom objaví (okrem iných) Franco Nero. A po tom, čo ste všetky tieto informácie spracovali a pravdepodobne si prečítali aj iné nadšené názory – skúste stlmiť svoje očakávania na minimum. To iba v prospech Vašich záujmov mať čo najlepší zážitok.

PS: Okrem bielej torty od pána Candieho ochutnajte aj čokoládovú.

MILÝ PÁN TARANTINO,

ste neuveriteľný režisér. Nezabudnem na finále Vašich Nehanebných bastardov, kde ste porazili Hitlera a zároveň dokázali, že historicky presný prístup je v tvorbe umenia preceňovaný. Ste aj znamenitým scenáristom – nikto nedokáže zaručene povedať prečo sú Vaše (často) štvrťhodinové dialógy ozdobami filmových masakrov. Podarilo sa Vám obsadiť niekoľko prvotriednych hereckých mien a nepochybujem, že oko nejedného westernového nadšenca zvlhlo, keď ste použili hudbu Ennia Morriconeho. Máte zábavné nápady plné tvorivosti a odvahy – nie veľa režisérov sa totiž odváži parodovať rasizmus a zároveň ukázať jeho krutosti. Odvážim sa povedať, že právom zastávate pozíciu filmárskej ikony deväťdesiatych rokov a nového tisícročia. Teším sa na všetky projekty, ktoré by ste v budúcnosti chceli natočiť – či už pokračovanie Kill Bill, osudy bratov Vegovcov, alebo ďalšiu bondovku (ak by ste si to rozmysleli). Veľa šťastia.

MILÝ PÁN TARANTINO,

píšem Vám znova, lebo som si zložil farebné okuliare fanúšika. Zdá sa mi to, alebo niekedy zanedbávate príbeh v prospech efektu? Nie je dej príliš lineárny? Hlavné postavy bez väčších problémov vykorčuľujú každú starosť a kde sa stratila mrazivosť dialógov? Je to tým, že motívy záporáka sú väčšinu snímku známe? Adrenalín, ktorý na plátne počas druhej polovice Nehanebných bastardov takmer neustále bubnoval sa tentoraz vynoril iba v jednej scéne „poslednej večere." Mnohé scény sú už súčasťou takzvaného tarantinovského klišé a použitie rapovej hudby v príbehu z deväťnásteho storočia považujem za prehnané. Nenazvem Divokého Djanga sklamaním a ospravedlňte moju trúfalosť. Očakávania predbehli Váš film a to sa nemalo stať.

MILÍ AMERIČANIA,

napriek vzneseným námietkam k osobe pána Tarantina, musím vyzdvihnúť jeho film oproti oscarovému konkurentovi v podobe pána prezidenta Lincolna. Viem, že si veľmi vážite pána Spielberga, za to, že o Vašej najslávnejšej historickej postave nakrútil vyše dvojhodinový (a povedzme si úprimne, trochu nudný) snímok. Nielenže v Djangovi uvidíte (ehm falošnú) krv a reálne utrpenie, spoznáte aj zaujímavejších hrdinov, než akí vystupujú v Lincolnovi. Aktéri dobovej drámy toho totiž okrem politikárčenia veľa nerobia. Django a jeho stúpenci oproti tomu bojujú proti otroctvu holými rukami a koltami, okrem senátnych parochní nasadzujú vlastné životy. Je to lepšia zábava, verte mi a nedávajú sa snáď Oscary aj za jedinečnosť?

Žáner: Western

TRAILER >>>

8.0

OHNIVÝ KRUH

MICHAL KOREC

FILMOVÁ RECENZIA

V PACIFICKOM OCEÁNE VZNIKLA TRHLINA, KTOROU PRÚDIA ČORAZ VÄČŠIE MONŠTRÁ MENOM KAIJU. OBYVATELIA ZEME SA IM BRÁNIA VYTVORENÍM ZBRANÍ, OBROVSKÝMI MECHAMI JAEGER, KTORÉ OVLÁDAJÚ DVAJA PILOTI SO SYNCHRONIZOVANOU MYSĽOU. PRED SIEDMIMI ROKMI ZAČALI ÚTOKY, NO TERAZ KULMINUJÚ. VELITELIA VŠETKÝCH KRAJÍN, KTORÍ SA PODIEĽAJÚ NA FINANCOVANÍ JAEGEROV VŠAK VIDIA LEPŠIU PRÍLEŽITOSŤ V STAVANÍ MÚROV A BOJOVÁ JEDNOTKA MÁ UŽ IBA NIEKOĽKO MESIACOV, ABY POTVRDILA SVOJ VÝZNAM A NAJMÄ SA S INVÁZIOU POKÚSILA SKONCOVAŤ.

Myšlienka za vznikom Pacific Rim je jednoduchá: Guillermo del Toro ovplyvnený japonským animé (a je naivné myslieť si, že nie je) naháňal svoj detský sen tak dlho, kým sa úspechom Transformers presvedčení Warner Bros. nerozhodli investovať 180 miliónov dolárov a dali mu zelenú. Výsledok presne napĺňa snové predstavy dobrého vizionára s mládežníckou fantáziou: koniec sveta sa blíži, posledná nádej leží na pleciach vybranej skupinky ľudí a v poslednej minúte sa budú hľadať aj dobrovoľníci na obetu za záchranu ľudstva.

Pacific Rim je v tomto lete jeden z filmov, ktorý skrýva relatívne málo prekvapení a 131 minút ide na istotu. Oproti Mužovi z ocele, Svetovej vojne Z či Osamelému jazdcovi nečakáte výrazné zvraty, zmeny nálad či kombá žánrov. Del Toro doručí presne žánrový mix, len občas príde malý trik. Napríklad úvod je dynamický a v rýchlom strihu rozpráva o invázii Kaiju, tvorbe programu, prvých bojoch, úspechoch, zábery sa striedajú, až si ich nestačíte vychutnať. Je to protiťah na divákov, ktorí dúfali, že najprv budeme dlho sledovať útoky Kaiju, vznik odporu a až potom príde prvé víťazstvo našich. Časť záberov sme videli v traileroch, čo je fajn – retrospektíva úvodných titulkov síce nemá potrebnú emóciu, ale po pár minútach nás rýchlo vrazí do boja, kde dôjde k osudovému momentu hrdinu. Del Toro do prvých 17 minút a objavení titulku zhutnil pomaly dej prequelu a až potom sa začne venovať hlavnej porcii: osudovému boju, kde ide o všetko.

Keď Pacific Rim spomalí tempo a nahliadneme do srdca odporu, čakajú nás osvedčené žánrové momenty. Do finálneho boja sa chystajú čínske trojičky, ruská dvojica, otec so synom z Austrálie. Jasné archetypy, ku ktorým sa pridá hrdina a nádejná adeptka z Japonska s minulosťou a cieľom. Vzniknú sympatie i sváry, prídu osudové rozhovory i monológy. Scenár je v tomto smere milosrdný, scény majú svoje miesto a slúžia väčšinou ako dobrý oddych medzi megaakčnými sekvenciami. Del Toro úspešne prepašuje aj odľahčené momenty v podobe dvoch vedcov študujúcich Kaiju orgány alebo špičkovú vedľajšiu rolu Rona Perlmana. Pri dĺžke 131 minút je podstatné, že tieto scény nezavadzajú, dokonca vám bude imponovať, že sa im del Toro venuje možno viac ako histórii Kaiju. Stále však platí: zlý syn sa polepší, nafúkanci prinesú obete atď. Celý čas sa bavíte na tom, ako scenáristom celok pasuje do seba a v duchu si odškrtávate kľúčové momenty.

No všetci idete na megalomanskú akciu – a ruku na srdce, toto je najväčší devastačný blockbuster roka. Ak

ste mali pri Mužovi z ocele pocit, že je príliš akčný, lebo tam lietajú lokomotívy, na Pacific Rim do sály idete na vlastné nebezpečenstvo. Hneď prvý boj berie dych a del Toro postupne začne vrstviť útoky. Cez trhlinu nepríde jeden, ale dvaja Kaiju. Proti nim nepochoduje jeden, ale traja Jaegeri. Sú tu obrovské scény na mori i v Hongkongu, a hoci spočiatku majú krátku stopáž, potom na nej del Toro pridá. Čo je však horšie, väčšina akcie sa odohrá v tme a počas dažďa, čo malo určite dobrý vplyv na rozpočet, ale horší na orientáciu v boji, t.j. kto sa s kým bije, akú časť zasiahol či akú zbraň použil. Súboje sú zábavné, obrovské lode nájdu využitie ako zbraň a celkovo je akcia podstatne väčšia ako v Transformeroch či Mužovi z ocele. Užijete si ju a len jedna scéna je už príliš dlhá. Ale finále stojí za to vrátane total deštrukcie. Nehovoriac o úchylke režiséra ukázať nám Kaiju mozog, orgány atď. V tom smere sa rukopis režiséra nezaprie a fanúšikovia budú nadšení.

Hudba je dunivá, ale nie výrazná, triky sú solídne a herci zdatne sekundujú. Na čele je Idris Elba, ktorý je prekvapením a strháva pozornosť na seba, paleta mladých hercov na čele s Charlie Hunnamom je vhodne vybraná a Rinko Kikuchi s niekoľkými japonskými hláškami skrátka nedá nikomu na moment pochybovať, že toto je americký Neon Genesis Evangelion bez hlbokej filozofie, akurát s vysokým stupňom zábavy.

8.0

Nič viac nečakajte. Megalomanskú zábavu, heroickú, hlučnú, trikovú náročnú. Hranice trikov sa posunuli ďalej, Guillermo del Toro si naplnil svoj sen. Raz za čas padne taký film vhod. Len žiadnu dvojku, prosím.

PS – Tí, čo nevedia, čo je Neon Genesis Evangelion alebo nie sú po Mužovi z ocele pripravený na ďalšiu veľkú akciu, dajte body dole.

TRAILER >>>

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

WOLVERINE

MICHAL KOREC

NOVÝ FILM Z X-MEN UNIVERZA POVOLÁVA DO AKCIE WOLVERINA A CHCE ZNOVA SLÚŽIŤ AKO SONDA DO JEHO VNÚTRA. HUGH JACKMAN MÁ PRIESTOR, PÁR VÝBORNÝCH AKČNÝCH SCÉN A V IKONICKEJ ROLI PRI SOLÍDNOM SCENÁRI NESKLAME.

Logan trúchli niekde v horách pri Yukone, sníva sa mu o Jean Grey a hľadá vnútorný pokoj. Navštívi ho Yukio, drobná Japonka s červenými vlasmi, ktorá ho pozýva k svojmu zamestnávateľovi do Tokia. Chlapíka menom Yashida zachránil Logan počas druhej svetovej vojny, keď dopadla atómová bomba na Nagasaki. Teraz sa mu chce odvďačiť na sklonku života a ponúknuť mu dar: zbaviť ho nesmrteľnosti, aby mohol dožiť ako smrteľník. Lenže v tú istú noc sa situácia zmení a Logan musí zrazu chrániť Yashidovu vnučku Mariko pred náletmi Yakuzy a odhaliť jednotlivé roly členov Yashidovho klanu – za tri generácie sa veľa zmenilo.

Wolverine má spočiatku náročnú úlohu pre bežných filmových divákov i fanúšikov komiksu, ktorí sa snažia zistiť, kam zapadá medzi filmami i v celom univerze. Hoci vznikal ako pokračovanie prequelu z roka 2009, od tohto filmu má ďaleko. Časovo sa odohráva po hlavnej trilógií, niekoľko rokov po Poslednom vzdore. Práve zasadenie do správneho kontextu vám pomôže najmä v prvých 25 minútach, kým sa rozbehne akcia. Dumavý Logan v kanadských horách totiž naznačí prepojenie s prvým filmom z roka 2000 i s Origins 2009 a máte pocit, že tento chlapík funguje iba v dvoch módoch: civilizácii a mimo nej.

Preto je výlet do Japonska očakávaný a pokračuje v zaujímavom osude postavy. Znalci vedia, že tento príbeh je jedným z najlepších komiksov Wolverina; ako je stratený

v samotnom svete i rôznych konfliktoch a navyše prirodzene narazí na kultúrne rozdiely, nových nepriateľov a čo je podstatnejšie, pocíti známky zraniteľnosti. Nový element pre mutanta spolu s odhaľovaním japonskej zápletky (citeľne zamotanej vďaka nie ľahko zapamätateľným menám) svedčí o tom, že scenáristi sa rozhodli navodiť inú atmosféru. Clivejšiu nielen v kanadských horách, ale aj bohatej japonskej kultúre, kde sa spojenci hľadajú ťažko a nepriateľov je veľa. Gaijin Wolverine nájde pomocou iba u dvoch slečien – Yukio, čo ho sem dotiahla a Mariko, ktorú sa hneď rozhodne chrániť, pretože jej samota mu prirodzene imponuje. Potom rýchlo pochopíte, že dĺžka 126 minút i úvodný prológ pôsobia síce trošku rozvláčne, ale konečne majú šancu ísť Loganovi pod kožu hlbšie ako akčná prehliadka nevlastného brata či akcia s Deadpoolom pred štyrmi rokmi. Sonda do života Logana konečne začína fungovať a má dostatočný priestor. A žáner od typickej komiksovej akcie na dlhé chvíle uhne k malému vyšetrovaciemu trileru, kde odhaľujete motívy generácií Japoncov. Hoci Japonsko mohlo byť využité ešte lepšie, atmosféra mu rozhodne nechýba – a aj viaceré narážky na kultúru.

No Wolverine nie je jediným mutantom v akcii, čo pomáha filmu v X-Men sérii. Rozvinutá je postava Viper, ktorá je odolná jedom, ale zaslúžila by si ešte viac scén. Pri Yukio je načrtnutá zaujímavá vlastnosť, no divák dlho čaká, kam sa posunie. Opakujúce sa sekvencie s Jean Grey vyvolávajú otázky, ale pokiaľ majú slúžiť ako rozpoltenosť Loganovej mysle, nie sú márnym nápadom. Ale ku konci ich už bolo veľa. Po vzore Singerovej dvojice filmov ani James Mangold nepchá do filmu príliš veľa akcie, skôr sa sústredí na ostatné scény. Súbojov je však niekoľko a všetky stoja za zmienku: prológ z druhej svetovej je síce krátky, no prestrelka pri chráme Zojoji neďaleko Tokyo Tower i súboje jeden na jedného sú dobré. Dominuje však scéna na streche shinkansenu, kde sa konečne osvedčia Wolverinove kovové pazúry. Je to skvelá akcia, ktorá sa takmer vyrovná súboju z metra Spider-Mana 2; podstatne vyššia rýchlosť ju robí neraz atraktívnejšou.

Hugh Jackman odvádza solídny výkon v osvedčenej roli, hĺbavé momenty zvláda, do akčných scén sa riadne vypracoval. Poteší však celý japonský ansámbl – Mariko a Yukio hrajú prakticky neznáme herečky, mužskí protagonisti sú vhodne obsadení. Akurát Svetlana Khodchenkova je nevyužitá blondínka a rozhodne nemá taký potenciál ako January Jones v X-Men: Prvá trieda.

DOBRÁ SPRÁVA PRE FANÚŠIKOV KOMIKSU I X-MEN SÉRIE JE, ŽE WOLVERINE JE LEPŠÍ FILM AKO X-MEN: ORIGINS. MÁ LEPŠÍ SPÁD, VÄČŠÍ PRIESTOR, JAPONSKÁ EPIZÓDA S INÝM NÁDYCHOM MU SEDÍ. AKO SÚČASŤ MEDZI TRILÓGIOU A DAYS OF FUTURE PAST POTEŠÍ. MÁ SÍCE MENEJ MUTANTOV A VIAC JAPONSKÝCH MOTÍVOV, NO JE TO DOBRÝ FILMOVÝ KOMIKS.

PS – Fanúšikovia Japonska budú relatívne uspokojení a určite nezmeškajte scénu počas záverečných titulkov.

7.0

TRAILER >>>

IRON MAN 3

MICHAL KOREC

PREŠLO SEDEM ROKOV, ODKEDY SCENÁRISTA A REŽISÉR SHANE BLACK POKAZIL ROBERTOVI DOWNEYMU JR. VIANOCE. OD PARÓDIE NA NOIROVÉ DETEKTÍVKY SA VŠAK VEĽA ZMENILO A DVOJICA TENTORAZ NAKRÚCA VIANOČNÝ STROMČEK LEMOVANÝ VÝBUCHMI ŽELEZNÝCH KONŠTRUKCIÍ. „JE TO ČAS ODPLATY PRE MNOHÝCH. SLEDUJETE, KDE STE A AKO STE SA TAM DOSTALI. A TÍ OSAMELÍ SÚ NA VIANOCE EŠTE OSAMELEJŠÍ,“

vysvetlil režisér pre IAMROGUE. V novom pokračovaní komiksových dobružstiev zažíva Iron Man s priateľkou Pepper vzťahové nezhody. Nedokáže spať, trápia ho spomienky na poslednú veľkú bitku o osud ľudstva. Na poli terorizmu sa po Ládinovi a Husajnovi navyše objavil ďalší silný vodca – tajomný Mandarín. Po útoku na známe losangeleské kino mu Stark sľubuje odvetu. Netuší však, že stopy vedúce k zloduchovi ležia v jeho minulosti.

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

Horšia je v Iron Manovi 3 prítomnosť klišé a niekoľkých mimoriadne predvídateľných dejových línií. Napríklad superhrdina sa musí skamarátiť s malým chlapcom, ktorý je v škole šikanovaný, polosirota a čistou náhodou technický kúzelník. Vo svojej pivnici zas Stark skladuje celú armádu robotických pancierov, ktoré po útoku na dom nie sú vôbec poškodené. Odhalenie hlavného zloducha síce pôsobí prekvapivo, ale logickosť jeho motívom chýba – je to iba retardovaný šialenec, alebo náruživý kapitalista? Nehovoriac o niekoľkých záchranách na poslednú chvíľu, zázračnom zmŕtvychvstaní a následnom vyliečení.

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

Meniaci tón príbehu (od drámy po komédiu) sa Blackovi síce podarilo zharmonizovať – vďaka čomu je pokračovanie Iron Mana možno lepším než predchádzajúce dva filmy - nehovoriac o jednej výnimočnej akčnej sekvencii (pád lietadla) - avšak jeho

Žáner: Akčný

TRAILER >>>

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

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

7.0

SMRTONOSNÁ PA

MICHAL KOREC

DVADSAŤPÄŤ ROKOV PO ODŠTARTOVANÍ PRICHÁDZA PIATY DIEL SMRTONOSNEJ PASCE. AKČNÁ SÉRIA, KTORÚ SI NIEKTORÍ MÝLIA SO SMRTONOSNOU ZBRAŇOU (TAM KDE HRÁ WILLIS JE ČO? A TÁ DRUHA JE S GIBSONOM), SA KONEČNE DOSTÁVA NA VYŠŠÍ POČET POKRAČOVANIA. ALE FAKT JE, ŽE PO VÝBORNÝCH DVOCH DIELOCH SA SÉRIA STÁLE HĽADÁ. ČO MÔŽE PONÚKNUŤ PÄŤKA A MÁ BRUCE WILLIS EŠTE NA PORIADNU AKCIU?

V Rusku sa chystá súdny proces, v ktorom má väznený chlapík Komarov svedčiť proti mocnému Chagarinovi. Zhodou okolností sa na „dovolenku" do Moskvy vydá John McClane, ktorý zistil, že sa tu nachádza aj jeho syn, t.č. agent CIA, akurát sa dostal do lochu a hrozí mu doživotie. Je na ňom, aby ho zachránil a spustí sa séria akcií, kedy sa ukáže, na čom vlastne junior pracuje.

Americké kritiky rozmetali najnovší diel Smrtonosnej pasce na franforce, tržby nie sú úžasné, ale po 25 rokoch očakávaní sa nemožno čudovať. V Hollywoode je veľmi náročné nadviazať na tieto klasické série rozprestierajúce sa naprieč štyrmi dekádami, lebo v žánri sa zmenilo veľa. Štvrtý diel (inak úžasne naťahovaný) priniesol modernú akciu i kyberprotivníka, ale podľa mnohých fanúšikov bol odvarom z toho, čo fungovalo, akurát Willis odviedol výkon na úrovni možnosti.

Nová Smrtonosná pasca rezignuje na premakanú zápletku a štedrú stopáž. Pôsobí opačne, dej má 89 minút čistého času a väčšinu vypĺňa solídna akcia, ktorú má pod palcom John Moore. Mnohí ho poznajú vďaka akčnému filmu Za nepriateľskými líniami z roka 2001. Paradoxne k nemu má tento film najbližšie – jednoduchý náčrt diania (dvaja Rusi bojujú proti sebe, dvaja Američania sa do ich konfliktu zapletú) slúži ako základ pre zručne natočené akčné scény. Efektný úvod (kde sa Rytmus mihne na 1,5 sekundy, a mnohí by potrebovali v kine funkciu Pause, aby ho zbadali), top naháňačka na ruských cestách s dodávkou, obrneným vozidlom a 4x4 Mercedesom, vtrhnutie na tajné miesto, prestrelka na hoteli či finále v Černobyle.
Námet na akčné scény znie tak jednoducho až banálne, že vo finále fungujú jednoduchému účelu. Zabaviť vás hlučnou akciou, ktorá uháňa non-stop a je efektne strihaná, snímaná, ozvučená. Je to prehliadka toho, čo v Hollywoode roky funguje; s výnimkou spomalených záberov pôsobí takmer staromódne. Osobne tento prístup kvitujem a Smrtonosná pasca je jeden z mála filmov tohto roka, kde nemusia tvorcovia zbytočne pridávať hluché scény či vatu, aby film pustili do kina. Ako samostatný akčný film by dostal okamžite poctivú sedmičku i odporúčanie vidieť. No tento akčný biják očakávajú aj fanúšikovia série, tí budú dosť prekvapení (či rozčarovaní), kam sa séria dostala. Willis očividne nie je v pôvodnej forme, ale v akčných scénach si vedie dobre (lepšie sa cíti pri doručovaní sarkastických hlášok). Jeho postava už nemá taký veľký priestor a silno stavila na juniora. Jai Courtney z traileru vyznel ako vševedko, čo by si v teréne zaslúžil skôr po papuli a spočiatku sa vám nemusí pozdávať v drzej polohe. No keď ho bieda donúti pracovať s tatkom, vzniká solídny tandem, ktorý sa dokáže doberať, spolupracovať i dopĺňať v akcii a vy uveríte, že táto rodina má svoje akčné grády. Na odovzdanie štafety to ešte nestačí, ale po eventuálnej šestke môže byť mladý pripravený potiahnuť akciu sám. Willisovi zrejme lepšie sadne tento rok Red 2.

Menej presvedčivá je Smrtonosná pasca 5 vo svojej neakčnej, dejovej línii. Keď sa snaží každých 30 minút otočiť dej a priniesť nový zvrat, nie je to príliš presvedčivý ťah, no dá sa akceptovať. Aj záporáci chcú byť takí cool („na Američanoch nenávidím všetko") až hraničia s líniou paródie, čo pri chrúmaní mrkvy spôsobuje skôr úsmev ako rešpekt. Tento film sa neberie vôbec vážne; a čím skôr to pochopíte, tým viac si ho môžete užiť. Vrátane rodinného epilógu McClane klanu.

VZHĽADOM NA HODNOTENIE MINULÉHO DIELU A PRÍSLUŠNOSŤ K SÉRII VOLÍM KOMPROMISNÚ ŠESTKU. ALE AK VÁM NA DETAILOCH SÉRIE NEZÁLEŽÍ A STE OCHOTNÍ JU OBETOVAŤ V PROSPECH POCTIVEJ AKCIE, BERTE SEDEM.

ASCA 5

6.0

Žáner: Akčný

TRAILER >>>

RIDDICK

MICHAL KOREC

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

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

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

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

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

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

6.0

47 RONINOV

FILM

MICHAL KOREC

PÄŤ ROKOV UBEHLO OD OHLÁSENIA PROJEKTU 47 RONINOV, RESP. JEHO ŠTYLIZOVANEJ VERZIE S FANTASY ELEMENTMI AKO Z PÁNA PRSTEŇOV ČI SUROVÝMI BITKAMI AKO Z GLADIÁTORA. SĽUBNÝ NÁMET OBDARENÝ VEĽKÝM ROZPOČTOM ZAŽIL NIEKOĽKO ODKLADOV A UNIVERSAL DLHO VERIL, ŽE TO BUDE POTENCIÁLNY HIT.

Kai (Keanu Reeves) je utečenec od démonov a ujal sa ho lord z provincie Ako. Žije tu dekádu, zahľadí sa do jeho dcéry a všetci ním opovrhujú, hoci koná statočne. Keď má Ako privítať šogúna a vzácnych hostí, znepriatelený lord Kira s čarodejnicou Mizuki si pripravia nečakaný plán: otráviť hostiteľov a získať možnosť ovládnuť provinciu. Lord provincie vplyvom okolností umrie, všetci samuraji v Ako sa stanú rázom roninmi, chcú poraziť Kiru a zaistiť svojmu pánovi i sebe dôstojný koniec: misia, na ktorú sa vydali, je najmä otázkou čistenia cti a kódex neuznáva veľa šťastných koncov.

Už začiatok je zvláštny, keď rozprávač štartuje príbeh slovami, že sa odohráva v Japonsku, vo svete démonov a čarodejníc. Niežeby Japonci neuniesli fantastickú verziu známeho eposu, no niečo skrátka nesedí. Keď sa po lese začne preháňať chlapec so zvláštnymi jazvami a vzápätí sa ho ujme lord, je to uveriteľná scéna. V momente však naberie dej iný spád: o 10 rokov sa loví šesťoká beštia na počkanie a je to ako výňatok z béčkovej videohry, ktorý sem ťažko zapadá.

Od tohto momentu objavíte dvojakú súčasť 47 Roninov: civilnejšia sa drží pri zemi a ponúka nečakane zdĺhavé scény plné dialógov, no zároveň uveriteľne kráča

k potrebným bodom scenára: bizarné pletky, dodržiavanie kódexu, vyhostenie samurajov, plánovanie pomsty a jej exekúcia. Pokiaľ sa film nenechá opantávať fantasy čarom, pôsobí solídne: najmä dlhé scény dialógov v prvej tretine rozhodne vyniknú.
No problém adaptácie je, že je vrcholne nejaponská. Prakticky všetko mimo rámca pôvodného príbehu do filmu nepatrí. Hlavný hrdina Kai je de facto postava navyše, scenáristi sa jej urputne snažia pripísať nové línie (čo v príbehu 47 Roninov prirodzene absentujú) ako útek do provincie, love story s Mikou, jeho pôvod či určité schopnosti. Je to nevysvetlená postava, ktorej sa síce scenár venuje, no väčšinu času to nie je potrebné, nakoľko iní roninovia majú väčšiu charizmu.

Všetko týkajúce sa démonov, čarodejníc alebo prílišnej štylizácie je málo rozpracované, aby ste mohli veriť toľkej fantasy. Sú tu postavy, ktoré menia tvar, čarodejnica s divnou paletou kúziel (pôsobí skôr ako exekutívna postavička, nie silná individualita) a ani jeden druh nie je poriadne vysvetlený: odkiaľ pochádzajú oni a čo ich máta k aktuálnemu dianiu. Najmä scéna v Mori lesov je tajomná skôr nasilu. Nie príliš kvalitne pôsobia aj akčné scény: úvodná je ako z iného filmu, súboj samurajov je v poriadku – ale akcia pri jednej svätyni je skôr chaotická a päť minút po nej si uvedomujete, čo sa stalo – všetko sa deje v tme, ohni a aj tak nechápete. Finále je lepšie vďaka tichej choreografii, ale aj to má jeden súboj natoľko trikový, že sa nebudete stačiť diviť. Démoni a čarodejnice musia získať toľko akcie? Je tu rozhodne cítiť, že niektoré časti sa natáčali v inom čase ako ostatné a niekedy do seba nezapadnú.

Nepoteší ani hudba bez výrazného motívu, ani žiadny ďalší element. Keanu Reeves je síce dobrý muž a tichý bojovník, no nestačí to. Zopár silných japonských mien dodáva potrebný výraz tváre, no čo má z toho, keď si nemôže pekne zakričať po japonsky z hrdla, ako mu narástlo? Sú to detaily, ale keď sa na plátne nič deje, iba rozpráva a aj to v angličtine, ktorá sem nepatrí, neviete sa naladiť.

47 RONINOV MOHLO DOPADNÚŤ PODĽA PRVÝCH ZVESTÍ AJ HORŠIE. ZA 175 MILIÓNOV SME NEMOHLI DOSTAŤ IBA OBYČAJNÝ PRÍBEH O SKUPINE RONINOV KONAJÚCEJ PODĽA KÓDEXU. ČO Z NEHO OSTALO RELATÍVNE FUNGUJE, SÚ TU DRAMATICKÉ MOMENTY, OTÁZKY CTI A PÁR DOBRE ARANŽOVANÝCH SCÉN S VÝPRAVOU. VŠETKO OKOLO KIA, NÁDYCH MÁGIE A EXTRAPOSTÁV ČI LOKALÍT (HOLANDSKÝ OSTROV) PÔSOBÍ ZBYTOČNE. SCENÁR ČASTO ČAKÁ AJ NA NÁHODY (IDE SKUPINA OKOLO, VYUŽIJEME JU), ASPOŇ PÁR LEPŠÍCH JAPONSKÝCH HERCOV TVORÍ POZERATEĽNÝ KÚSOK.

5.0

VO ŠTVORICI PO O

ZUZANA ONDRIŠOVÁ

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

Opäť sledujeme banálnu zápletku a bezhraničné chlapské kamarátstvo. No ak v jednotke námet pôsobil sviežo a dynamicky, tak bangkokská dvojka prešla cez námetový kopirák a, našťastie, v závere trilógie si režisér doprial „sypať vtipy" mimo poopičný údes. Dnes sa nikto nežení, dnes zomrel Alanovi tatko. Phil (Bradley Cooper), Stu (Ed Helms) a Doug (Justin Bartha) mu chcú pomôcť od prepadávania sa do psychopatickej nevyspytateľnosti (Alan už dlhšiu dobu odmieta brať svoje lieky). Na ceste do liečebne všetkým štyrom zhatí plány zlovestný boháč Marshall (John Goodman) a k slovu sa prihlási krádež jeho zlatých tehál, za ktorou nestojí nik iný ako hyperneurotický Mr. Chow (Ken Jeong). Za komediálnosť trojky znova zodpovedá predovšetkým Alan (Zach Galifianakis) a jeho rozkošná neokrôchanosť v názoroch či pohyboch. V tesnom závese mu dýcha na krk Mr. Chow s kokaínom vybičovanou výbušnosťou. Zvyšok protagonistov spracúva Alanove a Chowove výstrelky zodpovedajúcim spôsobom nechápavcov, aby Phillips naplnil osvedčenú hangoverovskú gagovú mustru. No

OPICI III

4.0

už v úvode pochopíme, že prízemným vtipkovaním na margo odťatej žirafej hlavy bude film dostávať svoju komplexnú humornú podobu. Režisér nalinkovano stavia do protikladov spoločenskú únosnosť troch suchárov (Phil, Stu, Doug) a atraktívne anomálie v Chowovom a Alanovom správaní.

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

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

TRAILER >>>

NAJVÄČŠIE TITULY ROKA 2014

Čo nás čaká počas tohto roku?

Január

- Assassin's Creed Liberation HD - PC, Xbox360 , PS3 - HD verzia už dávnejšie vydanej Assassins Creed hry nás vráti späť do Ameriky a umožní nám prebrať prvú assassinskú zabijáčku.

- Might & Magic X: Legacy - PC - Desiate pokračovanie Might and Magic série sa vracia späť do krokovacieho štýlu klasických dunegonov.

- Tomb Raider: Definitive Edition- Xbox One, PS4—Square sa na nextgeny natrénuje portom pôvodnej Tomb Raider hry. Mierne vylepší grafiku a nečakane zmení tvár postavy Lary Croft. Tá v hre už nebude vyzerať na 21 ale na 16 rokov.

- Broken Age - PC—Dlho očakávaná adventúra od Double Fine o dvoch postavách žijúcich úplne inými životmi.

Február

- Plants vs. Zombies: Garden Warfare - PC, Xbox One, PS4 - Klasická tower defense stratégia preberá mody Battlefieldu, grafiku Team Fortress a kombinuje ich s bojom rastlín a zombíkov

- Castlevania: Lords of Shadow 2 - PC, Xbox 360, PS3

Draculov príbeh pokračuje a zároveň končí v otvorenom svete

- Thief - PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One - Thief sa vráti, aby znovu zadefinoval svoju značku. Ostáva čakať čo z toho nakoniec vyjde. Ukážky sú rozporuplné, niekedy to vyzerá zaujímavo, niekedy až príliš arkádovo a jednoducho.

- Fable Anniversary - Xbox360 - Remake prvého Fable uzavrie sériu na Xbox 360. Prepracovaná grafika, nové menu, mapa, inventár, môže ešte vylepšiť zážitok z pôvodnej, vtedy ešte čisto RPG hry.

- Kinect Sports Rivals - Xbox One - Prvá poriadna motion hra pre Kinect 2 na seba nechala čakať. Zatiaľ ponúka len demo, ale plná nádielka sa už blíži.

- Lightning Returns: Final Fantasy XIII - PS3, Xbox 360 - Dlho vyvíjaná a v čase zabudnutá sekačková odnož z pôvodnej RPG hry.

Marec

- South Park: The Stick of Truth - PC, Xbox360, PS3 - Ubisoft prebral South Park od zkrachovaného THQ a napriek odloženiu ho donesie a určite bude mať čo povedať ako RPG hráčom, tak fanúšikom South Parku

- Titanfall - Xbox 360, Xbox One, PC - Prekvapenie minulého roka vyjde už v marci a ponúkne prakticky spirituálneho nasledovníka Call of Duty. Tentoraz autori pôvodnej COD série spoja boje vojakov a robotov.

- inFAMOUS Second Son - PS4 - Tretie pokračovanie superhrdinskej série, teraz s novými silami.

- Dark Souls II - Xbox360, PS3, PC - Hardcore RPG bude pokračovať, síce ešte v starej generácii ale zrejme to bude posledná hra, ktorá tam ešte bude mať čo povedať.

- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes - Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4 -Malý prequel pred plným MGS V je naplánovaný na marec a bude mať za úlohu priblížiť hrateľnosť vo veľkej hre.

- Wolfenstein New Order - PC, Xbox360, PS4, Xbox One, PS3

Ďalší z dlho vyvíjaných hier od id softu. Tentoraz sa budú snažiť pokračovať vo Wolfenstein značke aj po druhej svetovej vojne.

April

- The Elder Scrolls Online - PC (jún pre Xbox One, PS4) - Bethesda skúša vstúpiť s úspešnou Elder Scrolls sériou do MMO štýlu.

Jar

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

Nečakane odložená akčná adventúra zatiaľ ešte nemá presný dátum a uvidíme, či ju ubisoft dokáže vydať ešte na jar.

- Dying Light - PC, Xbox One, PS4 - Techland ide kvalitou stále vyššie a po Dead Island prináša novú obmenu zombíkov, tentoraz s bojmi na telo, zbieraním zásob a plynulou zmenou dňa a noci

- D4 - Xbox One -Animovaný počin pre Xbox One, ponúkne ako ovládanie kinectom tak aj gamepadom. Vyzerá, že ponúkne štýl Heavy Rain.

- Mad Max - PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4 -Dlho vyvíjaný akčno adventurový Mad Max od tvorcou Just Cause nás presunie do púšte

- Project Spark - PC, Xbox 360, Xbox One -Herný nástroj na vytváranie hier. Vytvorte hru, sharujte ju a hrajte sa hry ostatných, alebo im pomáhajte v ich hrách.

- Witness - PC, PS4 -Autori Braidu skúša novú indie hru v puzzle štýle. Ponúkne veľký ostrov a stovky puzzle.

- UFC - Xbox360, PS3 -UFC boje budú pokračovať tentoraz pod hlavičkou EA Sports

- Fantasia: Music Evolved - Xbox360, Xbox One -Kinect hudobná hra nás prevedie Disney svetom

Leto

- Mario Kart 8 - WiiU -Arkádový racing prechádza na novú generáciu Nintendo konzoly.

- Fortnite - PC -Epic si dáva s novou hrou načas a v prvej Unreal Engine 4 hre chce ponúknuť multiplayerovú kooperáciu so sandbox prvkami.

- Destiny - Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 -Bungie prešlo pre Activision aby mohlo posunúť svoj Halo herný štýl do multiplayerovej onlineovky,.

Jeseň

- FIFA / NHL / NBA - PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One, WiiU - Športy od EA a 2k nesmú chýbať.

- The Crew - PC, Xbox One, PS4 -Racing v otvorenom svete Ameriky od Ubisoftu sa neustále odsúva spolu s Watch Dogs a vyzerá, že ak Watch dogs vyjde na jar, Crew ostane na jeseň.

- Dragon Age III: Inquisition - PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One - Očakávané pokačovanie Dragon Age série, teraz otvorenejšie, rozsiahlejšie a na novom engine.

- The Sims 4 - PC -Simsovia sa prakticky do novej hry nemenia, ale rozrastajú o nové možnosti.

- Tom Clancy's The Division - PC, Xbox One, PS4 - Ubisoft skúša niečo nové s Tom Clancy značkou a ich Division prejde do MMO štýlu, v ktorom budú hráči bojovať v opustenom New Yorku.

- Call of Duty - PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One -Ako sa bude volať teraz, Black Ops III?

- Battlefield ? - PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One - Je tu možnosť, že EA konečne prinesie novú Battlefield hru. Medal of Honor značka im padla a tak sa možno vrátia späť k Bad Company podsérii. Nemala by však byť od DICE, ale od tvorcov Dead Space série.

- Dreamfall Chapters: The Longest Journey - PC -Adventúrová séria bude pokračovať už tento rok

- Assassins Creed V - PC, PS4, Xbox One -Zatiaľ žiadne detaily, ale vieme, že Ubisoft plánuje na tento rok dva AC tituly. Jeden pre staré konzoly, jeden pre nové.

Zatiaľ bez dátumu

- Halo 5 - Xbox One -Microsoft zatiaľ nové Halo len odteasoval, ale s naznačením vydania na rok 2014. Chce k nemu priniesť aj TV seriál

- Quantum Break - Xbox One -Druhý titul ktorý bude previazaný s TV seriálom. V tomto prípade bude seriál priamo na disku. Remedy previaže jeho dej s rozhodnutiami hráčov priamo v hre. Titul bude štýlom podobný Max Payne len s viacerými schopnosťami.

- Homefront 2 ? - Crytek zatiaľ o podrobnostiach titulu mlčí, ale od THQ získal plné práva na značku.

- Sunset Overdrive ? - Xbox One -Zábavná zombie akcia s free runningom zatiaľ bez bližších detailov.

- The Evil Within - PC, Xbox360, PS3—Návrat ku slutočným hororovým hrám?

- The Order: 1886 ? - PS4—Arušova legenda s miernymi zmenami a presunom do Londýna roku 1886.

- The Witcher 3: Wild Hunt - PC, Xbox One, PS4 -Posledná časť Witcher série otvorí svet, možnosti a príde aj na nextgen.

- Super Smash Bros. - WiiU—Ninendo postavičky sa zídu v novej bojovke

- Devil's Third - PC, Xbox360, PS3 -Sekačka od tvorcu Ninja gaiden série

- Sniper Elite 3 - PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4 -Sniper nás znovu vtiahne do druhej svetovej vojny.

- Bayonetta 2 - WiiU—Kvalitná sekačka pokračuje exkluzívne na WiiU.

- Hyrule Warriors - WiiU—Link bude bojovať v masívnych bojoch.

- Deep Down - PS4—Assassins Creed formula aplikovaná na free to play multiplayerový fantasy štýl.

- Diablo Reaper of Souls - PC, Xbox 360, PS3 - Diablo bude pokračovať s novými možnosťami a novým príbehom.

- Hotline Miami 2 - PC -Vraždy v retro duchu budú pokračovať.

- Game of Thrones - PC, Xbox360, PS3 - Boje o trón v adventúrovej podobe

Up-n-Atom
BURGER