SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

05/2011

RECENZIE

ZAKLÍNAČ 2
VRAHOVÉ KRALU

LA NOIRE, MORTAL KOMBAT, RIFT, DIRT 3, POSEL SMRTI 3, BRINK, LEGO STAR WARS, RIFT

ČLÁNKY

POHĽAD NA ALICE MADNESS RETURNS, DOJMY Z DUNGEON SIEGE III, NAJKRAJŠIE PRSIA Z HIER

NOVINKY

- NINTENDO WII U
- ARMA 3
- METRO LAST LIGHT

ZAKLÍNAČ MUSÍ OČISTIŤ SVOJE MENO

Vydáva

Sector s.r.o.

Layout

Peter Dragula (Saver)

Šéfredaktor

Pavol Buday (Spacejunker)

Redakcia

Peter Dragula (Saver)
Branislav Kohút (uni)
Jaroslav Otčenáš (Je2ry)
Vladimír Pribila (Fendi)
Andrej Hankes (Andrei)
Matúš Štrba (matus_ace)
Michal Korec
Juraj Malíček (pinkie)
Kvetoslav Samák (quit)

Články nájdete aj na
www.sector.sk

ÚVODNÍK

Je nedeľa večer, doma je pondelok ráno. V zámorí sú prázdniny teraz, u nás začnú koncom júna, E3 skončila pred pár dňami a už nás zaujíma, kedy bude GamesCom, kedy budú ohlásené ďalšie novinky, kedy bude pokračovanie k ešte nevydanej hre, kedy DLC a či vôbec niekedy bude Duke Nukem Forever 2.

Neukojiteľný hlad po obsahu, zberateľských vecičkách alebo informáciách je nebezpečnou dvojsečnou zbraňou. V okamihu, keď sa vám do ruky dostane vytúžené DVD, eufória opadne a niekde medzi naháňačkou za ďalším a platením pri pokladnici sa krátko zamyslíte, či vám vojde do kufra. Samozrejme, veď ho mám nastavený na 20 kilov! Nevojde.

Mám štyri dni na to, aby som prišiel s riešením, ako všetky tie dobroty (komiksy, knihy a Blu-raye) natlačiť do kompaktnej batožiny, inak som nútený kúpiť väčší kufor. Ale prečo tu vôbec hovorím o balení, keď je na svete Vita, WiiU a blížia sa všetky tie jesenné pecky a niekde na kábloch vysokého vedenia sa premáva Cole McGrath? Pretože málo je niekedy viac, medzi Skyrim, Rage, Battlefield 3, Modern Warfare 3 a Batman: Arkham City dokázala obstáť malá stahovateľná akčná RPG Bastion, ktorú už nespustím z radaru, až kým nevyjde. Potom si nájdem novú, ďalšiu, druhú, inú...

Pavol Buday

4

PREDSTAVENIE

Prvé dojmy zo šialenej Alice , pohľad na návrat klasiky Dungeon Siege III

GALÉRIE

Najkrajšie prsia z hier, Metro Last Light, Arma 3, Assassin's Creed: Revelations

8

12

RECENZIE

Zaklínač 2, LA Noire, Mortal Kombat, Rift, Tiger Woods, Street Fighter 3D, Dirt 3, Lego Star Wars, Posel Smrti 3, SOCOM, Operation Flashpoint Red River, Dark Spore, Brink

TECH

Predstavenie Wii U, Skladací notebook, Padfone, budúcnosť Skype.

60

64

UŽÍVATELIA

I–Fluid, Mania Planet, Tiny Bang Story.

Alice - Madness Returns

S rozostupom siedmych dní EA uvedie počas júna dvojicu hier z programu EA Partners. Jednou z nich je horor Shadows of the Damned, ktorý vás zoberie na cestu do pekla a späť, a za tú druhú je zodpovedné šanghajské štúdio Spicy Horse a za ním stojaci človek menom American McGee. Alice Madness Returns je návratom vo veľkom štýle.

Zmätených, ale aj počarovaných ako Alica pri prvom vstupe do krajiny za zrkadlom nás zanechala alfa verzia, ktorá (trúfame si tvrdiť, že je celou hrou), ale po štyroch hodinách a zdolaných dvoch kapitolách z piatich, sme si povedali, že nebudeme sami seba pripravovať o prekvapenia, odomykané zbrane a výtvory pokrútenej reality pod taktovkou nadaných výtvarníkov. Takúto Alicu ste zaručene nevideli a keby sme mali byť úplne sprostí, povieme, že takúto Alicu mal nakrútiť aj Tim Burton. Samotný vizuál má tak silný charakter, že prazvláštnu fantáziu a rozprávkovosť nedokážu prebiť litre krvi. Nie je to hra pre deti, ale s prižmúreným okom...

Postavy, ktoré poznáte z kníh, animovaných filmov alebo celovečeráku sú vykreslené nezvyčajným spôsobom a v takých polohách, o akých sa farebným ilustráciám a roztomilým príbehom nesnilo. Agresívna nátura bokom a s ňou aj zaschnutá krv, ktorá zostáva na podlahách po bojoch, ide skôr o pozíciu, v akej jednotlivé postavy stretáte. Klobučník je bez údov a na mieste, kde má chrbticu mu vykúka obrovské ozubené koleso, Škľabka, ako radca, je anorekticky vychudnutá. Krajina zázrakov už nie je čarovná ani rozprávková, ale pekelne temná, nahnevaná a nevďačná. Ako keby ste bandu chuligánov vpustili do detskej izby a pod pojmom „hranie s hračkami“ by rozumeli lámanie, rozdupanie a pokrivenie krehkých bábik a domčekov s ružovou fasádou. Alice Madness Returns je plná bubákov.

Nasleduj bielu mačku

Obrovské úsilie bolo investované do vizuálu a výtvarnej stránky (aj preto vychádza vynikajúca kniha plná úžasných artworkov), dokonca aj inak obyčajné prestrihové scény s animovanými artworkami pomáhajú rozbehnúť sa príbehu a vďaka ich zvrátenosti ich povinne sledujete. Prostredia sú však mŕtve, geometria chudobná, krabicový dizajn a opakujúce sa úlohy majú veľmi blízko starým skákačkám. Ťahanie za páky a skákanie nad lávou sa nosili dávno-pradávno a bojím sa, že práve táto ortodoxnosť sa nevyplatí a ukáže sa ako najväčšou slabinou ako v prípade Epic Mickey.

Pozitívny dojem zatiaľ nebudí ani systém voľnej kamery, môžete sa dívať kamkoľvek aj počas bojov, kde je vhodné lockovať nepriateľov, inak údery s Vorpalom budú padať na neúrodnú pôdu. Prepínanie medzi nepriateľmi je bleskové, ale pri skupinách už nie tak efektívne. Alica používa vďačný teleportačno-obranný manéver, ktorým sa dokáže pohodlne uhnúť výpadu a okamžite prejsť do ofenzívy. Kombinovanie útokov medzi zbraňami nie je možné, ale samotnému Vorpalu, mlynčeku na korenie alebo hlave jednorožca sa zbieraním zubov (dobre čítate, zubov) dajú zvýšiť účinky cez

upgrady. Súbojový systém je na jednej strane jednoduchý, ale na druhej ide o sklamanie, pretože k stretom dochádza často a na každého nepriateľa platí vždy iná taktika. Napríklad taký čajník musíte zasiahnuť do oka korením z mlynčeka, tak ho paralyzovať a neskôr rozbiť.

Pasáže so skákaním sú previazané iba na hľadanie cesty vpred s občasnou pauzou pre prieskum tajných skrýš. Spicy Horse vynikajúco využili zmenšovací lektvar. Kedykoľvek môžete Alicu zmenšiť, čím sa zmení aj pohľad na krajinu. V modrom opare vystúpia neviditeľné plošinky, na stenách sa objavia kresby kriedou a šípky ukážu smer, ale aj indície pre získanie pokladov. Iba v zmenšenej podobe sa Alica cez kľúčovú dierku dostane k spomienkam hlavných postáv doplňujúcich príbeh alebo k pákam potrebným pre aktiváciu mechanizmov. Každý svet má svoju náladu, sadu nových nepriateľov aj prekážok. Zatiaľ čo v industriálnej zóne cítite doslova výpary síry a horúčavu lávy, v ľadovom svete sa povozíte na šmýkačkách a rozbijete oslabené steny v ľadových bralách. Do herného sveta je chytro zakomponované hľadanie bonusov, ktoré indikujú prasačie rypáky. Napumpujte do nich korenie a kýchnutím otvoria cestu.

Vysnívaný chorý svet

Všetko v Alice Madness Returns má pôvod v knihách, ale postavy, svet, samotná Alica sú unikátnym spôsobom pretvorené do dospelej verzie, o akej Lewis Carroll nevysníval. Alica žije v sanatóriu, kde je aj pacientom a treba povedať, že nie veľmi obľúbeným. Trápia ju nočné mory a jej desivé sny ovplyvňujú krajinu zázrakov. Preto je taká zvrátená. Hra sa krátko zastaví aj v Londýne, v období, ktoré by závidel aj Jack Rozparovač, ale po krátkom pobyte medzi duševne zdravými vás tlačí do ďalšieho dobrodružstva.

A nebude jediné, súčasťou Alice Madness Returns bude aj pôvodná kultová verzia z roku 2000 vo forme sťahovateľného bonusu pre PC, PS3 aj Xbox360. Zhmotnenie šialených výjavov psychicky chorej Alice čakáme netrpezlivo, ale už nie s takou nedočkavosťou. Opatrnosti nikdy nie je dosť, hlavne ak viete, že svet za zrkadlom je vysnívaný niekym iným a má v tom prsty American McGee. Takže, všetko môže byť naopak.

Pavol Buday

Dungeon Siege III –návrat Klasiky

Tretíkrát sa vkročí do bludísk vo fantasy svete Dungeon Siege. Čas do premiéry sa kráti a nám sa ušlo prvé sústo ešte pred tým, ako sa hrdinovia oficiálne chopia meča. Zápisky zo skautskej misie vám teraz predkladáme na posúdenie. Možno vám pomôžu rozhodnúť sa, či tretíkrát vstúpiť do tej istej rieky.

Hráč sa stotožní s jedným zo štyroch hrdinov, ktorý je potomkom chrabrej légie a v jej mene musí nastoliť poriadok v ohrozenej krajine. Bez okolkov sa presúva na dejisko, kde sa rýchlo zoznámi s ovládacími mechanizmami a systémom hry. Tradičné prvky typické najmä pre hack and slash tituly, sa tvorcovia snažili spestriť dialógmi s rozvetvenými voľbami, ktoré do istej miery ovplyvňujú dej. Primárne sa však hra orientuje na dynamické boje v štýle Diabla, no nie je to slepé kopírovanie zaužívaných princípov.

Hrdina používa dva útočné režimy boja a jeden obranný v závislosti na zameraní postavy. Každý režim má set troch súvisiacich schopností, ktoré sa automaticky prehodia pri zmene bojového postoja. Útočné vyvolajú ničivý magický zásah, devastačnú strelu či vlnu, ktorá odhodí okolostojacich nepriateľov. Obranný mód umožňuje vykonať úhybné manévre, pridáva ochranné bonusy a aktivuje samoliečenie. V hre totiž nie sú žiadne prenosné lekárničky. Jediným regeneračným objektom sú liečivé a energetické gule, ktoré vypadávajú z nepriateľov a okamžite sa použijú.

Set postáv ponúka niečo pre každého a nebráni sa formám boja, ktoré vo fantasy RPG nie sú veľmi časté. Bojovník Lucas rozdáva údery obojručným mečom a druhou alternatívou je krátky meč a štít. Naproti tomu šarmantá Katarína cieli puškou alebo ju zamení za dvojicu pištolí. Anjali je archon, môže nadobudnúť spirituálnu podobu, využíva sily ohňa, ale aj účinný oštep. Reinhartove schopnosti sa orientujú na mágiu. Každý spôsob boja sprevádzajú štýlové animácie, efekty a unikátne kombo, ktoré vyžaduje na aktiváciu sféry sily. Sféry sa získavajú pri úspešných zákrokoch v boji.

Hrdinovia samozrejme nadobúdajú skúsenosti a vyššie levely. Formujú sa atypickým spôsobom. Postava príležitostne dostane bod na odomknutie novej schopnosti. Schopnosti sú delené do troch úrovní vyspelosti od regrúta po majstra. Každá úroveň obsahuje tri schopnosti, po jednej pre útočné a obranný režim. Hráč teda celkovo nadobudne deväť schopností a pri každom bojovom postoji použije len tri. Nie je to príliš veľa, ale pravidelne je možné ich vylepšenie. Napríklad Katarína pri cielenom výstrele zvýši šancu na vypustenie magickej guľky, ktorá poškodí viacero cieľov súčasne alebo zrýchli streľbu. Okrem toho postava získava aj talenty, čo sú pasívne vylepšenia hrdinu.

V boji sa vyskytujú rôzni nepriatelia od banditov po obľúbené pavúky a nemŕtvych. Prostredia sú štýlové a kvalitne spracované, len chvíľami neprehľadné. Pri plnení úloh však hráč môže vyvolať vodítko, ktoré pekne vysvieti cestu k cieľu. Pohyb je možný len po vyhradených chodníkoch a prechodoch a orientáciu uľahčuje minimapa. Povinné úlohy dopĺňajú nepovinné od rôznych NPC v osadách, cez ktoré hrdina prechádza. V teréne sú roztrúsené sudy a iné rozbitné objekty. Niekedy pri postupe treba nájsť kľúče a predmety, prehľadávať nebohých a aktivovať spínače. Spestrením sú tajné zákutia, ako napríklad utajená miestnosť v knižnici. Hra sa priebežne ukladá v nových lokalitách a inak je možné uložiť ju pri svetelných pilieroch, ktoré sa pomerne často vyskytujú okolo. Hráč si prepína dva základné pohľady kamery a môže si zlepšiť výhľad rotáciou terénu.

V truhliciach a po mŕtvych zostávajú peniaze a predmety. Zaujímavé je, že vypadávajú len veci, ktoré hrdinovia môžu použiť. Pri viacerých členoch je dokonca vždy napísané, komu sa hodia. Napríklad ak má hráč osamelého mága, určite nenarazí na meče a pušky. Prebytkov je aj tak dosť veľa, dajú sa predať obchodníkom a hromadia sa vo svojskom inventári. Systém ukladania predmetov je zjavne prispôsobený konzolovým hráčom. Našťastie je dostatočne prehľadný a veci sa ukladajú podľa kategórií a akosti, takže si zvyknú aj hráči na PC.

Šťavu hre určite dodajú spoločníci. Dungeon Siege III bude obsahovať aj multiplayer, kde hráči spolupracujú pri postupe, ale ani v režime pre jednotlivca hráč nie je odkázaný len sám na seba. Priamo ovláda hrdinu, s ktorým začal príbeh, partneri v družine fungujú samostatne. Je však možné upravovať ich výstroj a vybrať talenty a schopnosti pri získaní novej úrovne. AI sa niekedy správa rozpačito, ale v zásade celkom dobre asistuje. Osamotený hráč pri úmrtí musí nahrať uloženú pozíciu, pri postupe so spoločníkom ale nič nie je stratené. AI sa v boji zaobíde aj bez hráča a pri najbližšej vhodnej príležitosti ho oživí. Netreba na to nič špeciálne, stačí podísť k padlému a o niekoľko sekúnd je zas na nohách. Partner vypomôže aj v boji s bossmi, kedy sa vytvorí malý izolovaný priestor, z ktorého sa nedá uniknúť.

Dungeon Siege III vyzerá chutne a ulahodí hlavne priaznivcom akčných RPG. Ponúka početné úlohy, ale tie nie sú veľmi komplexné a dialógy iba zmierňujú dojem, že ide o priamočiaru non-stop akciu. Takže ak hľadáte RPG s hĺbkou, vo vašich očiach zrejme neobstojí. Na druhej strane, keby sa Blizzard nechal inšpirovať a využil niektoré aspekty Dungeon Siege III v treťom Diablovi, vôbec by to neprekážalo. Táto hra totiž má čo ponúknuť a hráči sa nalepia ako muchy na med.

Branislav Kohút

Najkrajšie prsia v hrách

RECENZIE

Recenzia - CD Projekt - RPG - PC

Zaklínač 2 - vrahové králů

Plusy

+ príbeh s odchýlkami, úlohy, dialógy
+ rozvoj postavy a bohaté možnosti hrdinu
+ grafika a atmosféra
+ minihry
+ milostné romance

Mínusy

- problematická AI,zasekávanie NPC v teréne
- výrazne slabšia tretia kapitola
- menšie technické chyby a nedorobky
- občas neprehľadný terén

9.0

Vedeli sme, že sa vráti. Biely vlk, Gwynbleidd, Geralt z Rivie, zaklínač! Nestratil stopu a prišiel v plnej sile, mocnejší a schopnejší, odhodlaný zastaviť kráľovraha. Napriek svojim jedinečným danostiam sa však spolieha na vašu pomoc.

Pochmúrny sen o prenasledovateľoch a ešte pochmúrnejšie precitnutie v putách. Práve takto zastihnete Geralta v úvode príbehu. Čo sa stalo? Ako to, že sa neohrozený zaklínač ocitol takejto prekérnej situácii? Na to sa pýta aj Vernon Roche, ktorý stojí v čele temerských zvláštnych oddielov a je pripravený väzňa vypočuť. A tak Geralt začína rozprávať, ako pomáhal kráľovi Foltesovi pri obliehaní pevnosti rebelujúceho dediča a osudový zvrat zapríčinil, že bol obvinený z pokusu o atentát na svojho vládcu. Výsluch končí, ale pre zaklínača je to iba začiatok. Musí za každú cenu očistiť svoje meno a nájsť skutočného kráľovraha. Pre začiatok sa treba dostať z väzenia.

Geraltova cesta za pravdou zavedie hlavného hrdinu na rôzne miesta a dostane sa do rozličných situácií. Zo zatuchnutého žalára sa preplaví do mestečka Floatsam, kde panuje napätá atmosféra medzi domácimi a bandou rebelujúcich elfov Scoia'Tel. Vydá sa do trpasličieho banského sídla Vergen a pokračuje ďalej do mesta Loc Muinne. Čelí kliatbe, zúčastní sa obliehania, zakráda sa do nepriateľského tábora a odkrýva svoju stratenú minulosť. Zažijete aj momenty, keď sa krátkodobo ocitnete v koži inej postavy. Prenasledovanie kráľovraha postupne prerastie do konfliktu veľkých rozmerov, na ktorý už sám Geralt zďaleka nestačí. Nebude to len šar-

Takmer dokonalý

mantná čarodejnica Triss, trubadúr Maringold a svojský trpaslík Zoltan, na ktorých sa Geralt musí obrátiť so žiadosťou o pomoc. Ďalších spojencov si však musí dobre vyberať, pretože sa nedá sedieť na dvoch stoličkách naraz. Získaním priateľstva s jedným stratí podporu druhého. Výber je o to náročnejší, že nie je jednoznačne určené, kto je dobrý a kto zlý a u každého sa dajú nájsť určité pre aj proti. Navyše voľby určujú výrazné odchýlky v príbehu a zásadne menia osudy osôb a miest, cez ktoré Geralt prechádza.

Napätú situáciu plnú šarvátok a agresie zjemňujú humorné dialógy. Obzvlášť s trpaslíkmi, ktorí majú všetci „hubu nevymáchanú" ako Zoltán. Hovoria svojským nárečím a bez okolkov vás pošlú „do řiti" alebo použijú najdrsnejšie vulgarizmy, ktoré sú ale skvele zapasované do dialógu a nevyvolajú pobúrenie, skôr záchvaty smiechu. V tomto smere sa nedal zahanbiť český preklad, hoci len vo forme titulkov a bez dabingu. Aj keď sa občas niektorým hrubým výrazom vyhne, inokedy na plnú hubu vykričí slová, pri ktorých by sa mnohí červenali. Väčšina dialógov si však zachováva bontón a vážnosť. Rozpráva sa veľa a často, slová sú zdrojom cenných informácií a ovplyvňujú priebeh úloh a deja . V rozhovoroch je viacero voliteľných odpovedí, ktoré môžu byť neutrálne, priateľské, agresívne alebo vyhýbavé. Geralt vie v dialógu využiť aj vplyv znamení, čím obvykle presvedčí o svojej pravde a vnúti diskutujúcemu svoju vôľu. V takých momentoch vykoná špecifické pohyby rukou a zahľadí sa na cieľ hadími očami. Dá sa tak predísť niektorým konfliktom.

Rozhodne pozoruhodné sú romantické chvíľky ako z telenovely a erotické momenty. Niektoré scény sú veľmi odvážne, nie je ich však priveľa a nemusíte sa báť (alebo tešiť), že sa hra zvrhne na porno RPG. Dodávajú však hre na dôveryhodnosti, pretože vykresľujú Geralta a iné postavy ako reálnych smrteľníkov, ktorí sú schopní prejaviť hlboké city alebo podľahnúť vášni.

Geralt je však v prvom rade bojovník a trávi dosť času v bitkách. Nemusíte sa báť zdĺhavého prebíjania cez nekonečné hordy nepriateľov, ale napriek tomu vaše meče nestihnú vychladnúť. Boje a dialógy sa vhodne dopĺňajú pri plnení premyslených úloh, ktoré vyžadujú vnímavosť pri komunikácii aj obratnosť v akcii. Úlohy zahrňujú zhromažďovanie stôp, spájanie faktov a uplatnenie znalostí v teréne, kde vám občas asistujú NPC postavy a často idú po krku nepriatelia, či už humanoidi, alebo kreatúry, ktoré sa dajú loviť aj za odmenu. Je rozdiel, či sa potĺkate krajinou cez deň, alebo v noci a nie len kvôli zníženej viditeľnosti, ale aj frekventovanosti protivníkov. Navyše na bežných oponentov tasíte oceľový meč, ale na beštie platí strieborný.

Meče sú základom výzbroje, ale Geralt môže rozdávať zásahy aj sekerou či lopatou, hoci to je skôr prípad núdze. Okrem toho dokáže hádzať vrhacie nože, jedy a výbušniny a klásť ozubené pasce. Strieborný a oceľový meč sú však alfou a omegou a preto je dobré meniť ich za účinnejšie modely a vylepšovať. Dajú sa nájsť a kúpiť, ale prvotriedne kúsky vám vyrobí kováč. Potrebujete však suroviny a nákres s postupom výroby. Nové zbrane sú okamžite použiteľné bez akýchkoľvek obmedzení. Často majú bonusové vlastnosti, zvýšia kritický zásah, spôsobia dlhšie krvácanie a podobne. Podobným spôsobom sa získavajú aj kúsky ochrannej zbroje. Niektoré predmety sa dajú ešte zdokonaliť vkladaním doplnkov. Ešte lepší účinok zbraní zaručia oleje, ktoré dočasne zvýšia poškodenie.

Priamo v boji Geralt zasadzuje rýchle útoky ľavým tlačítkom myši, pomalšie, ale silnejšie, pravým. Dokáže blokovať nepriateľské útoky, ale viac sa mi osvedčili úhybné kotrmelce. Jednak sa zaklínač skôr vyhne zásahu a navyše sa ľahšie dostane na nekryté miesto útočníkov, najmä keď používajú účinné štíty. Súperom sa dá niekedy vyhnúť zakrádaním v temných priestoroch a skrývaní za objektmi. Potom je možné odzadu nasadiť špeciálny úder. Geralt musí neraz čeliť

Geraltov návrat

Triss Merigold.

presile alebo zdatnejším súperom. Ocitnete sa aj v mimoriadne náročných prekérnych situáciách, no je ich len pár a keď zdoláte prvú kapitolu, pri ďalšom putovaní vás už len tak niečo nezastaví. Rozhodne si však nevystačíte len s mávaním mečom.

Zaklínač je prvotriedny alchymista a z bylín a ingrediencií podľa receptov vyrába jedy a odvary. Pred náročným bojom môže vypiť súčasne tri odvary s rozličnými účinkami, lenže si treba dávať na narastajúcu toxicitu. Nápoje účinkujú niekoľko minút a pridávajú postave schopnosť regenerovania v boji, zvyšujú reflexy a odolnosti, alebo umožňujú vidieť v tme a cez steny.

Zaklínač používa aj znamenia. Sú to magické symboly, na nezaplatenia v boji ale aj mimo bitiek. Aard vyvolá telekinetickú vlnu, ktorá odhodí nepriateľov a búra krehké zátarasy. Yrden vytvorí magickú pascu, ktorá obeť krátkodobo ochromí. Igni pripečie protivníkov plameňmi a hodí sa napríklad na protivníkov so štítom. Quen je zrejme najefektívnejšie znamenie, ktoré odporúčam využívať v každom boji. Vyvoláva ochranný štít, blokuje prichádzajúce útoky nepriateľov aj spôsobí im zranenia. Pri vylepšení výrazne zvýši Geraltovu odolnosť a spacifikuje odporcov. Napokon znamenie axii ovládne protivníka, z ktorého sa stáva dočasný spojenec. Znamenia vyžadujú energiu, ktorá sa samočinne dopĺňa hlavne v boji. Geralt má dva zásobníky energie, čiže v rýchlom slede môže použiť dve znamenia za sebou, po vylepšení ich môže byť viac.

Pri úspešnom postupe sa zvyšuje úroveň hrdinu a pomaly pribúdajú skúsenostné body. Slúžia na zdokonalenie hrdinu v štyroch kategóriách - základný tréning, majstrovstvo meča, alchýmia a mágia. Každý vetva ponúka sériu permanentných vylepšení, pridáva nové schopnosti, zvyšuje výdrž a zdravie, predlžuje účinok odvarov, silu a dosah znamení. Na vrchole sú skutočne exkluzívne doplnky. Napríklad v šermiarstve môžete odomknúť kombá, kedy sa Geralt napumpuje adrenalínom a potom zakončuje skupiny pro-

tivníkov mimoriadne pôsobivými útokmi. Ďalší efekt prinesie aplikovanie mutagénov, ale tie sa dajú naviazať len na niektoré vylepšenia.

Geralt nosí na krku prívesok s vlčou hlavou. Medailón slúži nie len na zobrazenie vitality, toxicity a energie, ale aj odhaľovanie nebezpečenstiev a dôležitých vecí. Po aktivovaní sa vytvorí vlna a zvýrazní všetky interaktívne objekty v okolí, či už sú to dvere, hniezda príšer, korisť alebo úlohové predmety, ktoré treba preskúmať, napríklad krvavé stopy, alebo denník. Často tak odhalíte užitočné nálezy, ktoré by ste inak prehliadli. Veci sa ukladajú v inventári rozdelenom do niekoľkých kategórií. Štruktúra úložného priestoru pripomína konzolové RPG a má zaručiť pohodlné využitie gamepadu, ktorý môžete použiť. Postupne si zvyknete a prístup k predmetom a znameniam najmä formou meditácie dostanete do krvi.

V baroch a uličkách sa často nájde priestor na odreagovanie a privyrobenie. Zachoval sa kockový poker a pribudli dve fyzické aktivity, pretláčanie rukou a pästné súboje. Pri pretláčaní treba udržať ukazovateľ v pohyblivom farebnom poli. V bitke je dôležitá pohotová reakcia pri stláčaní kláves, ktoré sa objavujú na obrazovke. Pri správnom počínaní spacifikujete súpera efektnými údermi a chmatmi. Pri omyle a zaváhaní Geralt dostane na tvár. Vrcholom je víťazstvo v miniturnajoch s lokálnymi vyzývateľmi.

Tvorcovia nepochybne odviedli kus dobrej práce, ale nie všetko dopadlo uspokojivo. Výrazným kazom, ktorý miestami krčí celkový dobrý dojem a znepríjemňuje hranie, je kolísavá AI. Na jednej strane sa NPC postavy správajú rozumne, skrývajú sa pred dažďom pod strechu, v noci chodia spať, deti prenasledujú Geralta v uličkách a pokrikujú na neho. Slabiny sa prejavia hlavne pri plnení úloh, kde s nimi musíte úzko spolupracovať. Na otvorených priestoroch je to v poriadku, ale v ohraničených úsekoch s početnými prekážkami, akých je v hre väčšina, narazíte na problém. Niekedy stačí, keď sa do cesty postaví náhodný okoloidúci a váš sprievodca je v koncoch. Opakovane sa mi stalo, že postava, ktorá ma viedla na miesto určenia, zostala zaseknutá v teréne a chvíľu sa nedokázala pohnúť. Skúškou nervov bola výprava s bandou trpaslíkov do podzemia. Podpletali sa pod nohy, spomaľovali postup a veľmi prekážali pri boji, takže sa nedalo dostať nepriateľovi na telo. Celkovo je zrejmé, že úvod a prvá kapitola v hre sú takmer bezproblémové, ale v druhom meste už nájdete viacero nedoladených prvkov, či už hovoríme o zmätenej navigácii na minimape, postavách kráčajúcich do steny, alebo nedomyslených situáciách, ktoré môžu nastať za určitých podmienok. Na ceste je už prvá opravná záplata, tak dúfajme, že niečo z týchto bugov vychytá.

Limitless devotion, passion, commitment... and sacrifice.

Po obsahovej stránke sú však prvé dve kapitoly kvalitné, no v tretej tvorcom zjavne dochádza dych. Cesta do finále je príliš krátka a priamočiara. Vývojári sa narýchlo snažia objasniť pozadie celého príbehu a na malom priestore vysporiadať s osudmi priveľa postáv. Je to akoby ste sa pokúšali do cestovného kufra napchať obsah niekoľkých skríň. Protagonistov, ktorých počínanie ste dovtedy detailne sledovali, tvorcovia náhle odbavili mávnutím rukou a niekoľkými zhutnenými dialógmi sa snažia dopovedať to, čo by si žiadalo niekoľkohodinový priestor navyše. Namiesto zaujímavých úloh zostali plytké zadania, ktoré len slepo ženú Geralta od jednej bitky k druhej a RPG prvky už stoja v úzadí. Takto tretia kapitola klesla na akčnú úroveň v štýle Dragon Age 2 či Gothic IV. Na konci hry si síce poviete, že hra stála za to, ale zrejme vás bude mrzieť, že si nezachovala nadštandardnú úroveň až do záverečných titulkov.

Zaklínač 2 sa priebežne, automaticky ukladá, najmä pri aktualizácii úloh. Určite však ukladajte aj samostatne a často. Autosave sa totiž nie vždy uplatní vo vhodnom okamihu. Napríklad pred súbojmi s bossmi je to pred prestrihovou scénou, po ktorej okamžite ide do tuhého. Video sa dá preskočiť, ale problém je v tom, že ak ste znenazdajky vhupli do hniezda súpera, nestihnete vypiť podporné nápoje. V prípade zlyhania po každom nahraní nastupujete nepripravení, čiže je lepšie použiť iný save. Hra 2 ponúka štyri obtiažnosti, vrátane extrémnej, kde hráč končí po prvom úmrtí, respektíve za vzkriesenie zaplatí reálnymi peniazmi. Už na strednej je ale hra slušnou výzvou a v niektorých momentoch budete potiť krv. Poteší možnosť importovať uloženú pozíciu z prvého Zaklínača.

Graficky je na tom Zaklínač 2 výborne, radosť pozerať. Lokality vyzerajú vierohodne, sú plné života s postavami a objektmi s patričnou hĺbkou. V teréne máte čiastočnú voľnosť pohybu. Prechádzate hlavne po vymedzených chodníkoch a cestách, ale niekedy je terén neprehľadný. Okrem toho sú momenty, kedy si

všimnete nedokonalé textúry a určité výkyvy. Vo video sekvenciách obnažených tiel občas zachytíte nepekné hrany na miestach, kde čakáte dokonalé obliny. Môžete naraziť na samočinné zmeny kontrastu, kde hra v rýchlom slede stmavuje a zosvetľuje. Najmä pri slabšej zostave sa stáva, že vstúpite do lokality, ktorá je chvíľu rozostrená alebo bez objektov. Toto však vnímam ako sprievodný jav pri priebežnom dopĺňaní dát, čím sa tvorcovia vcelku úspešne vyhli samostatným nahrávacím obrazovkám. Hráč postupuje takmer plynulo a bez prerušenia a to aj pri vstupoch do budov. Ozvučenie vo verzii pre náš región obsahuje slušný poľský a anglický dabing, český textový preklad je kvalitný, s drobnými chybičkami, hudba epická.

Zaklínačov návrat je vydarený a navyše vyšperkovaný rôznymi bonusmi. Už základná verzia hry je nabitá doplnkami, ktoré bývajú skôr záležitosťou zberateľských edícií. Všetky sťahovateľné balíčky budú zdarma a prvý je už na svete. Konkurenční vývojári by si mali brať príklad. A najmä BioWare, ktorých Dragon Age II vyzerá pri druhom zaklínačovi ako sivá myška. A to napriek tomu, že Zaklínač 2 je miestami jemne naštrbený technickou nedokonalosťou, problémami s AI a vo finále už tvorcom dochádza dych. Pár veľmi náročných momentov môže položiť na lopatky príležitostných hráčov, ale väčšina fanúšikov bude bojovať až do konca, pretože od tejto hry sa nedá len tak odísť. Nepustí vás, rovnako ako knihy Andrzeja Sapkowskeho.

Branislav Kohút

Recenzia - Rockstar - Akčná adventúra - Xbox360, PS3

L.A. NOIRE - STAŇTE SA DETEKTÍVOM

Plusy

+ živé tváre hercov
+ atmosféra 40-tych rokov
+ Los Angeles, ktoré je samo o sebe postavou
+ detektívna práca

Mínusy

- veľká rozloha mesta nemá čo po hernej stránke ponúknúť
- identický systém vyšetrovania
- žiadne dramatické rozhodnutia ovplyvňujúce dej

9.0

Team Bondi a Rockstar zúročili päťročnú prácu a v detektívke živej nielen postavami, ale aj maniakálne spracovaným Los Angeles predstavili kombináciu žánrov, ktoré sa z princípu vylučujú. LA Noire nie je hrou postavenou pre otvorený svet, ale jej príbeh je do takéhoto prostredia zasadený. Rozdiel je v tom, že mesto (a toto bude pre mnohých nestráviteľný fakt), neponúka žiadne vedľajšie aktivity či náhodne spúšťané šarvátky v zadných uličkách, ktoré počas presunu na miesto činu, v rýchlosti a pre potešenie z rastúceho levelu objasníte. Mesto je rozlohou obrovské, čo je kladom aj negatívom súčasne.

LA Noire sleduje tri zdanlivo nesúvisiace paralelné príbehy cez novinové titulky, flashbacky hlavného hrdinu a hrateľné pasáže. Zo začiatku nič nedáva zmysel, čo potrebujete vedieť, je, že Cole Phelps je dekorovaným hrdinom druhej svetovej a po službe v Maríne sa rozhodol potierať zločin. Obyčajný pochôdzkar sa množiacimi úspechmi vyšvihne z poskoka a z detektívov, ktorý ho považovali za zelenáča, sa stanú jeho partneri. Kariérny postup má svoje morálne medze, o ktorých, bohužiaľ, nerozhodujete. Bude to znieť ako klišé, ale Cole Phelps sa zapletie do víru škandálov, ktoré vedú od podsvetia až k samotným politickým špičkám.

Rockstar odbočil od presunul sa bližšie k

Na uliciach sa bojuje proti komunizmu, Amerika dostáva novú tvár a veselé povojnové obdobie ťažia noci, kedy je sen o sláve, pokojnom živote a návrate domov z frontu rozdupávaný drogami, krádežami, únosmi, vraždami, podpaľačstvom. Cole sa ako obyčajný pešiak čoskoro posadí za stôl a vypracuje sa na rešpektovaného detektíva, ktorému zachutí vysoká spoločnosť a napriek nevôli hráča sa začne z neho stávať niekto iný.

Tie postavy sú ako živé

LANoire na emočnej vlne komunikuje inak ako povedzme Heavy Rain. Neodohráva sa v komorných prostrediach ani nenecháva priestor, aby ste sa zblížili povedzme na úrovni obliekania, holenia alebo hrania sa s deťmi.

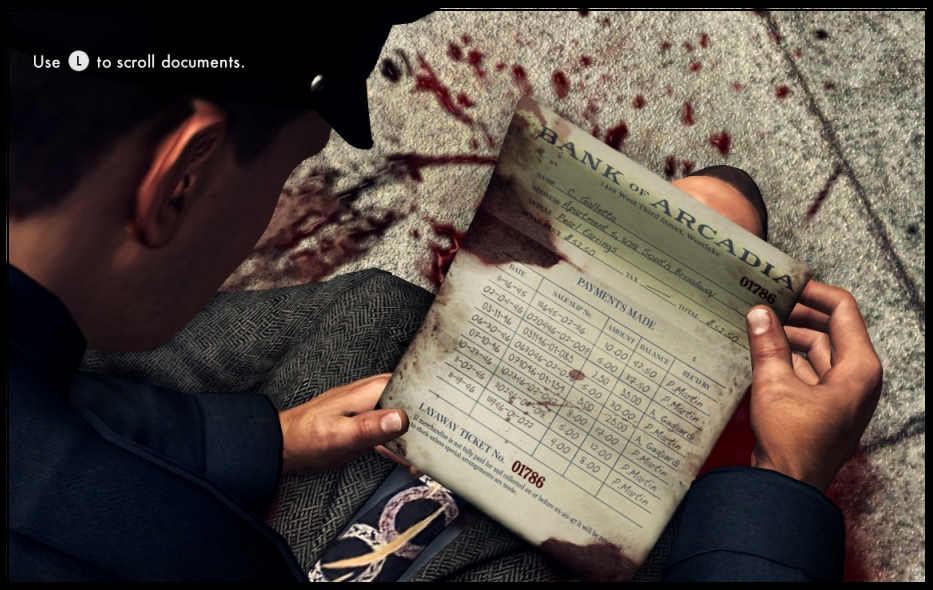
Nie je tak osobná, no postavy sú protagonistami epizodicky dávkovaného príbehu ako vystrihnutého z televízneho seriálu. Čo prípad, to nový diel, to staré známe postavy, koroner s dávkou presných faktov, rečami poza chrbát, krik od šéfa, ktorého nemožno nerešpektovať, závisť v očiach kolegov, aj prehlbovanie vzťahov. Až niekde v poslednej tretine zistíte, že Cole má skutočne manželku, o ktorej ste vedeli celý ten čas, viete takisto, že niekde tam sa musí objaviť aj osudová žena a že život na vysokej nohe prináša so sebou nebezpečné známosti.

Hra pracuje výborne s charakterom postáv a nemusí sa spoliehať iba prestrihové scény, kde vyniknú diabolsky živé tváre nasnímané technológiou MotionScan. Ide o najvernejší spôsob ako zachytiť nepatrné pohyby mimických svalov na úrovni tikov. Po prvýkrát vo videohrách máte možnosť vidieť krikom sa naťahujúce krčné väzivo, nafukujúce sa líca, škrípanie zubami, zatínanie sánky, dokonalý lip synch, pregĺganie, nezávislý pohyb oboch obočí, jednoducho postavy svoje role hrajú. Má to však háčik, koža hercov je natiahnutá na polygónový model, ktorý je nanajvýš jednoduchý, okrem toho všetky modely majú rovnaké účesy – u žien vypnuté vlasy, u mužov klobúk či nagélované vlasy – a na ulici môžete naraziť na dvojičky či štvoričky. MotionScan sníma iba tváre, telo je snímané separovane, čo v niektorých scénach pôsobí nepríjemným bábkovým dojmom.

akčných adventúr a čistým adventúram.

MotionScan dovolila autorom zájsť tak ďaleko, že z tváre je možné vyčítať, kedy podozrivý klame, kedy niečo tají alebo kedy hovorí pravdu. Reč tela v kombinácii so zafarbením hlasu je dôležitá pri usvedčovaní. Počas vypočúvania tak môžete jednotlivé výpovede spochybniť, napadnúť ich alebo rovno podozrivého obviniť z klamstva, čo vyžaduje podloženie dôkazom, inak ho nezlomíte. Správne odpovede vedú k novým dôkazom, prípad sa rozmotáva alebo naopak zamotáva. Vytĺcť všetky odpovede nie je povinné, odporúča sa však dávať pozor, pretože s úspechmi rastie rýchlo level a s ním aj počet nových áut na uliciach, body intuície odhaľujúce stopy či nové obleky. U vypočúvania treba dodať, že je prísne statické, Cole nepoužíva násilie ani presvedčovacie metódy, ktoré by obvineného donútili priznať sa pod tlakom okolností.

Vypočúvanie tvorí iba jednu časť LA Noire, tou druhou a najzákladnejšou je zbieranie dôkazov. Videli ste to stokrát v iných detektívkach, prvý policajt na scéne vám popíše, čo videl, kto je svedkom a čo sa stalo, koroner podá predbežnú správu o čase úmrtia a vaše oči už len hľadajú to, čo si zvyšok nevšimol. Odtrhnutý prsteň, chýbajúca hotovosť, peňaženka, topánka, ohorky v popolníku, kr-



vavé šaty, vnútorné vrecká s dokumentami. Každý jeden objekt sa dá chytiť do rúk, poobzerať ho a ak je relevantný, tak ho aj ďalej preskúmať.

Prirodzená existencia

V LA Noire je použitý snáď najvernejší systém, zámerne sa vyhýbam slovku najdokonalejší, aj keď mám nutkanie ho použiť v súvislosti s interakciou so svetom, manipulovaním s objektami alebo osobami. Postavy správne používajú herné prostredie, prirodzene otvárajú/vykopávajú dvere, chytia kľučku, úplne bežne prekročia múrik, telo, prelezú plot. Aj úplne samozrejmé veci ako lozenie po rebríku je v hre spracované vernejšie aj z toho dôvodu, že sa nikam nemusíte otáčať, nastavovať alebo na požiarnom rebríku hľadať, kde sa postava na úzkom balkóne nezasekne. Sama preskočí zo strechy na strechu, čo vytvára dojem absolútnej plynulosti bez nutnosti trápiť sa ovládaním. Cole úplne normálne rozloží list, prečíta ho, opätovne zloží, vloží do obálky, zatvorí ju a tú vsunie do vnútorného vrecka mŕtvoly, takisto dokáže dvomi prstami otvoriť rúž.

Poloautomatizovaná interakcia nepôsobí pasívne ani nekladie vysoké nároky na ovládaciu schému. Pri riadení auta stačí vedieť, kde je plyn a kde brzda, pri prestrelkách zase ktorým tlačítkom sa scho-

váte a ktorým vystrelíte. Ovládanie je jasné a to aj bez toho, aby ste na obrazovke videli HUD alebo iné rušivé elementy. Hra neodvádza pozornosť zbytočnosťami ako stav zásobníkov alebo inventára, pretože ho postava ani nemá a sama si povie, ak jej dôjde munícia. Ani sa neobťažuje zobrazovať kontextové informácie, čo môžete a čo nie pri aute, položenej zbrani alebo keď je zásobník prázdny. Sama diktuje podmienky, ale súčasne máte možnosť zasiahnuť a prevziať iniciatívu napríklad zodvihnutím zbrane. Zbavuje sa tak jazykovej barličky a necháva vás ponoriť do pátrania, pričom sa spolieha na vibrácie ako signály pre interakciu.

Každú scénu tak metodicky prehľadávate a snažíte sa preskúmať každý jeden milimeter, či ste niečo neprehliadli, alebo nezabudli. Hra vás takto núti brať prácu policajta vážne, i keď to nie je vyžadované, vybrané stopy však musíte pre napredovanie nájsť. A ak je scéna kompletne vyčistená, prestane hrať hudba, v denníku si nalistujete novú lokalitu a presuniete sa tam alebo ďalší postup prekonzultujete s partnerom. Zaseknúť sa v hre je takmer nemožné.

Priebeh prípadov je striktne lineárny, drží sa schémy, ktorá približne v polovici schádza do nepríjemnej rutiny. Päť po sebe idúcich prípadov je identických, nesú nielen rovnaké stopy, ale majú aj približne rovnaké riešenie. Práve táto časť môže byť pre mnohých prekážkou, pretože sa dokola opakujú činnosti (prieskum scény, spovedanie svedka), až kým nemáte dostatok dôkazov pre obvinenie a uzatvorenie prípadu. Spestrením sú naháňačky na autách, bitky alebo prenasledovanie pešo cez strechy, zadné uličky či za volantom. Zaujímavé je, že stačí mať podozrivých v dohľade, nakoniec sami nabúrajú alebo ich dobehnete, pretože to hra tak chce. Môžete sa na to spoliehať alebo útek zastaviť výstražným výstrelom, rozstrelením pneumatík či vytlačením auta z vozovky.

Sem sa chcem opakovane vracať

LA Noire to má v názve, Mesto anjelov však nie je zahalené do tmy ani konštantne neprší, i keď aj na tento vrtoch počasia príde. Los Angeles 40-tych rokov je pohlcujúce, súčasne prekypuje životom a je po hernej stránke mŕtve. Keďže nejde o typickú mestskú akciu a ak si odmyslíte 40-ku vedľajších prípadov, ktoré vyriešite v priebehu pár hodín, hľadanie áut, spoznávanie dominánt mesta a hľadanie hlúpo poschovávaných filmových kotúčov, tak na uliciach nemáte čo robit. Okrem jazdenia a nasávania atmosféry. Los Angelej je samo o sebe hlavnou postavou a podobne ako tváre hrdinov, je do posledného detailu spracované, od Broadwayu v centre, až po Hollywood Boulevard na severe. Každá avenue, ulička, zapľuvaný dvor, parkovisko, stavenisko alebo palmová aleja dýcha tak neuveriteľným detailmi a atmosférou, že keď sa z rádia začnú hrnúť autentické rádio šou z roku 1947, budete len jazdiť a chcieť žiť tamojší život. Fiktívne reklamy a značky produktov tak verne spracované, že ich budete hľadať na internete, móda a zariadenie tak funkčné, že sa ich nepotrebujete dotýkať, pretože viete, že fungujú. Nie je to miera pedantnosti Mafie 2, ale kulisám veríte.

Pri LA Noire máte pocit, že v meste naozaj žijú ľudia, cirkuluje tu kolobeh prežitia aj chuť rýchlo zbohatnúť, s každým ďalším vyriešeným prípadom sa prehlbuje vzťah nie s postavami, ale mestom nasiaknutým korupciou, intrigami a podvodníkmi. Autorom sa dokonca podarilo replikovať skutočný fakt, že v LA sa bez auta nedostanete ani za roh, preto na chodníkoch narazíte len na málo ľudí a aj niekoľko prúdové bulváre plní hustá premávka. Atmosférou jedinečné, históriou neopakovateľné Los Angeles je v LA Noire pravdepodobne najvzrušujúcejšie spracované virtuálne mesto, v ktorom sa nedá po dokončení 20-hodinového príbehu nič robiť.

Napriek obrovskej pozornosti detailom sa Team Bondi nevyhli niekoľkým nepríjemným chybám krásy, ktoré uberajú na autenticite filmového zážitku. V cutscénach sa objavujete často v inom aute, než prídete na miesto činu, zázrakom sa mení denná doba, postavy držia iné zbrane, majú inak nasvietené tváre než zvyšok tela, dodatočne sa nahrávajú textúry a taká strecha na kabriolete môže byť v jednej sekunde spustená a v ďalšej zatvorená.

LA Noire je unikátnym herným zážitkom, ktorý kombinuje dva nezlúčiteľné žánre vzhľadom na ich diametrálne odlišnú dynamiku. Výsledkom je pohlcujúca detektívka, ktorá trpí lineárnou štruktúrou, schematickosťou a absolútne nulovým rozhodovaním v priebehu kariéry policajta. Mimoriadnu pozornosť si zaslúži spracovanie postáv a uveriteľnosť mesta, o ktorom, dúfajme, že nepočujeme posledný krát. Chceme sa tam vracať, po nové prípady, s novými hrdinami, v nových hrách.

Pavol Buday

MORTAL KOMBAT - SKUTOČNÁ BOJOVKA

Plusy

+ krv
+ možnosti pre Single player
+ tag team
+ X-Ray útok

Mínusy

- nedajú sa preskočiť animácie
- X-Ray útok pri častom použití začne nudiť

9.0

Je to už toľko rokov. Myslím, že som chodil ešte na základnú školu, keď som prvý krát pocítil silu a opojný pocit víťazstva, ako som kamarátovi vytrhol chrbticu z tela. Neveriacky sme na seba pozerali, pretože o špeciálnom zakončení sa v dobe bez internetu hovorilo ako o mýte. Bolo to brutálne, krvavé a jedinečné. Jedinečné z dôvodu, že aj napriek úsiliu sa už nepodarilo podobné zakončenie zopakovať. Potom prišiel niekto v škole s napísaným papierikom s pohybmi, ktoré boli v nejakom časopise. Polku opísal zle a tak dostal ďalší deň zakončovací úder naživo. Neskôr prišli ďalšie diely, no najintenzívnejší zážitok bol práve v ére prvého a druhého dielu. Ére, kedy sa za schválne blokovanie klávesov pri pokuse o slajd uštedrovali buchnáty a ére, kedy mamy nechápali, od čoho máme modriny na pleciach v tvare zovretej päste. Prečo sa tak obšírne rozpisujem o dobách minulých? To je jednoduché. Mortal Kombat povstal z popola.

NÁVRAT KU KOREŇOM

Netherrealm Studios sa vrátilo ku koreňom a reštartovalo nielen prvý diel, ale rovno celú sériu. Pripravení sú obľúbenci nielen z prvého dielu, ale aj druhého a tretieho. Príbeh, samozrejme, pojednáva o turnaji medzi pozemskými bojovníkmi s cisárom Shao Kahnom a jeho prisluhovačmi a odľudmi. Keď som volil príbehový mód, čakal som niečo na spôsob stúpania v rebríčku, ktorý sfúknem do hodiny. Ako to už býva, mýlil som sa. Autori rozprávajú celý príbeh pomocou in-game animácií a „on the fly“ prepínajú do klasických súbojov. Má to tak myšlienku a aj vysvetlenie, prečo sa bojuje práve tam, kde ste. Sprvoti som nedával veľký pozor, no až neskôr sa vynorila myšlienka: „moment, toto poznám“. Všetky arény predchádzajúcich dielov dostali 3D kabát a tak vstúpite do ringu s povzbudzujúcimi mníchmi, prejdete po lávke s hrotmi na dne, navštívite stanicu metra, okúsite zbrojnicu s vytekajúcou lávou či kyselinovú komnatu s hákmi.

Po dvoch hodinkách mojkania s prepoteným gamepadom padol na zem aj Shang Tsung a s

pocitom satifakcie, že je boj o Zem v smrteľnom turnaji za mnou, som odkladal ovládač. Moment, kde sú titulky? Hrám ďalej? Super. T som nečakal. Samozrejme, že musím zabiť cisára. Po ďalších troch hodinách padá aj on. Zase žiadne titulky? Opäť sa hrá ďalej? Že hrozí invázia na Zem? Tomu musím zabrániť!

Dĺžka hry jedného hráča je skutočne nečakaná. V príbehu striedate jednotlivé postavy, či už dobré alebo zlé, a poodhalia dôvod účasti na MK. Zároveň sa vždy musíte naučiť ich špeciálne pohyby, čím vás hra pripravuje na multiplayer. V šestnástich kapitolách preberiete ovládanie klasických bojovníkov ako Sonya, Jax, Scorpion, Sub Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Raiden či Kung Lao. Oproti vám budú stáť zasa klasickí záporáci ako Reptile, Kano, Noob Saibot, Ermac, Baraka, Kintaro alebo Goro. Ak už nie súbojom, tak minimálne malým cameom sa mihnú na obrazovke takmer všetky postavy celého univerza MK, napr. Motaro, Daegon, Kenshi, Reiko alebo Frost.

Špeciálnu pozornosť autori venovali (a vašej dozaista tiež neuniknú) ženské postavy. Majú na sebe práve toľko oblečenia, aby nevyvolávali všeobecné pohoršenie, no zároveň tak málo, aby ste si mohli prehliadnuť ich krivky. Ak k tomu pridáme ladné pohyby poskakujúcich predností a zadností, tak verím tomu, že práve Kitana, Sonya, Jade alebo Mileena budú vašimi obľúbenými postavami.

Inak multiplayer ponúka pre jedného hráča okrem Story módu ešte turnajový rebríček, čo je vlastne primárnou podstatou prvých troch dielov. So zvoleným kandidátom a obtiažnosťou postupujete zospodu nahor k bossovi. Ďalej sú tu minihry ako populárna Test your Might, ktorá sa objavila už v prvom dieli, Test your Sight preverí váš zrak v škrupinkách, Test your Strike zasa presnosť a s Test your Luck točíte jednorukého banditu a hráte s vykrúteným handicapom alebo výhodou. Ako by povedali v teleshoppingu: „to ale nie je všetko!“. Úplne zadarmo ešte dostanete tréningovú halu na nácvik fatalít a pre maximálnych fanúšikov je tu Challenge Tower, čo nie je nič iné ako séria výziev v stúpajúcom rebríčku. Týchto je dovedna 300 (slovom tristo!) a ak chcete postúpiť vyššie, musíte splniť podmienky ako napr. nepoužiť blok, urobiť fatalitu, doraziť súpera len rukami, použiť len špeciálne útoky a pod. Ak sa vám podarí pokoriť aj vežu výziev, môžete si hovoriť šampión Mortal Kombatu.

Ďalšou novinkou je Tag Team mód, ktorý ste mohli vidieť naposledy napr. v Marvel vs. Capcom 3. Používaný je hlavne pre multiplayer, ale stretnete sa s ním aj pri hre jedného hráča. Nezvolíte si jedného, ale rovno dvoch bojovníkov a počas súboja ich môžete medzi sebou prepínať alebo pri zavolaní rovno nasúkať do súpera drvivé kombo. Neaktívna postava sa pomaly doliečuje, takže je vhodné taktizovať.

Ak ste si už pozreli nejaké videá z hry, určite ste neprehliadli X-Ray útok, ktorý vyvoláva patričný „wow“ efekt. Na druhej strane však už na dvadsiate piate zhliadnutie začína otravovať a preskočiť/zrýchliť sa nedá, tak isto ako sa nedajú preskakovať animované sekvencie počas hry jedného hráča. Počas rozdávania a prijímania buchnátov sa plní teplomer a môžete ho vypustiť v plnej sile spomínaným X-Ray útokom, no použiť sa dá aj na „breaker“ útok (musí byť nabitý do jednej tretiny), čiže prerušíte súperove kombo a začnete svoje alebo v prípade nabitia do dvoch tretín sú prístupné silnejšie špeciálne útoky. Sub Zero tak nevypustí len ľadovú guľu, ale vytvorí sústredený prúd ľadu, Cage hodí tri plazmové strely v rôznych smeroch miesto jednej a napríklad Cyrax vystrelí dve rakety zo svojho torza namiesto jednej.

Spomínané fatality, samozrejme, neabsentujú a keďže krv a brutalita patrí do

MK ako med do medového koláča, sú aj tieto patrične násilné s výtokovým objemom červenej tekutiny pripomínajúc malú vodnú elektráreň. Docielené to je vďaka 18+ ratingu, takže na suchopárnosť z Mortal Kombat vs. DC Universe zabudnite.

Audiovizuálne spracovanie je na špičke aj vďaka použitému motoru Unreal Engine 3. Motion capture postáv je plynulý a jednotlivé údery sú výborne zladené. Audio je vycucnuté a remastrované do modernej podoby z pôvodných dielov a doplnené o nové nahrávky. Multiplayer je, samozrejme, najlepší ten obývačkový, kedy za prehratý zápas môžete kamarátovi rovno naživo vraziť do zubov, no nechýba ani online, kde môžete šplhať po rebríčku alebo len tak sledovať zápasy.

Pre každého existuje ultimátna bojovka, na ktorú nedá dopustiť. Tekken je fajn aj Soul Calibur môže byť, no prvé miesto má u mňa práve Mortal Kombat. Na PC je táto hra mŕtva už niekoľko rokov a pokusy na konzoly dopadli tu horšie, tu lepšie. To už ale neplatí (teda vlastne na PC je stále mŕtva). Vzkriesenie kultu odviedli Nerherrealm výborne. Volajte starých kamarátov zo školy, ktorých ste roky nevideli. Vrátia sa s vami do doby, kedy sa za schválne blokovanie klávesov pri pokuse o slajd uštedrovali buchnáty a kedy mamy nechápali, od čoho máme modriny na pleciach v tvare zovretej päste.

Vladimír Pribila

METRO LAST

LIGHT

THQ a 4A Games v Londýne predstavili pokračovanie pôsobivého titulu Metro 2033 nazvaného Metro: Last Light. Pokračovanie tentoraz neskočí do príbehu druhej knihy Metro 2034, ktorý je skôr v ezoterickom art štýle a do hry sa podľa autorov nehodí, ale ostáva v pôvodnom prostredí a priamo pokračuje v Metro 2033 príbehu.

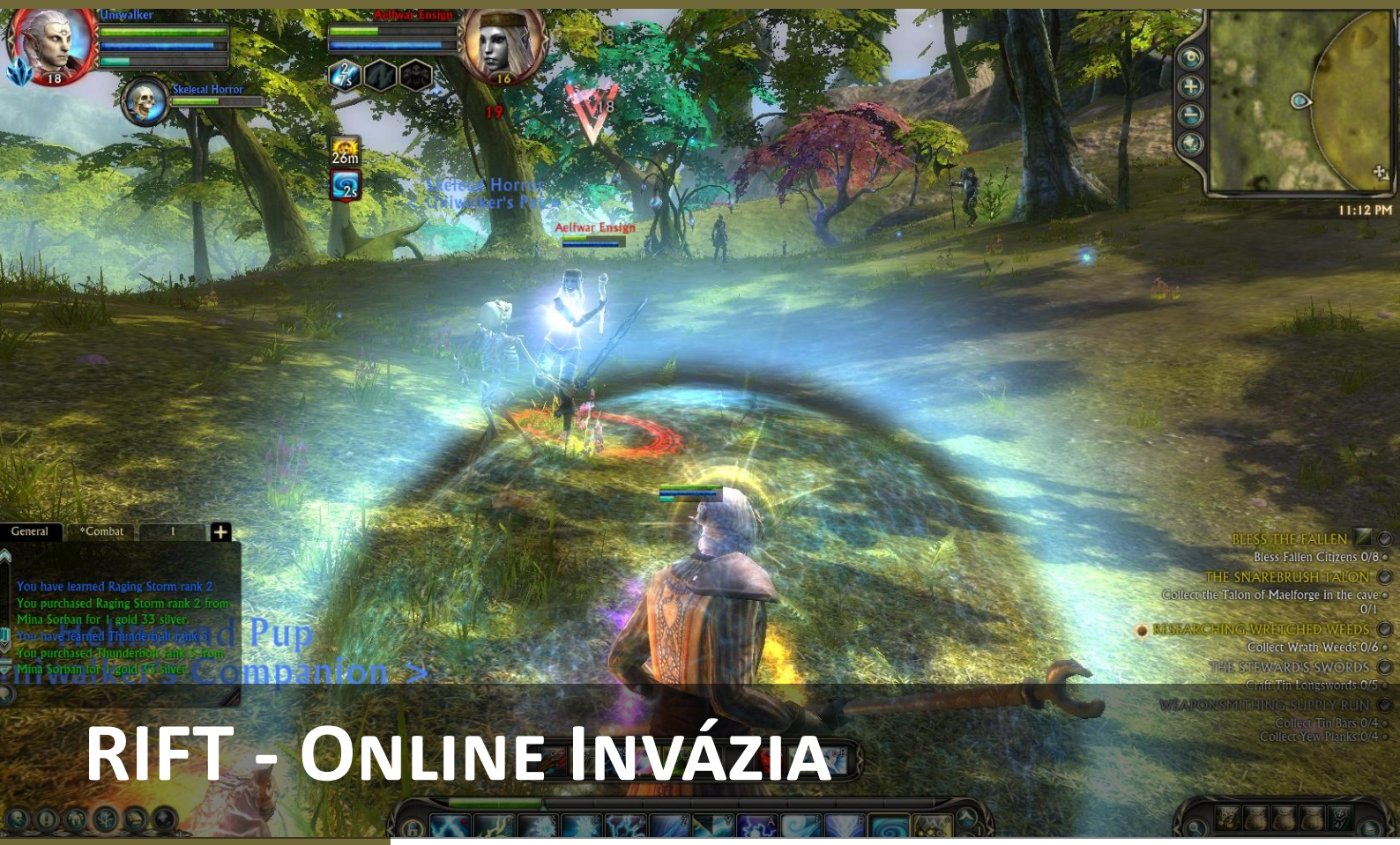
Na začiatku Last Light si hráči budú môcť vybrať, v ktorom z dvoch koncov prvého titulu skončili, ak prvý titul nehrali môžu rozhodovanie preskočiť a automaticky sa tak zvolí temnejší pesimistickejší koniec kedy hlavná postava zničila Dark Ones rasu.

Znovu nás teda čaká neobývateľný povrch a o nič prívetivejšie podzemné tunely metra, kde žije populácia Moskvy. V podzemí žijú v oddelených mestských štátoch, kde každý má inú kultúru, iné zákony a nájdeme tam napríklad nacistov, ale aj komunistov. Postava sa znovu nebude môcť pridať k žiadnej strane, má svoj príbeh krížom cez tento svet. Znovu však budeme môcť prechádzať celými mestami, tentoraz sa cesty rozšíria aj v bojových leveloch, ktoré budú vyžadovať rôzne taktiky a autori tomu chcú dodať nádych otvoreného sveta.

Vylepší sa aj stealth prístup, tma a svetlo budú hrať veľkú úlohu, budeme môcť rozstreľovať a vyskrutkovať žiarovky, oheň sa bude dať zahasiť vodou. Autori tu chcú v zakrádaní napodobiť klasického Thiefa. Ale ani strelné zbrane nebudú chýbať a autori to tentoraz viac priblížia akčným hráčom, THQ už celý rok vyhlasuje, že sa zmení mierne málo akčná streľba, teraz potvrdili viac zbraní a momentálne rozmýšľajú, či zachovajú obchodovanie za náboje, ktoré má svoje výhody ale aj nevýhody. Budete za ne môcť kúpiť zbrane, ale zároveň o náboje prídete a v temných tuneloch nábojov nikdy nie je dosť.

Grafika bude znovu excelovať, PC bude jedinečná, ale ani obe konzoly, kde tentoraz pribudne k Xboxu360 aj PS3, sa nebudú mať za čo hanbiť. Z herných možností titul dostane aj multiplayer, ktorý zatiaľ nebol priblížený. Hra vyjde budúci rok.

Recenzia - Trion Worlds - MMORPG - PC



RIFT - Online Invázia

Plusy

+ invázia z náhodných elementárnych trhlín
+ vývoj hrdinu s kombinovanými povolaniami
+ intuitívne združovanie hráčov pri nájazdoch
+ snaha o inovácie

Mínusy

- mesačné poplatky
- nevýrazné úlohy
- základy ako v iných bežných MMO

8.5

Telara je svet, kde proti sebe stoja predstavitelia dvoch znepriatelených strán. No či už je to guardian alebo defiant, každý bojuje proti jednotkám prvotných síl, ktoré prenikajú do magickej krajiny trhlinami a sú hrozbou pre všetkých. Nezáleží na tom, ku komu sa pridáte, váš osud v MMORPG **Rift** je úzko spätý s nekonečným bojom proti agresorom z plání vody, ohňa, zeme, vzduchu, života a smrti.

Základy nového online univerza pripomínajú tradičné virtuálne svety, o ktoré sa potknete na každom kroku. Rift, ktorý pomerne nenápadne vstúpil na pole MMO, však ponúka aj originálne súčasti, ktoré už také bežné nie sú. Klasikou je vytvorenie hrdinu, ktorý bojuje s nepriateľmi a plní úlohy zadávané hlavne NPC postavami. Hrdina sa postupne zdokonaľuje, získava vyššie úrovne a v boji používa zručnosti a kúzla, ktoré sa ukladajú na príručnú lištu. Pri progrese sa dostáva na nové územia, získava lepšiu výzbroj, špeciálne predmety, zadováži si maznáčika, ktorý kráča po jeho boku. Rýchlejší presun umožňujú pojazdné zvieratá, na vzdialené miesta sa dostane teleportom. Doliečuje sa odvarmi, niektorými priamo počas boja, iné sa konzumujú len v bezpečí.

Pri úmrtí sa poškodí hrdinova duša, čo znamená desaťpercentný postih vitality pri každom skonaní. Navyše si mŕtvy musí v duchovnej podobe vyhľadať svoj náhrobok, aby sa opäť zhmotnil. Príležitostne môže povstať aj takmer okamžite v blízkosti svojho tela. Ďalšou možnosťou je okamžité obnovenie tela na oživovacom bode pomocou okrídleného strážcu, postih duše je však potom výrazne vyšší. Postihy sú trvalé až dovtedy, kým dušu plne neuzdraví liečiteľ, samozrejme za mastný poplatok. Pri úspechoch v boji a bez úmrtí sa môžu znásobiť zís-

NIE PREVRATNÁ, ALE OS

kavané skúsenosti.

Po nebohých protivníkoch zostávajú rôzne predmety, ktoré často súvisia s úlohami alebo sa dajú použiť pri remeselných zručnostiach, pri zhotovovaní výzbroje, výrobe odvarov a podobne. Veci sa ukladajú do vakov. Remeslá vyžadujú recepty od majstrov a príslušné zariadenie, ako je pec, či vyhňa. Samozrejme sú aj spoločenstvá hráčov, ktoré dokonca majú vlastné úlohy. Neobvyklé predmety sa ukladajú do kolekcií a prebytky predávajú u obchodníkov a v aukciách.

Netradičný je samotný vývoj hrdinu v hre. Hráč si zvolí základnú triedu (mág, klerik, bojovník, zlodej) a formuje sa pridávaním elementárnych duší, čo sú vlastne súvisiace pokročilé povolania. Každý hrdina môže mať štyri úplne odlišné postavenia - role a v každom z nich zmixovať tri odlišné duše. Prvé postavenie je dané od začiatku, ďalšie si treba prikúpiť a potom si ich hrdina môže prepínať. Každá duša ponúka iný set zručností, ktoré sa odomykajú v takzvanom strome duší, kde si hráč vyberie svoju ideálnu trojkombináciu. Mág vie skĺbiť ponuku nekromanta, chloromancera a pyromana, klerik môže byť súčasne šamanom, druidom a kabalistom. To sú ale len príklady kombinácií a výber môže byť úplne iný. V uvedenom prípade mága potom hrdina vyvolá nemŕtvu háveď, saje energiu z nepriateľov, pečie ich v ohni a ovíja rastlinami. Samozrejme, že sa hráč môže pokojne venovať len jednému smeru, ale je výhodné využívať možnosti aspoň dvoch, ktoré sa vhodne dopĺňajú.

Schopnosti a kúzla v strome duší sa odomykajú bodmi pri získaní novej úrovne postavy. Aj táto fáza je zaujímavá. Hráč si vyberá pasívne a aktívne prvky sústredené v hornej časti obrazovky. Za každé dva body pridané do rovnakého povolania (duše) sa navyše sprístupní nová schopnosť z ponuky v dolnej časti obrazovky.

Výborným oživením hry je náhodné objavovanie elementárnych trhlín kdekoľvek na mape. Eliminácia trhlín je globálnou úlohou všetkých obyvateľov krajiny a účasť sa pokladá za samozrejmú. Nie však povinnú. Hráči, ktorí chcú priložiť ruku k dielu, sa najprv presunú k postihnutej oblasti. Trhlina je jasne viditeľná, povrch krajiny sa zmení a zdeformuje a z oblohy na zem dopadá elementálny vír. Sú rôzne druhy trhlín a podmienky aj vyvolané jednotky sa menia podľa prvotnej sily, ku ktorej prináležia. Oblasť môže zaliať láva, na ktorej sú ohniví elementáli alebo sa zjaví bujný porast a divé zvieratá, či potemnie a privábi nemŕtvych. Na postihnutom území je aj niekoľko rôznofarebných kryštálov, ktoré hráči môžu zobrať a pridajú im dočasný bonus k vitalite alebo magickej energii.

Keď sa hráč priblíži k trhline, automaticky akceptuje úlohy, ktoré vedú k jej likvidácii. Počas niekoľkých krokov spravidla treba zničiť niekoľko vĺn nepriateľov, otvoriť alebo rozbiť určité predmety a poraziť silného bossa. Pre jednotlivca často ťažká vec, no hľadanie spojencov je vyriešené veľmi pôsobivo. A pritom rýchlo a jednoducho. Kto sa priblíži k trhline, môže sa okamžite, kliknutím na jedinú ikonu, pripojiť k bojujúcej skupine, či jednotlivcovi a vytvoriť jednotný tím. Netreba posielať žiadne pozvania ani akceptovať prišelca a nezáleží na úrovni hráča. Kto chce, ten sa pridá a potom všetci ťahajú za jeden povraz. Po splnení poslednej úlohy trhlina zmizne a každý účastník boja zinkasuje unikátnu odmenu. Družina môže zostať pohromade alebo sa rozdelí.

Z trhlín pred ich zničením často uniknú početné výpravy nájazdníkov. Vandrujú po okolí a ničia všetko, čo im príde do cesty. Pokojne sa pustia sa aj do iných kreatúr a NPC postáv v tábore. Niekedy jednotky z trhlín vytvoria aj stanoviská a modly, ktoré treba rozbiť. Koordinácia hráčov a odmeny fungujú podobne, ako pri boji priamo v trhline. Boje s jednotkami elementálnych síl pomáhajú hráčom viac sa zblížiť. Navyše dávajú počínaniu hrdinov hlbší zmysel. Nie je to len bezduché mlátenie a blúdenie po krajine, ale zmysluplný boj o zachovanie harmónie v Telare. Záujemcovia si môžu aj zmerať sily s inými hráčmi v PvP dueloch a sú aj instantné zóny a mapy, kde prebiehajú tímové PvP bitky.

Graficky je hra na tom slušne a patrí medzi najkrajšie súčasné MMORPG tituly. Obsahuje pekné animácie a vydarené efekty, pôsobivý je najmä vstup do niektorých trhlín, s hustou atmosférou. Užívateľské rozhranie je praktické a zásadne sa nelíši od štruktúry iných MMORPG. Prehľad o situácii uľahčuje mapa a minimapa. Označujú dôležité pozície aj okruhy, kde sa vyskytujú ciele úloh.

Hra Rift bez veľkého rozruchu vstúpila na pole MMO a dokazuje, že nemá žiadne trhliny v hrateľnosti. Nie je to síce prevratná záležitosť, ale obsahuje nové osviežujúce prvky, ktoré jej dodávajú šťavu. Mesačné poplatky, očakávaný príchod dvoch MMO gigantov a cielená pozornosť len na pár vyvolených online svetov v našom regióne však predznamenáva malý záujem o Rift u nás. A to je škoda.

Branislav Kohút

SVIEŽUJÚCA MMO

Recenzia - EA– Šport - Xbox360, PS3, Wii

Tiger Woods PGA 12 Masters

Plusy

+ Masters a cesta k nemu
+ nové módy, veľké výzvy
+ caddie ako užitočná pomoc
+ 16 rozmanitých ihrísk
+ výborná grafika a lepšie komentáre

Mínusy

- viac turnajov v DLC ako v hre

8.5

Čo je nové u Tiger Woodsa? Ešte stále hrá golf? Budete možno prekvapení, ale vracia sa na green. A rovnako nová verzia ročníka rovnomenného golfu od EA Sports, hoci tento rok prichádza trošku skôr ako sme boli zvyknutí. Jarný termín je novinka, ale rozhodne nie jediná v ročníku, ktorý sa začal predávať oveľa lepšie ako mnohé ostatné.

Dôvodom pre jasnú kúpu je možnosť konečne sa zúčastniť špičkového turnaja Masters. Jemu je tento rok podriadená celá paráda i produkcia, dokonca môžete byť prekvapení, že neraz zatieni aj samotného Tiger Woodsa. Svedčí o tom obal hry, ale aj menu, intro či vôbec všetky prvé kontakty s PGA Tour 12. A je to podstatne väčšie obohatenie hry ako vlaňajší Ryder Cup.

Masters ovplyvňuje predovšetkým mód kariéry, ktorý doteraz bol síce prítomný, umožňoval vám postupné zvyšovanie schopností hráča i nové výzvy počas veľkého množstva turnajov, ale cieľ ste si, podobne ako vlastnú postavu, zadávali vy sami. Teraz má kariérny mód (premenovaný patrične na Road to the Masters) hlbší zmysel. So svojím golfovým avatarom začnete na amatérskych turnajoch, kde sa môžete vycvičiť, aby ste sa dostali cez Q school až na sériu PGA. Profesionálne turnaje od vás vyžadujú ďalšiu sériu víťazstiev, lebo až za tú môže prísť vytúžená pozvánka na Masters. Cesta na krásne prepracované ihrisko Augusta National (prakticky asi najlepší golfový okruh prenesený do videohry) je náročná, ale stojí za to.

Na Masters môžete hrať aj v ďalších módoch – jednak sa vám objaví medzi jednotlivými turnajmi, ale keď už budete mať aspoň prvú Kariéru za sebou, núkajú sa dve nové výzvy: Masters Moments je paráda, ktorá rekonštruuje deväť výziev za posledných 75 rokov rôznych hráčov. Sú tu klasické momenty z rôznych rokov, ale trúfnite si na sedem birdie za

sebou ako ich dal Tiger Woods v roku 2005 (na prvé pokust sa to prakticky asi nedá, musíte už poznať gamepad a hru aj poslepiačky). A od samotného titulného majstra sa odráža i mód Tiger at the Masters, ktorý zase núka hrať za legendu na štyroch turnajoch Masters, ale hrá vás neľútostne naháňa v počte úderov – ak zaostanete, môže sa pre vás turnaj skončiť hneď na tretej-štvrtej jamke! V praxi to znamená jediné: ihrisko Augusta National je síce krásne, ale treba si ho parádne natrénovať na vychutnanie nových módov.

Zvyšok obsahu (t.j. všetko nespojené s Masters) predstavuje tradičnú várku: máme tu tréning, sú tu turnaje z rozličných destinácií. Na HD verziách je na disku 16 okruhov, pričom ďalších 20 si možno stiahnuť ako DLC. Je to síce smutný pomer obsahu (t.j. že za väčšinu si musíte priplatiť), no obísť sa dá iba u Wii verzie, u ktorej DLC nefunguje vôbec a rovno na disku vám ponúkne 25 ihrísk. Wii verziu by som nezavrhoval ani kvôli ovládaniu – každá verzia sa totiž ovláda inak, a je veľmi pravdepodobné, že Wii MotionPlus vychádza naďalej najlepšie, keďže už tretí rok využíva rovnaké ovládanie a je už pomerne vyladené. Navyše pridáva podporu BalanceBoard na zmeranie pozície vašich nôh pri odpale. PS3 núka iba 16 okruhov a Move – ale pri ňom platí, že na základné údery si s ním vystačíte, ale putting je pri ňom pomerne náročný a často pri ňom stratíte dobré skóre.

Recenzovaná X360 verzia ponúka teda klasiku pre všetkých, čo uprednostňujú aktuálne najlepší engine s HD grafikou a nevadí im hrať na gamepade. Odpaľuje sa naďalej cez analógovú páčku, čo je dobrý spôsob, akurát pri finiši je náročnejšie zvoliť správnu mieru sily pre presnú trefu (inak presne podobný problém zdieľa i Move). Ak nie ste zvyknutí na posledné dva ročníky, odporúčam trénovať najmä putting, lebo na finálnych 50m možno prísť o veľa úderov k dobrému skóre.

Herný mechanizmus prináša reprízu noviniek z ročníka PGA Tour 11. Ak si dobre pamätáte, vlani EA Sports pridali do hry dvojicu True-Aim a Focus, čím umožnili verným fanúšikom série ťažšiu hru. True-Aim spočíva vo vypnutí mnohých navigačných pomocníkov a hre na intuíciu. Focus zase limituje počet ľahších, videoherne arkádových úderov na prekonanie silnejšieho vetra či inej nezrovnalosti, pričom sa priebežne nabíja a raz za čas ho možno použiť.

Zúčastnite sa Masters turnaja

Novinkou, ktorá minuloročné zvýšenie obtiažnosti (i realistickosti pri True-Aim) trošku koriguje, je caddie. Nejde len o to, že sa na obrazovke objaví sympaťák, ktorý vám nesie tašku s palicami, je to aktívna súčasť hry. Ak si ho totiž zvolíte, pri údere vám môže nastaviť palicu, prispôsobí smer strely a potom vás nechá odpáliť vlastným pričinením. Niektorí experti budú namietať, že zapnutie caddieho zmení hru na poloautomatickú, ale je to iba počiatočné zdanie. Caddie totiž nie je úplne všemohúci a jeho rady majú doporučený charakter, no nie záväzný. Môže síce poradiť, nie každá rada však bude správna – niekedy sa rozhodnete zmeniť palicu a odpáliť si jamku po svojom. Nie, to neznamená, že caddie je záškodník a dáva vám rady v pomere 1:1, skôr sa dostáva do pozície radcu, ktorý vám môže povedať vlastný názor, ale je na vás, či ho aj prijmete. Faktom je, že pokiaľ sa jeho radami budete riadiť, nemali by ste skončiť zle, takže svoj význam má. Pre nových hráčov, čo sa možno boja veľkých ihrísk neznalý správnej stratégie i pre expertov, ktorí sa môžu zabaviť tým, že budú posudzovať, či im caddie odporúča úder, ktorý by zvolili oni sami. Avšak caddie je viťúz a nevysvetlí vám, prečo chce voliť práve túto palicu a smer – je skôr inštinktívny ako aj vy.

Tiger Woods PGA Tour 12 však pekne prepracoval nielen caddieho, ale aj jeho plné nahovorenie. Vôbec je cítiť, že o zvukovú stránku sa dbalo vo väčšom množstve, pretože na palubu pribudol aj nový komentátor Jim Nantz. Ostrieľaný veterán sa uplatní najmä v turnaji Masters, kde predstaví každú jamku a potom počas vašej hry – celkovo však prináša menej replík, ako čakáte. Je to však vítané osvieženie pre hlavný turnaj tohto ročníka.

Masters kam sa pozrieš – ale presne táto devíza má vítanú obsahovú inovačnú chuť. Mód kariéry je dlhší a má jasný cieľ, výzvy okolo tohto turnaja predstavujú sériu náročných úloh, ktoré budete zdolávať dlhé týždne a osvedčený systém z minulého ročníka funguje – a vďaka caddiemu si ho možno ešte viac obľúbite. Ak ste vlani vynechali, je na čase omrknúť Tigera opäť v akcii.

Michal Korec

Recenzia - Capcom - Bojovka - 3DS

Super Street Fighter 3D

Plusy

+ vynikajúca hrateľnosť
+ množstvo režimov zaručujúcich dlhú hernú dobu
+ kvalitný online
+ vizuál
+ 3D spracovanie

Mínusy

- väčšia odozva dotykového displeja
- v MP lobby nie je kvalita pripojenia
- slabšie detaily v arénach
- absencia DLC postáv z konzolových verzií

8.5

Bez titulov priamo od Nintenda je nástupný line-up nového handheldu 3DS tak trochu jednotvárny a až na pár výnimiek sa všetky hry nesú na rovnakej vlne a to aj kvalitatívnej. Ubisoft sa snaží ryžovať na niečom, čo sme tu už mali a ostatní hráči na poli len nesmelo ponúkajú po jednom titule nevymykajúcom sa štandardu. Keď sa však bližšie pozrieme na celý katalóg, nájdeme tu hru, ktorá nad všetkými ostatnými vyčnieva. A to dokonca tak výrazne, že mať handheld a nevlastniť ju je priam hriechom.

Takto výrazný v aktuálnej ponuke nie je nič iné ako evergreen Capcomu na poli žánru bojoviek – Street Fighter. Cestu na 3DS si séria našla v podobe najultimátnejšej verzie a to **Super Street Fighter IV**, navyše s nenápadným, no dôležitým prídavkom 3D Edition. Pri pohľade na krabičku sa nemusíte báť, že hra prešla zoštíhľovacou kúrou, ponúka všetko, čo aj jej veľkí súrodenci. V prvom rade aj rovnaký príbeh, teda skôr niečo, čo sa snaží byť príbehom a len vás zbytočne zdržiava od toho hlavného – súbojov. Opäť je tu zlá zbrojárska organizácia Shadaloo, jej vodca Seth a množstvo ďalších bojovníkov so svojimi vlastnými príbehmi a cestami, ktoré sa preplietli práve kvôli tejto organizácii.

Srdcia mnohých hráčov si Street Fighter získala jednak svojím bojovým štýlom a potom aj rozsiahlou ponukou, ktorá zabezpečuje tak širokú hernú náplň, že vás len tak nepustí. Základom je režim Arcade, v ktorom s vybraným bojovníkom absolvujete cestu jeho osobným príbehom, cez námatkovo vybraných súperov, osobného rivala, až po hlavu Shadaloo, záverečného bossa Setha. K tomu absolvujete ešte dve ďalšie bonusové kolá spočívajúce v ničení objektov (auto a sudy) a v prípade celkového úspechu si tak odomknete rôzne predmety ako napríklad ikonky do multiplayeru, figúrky postáv a podobné veci, ktoré môžete využiť v ďalších herných režimoch.

Zaujímavou možnosťou je Versus režim. Ten je, samozrejme, ochudobnený o súboje dvoch hráčov na jednej konzole, no rozhodne aj tak má čo ponúknuť. Postaví vás proti CPU protivníkom, ktorí vám môžu ukázať, ako sa má bojovať, alebo si cez lokálne wifi zabojujete proti hrá-

čom vo svojom okolí. Pomocou lokálnej siete môžete aj sledovať zápasy priateľov navôkol a čo je najzaujímavejšie, hra aj umožňuje zdieľať jednu kópiu hry dvom hráčom na dvoch 3DS. Hráč nevlastniaci hru najskôr prevezme dáta a potom môže začať súboj. Treba však podotknúť, že výber postáv je veľmi obmedzený – jedinou možnosťou je totiž Ryu. Versus ťaží aj z najväčšej devízy handheldu, ktorou je všetkým známe 3D zobrazenie. Preň je samostatne vytvorený režim 3D Versus, ktorý na boj nahliada z novej perspektívy vďaka dynamickej kamere. Tá je umiestnená za postavou a na boj nazerá spoza pleca, pričom hĺbka obrazu radikálne narastá. Prehľadnosť na tom nie je tak dobre ako z tradičného pohľadu, no v tomto prípade ide skôr o efekt a ten je vynikajúci.

Ďalšia silná stránka Street Fighter IV a to na všetkých platformách a vo všetkých verziách je bezosporu online hranie a inak tomu nie je ani v tomto prípade. Vlastne celé offline hranie je len prípravou na skutočné zápasy proti živým protivníkom a jednoznačne je o čo stáť. Základná ponuka sa skladá zo súbojov, na ktoré sa nazerá z normálneho a potom ešte aj Dynamic pohľadu. Ďalej si okrem rýchleho zápasu a zápasu s priateľmi cez internet môžete zvoliť aj možnosť custom zápasov, ktorých pravidlá si upravujete podľa chuti. A to najhlavnejšie na celom online hraní – sieťový kód – funguje jednoducho skvele. S dobrým pripojením sa dočkáte len stabilných hier bez výrazných lagov, aj keď teda vyhľadávanie hráčov by mohlo fungovať aj o niečo lepšie, hlavne by lobby mohli zobrazovať intenzitu ich pripojenia. Samozrejme, nechýba prijímanie pozvánok do online súbojov počas prechádzania arcade režimu.

Ponuku herných režimov uzatvára najmenej výrazná trojica, no aj tu sa dajú stráviť príjemné chvíle. Challenge vás stavia pred sériu výziev v podobe rozbíjania drevených barelov, ničenie auta v Car Crusher a hlavne trialov pre každú postavu v hre. Každý trial obsahuje 24 úloh, ktoré spočívajú v plnení najrôznejších útokov. Ďalšou možnosťou je Tréning proti neaktívnemu súperovi a poslednou je kolekcia figúrok, ktoré ste v hre získali. Tie môžete so svojimi priateľmi vymieňať, manažovať ich, meniť Play Coins body za body figúrok a vďaka StreetPass funkcii aj absolvovať súboje figúrok s okoloidúcimi hráčmi.

Súbojový systém bol už v pôvodnej hre rýchly, intuitívny, jednoduchý na naučenie, no zložitý na majstrovské zvládnutie. Bohužiaľ merový kríž 3DS nie je práve najvhodnejší na ovládanie bojoviek a tak sa treba uspokojiť s analógovým klobúčikom, ktorý však funguje do všetkých smerov pomerne dobre. Rozdielne ovládacie prvky v porovnaní s gamepadmi veľkých konzol majú za následok presunutie niektorých akcií na dotykový displej. Jedinou nevýhodou tohto kroku je bohužiaľ väčšia odozva medzi dvoma po sebe nasledujúcimi akciami na dotykovom displeji. Inak tento systém funguje dobre a ponúka dve možnosti nastavenia a široké možnosti vlastného namapovania akcií. Lite ovládanie vám umožňuje zapnúť automatické blokovanie súpera a na dotykovom displeji okrem dvoch útokov nájdete aj Super Combo a Ultra Combo. Pro variant vás zas kombá nechá vykonávať samostatne, no na dotykovej obrazovke sú namapované: hodenie, focus útoky a ďalšie obdobné.

V Super Street Fighter IV nájdete spolu 35 postáv, pre každú okrem originálneho kostýmu aj dve alternatívne a všetky v desiatich farebných prevedeniach, ku každej je taktiež množstvo osobných akcií a víťazných póz. Pred každým súbojom si navyše vyberiete jedno z dvoch ultra komb, ktoré v hre plánujete využiť. Tieto postavy prevetráte v 22 pestrých dynamických arénach, ktoré v tejto verzii ešte viac dostávajú na atraktivite.

MT Framework Mobile poháňajúci Street Fighter IV konečne predvádza čoho je 3DS schopný. Arénam by sa síce hodilo pridať na detailoch, no postavy sú zvládnuté na výbornú a nič im nechýba. Rovnako skvele ako sa to hrá, tak sa na to aj pozerá. A to bez jediného lagu, či už hráte v 2D alebo 3D režime. Zvuk je taktiež výborný, ale to už je nejako štandardom. Avšak nenahnevala by možnosť zapnúť postavám originálny japonský dabing, čo v bojovkách poslednú dobu býva milým zvykom. 3D z hry ťaží maximum a to nie len v Dynamic móde. Hĺbka arén je čarovná a nezakladá si len na vrstvách s rozdielnym postavením. Pôsobí prirodzene, akurát okraje arén sú ploché. Postavy v troch rozmeroch pôsobia taktiež výborne a okrem úvodného intra a animácií je v hre 3D všetko, ešte aj menu. Keď postupne začnú všetky tituly takto využívať možnosti handheldu, tak ho čaká skvelá budúcnosť.

Super Street Fighter IV: 3D Edition patrí medzi pozícia na popredných priečkach v rebríčku najlepších bojoviek na prenosných zariadeniach celkovo a jednoznačne aj kraľuje úvodnému line-upu 3DS. Hrá sa výborne, ponúka bohaté možnosti vyžitia a zabaví na dlhé hodiny. Má svoje chyby, no vlastniť 3DS a nemať hru vo svojej zbierke je hriechom.

Matúš Štrba

Recenzia - Codemasters - racing - PC, Xbox360, PS3

DIRT 3 - KEN BLOCK NAHRADIL COLINA

Plusy

+ úžasný pocit z rýchlosti
+ adrenalínové jazdy v noci, v daždi a snehu
+ Gymkhana a podpora YouTube
+ rozdielnosť áut
+ dravý zvuk, OST

Mínusy

- jednotvárna kampaň a prostredie tratí
- neexistujúci ekonomický systém, sponzori
- povinné drifty a Gymkhana eventy
- loadingy

8.0

Rally od Codemasters našla novú tvár, po usporiadaní rozlúčkového festivalu pre zosnulú legendu Colin McRae prevzal štafetu internetový fenomén, zakladateľ DC, rally jazdec, všestranný talent uznávaný po celom svete. Ken Block jazdí na Forde, gumy zásadne neprezúva, ale vyzúva za jazdy a Codemasters naňho namierili mimoriadne silný reflektor. Aby som nezabudol, Ken je Američan. Viete, čo to pre DiRT znamená, nie?

Frajerská, exhibicionistická disciplína Gymkhana s možnosťou uploadovať výkony priamo na YouTube má jasný cieľ. Nahradiť obyčajný foto mód a všetky tie parády, čo predvádza pán Block, replikovať, pretože to mladá generácia bude robiť od okamihu, čo DC otvorí sponzorované ihrisko postavené na dvore dnes už nefunkčnej elektrárne v Londýne. Na krk vám hodí 80-ku úloh zameraných na drifty, rozbíjanie krabíc, šmýkanie sa okolo bágra so spustenou radlicou, skoky, šialené rýchlosti cez otvorené kontajnery a iné celkom bežné a normálne veci, aké každý deň robíte za volantom 700-koňového sériovo vyrábaného vozu, na ktorom vydržia pneumatiky nanajvýš päť minút.

Gymkhana je efektná, divoká disciplína, ktorá vyžaduje presnosť a trpezlivosť. Pravdu povediac, vaše výsledky nikdy nebudú také, aby ste sa s nimi pochválili, aj keď moderátor povzbudivo hovorí, že ste to zabili a záznam „rocks“. Priznám sa, na Gymkhanu alebo drift sa radšej pozriem, ako sa trápiť a dlhé minúty sa snažiť omotať Subaru okolo stĺpa. Čo rozhodne nekvitujem, že tieto disciplíny sú v **DiRT 3** najskôr doplnkové challenge, no po prechode do vyšších súťaží, sú povinné.

Strata osobnosti

Ak bola DiRT 2 americká, trojka je čistý patriot, chýba už len v menu plápolajúca vlajka alebo trikolóra. DiRT 3 sa zbavuje festivalového šatu a vsádza na svetové turné v duchu zbierania reputácie, ktorá zastupuje bodové ohodnotenie vašich výkonov a zbierate ju kvôli levelom. Žiadna ucelená kampaň alebo stúpanie v rebríku, len jazdy s cieľom dostať sa za pódiové umiestnenia na super šampionát a zhrabnúť zlato. DiRT 3 nie je rally, ide o off-road racing s mimoriadne širokým záberom a bohatými freestyle disciplínami.

Takisto nie je vybavená licenciou WRC, čo by nevadilo, pretože autori vypočuli náreky fanúšikov a nasadili do hry vrtochy počasia, zmenu dennej doby a etapy na snehu. Dôvod na jasot? Určite. Ale nie príliš hlasitý. Žiadnu z tratí predchodcu tu nenájdete, napriek tomu vám budú pripadať familiárne. A tak Keňa pripomenie rozpečené prostredia Maroka s bránami, rýchlymi prejazdmi medzi chatrčami, jazda do kopca po serpentínach zase Čínu. Freestylová trať Smelter smrdí po londýnskom okruhu a pod. Variabilita a diametrálna rozdielnosť podnebia exotiky so Stredomorím nahradila fádnosť, ktorá v spojení so snehom v Nórsku a Aspene budí dojem jednotvárnosti stavby všetkých tratí.

Trate jednoducho nemajú identitu a ani po desiatke hodín si neviem vybaviť žiadnu, zato z dvojky si z fleku viem v duchu zajazdiť každú zásadnú etapu. V DiRT 3 má každá niekoľko variánt s rôznymi svetelnými podmienkami (západ slnka, noc) alebo počasím (dážď, sneženie). Nutno poznamenať, že počasie má zásadný vplyv na výkony a jazdu. V noci aj na snehu je jazda opatrná, kužele svetla opisujú iba bezprostredné okolie auta, pri hustom lejaku alebo snežení je znížená aj viditeľnosť a pri jasnej oblohe sa plynový pedál doslova žmýka. Počasie tu nie je iba na efekt. V mnohom za to môže samotný dizajn tratí s kanálmi na krajnici, klopením, zúženým profilom po bokoch so skalami, ale aj jazdný model, ktorý berie väčší ohľad na váhu, náhon kolies aj výkon auta, čo v reále znamená mimoriadne autentický zážitok z jazdy aj rýchlosti a prehĺbenie rozdielov medzi jednotlivými vozmi. Model na pomedzí simulátoru a arkády si môžete povylepšovať asistentami, oproti predchodcovi je náročnejší, ale zase nie natoľko, aby autá neskrotil aj začiatočník.

Máme tu nejaký Block

V garáži DiRT 3 došlo k príjemným zmenám, zaparkované sú tu rally vozy zo 60, 70, 80 rokov, cez moderné, až po modely, ktoré jazdia WRC. Codemasters tieto štedré počty nevyužíva pre vytvorenie špeciálnych retro eventov ani neusporadúva Svetovú tour šitú na mieru ostrej B triede, namiesto toho, vám dáva občas na výber, v akej triede chcete tú ktorú etapu odjazdiť. Kampaň tak tvorí len zmes súťaží, turnajov, etáp a šampionátov. A čo je najhoršie, medailové pozície sú bodované identicky bez ohľadu na triedu, výber obtiažnosti či počet zapnutých asistentov.

Snaha o zatraktívnenie každého preteku rôznymi úlohami previazanými na sponzorov sa míňa účinkom a trpí tým predovšetkým vozový park. Čo nový sponzor, to nové auto pre každú disciplínu a vyššie odmeny za challenge. Čiže ak máte prefrčať trať s časom pod 1:30, neurobíte do na Forde, pretože vám dá povedzme iba polovicu bodov reputácie čo Subaru. Sponzori tu zastupujú okato product pla-

cement, ekonomický systém vôbec neprofituje a hráča vôbec nič nenúti používať papierovo slabšie autá, ale vyberať si vždy iba to najnovšie. Z DiRT 3 úplne vypadla personalizácia, žiaden tuning, úprava pre iné disciplíny. Od oleja sa rozhodne neumažete jemným ladením tesne pred pretekom, kde sa dá nastaviť výška podvozku, skrátiť radenie rýchlostných stupňov prevodovky alebo mäkkosť podvozku.

DiRT 3 má všetko, čo predchodca, v kampani sa jazdí klasická rally, okruhový Rally Cross so siedmymi súpermi a to ako za volantom bugín, rally špeciálov aj pickupov, časovky Trailblazer, ale aj súťaže v drifte a adrenalínové preteky Head to Head. Na jednej trati štartuje dvojica áut (každé z iného miesta) a meria sa čas. Čo je na tom najlepšie, že sa jazdí v u-rampe, cez budovy, trate sú vyšperkované skokmi, tunelmi. Vidieť, že Codemasters sa venovali najviac freestylovým disciplínam, ktoré rozširujú po novom už aj zimné X-Games a svetové poháre zamerané iba na jednu z kate-

górií, čiže si vo finále zahráte každú variantu etapu rally v každom z prostredí, než získate zlato. Kampani však za polovicou dochádza duch, počiatočnú výdatnosť nahrádza nepríjemné opakovanie pretekov napriek tomu, že pôsobí mohutnejším dojmom ako v prípade DiRT 2.

Doľava, odrezať, cez úzky mostík, do cieľa

Každý jeden z režimov sa dá hrať v online i offline multiplayeri na delenej obrazovke. Pomerne rýchlo sa dajú vytvoriť celé šampionáty z piatich etáp, zmeniť pravidlá, nastaviť limity, agresiu AI. Všetko je jednoduché a jasné a to aj vďaka prezentácii, čistému dizajnu menu, ktoré je fantastické. Všetky tie parádičky, nájazdy kamery na zvolené driftujúce auto s možnosťou korekcie kamery a zoomu, majú tienistú stránku a tou je dĺžka loadingov. Prvý dojem je mimoriadne silný, ale neskôr začnú byť otravné. Po informačnej stránke by sme tu takisto našli niekoľko chybičiek krásy, ako chýbajúca dĺžka etapy, schovaný výsledok challengu alebo absentujúci údaj o vašom predošlom traťovom rekorde.

DiRT 3 ohuruje nielen front endom, ale aj kvalitným spracovaním tratí, výbornou prácou so svetlom a doteraz najbohatším prostredím na detaily v racingoch, čo sa podpisuje pod menej polygónov na autách. Ani pri vysokých rýchlostiach nedochádza k spomaľovaniu, hra využíva väčšieho počtu particle efektov, faktu, že slnko dokáže oslepiť a iné grafické finesy, ako aj rozvírený prach, sneh či striekajúcu vodu. DiRT 3 patrí k najkrajším racingom, aké si dnes môžete dopriať a nezabudlo sa ani na čistý zvuk vo formáte DTS.

DiRT3 patrí k špičke vo svojej triede a Ken Block je právom tvárou tohto freestylového eventu. Codemasters vsadili na vizuálnu atraktívnosť a adrenalínové disciplíny, ktoré v spojení s moderným pojatím pôsobia sviežo. Ak by sa pridalo viac tratí a vyladil ekonomický systém, mali by sme tu neprekonateľný off-road racing, ale ani takto ho nemožno nedoporučiť. Berte ho, kým je ešte horúci.

Pavol Buday

ARMA 3

MOUNTAIN
CLIMB
FRIENDLIES
SUPPORT
AMMO DEPOT
CAPTURE
ENEMY BASE
RECONNOITER
FORTRESS
ASSAULT
ENEMY POST
DESTROY
CIVILIANS
AVOID DETECTION
VIEWPOINT
ENJOY
ROCKS
HIDE
CIVILIANS
ASK
HARBOR
EXPLORE
ENEMY PATROL
AMBUSH
DEAD DROP
COLLECT
POWER PLANT
REPAIR
BEACH
RELAX
WRECK
PLUNDER
HIDEOUT
REGROUP

Recenzia - LucasArts - Akčná - PC, Xbox360, PS3, PSP

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Plusy

+ dlhá trvácnosť
+ ani viacnásobné prechádzanie levelov nenudí
+ nové prvky v hrateľnosti
+ tradične dobrý co-op

Mínusy

- co-op (opäť) len offline
- občasné problémy so zameriavaním

8.0

Každý, kto má herne orientovaného súrodenca, priateľa, priateľku či manžela, alebo manželku už niektorý z Lego titulov na svojej obľúbenej platforme už určite okoštoval. Dokonca ani prítomnosť živého parťáka do koopu, ktorým sú tieto hry povestné, nie je nutnou podmienkou pre vychutnanie si Indiana Jonesa, Hviezdnych vojen, Batmana alebo Harryho Pottera poskladaného z malých dánskych kociek. Aj pre osamoteného vlka je to (takmer) vždy zábava a hry z Lego série na rozdiel od iných vydojených pokračovaní nezvyknú upadať do bahna čistého priemeru. Lenže každého dobrého jedla sa dokážete prejesť. Bude práve **LEGO Star Wars III: The Clone Wars** čerešničkou na torte v negatívnom slova zmysle?

Dávno, pradávno, vo vzdialenej galaxii ...

Aj keď to je trochu zavádzajúce, LSW3 sa odohráva najmä počas druhého dielu epickej Lucasovej vesmírnej ságy a čiastočne vychádza tiež zo sveta animovaného seriálu Clone Wars. Všetko začína bojom s monštrami v aréne na planéte Geonosis, potom sa osudy hlavných postáv (Anakin, Obi Wan, Yoda a ďalší) preplietajú a menia podľa potrieb scenáristov. Budete bojovať so štvorrukým robotickým generálom Grievousom, sithovským grófom Dookom, ale aj s monštrami a nepriateľmi, ktorý vo filmovej sérii vôbec nevystupovali (je možné, že pochádzajú z animáku, ale ten ma bohužiaľ úplne obišiel).

Jedna kocka sem, sto kociek tam, tisíc kociek inam...

Spolupráca dvoch hráčov bola, je a dovolím si tvrdiť, že aj bude základom všetkých LEGO hier. LSW3 sa na ňu spolieha rovnako alebo dokonca ešte o niečo viac, ako iné tituly série. Každý z desiatok levelov vás oblečie do kože niektorej z postáv univerza, pričom na prekonanie všetkých prekážok budete musieť kombinovať ich unikátne schopnosti. Niekto vie raketometom rozstreliť zámok, iný vie s použitím Sily opraviť prepínač. Ďalší sa vďaka malej postave zmestí do tajných dierok, roboti dokážu nahackovať počítače, vojaci zas disponujú výbušninami.

Počítač dokáže ovládať druhú postavu pomer-

ne uspokojivo, no so živým hráčom sa to nedá ani porovnať. A o tom, že s AI to je rádovo menšia zábava, sa ani netreba baviť. LSW3 dokonca prichádza s niekoľkými levelmi, kde sa budete musieť so svojim parťákom úplne rozdeliť a zatiaľ čo jeden bude v sklade bojovať s bossom, druhý sa za ten čas bude musieť prebiť k ovládaču zariadenia. V týchto momentoch oceníte, že v položke Nastavenia nájdete jednak klasický dynamicky sa meniaci splitscreen, ale tiež statické rozdelenie obrazu horizontálne aj vertikálne.

Všetko sa, samozrejme, nesie v duchu dánskej stavebnice, postavy a objekty si zachovávajú tradičný dizajn, vďaka vylepšeniam v engine je navyše možné zobraziť na jednej scéne viac animovaných objektov. Upravený bol aj svetelný model, čo sa odzrkadlilo v lepšom nasvietení a celkovo v lepšom zobrazení svetelných zdrojov.

... a milión kociek pre mňa

Zo všetkého, čo v jednotlivých misiách zničíte, vypadávaju LEGO prašule. Pokladnička sa na úvod bude napĺňať veľmi pomaly, no neskôr odomknete násobiče a miliardy chechtákov vo vrecku umožnia nakupovať nové postavy, efekty a dopravné prostriedky. Strieborné, zlaté, modré a fialové doláriky sa vám po pár dňoch budú mihať pred očami aj v spánku, honba za čo najvyššími ziskami finguje ako motivačný motor pri objavovaní bonusov viac ako dobre.

Extra dobrým zdrojom peňazí sú vesmírne misie. Často sa stane, že vás systém posadí do ovládacieho kresla niektorého zo vznášadiel/rakiet/bombardérov, vy budete lietať od cieľa k cieľu, ničiť nepriateľské letky, ružovými torpédami bombardovať označené miesta a to všetko sa odrazí aj na výške vášho konta.

Dobre, mód „Ground Battles“ možno nemožno úplne označiť za intergalaktické šachy, ale prirovnanie k tejto kráľovskej taktickej hre je na mieste. Tento mód totiž postaví hráčov do pozície aktívne zasahujúcich štábnych generálov, ktorý musia zarábať peniaze, stavať továrne, budovať armády a ničiť nepriateľské opevnenia. Možno sa to na prvý pohľad do takéhoto typu hru nehodí, ale verte mi, že jednoduché ovládanie, zábavné vozidlá a trochu iný prístup k hrateľnosti si vás ihneď získajú.

Primárne úlohy bývajú veľmi jednoduché - obsadiť všetky nepriateľské základne, prípadne dobyť hlavnú bázu alebo naopak postaviť konkrétnu budovu. Bude to ale chcieť aj trochu rozmýšľania, plánovania financií a zisťovania, ktorá zbraň je efektívna voči ktorej budove. Stojí to ale za to, pocit keď budete zašľapávať desiatky nepriateľských droidov na chrbte mohutného AT-TE je na nezaplatenie.

Ground Battles sa nevyskytujú iba v rámci hlavnej singleplayerovej kampane. V taktických bitkách budete pokračovať aj po jej ukončení, otvorí sa možnosť ovládnuť celý vesmírny systém buď za stranu Republiky alebo ako Separatisti. A potom je tu ešte Arcade mode, kde si svoje stratégie vyskúšate proti živému hráčovi.

Dohratie všetkých misií v kampani otvára ďalšie možnosti. Zistíte napríklad, že centrálny „hub“, z ktorého ste prvých cca 10-15 hodín odlietali na misie, kupovali si v ňom postavičky a snažili sa nájsť všetky červené tehličky, nie je jediný. Stačí v hangári korábu Republiky sadnúť do stíhača a za okamih sa ocitnete v podobnej gigantickej lodi Separatistov, kde na vás čakajú ďalšie úlohy.

V režime Free Play budete znova obchádzať všetky misie a tam, kde ste pred časom nemohli, lebo ste nemali správnu postavičku, sa vám teraz otvorí nová cesta. Odomknutie všetkých postavičiek (ich počet vysoko prekračuje stovku), získanie modifikátorov upravujúcich hru (spomínané červené tehličky), naplnenie hangáru až po strop technikou, vyslobodenie zajatcov z lodného väzenia a ďalšie mini a mikro úlohy prinášajú ďalšie hodiny zábavy. Pre 100 % dokončenie a otvorenie všetkých bonusov si pripravte najmenej 20 hodín čistého času.

Hoci v hre má temná Sila nezanedbateľné zastúpenia (napríklad jedným z achievementov je vykonať Dookovovu pomstu na Anakinovi), negatívnych prvkov v nej veľa nájdete. Určite najzávažnejšou je absencia akéhokoľvek online komponentu, t.j. všetku zábavu si musíte rezervovať na jednu obývačku a splitscreen režim. Tento nedostatok je pravidelne v Lego hrách kritizovaný a autori by sa už konečne mohli zamyslieť nad jeho implementáciou. Občas narazíte na problém so zlým zameriavaním, najmä ak sa zo stavebnice snažíte postaviť vyžadovaný útvar a systém vás tvrdohlavo navádza práve na tú kocku, ktorú nepotrebujete.

Musím tiež upozorniť, aj keď to nie je priamo výčitka, že sa o niečo zvýšila náročnosť levelov a plnenia logických puzzle. Aj vtipy sú o niečo dospelejšie, vášmu 7-ročnému súrodencovi budete ťažko napríklad vysvetľovať narážky na Votrelčiu matku či scénu ako sa „bozkáva“ s vyholenou Ripleyovou.

Yoda by bol spokojný

Vaše žalúdky sú mimo ohrozenia, LEGO Star Wars III: The Clone Wars rozhodne nie je tým dielom, ktorý by vám celú ságu kockových hier znechutil. Iste, základ hry ostáva rovnaký, ale nové postavy, úlohy, pár vylepšených elementov hrateľnosti, dlhá herná doba a najmä tradičná co-op zábava vás veľmi ľahko zlákajú.

Jaroslav Otčenáš

Recenzia - Cranberry - Adventúra - PC

Posel Smrti 3

Plusy

+ nové zaujímavé postavy
+ dabing a zvuky
+ niektoré časti príbehu
+ žiaden pomalý úvod
+ veštica

Mínusy

- hra negraduje
- koniec je ľahko predvídateľný a bez napätia
- slabšia grafika
- menej puzzlov
- recyklácia lokalít

7.5

Po fenomenálnej českej adventúre Posel Smrti sme museli čakať dlhých sedem rokov, kým sa na pulty obchodov konečne dostalo jeho pokračovanie, aj keď od úplne iných autorov. Nieže by ho prvá hra potrebovala, jej príbeh bol uzavretý. Avšak ako sa ukázalo, tak kliatba rodiny Gordonovcov týmto neskončila a preniesla sa aj na ďalšie generácie. Konkrétne na amerického mladíka Darrena, s ktorým sme sa zoznámili v predchádzajúcej časti. Ten v nej síce uzavrel jednu kapitolu svojho osudu, no jeho príbeh ešte má hráčom čo ponúknuť. A vlastne otvorený koniec druhej časti bol globálne kritizovaný. Hráči sa mohli cítiť podvedení.

Darren, ako už všetci vieme, je v skutočnosti Adrian Gordon, sa v tejto časti vracia presne tam, kde pred rokom skončil. Teda presnejšie povedané tri týždne po udalostiach, ktoré sme v jeho koži zažili. Tie tri týždne vám však chýbať nebudú a to najdôležitejšie z nich sa dozviete. Tým, samozrejme, je Darrenovo zatknutie, jeho návštevy u psychologičky a celková premena mesta. Po predchádzajúcich udalostiach je totiž hlavným podozrivým zo smrti všetkých obetí v meste, tak isto aj z podpálenia zámku Black Mirror a vďaka jeho rečiam je považovaný za blázna. Teraz je na vás, aby ste mu pomohli dokázať jeho nevinu, definitívne sa zbaviť kliatby, očistiť meno rodiny a nastúpiť na svoje právoplatné miesto monarchu.

Vo svojej recenzii pred vyše rokom som vytýkal príliš rozťahaný úvod, ktorý hráča dlho nedokázal poriadne vtiahnuť. Podobný rozjazd v prípade tohto pokračovania nehrozí a hráč je vrhnutý priamo do víru udalostí. Na jednej strane je to síce fajn, na strane druhej však za to možno vďačiť len tomu, že druhá časť neskončila práve uspokojivo a Posel Smrti 3 je len príbehovým dokončením otázok nastolených minulú jar. Ono sa vlastne jedná len o Posla Smrti 2,5 a ako vás tento pocit prepadne hneď v prvých momentoch, tak vás nepustí až do svojho konca. A to je dosť škoda, vlastne je to asi najväčším negatívom hry.

Fakt, že autori vystrieľali muníciu už v predchádzajúcej časti vidno na každej hernej obrazovke. Narácia na tom síce nie je práve najhoršie, no nedosahuje kvalít príbehovej horskej dráhy plnej príjemných a prekvapivých zvratov, ktorú sme mali možnosť zažiť v dvojke. Tentoraz sa fabula nesie len v jednej statickej úrovni, bez toho, aby občas vyskočila výrazne hore vďaka niečomu prekvapivé-

mu. Príbeh je celkom kvalitný, no v porovnaní s predchádzajúcou časťou tu práve tie prekvapenia chýbajú ako soľ. Výrazný zvrat tu nie je žiaden, záverečné vyvrcholenie sa od istého momentu dá prezieravo predvídať a tým pádom ubúda z jeho napätia. V porovnaní s väčšinou trhu má ale stále čo ponúknuť. Minimálne teda zakončenie, ktorého sme sa posledne nedočkali. Aj tentoraz si síce záver necháva otvorené zadné vrátka, no skôr už len na menej priame pokračovanie.

„Čo by to bolo za adventúru bez puzzlov?“ – touto otázkou začínal jeden z odsekov v recenzii na druhú časť. S dávkou nadnesenia by sa dalo na ňu odpovedať, že takou adventúrou je práve Posel Smrti 3. Priamo tých náročných puzzlových pasáží, ktoré ju tak zdobili, v tomto prípade značne ubudlo. Tentoraz vás čaká len riešenie ľahkých až mierne ťažších situácií. Hlavolamy spočítate na jednej ruke. Aspoň to používanie predmetov si udržalo úroveň a pristúpiť sa k nemu dá krásne logicky. Ak by ste si predsa len nevedeli poradiť s niektorými situáciami, tak tu opäť narazíte na systém pomôcok a v tých najťažších (a skutočne ojedinelých) prípadoch aj na možnosť hádanku preskočiť. Dialógy v tomto prípade musím pochváliť, nakoľko sa mi osobne zdá, že sú viac vetvené a informačne bohatšie. Lineárnosťou sa síce nijak zvlášť nezmenili, no dozviete sa z nich oveľa viac.

Tak isto NPC postavy sú aj tentoraz kvalitne napísané a motívy ich konania budete radi odhaľovať. A pritom tentoraz na tvorbu zaujímavých charakterov stačili oveľa jednoduchšie postavy – arogantný detektív, neverná servírka, naivný čašník a podobne. Omrzí však obmedzenie lokalít v hre a ich častejšia recyklácia. K väčšine tých zaujímavých sa dopracujete až v neskorších fázach hry. Naopak poteší však zmena starých známych miest. V hre sú to síce len tri týždne, ale okolité dianie tieto miesta nezanechá bez stopy. Všetko je viac ponuré, depresívne, zodpovedá to charakteru hry, ktorá teda hlavnému hrdinovi nepripravila ten najpriaznivejší osud. Z tých nových určite stojí za zmienku miestna chátrajúca márnica, ktorá skrýva nejedno tajomstvo, vďaka ktorým sa príbeh stále aspoň trochu drží nad hladinou väčšiny dnešnej produkcie.

Prvá časť Posla Smrti bola vďaka nemu milovaná, druhá v tomto smere kritizovaná. Reč je, samozrejme, o hernom dabingu, ktorý bol opäť kameňom úrazu pri vydaní v našom regióne. Tentoraz však nie kvôli problémom, no vďaka snahe poučiť sa z minulých chýb a priniesť späť úroveň z prvej hry. David Prachař sa opäť zhostil hlasu hlavnej postavy a dopĺňajú ho aj iné známe české mená Jolana Smyčková, Pavel Tesař a ďalší. Niektorým postavám sa dabing zmenil a je nutné podotknúť, že len k lepšiemu. Hlasy tentoraz oveľa viac postavám sedia a to ako novým, tak aj starým. Je na ne kladený väčší dôraz a je to badať. Na dabing dohliadal režisér Zdeněk Houb, ktorý stál aj za prvým Poslom Smrti a jeho prácu treba oceniť.

Vizuálny kabát sa od minulej časti nedočkal vážnejších zmien a to ako grafická stránka, tak aj výtvarný štýl. Všetko zostalo pri úplne starom, akurát atmosféra potemnela a tomu zodpovedá aj použitá farebná paleta, ktorá ešte častejšie spadá do tmavých odtieňov. Prostredia sú stále pomerne kvalitne spracované, postavám s ročným odstupom by som už vytkol o niečo viac. Rozhodne by im teda detailnejšie spracovanie nezaškodilo. A aj trošku lepšie animácie a betatesting. V review verzii sa totiž občas stalo, že postava prešla objektom. Hudobná stránka a hlavne rôzne ruchy sú spracované veľmi kvalitne a slušne dotvárajú atmosféru hry. Hlavne teda tie ruchy, nakoľko hudba pôsobí minimalisticky a výraznejšie sa prejavuje len v tých najviac dramatických momentoch.

Posel Smrti 3 je kvalitnou adventúrou, ktorá sérii rozhodne nerobí zlé meno. Vývojári z nemeckého Cranberry sa k zakončeniu série postavili chlapsky a doviedli ho do vydareného konca. Hrateľnostne sa titul od predchádzajúcej časti nikam neposunul a je badať miernu stagnáciu na mieste, aj napriek tomu sa však stále kvalitatívne drží v nadpriemerných hladinách. Príbehovo sériu slušne zakončí, aj keď by sa z toho dalo vyťažiť aj viac. Dabingom a zvukom celkovo hra v konkurencii vyniká a nie práve dokonalé grafické spracovanie vyvažujú veľmi príjemné HW nároky. Hra však nedokáže obstáť v porovnaní so svojimi predchodcami a rovnako zamrzí aj jej zjednodušenie. Neustále preplnený inventár už aj nepotrebnými predmetmi taktiež nepôsobí práve najlepšie. A v závere ešte jedna perlička. Hra má vynikajúco spracovaný systém varovania pred nebezpečenstvom formou telefonickej veštice, ktorú sa už len zo zaujímavosti oplatí využívať.

Matúš Štrba

Recenzia - ZIPPER Interactive - Akčná - PS3

SOCOM—Special Forces

Plusy

+ nezvykle zaujímavý singleplayer
+ intuitívne zadávanie príkazov
+ multiplayer vydrží na dlho

Mínusy

- co-op bez hĺbky
- taktický prístup nie je nutné využívať

7.5

Určite poznáte situáciu, kedy si niektorú hru už pár dní po jej dohratí vôbec nepamätáte. **SOCOM: Special Forces** do tejto skupiny v mojom prípade neplatí. Čiastočne za to môžu samozrejme kvality titulu, o ktorých sa dočítate nižšie. Hlavný dôvod „nezabudnuteľnosti“ je ale odstávka PSN, ktorá spôsobila, že ma hra mátala aj v snoch. Kedy si vyskúšam co-op? Kedy dám pár zápasov v multiplayeri? Zabije ma Spacejunker za nedodanie textu zajtra alebo až pozajtra? Zipper, samozrejme, za vzniknutú situáciu nemohol, Sector taktiež nie a tak disk SOCOM trčal nehybne v mechanike viac ako 20 dní.

Sony si nakoniec s hackom poradila, PSN služby znova ožili, hráči sa vrátili online a my sme sa mohli vrhnúť do multiplayerových bojov. Dobrou správou je, že na rozdiel od poslednej časti série (Confrontation) sa môžete tešiť na plnohodnotný singleplayer. Príbeh je klasický a šablónovitosť z neho cítiť na hony. Osamotená jednotka piatich NATO vojakov sa kdesi v Ázii musí porátať s teroristami, zachrániť svetový mier, urovnať dlhy z minulosti a odhaliť zradcu vytŕčajúceho z radu už na prvý pohľad.

Oddiel zásahových síl NATO sa skladá z piatich členov, ktorým šéfuje Cullen Gray. Práve Cullen bude (prvou) hrateľnou postavou, na ktorú sa budete pozerať z pohľadu tretej osoby. Dve zvyšné dvojice plnia jeho príkazy a tvoria strelecké družstvá, vďaka ktorým sa dá pripraviť na nepriateľov pasca, dokážu spustiť kryciu paľbu, krížovú paľbu a vykonať ďalšie taktické manévre. Ovládanie dvoch družstiev naraz a v reálnom čase je pritom jednoduché a rýchle. Vystačíte si s d-padom, ktorým budete spolubojovníkov posielať do krytov za prekážky, označovať im ciele a spúšťať predpripravené akcie. Ak sa na ich priamu kontrolu vykašlete, poradia si celkom dobre aj bez vašich príkazov.

To je ale často práve problém, od SOCOM-u by sme očakávali viac taktiky a vďaka stavbe misií a relatívnej nezávislosti podriadených sa často hra zvrháva na čistokrvnú strieľačku. Hráč nie je nijak nútený využívať taktické možnosti a osobne som (na obtiažnosti normal) na svojich vojakov snáď okrem predposlednej misie viac-menej kašlal. Pritom misie ako také sú navrhnuté celkom zaujímavo, prostredia sa často menia a z mesta sa presuniete do džungle, prístavu, základne a podobne.

Prestrelky sú dynamické, nechýba im šťava, guľky svištia, sudy vybuchujú, vrtuľníky otravujú zo vzduchu – všetko je jednoducho tak, ako to máme radi. Akčnosť kompenzuje nedostatok taktiky, je teda na vás, ktorý štýl hrania preferujete. Osobne by som o niečo viac rozmýšľania skutočne iba privítal.

Prekvapenie nastáva, keď prvýkrát dôjde k výmene hlavného hrdinu a miesto neohrozeného bojovníka sa vám do rúk dostane sympatická aziatka s ostreľovacím preukazom, Park. Misie v podaní Park sú čisto stealth záležitosťou. Budete sa zakrádať za nepriateľmi, aby ste ich mohli omráčiť a odtiahnuť ich bezvládne telo do bezpečia tmavého tieňa. Pred vchodom do dobre strážených ubikácií si pomôžete nábojnicami nahádzanými na opačnú stranu, aby sa v pravý čas dostala k slovu ostreľovacia puška s tlmičom. Striedanie akčných a stealth misií funguje výborne a to aj napriek tomu, že občas to isté prostredie navštívite dvakrát. Najprv si misiu s Park predpripravíte a potom tam s veľkým bengálom vtrhnete v koži Cullena.

Príbehová kampaň vám vydrží na klasických šesť hodín, dobrou správou je postupné upgradovanie zbrojného arzenálu, ktoré vás môže prinútiť stráviť pri singleplayeri viac času. Pušky, guľomety, brokovnice a snajperky dostanú tlmiče, stabilizátory spätného rázu či väčšie zásobníky. Vizuálny kabátik má svoje korene v MAG-u, bol použitý rovnaký engine a je to vidieť. Grafika nepatrí k špičke, ale určite ju netreba extrémne kritizovať.

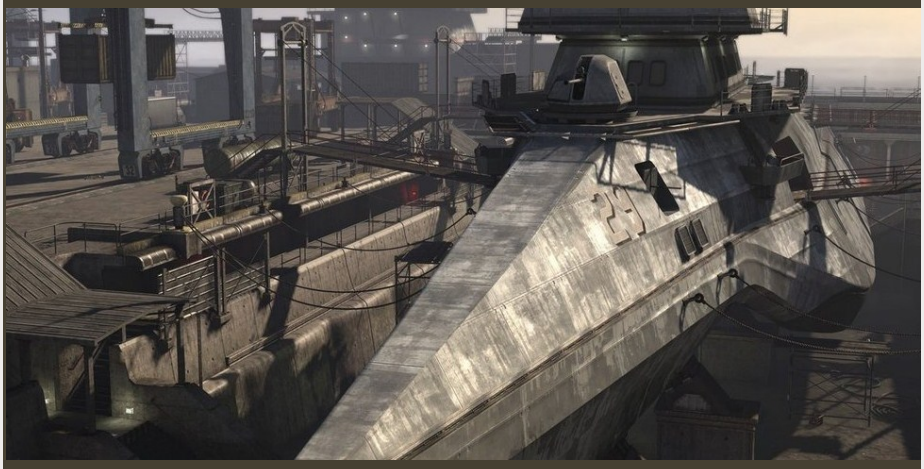
Dlho neprístupná multiplayerová časť sa delí do dvoch hlavných kapitol - klasické MP zápasy a co-op časť. Co-op umožňuje zobrať ktorúkoľvek mapu zo singláča, nastaviť na nej obtiažnosť, počet nepriateľov a hlavný cieľ misie (získať tajné dokumenty alebo zabiť všetkých nepriateľských dôstojníkov). Potom už si len pozvete kamarátov a bude na vašej šikovnosti, či sa s nastavenými parametrami dokážete popasovať víťazne. Tým však možnosti co-opu končia, chýba prepojenie misií, chýbajú rebríčky, porovnávanie dosiahnutých výsledkov alebo iná forma motivácie (až na odomykanie zbraní).

Čo na hĺbke stráca kooperatívny mód, doháňa multiplayerová ponuka. SOCOM ponúka všetko, na čo sme zvyknutí z minulých čias, vrátane množstva herných módov a podpory komunitných funkcií (klany, súťaže atď). Až 32 živých oponentov sa stretne na bojisku v jednom z hlavných režimov: suppression (teamový deathmatch), Bomb Squad (zaujímavá variácia na tému odstráň bombu), Uplink (CTF) a Last Defense (obsadzovanie sektorov mapy). Zipper takmer všade zakomponoval možnosť upraviť si niektoré pravidlá podľa seba. Tiež rozhodne treba spomenúť kariérny postup či upgradovateľné zbrane, ktoré vás k SOCOMu pripútajú na ďalšie hodiny.

V štúdiách Zipper asi víťazoslávne ohňostroje strieľať nebudú, no na pripitie pohárom šampanského a pochvalné potľapkanie po pleci to bude stačiť. SOCOM sa týmto dielom vracia medzi slušné akcie s prímesou taktiky. Singleplayer a multiplayer tvoria vyvážený pomer, čo nebývalo zvykom. Keby ešte autori popracovali na hĺbke co-op režimu, mohli sme mať na stole veľmi extrémne príjemné jarné prekvapenie.

Pozn.: hra natívne podporuje ovládače Move, pri recenzovaní však nebol použitý.

Jaroslav Otčenáš



Recenzia - Codemasters - Akčná - PC, Xbox360, PS3

Operation Flashpoint Red River

Plusy

+ kooperácia
+ challenge misie mimo kampane
+ smrteľné boje

Mínusy

- ešte slabšia ako minulá časť
- prázdne nevyužité prostredia
- nudné misie
- zlá hrateľnosť
- absentuje editor misií

4.0

Legenda série Operation Flashpoint začala pred 10 rokmi v českom štúdiu Bohemia Interactive, ktoré nás doviedlo do rozsiahlej taktickej vojny, ktorú postupne rozširovalo niekoľko expanzii. Potom však značku plne prebralo Codemasters a cesty sa s Bohemia Interactive rozišli. Češi začali vytvárať sériu ArmA v duchu pôvodnej hry, zatiaľ čo Codemasters pokračovalo v sérii pod originálnym názvom, ale so zmemeným štýlom.

Prvá Flashpoint hra od Codemasters s podtitulom Dragon Rising nám naznačila zmeny vynútené multiplatformou, orezanie vojny na lokálne boje, ale aj pozitívny prídavok kooperačnej hry a map editor. Nebolo to dokonalé a ani to nebol pôvodný Flashpoint, ale dávalo nám nádej na vylepšenia do ďalších pokračovaní. Preto sme aj s napätím očakávali Operation Flashpoint Red River, ktoré mohlo sériu posunúť bližšie k originálu, respektíve aspoň zdokonaliť, pridať možnosti, otvoriť skutočný boj. Žiaľ vyzerá, že to opäť nevyšlo.

Red River nás zavedie do roku 2013, do fiktívneho konfliktu v Tadžikistane, v krajine, ktorá je baštou teroristov, ktorých my ideme s americkými jednotkami rozprášiť. Celkovo je Red River je len červenou verziou zeleného Dragon Risingu, teraz namiesto ruských hôr zasahujeme v ázijskej teroristickej púštnej bašte. Mimo prostredia ostal celý základ predchádzajúceho titulu neznemený, len ešte viac orezaný. Povedzme si to v skratke, autori ponúkli rozsiahle bojisko, z ktorého polovicu prejdú hráči pešo a polovicu na džípoch, kde ich budú uspávať nudné reči spolubojovníkov a len občas ich prebudí vystrieľanie menšej dedinky. To je všetko, žiadna rozsiahlejšia taktika, prakticky žiadne vozidlá na ovládanie, žiadny výber cesty, všetko je naplánované, predskriptované, prispaté.

Realita vojny alebo taktická nuda?

Hra sa snaží byť taktická, ale jediné, čo autori dokázali splniť, je to, že je pomalá. Často budete šlapať kilometer kaňonmi, popritom zastrelíte dvoch vojakov, aby ste prišli k dedinke, kde zastrelíte ďalších štyroch. Jediné, čo akcii dodáva trochu taktiky, je tím, ktoré-

mu môžete rozkázať, aby sa do dediniek vrhal ešte pred vami a ako živý terč vám zistil pozíciu sniperov a vojakov skrývajúcich sa v domoch. Ak chcete viac drámy, máte možnosť ísť prvý a skúsiť sa zahrať na Ramba vyhýbajúceho sa guľkám, len musíte rátať s tým, že toto nie je Call of Duty ani podobná arkáda s automatickým obnovovaním života. Jedna strela vás zlikviduje alebo spôsobí krvácanie, ktoré si za najbližším rohommusíte previazať. Je tu aj možnosť, že vás guľka paralyzuje a ostane vám jedine čakať na príchod medika, čo pri výkone AI spolubojovníkov nie je veľká nádej. Buď zostanú niekde zaseknutí stovky metrov od vás alebo ak aj prídu, nevšimnú si útočníkov a pováľajú sa v kŕčoch na zem vedľa vás. Ak to nestihnú, zomriete a vraciate sa späť na posledný checkopint, ktorý môže byť vzdialený aj kilometer a zo desať minút nudného pochodovania stereotypnou krajinou.

Red River je výrazne zábavnejšia v kooperáćii štyroch hráčov, síce nastúpite proti rovnako tupým nepriateľom, ale môžete sa koordinovať a efektívne eliminovať protivníkov. Prípadne spolu aj komunikovať a zabiť tak nudu. Kooperačne môžete hrať misie z kampane alebo mapy v štyroch módoch - Last Stand, kde na vás budú útočiť vlny protivníkov; CSAR so zachraňovaním vojakov; Rolling Thunder s obranou konvoja a Combat Sweep, kde musíte vyčisiť celé prostredie od nepriateľských vojsk. Vyberať si môžete zo série classov bojovníkov, ktorí majú špecifické zbrane a svoje poslanie v boji.

Každému classu môžete postupne upgradovať zbrane, meniť ich a svojej postave ešte upgradovať RPG parametre, ktorých možnosti sa odomykajú podľa úspechov v single a kooperačných misiách. Stávate sa tak lepším a tvrdším bojovníkom, žiaľ hra ostáva stále rovnaká. Z určitého pohľadu sa dá brať ako nudná, stereotypná, nezáživá, z iného uhla pre hráčov, ktorí si na akciu počkajú, možno aj reálna, kde realita znamená dlhé presuny na vozidlách medzi misiami, dlhé prechádzky krajinami a únavné reči kolegov. Tak, či tak kampaň Red River prejdete za 5 hodín, z ktorých budete strielať asi len hodinu. Naštastie spomínané kooperačné misie a módy to môžu obohatiť a rozšíriť.

Je to ako Star Wars vojna na Tatooine - púšte a farebné strely

Autori v hre znovu použili Ego engine z Dirtu, vďaka ktorému prostredia vyzerajú decentne, sú pekne navrhnuté, aj keď poväčšinou prázdne a zbytočne nevyužité. Má to ďaleko od plného a dynamického sveta Arma II alebo Just Cause 2. Rovnako na obrazovke nezažijete žiadnu vojnu, skôr len malé taktické boje s nie viac ako desiatkou vojakov s pár helikoptérami. To zaistí rýchlosť aj na konzolách a bezproblémových 60 fps na priemerných kartách na PC vo vysokom rozlíšení.

Práve vysoké rozlíšenie dokáže Red River obohatiť. Totiž väčšinu prestreliek strieľate na ľudí aj sto metrov od vás a na obrazovke merajú sotva pár pixelov. Poriadne ich nevidíte ani cez ďalekohlad, nie to ešte ich zasiahnuť, zatiaľ čo oni sú schopní vám dať headshot. Ale čo je, dôležité je to, že vidíte ich strely, ktoré sú zvláštne zafarbené a počas väčšej prestrelky hra pripomína Star Wars, keď si k tomu prirátame púšť a domy z hliny, zistíme, že Tatooine bola čistá inšpirácia autorov, ktorí zjavne nedostali licenciu na hru z univerza Star Wars tak použili značku Operation Flashpoint. Žiaľ tentoraz si už nemôžete navrhnúť svoje Star Wars Flashpoint misie, keďže autori nepridali editor misií, ktorý mal v prvej hre potenciál, ale pre nedokonalosť nebol využitý.

Fyzika a animácie rovnako nevynikajú, fyzika prakticky absentuje a animácie sú strnulé, prebrané zo starej hry, ktoré spolu s hlasmi vojakov dodávajú nádych nízkorozpočtového titulu za plnú cenu. Je to diametrálny rozdiel oproti racingovým titulom od Codemasters, ktoré sú na vyššej úrovni po každej stránke.

Keď si to zhrnieme, Operation Flashpoint: Red River môžeme skutočne doporučiť len skalným fanúšikom taktických prestreliek, ktorým nejde ani tak o taktiku ako o to, že po jednej presnej rane zomrú. Nevadí im absencia vojny, vozidiel, dynamika hry a radi si aj počas hry niečo zajedia, prečítajú noviny alebo niekam odskočia. Existuje tu však aj element kooperácie, ktorý môže zaujať, je ale otázkou, prečo hrať kooperačne práve tento titul, respektíve túto sériu, ktorá každou ďalšou časťou upadá, namiesto toho, aby sa vylepšovala.

Peter Dragula

DARK SPORE - SPÓRY EXPANDUJÚ

Plusy

+ kvalitný dizajn úrovní
+ výborná zábava v kooperácii
+ vývoj, schopnosti, sortiment a kombinovanie hrdinov

Mínusy

- rovnaký priebeh misií
- nedomyslené automatické hľadanie spoluhráčov
- menej zábavný singleplayer

7.5

Temné spóry zasiahli PC a nákaza sa neúprosne šíri. Odhodláte sa na záchranu vesmíru alebo necháte svet napospas zhubnej DNA a agresívnym mutantom? Každý dobrovoľník je vítaný, ale je jasné, že niektorí zutekajú. **Darkspore** totiž nesadne každému.

Darkspore nemá takmer nič spoločné s hrou Spore. Je to priamočiara akčná RPG, ktorá sa orientuje výlučne na bojovú zložku s vývojom hrdinov. Ak vám to nevonia, nemáte dôvod hrať Darkspore ani čítať túto recenziu ďalej. Zvyšok sa možno rád nechá chytiť na udicu, Darkspore totiž napriek svojej jednoduchosti vôbec nie je zlou hrou, ak sa chcete odreagovať, najlepšie v spoločnosti iných hráčov. Ba dokonca je dosť chytľavá až návyková.

Príbeh Darkspore nie je vôbec podstatný, nijakým spôsobom totiž neovplyvňuje postup v hre, nenájdete tu žiadne pamätné postavy alebo špecifické momenty. Exponenciálna DNA unikla z laboratória a spôsobila mutácie, ktoré zamorili vesmír. Vy precitáte z hyperspánku a musíte využiť arzenál živých zbraní a bojovať o osud galaxie. Podrobnosti približujú štýlové, ale občas nudné predelové scény, ktorým sotva budete venovať väčšiu pozornosť.

Darspore obsahuje tri bohaté sety misií. Začína sa kolekciou máp na najľahšej úrovni, potom sa sprístupnia aj ostatné. Cieľ každej je úplne rovnaký, prebojovať sa cez hordy mutantov a zlikvidovať bossa v zašitej časti mapy. Nie sú stanovené žiadne hlavné a už vôbec nie vedľajšie úlohy. Skrátka nasadíte svoj tím a bojujete, až kým sa neobjaví výzva na návrat do lode, pretože je oblasť vyčistená. Sila hry spočíva v tom, že dokáže túto fádnu osnovu viacerými spôsobmi oživiť a neustále dodáva hráčom motiváciu, aby pokračovali.

Dizajn máp je na vysokej úrovni a hráči vstupujú do rôznorodých, výborne spracovaných prostredí. Oproti beta testu, kde ste narazili aj na niekoľko takmer identických máp za sebou, sa častejšie obmieňajú. Atmosféra je hustá, takže by sa dala krájať. Pralesy s bujnou vegetáciou a exotickým porastom striedajú skalnaté a lávové územia, ľadové pláne s nápormi vetra, futuristické základne a roztrieštené ostrovy prepojené plošinami, štýlovými mostmi a teleportmi. Na odpor sa stavajú rozliční nepriatelia, ktorí majú svoje silné stránky a slabiny, sú to biologickí, ale aj mechanickí protivníci a na každého platí iná taktika. Voči niektorým útokom sú odolní, iným rýchlo podľahnú. Neraz sa dokážu sa-

mostatne liečiť alebo ich regenerujú iné jednotky. Používajú energetické štíty a treba ich obísť zboku alebo zozadu, aby sa im dalo dostať na telo. Iné jednotky doslova krájajú hrdinov na kúsky laserovými lúčmi alebo vypaľujú teleportačné strely, ktoré odsunú útočníka do úzadia. Niekedy útočia jednotlivo inokedy v dave, napadnú v uzatvorených priestoroch alebo explodujú pri kontakte s cieľom. V teréne sú aj jedovaté rastliny, generátory a ďalšie objekty, ktoré zamoria jedom, zmrazia alebo vybuchujú. Môžu ublížiť, ale dajú sa aj využiť proti nepriateľom, keď sa zneškodnia v ich blízkosti.

Z obetí a oltárov vypadávajú DNA zložky, ktoré sú platidlom v hre a jednorazové liečivé a energetické tablety, čo okamžite regenerujú hrdinov. Okrem toho narazíte na užitočné predmety a časti tiel na vylepšenia mimo bojiska. Priamo v teréne zvýšia efekt hrdinov objavené katalyzátory. Sú to guľovité telieska a v každej misii sa ich dá do inventára uložiť niekoľko. Zvyšujú výkonnosť a parametre hrdinov a keď ich je viac z jednej sady, účinok je ešte výraznejší.

Hrdinovia sú vlastne tiež zmutované kreatúry, ale pod kontrolou hráča. V každej misii sa používajú tri, ktoré si hráč vopred začlení do družstva a počas boja si ich ľubovoľne prepína. V boji má okrem štandardného útoku každý hrdina tri individuálne schopnosti. Vyžadujú energiu na použitie a jedná sa o špeciálne útoky a podporu. Kreatúra vyvolá ohnivú vlnu, zasiahne nepriateľa navádzanými výbojmi, ktoré ju navyše doliečia, v rýchlom slede za sebou zasiahne niekoľko cieľov na rôznych miestach či vypáli sériu rakiet. Okrem toho sú však tri ďalšie špeciality, ktoré sú spoločné pre celý tím. Tento set zlučuje po jednej schopnosti od každého z trojice a používa ho každá práve aktívna kreatúra. Takže ak je napríklad v družstve strážca, každá hráčova potvorka dokáže vyvolať pomocnú príšerku. Vďaka prítomnosti liečiteľa môže aj raketový robot či gigantický pavúk regenerovať život a podobne.

Postupne sa odomkne až stovka rôznych hrdinov, líšia sa zložením, druhom útoku, vzhľadom a schopnosťami. Sú to biologickí, nekro, kvantoví, plazmoví a kyber zabijaci. Ideálne je využiť kombináciu troch diametrálne odlišných jedincov z rozdielnych kategórií. Už preto, že protivníci v teréne s rovnakou štruktúrou ako hráčova kreatúra, spôsobujú vyššie poškodenie. Honba za hrdinami udržuje pozornosť hráčov, ktorí bažia po stále nových prírastkoch a vylepšeniach. A tie sú servírované v rozumných intervaloch. Vždy sa sprístupňujú po tri prírastky po každých troch genetických úrovniach. Na zaradenie do tímu ich však treba prikúpiť za prístupové body. Kreatúram je potom možné pridávať a meniť jednotlivé časti tela a doplnky, v závislosti od druhu. Môžu to byť tesáky, pazúry, zbrane, oči, chodidlá a ďalšie kúsky, ktoré nielen zmenia vzhľad subjektu, ale aj výrazne zvýšia efekt kreatúry. Čím kvalitnejšie doplnky, tým viac bonusov a vyššia úroveň mutovaného hrdinu. Napokon hráči môžu zmeniť aj zafarbenie svojich zverencov. Úpravy tela a koloritu sú vlastne to jediné, čo má Darkspore spoločné s hrou Spore.

Doplnky pre hrdinov sa získavajú z bojiska, ale aj z obchodu, kde je platidlom DNA. Tam sa aj predávajú prebytky a kupujú globálne vylepšenia, ktoré rozširujú všeobecné možnosti hrdinov , ale aj samotného hráča. Po investovaní je možné zostaviť viac tímov, zvýšiť kapacitu katalyzátorov a dokonca aj odomknúť PvP režim hry. Potom si hráči môžu vzájomne merať sily v arénach, kde nastupujú s tromi kreatúrami, v režime jeden na jedného alebo vo dvojiciach. Chutnejšia je však kooperácia v misiách, ktorá je prístupná už od začiatku.

Každá misia sa dá prejsť sólovo alebo v spolupráci s inými hráčmi. Zatiaľčo v single hrozí rýchla nuda, kooperácia s dobrými spoluhráčmi je skvelá. Počet účastníkov ovplyvní obtiažnosť misie, ale znamená aj viac získaných skúseností a rýchlejšie napredovanie. Hráči sa dopĺňajú v boji, pričom každý používa vlastnú trojkombináciu postáv a môžu taktizovať. Napríklad jeden útočí nablízko, ďalší strieľa z úzadia a tretí využíva liečiteľa. Pri zbieraní liečivých a energetických ampuliek sa regenerujú hrdinovia každého hráča. Ak niekomu zahynú všetky kreatúry, ešte nič nie je stratené. Príležitostne sa dá v teréne nájsť oživovací balíček, ktorý vráti jedného hrdinu do hry.

Po víťazstve môže tím okamžite pokračovať ďalšou misiou alebo sa hráči zhromaždia po úpravách v editore. Ak hráči neprerušene absolvujú viacero misií za sebou, zvýši sa kvalita predmetov, ktoré sa získavajú po úspešnom zavŕšení. Avšak ak misia nie je splnená, stratia sa všetky výdobytky z načatej šnúry misií. Hráčov je možné priamo pozvať alebo využiť automatické hľadanie. To však nie je vždy ideálne. Misie sú totiž zoradené v číslami označených kolekciách. Ak v lobby nie sú záujemcovia, ktorí chcú plniť tú istú misiu, hráč je priradený k niektorej predchádzajúcej v rovnakej kolekcii. Nie je to vždy ideálne, lebo niekedy treba viackrát prechádza tie isté mapy a hráčov pokrok to spomalí. Samotné pripojenie v multiplayeri je však bezproblémové.

Darkspore sa dá charakterizovať jednou vetou. Nenáročná akčná RPG na odreagovanie, ktorá však má skvelú atmosféru, silnú motiváciu vo forme nových hrdinov a vylepšení a kvalitný kooperačný multiplayer. Vrelo odporúčam všetkým tímovým hráčom.

Branislav Kohút

ASSASSIN’S CREED REVELATIONS

S

Recenzia - Behesda - Akčná - PC, Xbox360, PS3

BRINK - sklamanie od Bethesdy

Plusy

+ podkopávanie, lozenie, knockback animácie
+ potenciál a štylizácia sveta
+ úloho orientované mapy
+ množstvo odomykateľných skillov

Mínusy

- cena
- na tak svižnú akciu sa postavy hýbu pomaly
- žiadna kampaň
- hlúpa AI
- slabá výdrž

5.0

Teraz je už jedno, aká mala byť nádejná FPS od Bethesdy a vôbec prvý zo štvorice pripravovaných veľkých projektov, kam sa radí aj Rage, Skyrim i Hunted. Brink v snahe nahnania čerstvého vetra do plachiet rýchlych multiplayerových akcií zabúda na realizáciu a finálne odladenie prvkov, ktoré sú na jednej strane inovatívne, ale na druhej sú to práve ony, ktoré delia hráčov na dva tábory, presne ako dve frakcie bojujúce o Archu. Nedá sa vyhovieť každému, v tomto prípade ambície nestačia, bohužiaľ.

Čo potrebujete vedieť o Brink hneď v úvode, je, že nemá štandardnú kampaň, na akú ste zvyknutí z iných strielačiek. Boj o plávajúce mesto a posledné útočisko ľudí sa odohráva na ôsmych mapách, ktoré hráte aj v multilpayeri. Brink je viac menej po celý čas online a aj pri hre s botmi dochádza k lagom a čakaniu na server. Tu treba spomenúť ústretovosť zakladaných hier, podporu dedikovaných serverov ako aj štedré nastavenia od počtu hráčov, cez zamknutie lobby, nastavenie rankov až po obtiažnosť botov.

Hrať môžete aj sólo, ale nikdy sa nezbavíte dojmu, že ste neustále v zápase. Aj počas tutorialu vás hra prevádza plnením úloh, pričom likvidujete nepriateľov, aby ste sa dostali k panelu a položili tam bombu či uploadli dáta do terminálu. Brink vytvára ilúziu perzistentného sveta, k čomu nepomáha žalostná a pravdu povediac primitívna AI. Je nepredvídateľná, čo je jej kladom, ale po 99% času budete svedkami ako si vás nevšíma, keď jej pod nosom kladiete bombu na reaktor, ktorá vám zaručí výhru, že kľudne nechá do seba šiť olovo, prejde okolo vás alebo kempí. Inokedy je zase tak presná, že dokáže otočiť bitku vo svoj prospech v posledných sekundách.

Tučko beží o život

Na každej mape sa hrajú úlohovo orientované módy, raz bránite a odrážate vlny oponentov prichádzajúcich položiť bombu na dôležitý objekt, inokedy tlačíte a posúvate frontovú líniu, potom zase eskortujete dôležitú osobu a bránite ju vlastnými telami. Nie

je to nič svetaborné, ale stavba jednotlivých máp v spojení so sekundárnymi úlohami zamestnáva každého z osemčlenného tímu. A tak budete stavať zátarasy, aby ste odstrihli nepriateľovi priamu cestu k odpaľovacej rampy, ktorú sa snaží hacknúť, a odklonili ho do úzkej uličky, kde si naň počkajú kolegovia s brokovnicami.

Tímová hra a koordinácia je nevyhnutná a ak narazíte na zohraných hráčov, je radosť plniť úlohy, obsadzovať terminály, kde si môžete prezbrojiť postavu alebo zmeniť jej povolanie, čo je jedna z predností Brink. V úplnom začiatku si okrem classu vyberáte aj to, či budete vyšportovaní, štíhli alebo obézni. Váha postavy priamo ovplyvňuje typy nosených zbraní a aj to, ako rýchlo sa budete pohybovať a či vôbec preskočíte prekážky. Parkour nazvaný v hre Smart tak dovolí mušej váhe vyskočiť a dostať sa na miesta, kam sa ťažká postava nedostane. Smart predurčuje, kto by mal viesť frontálny útok a kto by mal brániť, lenže v praxi to nefunguje, po bojovom poli sa pohybujú výhradne vyšportované postavy, ktoré nielenže dokážu skákať, ale odnesú aj granátomet.

Preskakovanie zábradlí, skákanie po debnách na horné poschodie, zachytenie sa na visutých chodníkoch po dlhom skoku je efektné, ak funguje. Hra všetky frajerské pohyby vykonáva automaticky pri držaní šprintu, ale dopredu neviete, kam môžete skočiť, resp. či tam vaša postava doskočí. Občas sa zastihnete, že bežíte proti stene. Parkour môžete využiť aj nad podkopávanie nôh nepriateľa, čím ho dočasne paralyzujete a na zemi ho môžete doraziť. Odhodí vás aj tlaková vlna alebo úder pažbou. V takejto situácii je obraz rozotrený, muška nepresná, ale stále máte možnosť páliť.

Obsah, obsah, obsah

Brink obsahuje štyri classy, ktoré sa navzájom ukážkovo dopĺňajú pasívnymi aj aktívnymi skillmi. Vojak rozdáva muníciu, ktorej nikdy nie je dosť, inžinier stavia vežičky, opravuje veci a vie zvýšiť účinnosť zbraní, medik zase oživuje a zvyšuje zdravie a taký operatívec dokáže na seba vziať akúkoľvek podobu a spolieha sa na hackovanie. Levelovanie je vysoko motivujúce a získané body je ťažké rozdeliť medzi štyri povolania a všeobecné skilly platné pre všetkých. Bitky sa nedajú vyhrať iba s jedným classom, na jednej mape potrebujete inžiniera na opravu, inde zase hackera.

K schopnostiam sa viaže aj zbraňový ar-

zenál, ktorý je na pomery FPS extrémne jednotvárny, navyše jednotlivé automatické pušky, pištole, poloautomaty a útočné pušky sa odlišujú len minimálne. Môžete na ne navešať ďalekohľady, zmeniť pažbu, zásobníky a tak ich dodatočne upraviť. Odomykáte si aj časti vybavenia ako šaty, účesy, tetovania, čiapky a pod. Suchopárnosť arzenálu je daná štylizáciou hry, natiahnuté postavy ako humorného animovaného filmu nevedia dôležitosť konfliktu predať. Pramálo vám bude záležať, že Odboj sa chce z Archy dostať na pevninu a že bezpečnostné zložky majú rebelov udržať na plávajúcom ostrove.

Je absolútne jedno, za akú stranu hráte, level, skilly aj vybavenie si prenášate. Satisfakcia z bojov je závislá primárne od tímu, s ktorým hráte. Brink inak pôsobí napriek nezameniteľnému vizuálu až príliš obyčajne, jeho najväčší problém však leží inde. Mapy sú stavané vertikálne, ich layout si nie je až tak ľahké zapamätať a vytvárajú sa na nich ako u všetkých lieviky, kde sa zomiera častejšie, než sa respawnuje, ale budia klaustrofóbny dojem, aj keď väčšina kombinuje otvorené priestranstvá s interiérmi. Mapy sú podobne natiahnuté ako postavy, nie do šírky, ale výšky.

Hrať či nehrať?

Inakosť Brink sa podpísala aj pod absolútne neprehľadný HUD, extrémne ťažké ponorenie do hry a zoznámenie s hernou mechanikou. Štandardný tutorial nahradili video denníky vysvetľujúce tony prvkov, značiek, čísiel, navigačných ikoniek a užitočných informácií zaplavujúcich obrazovku. Aj keď už máte za sebou niekoľko multiplayerových hier, v Brink sa jednoducho v úvodných hodinách stratíte.

Mimo voľnej hry a kampane zloženej z ôsmych misií pre každú frakciu autori pripravili aj sériu challenge máp vytvorených pre zoznámenie sa s hrou. Naučia vás preskakovať a využívať faktu, že postava vie aj loziť, na ďalšej budete odrážať prichádzajúce vlny pomocou inžiniera alebo eskortovať robota a opravovať ho. Challenge majú niekoľko úrovní obtiažnosti a odomykajú zbraňový arzenál a doplnky.

Brink je veľmi zvláštna hra, trpí obsahovým dlhom a akýkoľvek štandardný mód je nahradený bojom o teritóriá a úlohami, ktoré tlačia na spoluprácu. Tímy na mapách sa preťahujú lanom o to, kto na konci vyjde ako víťaz. Získať si vás, ale rovnako aj odohnať môže sústredenie na online boje, nie šťastne integrovaný parkour a mnohé inovačné prvky, ktoré by však potrebovali ešte doladiť. V konečnom dôsledku hra pôsobí ako keby sa na pol cesty zľakla a chcela otočiť, ale niekto ju do toho cieľa dotlačil proti jej vôli.

Pavol Buday

Sniper 2 prichádza

Poliaci ponúkli prvý záber na Sniper 2, pokračovanie budgetovej, ale úspešnej jednotky. Tentoraz si za nazbierané peniaze kúpili poriadny engine CryEngine 3 a ukážu nám krásy, ktoré ani Crysis 2 pre mestské priestory nedokázal.

NHL12

EA stanovila dátum vydania NHL 12 na 9. septembra a súčasne s termínom premiéry zverejnila aj prvé informácie o prichádzajúcom ročníku, ktorého hlavnou prednosťou bude Plnokontaktný fyzikálny engine.

„Full Contact Physics Engine v NHL 12 nedá hráčom vydýchnúť, nech sa už na ihrisku pohnú kamkoľvek. Všetko je totiž súčasťou hry a plne interaktívne. Intenzitu a agresívny ráz hokeja navodia prvky ako rozbíjanie plexiskiel pozdĺž mantinelov, helmy odlietavajúce z hláv hráčom alebo prehadzovanie súperov cez striedačku.“. Okrem týchto parádičiek dôjde aj na posun bránky po náraze, kolízie s brankármi, ktorí sa po novom môžu zapojiť aj do bitiek. Nový fyzikálny engine zohľadňuje aj telesnú stavbu hráčov. Bez úprav nezostane ani grafická stránka.

Kariérny Be a Pro mód bude sledovať kvalitu hry, čím lepšie výkony, tým viac času dostane hráč na ľadovej ploche. Informácie o striedaní a všetkých kľúčových momentoch bude zaznamenávať skutočný štatistický nástroj NHL GameCenter Ice Tracker.

V NHL 12 sa bude hrať aj pod holým nebom, zopakujete si momenty z NHL Winter Classic na štadióne Heinz Field v Pittsburghu.

Česi a Slováci minuli na videohry 2 miliardy

Na Slovensku a v susednej Českej republike dosiahol obrat videoherného priemyslu za minulý rok rekordných 2,189 miliardy českých korún, vyplýva to z výsledkov zverejnených Asociáciou herného priemyslu Českej a Slovenskej republiky (AHP).

„Z uvedených čísel je jasné, že herný priemysel má v Českej a Slovenskej republike veľkú budúcnosť a to napriek mnohým problémom, ktorým sa snažíme čeliť aj v rámci AHP. Tým hlavným, bohužiaľ, naďalej zostáva predovšetkým pirátstvo, ktoré má na rozvoj herného trhu u nás zásadne negatívny vplyv," hovorí Michal Valkoun, nový prezident AHP.

Pre porovnanie v roku 2009 obraty dosiahli výšku 1,871 miliardy korún, čo je takmer 17 % medziročný nárast. Do tohto čísla sú premietnuté tržby z predaja hier vydaných v roku 2010 pre všetky dostupné platformy, vrátane limitovaných a špeciálnych balení (okrem konzolových bundlov) a predaj všetkých herných zariadení, vrátane konzol a handheldov (okrem PC).

„Predaje samotných hier sa na celkovom obrate podieľajú približne z jednej tretiny."

Na vrchole najpredávanejších titulov u nás za uplynulý rok sa uhniezdila Mafia II, hneď v závese nasledovaná dvojicou EA titulov – Bad Company 2 a stálicou rebríčkov FIFA 11.

1. Mafia II (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
2. Battlefield: Bad Company 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
3. FIFA 2011 (PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PSP, DS, PlayStation 2)
4. Call of Duty: Black Ops (PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii)
5. Starcraft II: Wings of Liberty (PC)
6. World of Warcraft: Cataclysm (PC)
7. Medal of Honor (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
8. Aliens vs Predator (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
9. Formula 1 2010 (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
10. Assassin's Creed 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360).

tech sekcia

BATTERY
POWER
MIC
START
HOME
SELECT

Nintendo predstavilo WiiU

Nintendo ponúka prvé detialné pohľady na ovládač a aj samotnú konzolu nazvanú **Wii U**.

Konzola:

Zatiaľ tu konzoly máme len prvý záber zrejme ešte nefinálneho designu, keďže nintendo samotný hardvér bližšie nešpecifikovalo. Isté je, že sa snažia držať konzolu malú, tenkú a v svojom klasickom štýle, aj keď tentoraz menej ostrom s oblými hranami. Z leaknutých informácii vieme, že konzola má mať trojjadrový IBM procesor s 3.6Ghz frekvenciou, pretaktovaný R700 grafický čip, istý typ HD mechaniky s 25GB diskami. Nintendo už potvrdilo, že konzola bude mať vnútri flash pamäť, podpora bude pre SD karty a aj harddisku cez USB. Konzola bude spätne kompatibilná s Wii titulmi.

Z výstupov bude mať konzola HDMI, Component, D terminal, S-terminal a podporu 1080p, 1080i, 720p, 480p a 480i rozlíšení.

Ovládač:

Ovládač je prakticky tablet s wifi streamovaním obrazu na 6.2 palcovom displeji, bez vlastného procesora a teda funguje len so zapnutou konzolou, ale ponúka gyroskopické možnosti, kameru, všetky bežné tlačidlá gamepadov, mikrofón, reproduktory.

Jediné čoho sa hráči môžu obávať je držanie a pohodlnosť hrania pri klasických tituloch ako napríklad Battlefield 3, na druhej strane popri tablete bude nová konzola podporovať úplne všetky Wii ovládače a aj klasické gamepady, takže zahrať si bežné hardcore tituly nebude problém. Zrejme na fps hry

budú vhodnejšie štandardné gamepady, ale uvidíme možno Nintendo prekvapí.

Rozmery ovládaču budú 17x27 cm, hrúbka bude 4.6 cm. Tablet bude dopĺňať aj stylus.

Ovládač môže plne prebrať obraz z TV a môže fungovať ako sekundárny displej, čo môže mať rozmanité možnosti implementácie v hrách. Napríklad virtuálna realita pri pohybe tabletu okolo seba, doplnkový displej, multiplayer na vlastnom displeji.

Konzola vyjde v roku 2012.

Hry:

Zatiaľ boli potvrdené tituly:

- Batman: Arkham City
- Assassin's Creed
- Dirt
- Ghost Recon Online
- Tekken
- Metro Last Light
- Aliens Colonial Marines
- Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
- Darksiders II

EA naznačilo Battlefield 3 a v nasledujúcich mesiach zrejme budeme počuť o ďalších tituloch a PC, Xbox360, PS3, Wii U multiplatformy sa stanú štandardom. Kde Wii U bude dostávať bonusy na displeji ovládača.

Nintendo zatiaľ naznačilo kvalitu novej Zeldy. Ubisoft ohlásil exkluzivitu Killer Freaks.

V zásade oproti ostatným konzolám môžeme čakať graficky kvalitnejšie a výkonnejšie verzie. Teoreticky môžu ponúknuť 1080p grafiku, 60 fps hrateľnosť, vyšší antialiasing a aj vyššie textúry vďaka 1.5GB RAM. Tu by teoreticky mohli používať textúry z PC verzii titulov.

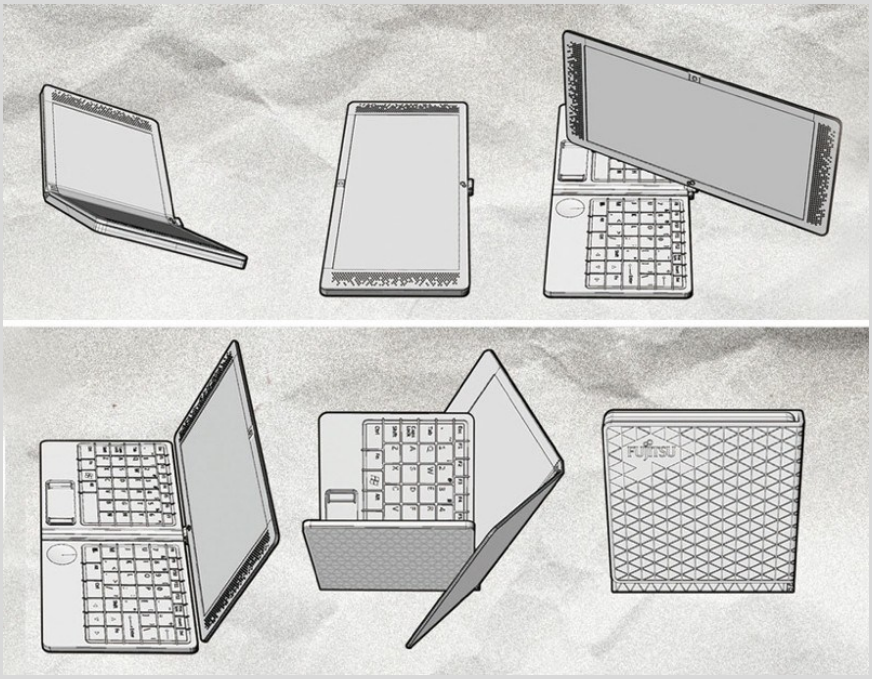
Dôležité však bude ako dokáže Nintendo zaujať masy core a hardcore hráčov, ktorí by eventuálne vďaka bonusom k titulom mohli skončiť na palubu Nintenda.

Fujitsu pripravuje Flexbook

Vyzerá, že koncept skladacieho notebooku, ktorý v roku 2006 odprezentovalo Fujitsu, naberá reálnu podobu. Flexbook bude kombináciou notebooku a tabletu, ktorý budete môcť rozkladať a skladať do malej kompaktnej štvorcovej formy. Môžete ho otvoriť v tablet móde alebo ak chcete robiť niečo serióznejšie a potrebujete klávesnicu, vysuniete si aj tú.

Notebook má mať 21:9 touchscreen, Windows, rozmanité farebné prevedenia, vodeodolnú klávesnicu. Hardverové časti ešte nie sú definované.

Uvidíme, či a kedy to Fujitsu prinesie a aký ohlas to bude mať v aktuálnej ére tabletov a sliderov, ktoré sú dosť nespratné. Flexbook kombinuje úplne všetko a má aj lepšiu prenositeľnosť.

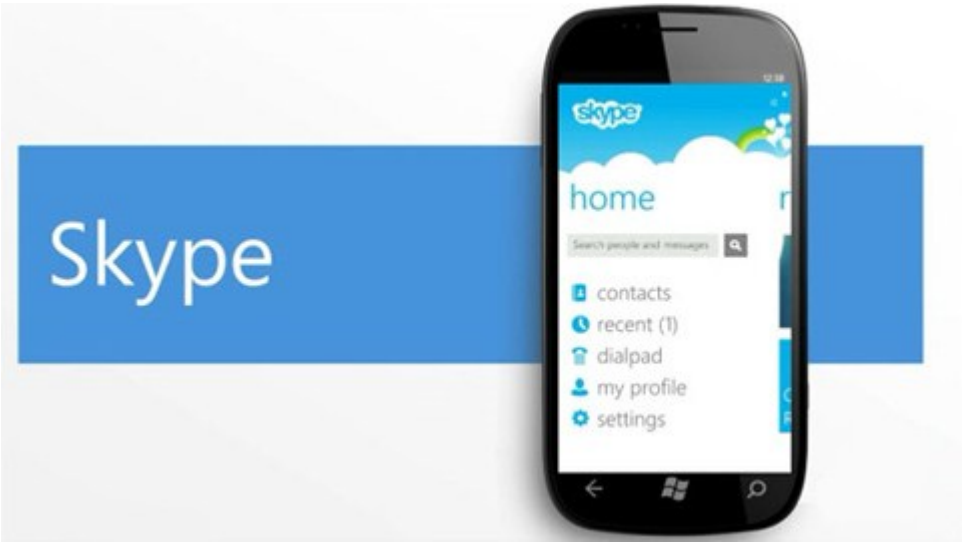


Asus spojil tablet a telefón

Pri Padfone bude Asus predávať tablet spolu s telefónom, kde hlavné zariadenie je práve telefón, ale ak potrebujete zväčšiť obrazovú plochu alebo výdrž batérie, len vopcháte telefón do dock tabletu a pracujete ďalej. Všetky dáta, ako aj samotné procesy spracováva a ukladá telefón, teda všetko máte len na jednom mieste. Je to zaujímavé a inovatívne spojenie, ktoré by mohlo byť do budúcnosti zaujímavé.

Zariadenie vyjde koncom roka, zatiaľ nebola cena určená, ale vzhľadom na absenciu procesora a pamäte v tablete by sa to celé mohlo tesne nad cenou bežného smartphone mobilu. A to ešte nie je všetko, k telefónu a tabletu má pribudnúť aj notebook dock s klávesnicou, ale zatiaľ to oficiálne firma nepotvrdila.

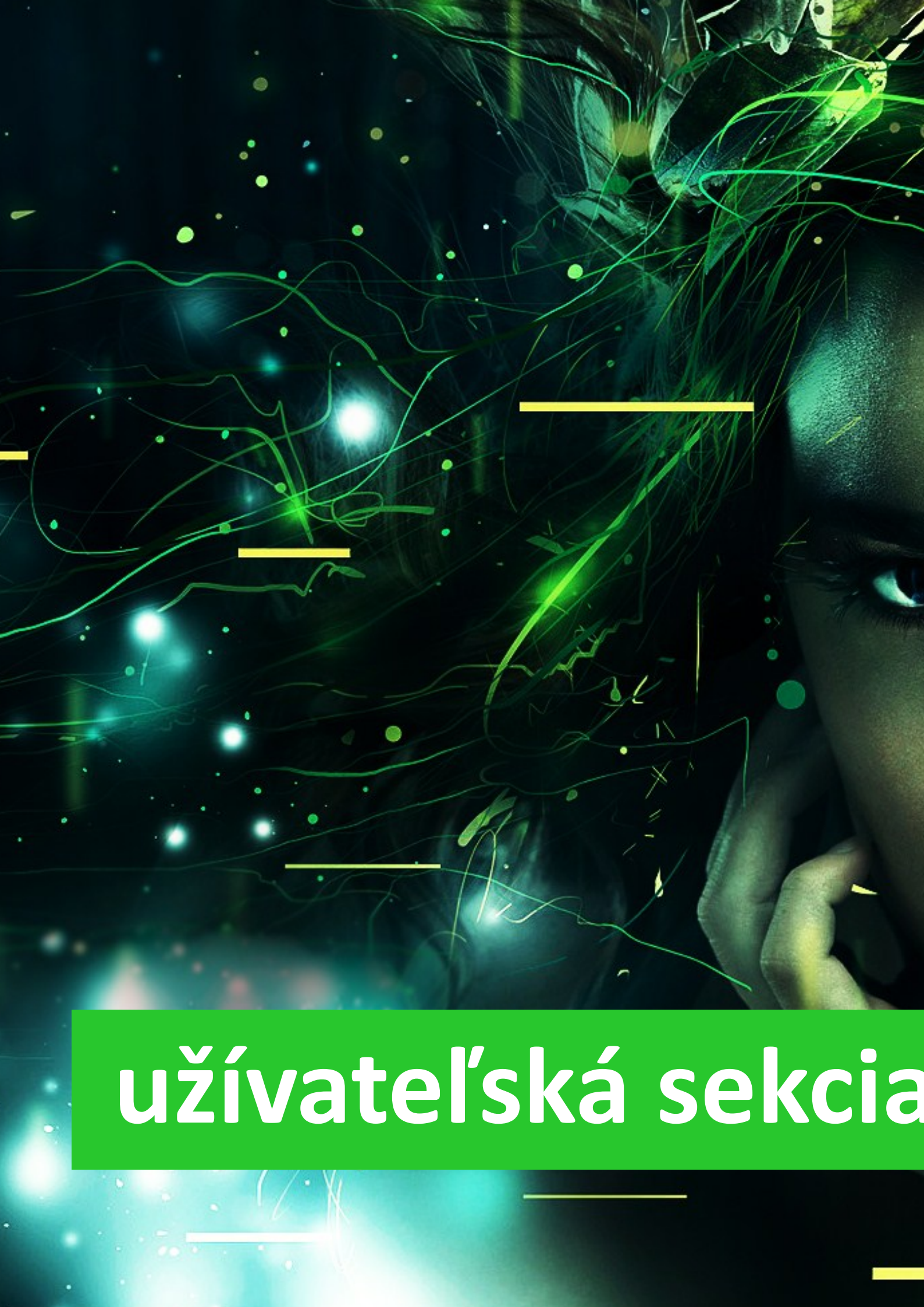
Microsoft kúpil Skype



Microsoft oficiálne ohlásil odkúpenie Skype, firmy zameranej na VOIP komunikáciu. Microsoft priamo v tlačovej správe ohlásil podporu Xboxu a Kinectu, ako aj možnosť pripojiť Skype užívateľov na Xbox Live. Windows Phone 7 zapracovanie je už naplánované do ďalšieho updatu.

Microsoft bude pokračovať v investovaní a podpore Skype a vytvoril preň aj novú divíziu, ktorá sa bude príznačne volať Microsoft Skype Division. Divízia bude okrem hlbšieho zapracovania Skype do svojich platforiem podporovať aj neMicrosoft platformy ako napríklad PSP.

Cena za akvizíciu bola 8,5 miliárdy dolárov, najvyššia v histórii Microsoftu, firma za túto cenu chce budovať budúcnosť realtimeovej komunikácie.



užívateľská sekcia

Užívateľská recenzia - Nobilis - arkáda - PC

I-FLUID - SVET TEKUTÍN

7.5

Vedeli ste že voda tvorí až 70% ľudského tela? Čo ste už ale určite vedeli je, že bez vody by sme my, ľudia, nemohli existovať. No samotná zlúčenina vodíka a kyslíka by bez nás existovať mohla a my, ľudia, sme jej existenciu na tejto planéte nemilosrdne sťažili. Môže malá kvapôčka prežiť v pre ňu tak smrtiacom prostredí, ako je kuchyňa ?

Hra začína natvrdo- po niekoľkých úvodných obrázkoch „prologu“ sa hneď ocitáte na nejakom mieste s potrubiami naokolo s malou kvapkou vody uprostred. Okamžite inštinktívne schmatnete WASD a zistíte že malá kvapka je ovládateľná práve takto. Preskúmate prostredie. Rúry z potrubí sú všade okolo vás, tak sa vydávate do jednej z nich, s červeným nápisom „Level 1“. Ocitáte sa na stole spolu s pohodenými ceruzkami a spinkami na papier, ktoré vám blokujú cestu. Z nápovedy vyčítate, že spinky musíte odsunúť od cesty, aby ste mohli prejsť. Určite ste to nečakali, že spinky sa posúvajú dosť ťažkopádne, čo sa neskôr zdá byť aj logické, veď ste len malá kvapka, ktorá je navyše extrémne zraniteľná. Po následnom slide-nutí pravítka a dopadu ste stratili časť kvapaliny. Tú si môžete doplniť prejdením sa po povrchu kúsku pohodeného jablka, kde hmotu načerpáte. Ešte niekoľko mostíkov z pravítok nad zošitom, spinková lavína z kolmo postavenej knihy a koniec prvého levelu.

Nenechať sa absorbovať! To je nebezpečenstvo, ktoré cítiť po celú hru. A keďže sa (bohužiaľ) takmer celá hra odohráva v kuchyni, pre malú kvapku sa nebezpečenstva nájde také množstvo, aby prežitie bolo niekedy až príliš obtiažne. Papier, kuchynské rukavice, práškový cukor, atď... všetok podobný materiál má na vás smrtiaci účinok, takže kontaktu sa musíte za každú cenu vyhýbať. Obzvlášť zaujímavá je nápaditosť niektorých materiálov- napr. nemôžete skočiť na polomáčané sušienky zo suchej strany, pretože tá by kvapku vysušila, skĺznuť sa môžete iba po sušienke otočenej na čokoládovú stranu. Ale sa nemôžete priblížovať blízko pri horúce koláčiky, čerstvo vybrané z rúry, pretože by sa kvapka po chvíli zmenila

na obláčik pary. Keď ale dôjde k najhoršiemu a vy sa stihnete na poslednú chvíľu vyhnú, pričom ale stratíte časť kvapaliny, naspäť ju je možné načerpať z ovocia, alebo nájsť malinké kvapôčky, ktoré sa k vám s radosťou pridajú. AK sa vám však nakoniec nepodarí vyviaznuť z nebezpečenstva, objavíte sa na poslednom checkpionte.

Prechádzanie všetkými levelmi má jeden cieľ- dostať sa do cieľa. Buď jednoducho prejsť levelom, alebo dostanete za úlohu zhadzovať rôzne objekty. Levelov je celkovo 15 + po prejdení každého z nich sa odomknú ďalšie dva módy- hra s časom a hľadanie skrytých okvetných lístkov. Celá hra sa odohráva prevažne v kuchyni, ale chytrý dizajn levelov zabezpečí, že viac-menej rovnaké prostredia nepôsobia stereotypne. Napríklad také zhodenie veľkého oriešku z taniera sa dá niekoľkými spôsobmi. Hru vám sťažia rôzne nezvyčajné nástrahy, napr. mucha, ktorá svojimi krídlami malú kvapku môže ľahko odfúknuť a keď práve stojíte na dne obrátenej mysy a naokolo je rozprestretý uterák, napätie rázne stúpa. Takýchto momentov si užijete dostatok.

Tiež pozoruhodný fakt je, že grafika je výnimočne realistická, bez náznaku komixového štýlu. Pritom je plná detailov, výsledný dojem trochu pokazia asi len niektoré rozmazané textúry, tých je ale málo. Paradoxne mi niektoré detaily na prvý pohľad až vyrazili dych (žltý štupel). Hudba je miestami dosť monotónna a nevýrazná, inokedy zaujímavá a atmosferická, ale aspoň originálna, prispôsobená vizuálu a pekne hrá do rytmu. HW náročnosť je minimálna, hru si užijete aj s 3 GHz procesorom, 1 GB RAM a 512 MB grafikou a to aj na minimálnych detailoch je grafika stále pekná. Až na niekoľko úvodných obrázkov (bez zvukovej stránky), hra nemá žiadny príbeh, ide len o prechádzanie jednotlivých levelov. Takže nestretnete iné kvapky- priateľov s prepracovanými psychologickými stránkami, nedozviete sa nič o nažívaní v spoločenstve kuchynského drezu, ani o tom ako sa také kvapky rozmnožujú. Je len kvapka, ktorá sa snaží prežiť, žiaden hlbší význam. Problémom je fyzika, tá má v hre podstatnú úlohu. A spracovaná je naozaj chaoticky. Aj keď programovanie fyziky tak malých objektoch bolo určite náročné (aby to vyzeralo reálne) takmer vždy som mal pocit, že objekty sa správajú čudne. Napríklad kotúč lepiacej pásky sa kotúľa po povrchu s ostrým uhľom neprimerane pomaly. Alebo kocky čokolády dopadajú ako betónové kvádre, neraz je to problémom pri hraní. V takýchto momentoch chýba tiež zvuková stránka. Samotná kvapka sa ale chová reálnejšie- pri tvrdom dopade hneď stratí časť svojej hmoty a ak sa vám ju nepodarí zozbierať naspäť, budete musieť pokračovať s miniatúrnou kvapkou, ktorá sa ťažšie ovláda. To už budete musieť skákať nanajvýš opatrne a používať kvalitný ZOOM. Skákanie samotné sa kvapka naučí až postupom levelmi, ako tiež aj lezenie (kĺzanie) po kolmých povrchoch či ovládanie menších predmetov.

I-Fluid je vplyvným prírastkom do nezávislej scény. Nie je dokonalý, ale je nápaditý a originálny. Pre tých, ktorí niečo podobné vyhľadávajú je to momentálne najlepšia voľba. Takže či kúpiť, alebo nie ?

Dnešná cena hovorí za všetko.

Skvelá vec.

ManiaPlanet

Maniaplanet je portál, ktorý spojí pripravované mania hry. Prvou bude Trackmania 2.

TrackMania 1

Možno poznáte arkádovú racingovku s názvom TrackMania. Vznikla v roku 2003 a jej nové verzie pribúdali až do roku 2008. Free hra TrackMania Nations Forever (na stiahnutie tu) ponúka jednoduché formulové preteky, ktoré sa nesnažia byť nejak graficky revolučné, ani byť super realistické, ale snažia sa o to, na čo bola hra ako taká stvorená - snažia sa byť zábavné. A to sa im aj darí. Hráči z celého sveta si porovnávajú svoje schopnosti. V hre je rebríček štátov, preto Nations (Slovensko je momentálne 24.).

Čo je ManiaPlanet?

ManiaPlanet sú vlastne 3 hry: TrackMania 2, ShootMania a QuestMania. Tie sa delia na jednotlivé prostredia, pre každú hru sú (zatiaľ) plánované 3. Celé to však bude ako jedná hra a to celé bude akokeby DLCčka. Spustíme jednu hru s názvom ManiaPlanet, kde budeme mať toľko obsahu, koľko si kúpime. Všetky tieto "DLCčka" sú si však rovnocenné, nie je žiadna "hlavná časť" hry. Ako som spomínal, hry sa delia na prostredia. V pôvodnej TrackManii sa za tie roky nahromadilo 7 prostredí (z toho jedno zadarmo v Nations). Tu sa bude hra predávať po jednotlivých prostriediach. ManiaPlanet je vlastne hra poháňaná užívateľmi. Pár tratí, ktoré sú v hre nestačí nikomu, hra má však editor tratí a tak denne vznikajú tisícky tratí.

TrackMania 2

TrackMania 2 zachováva tradíciu pôvodných hier: byť zábavná. Žiaden super-realizmus.

Autá

Ako v pôvodnej hre, každé prostredie má iné auto. Toto auto je u každého hráča rovnaké. Hráči si ho môžu prispôsobiť editorom v hre, dokonca užívateľské modifikácie umožnili importovať vlastný model auta. No ovládanie auta a jeho parametre (rýchlosť atď.) zostávajú vždy rovnaké a nie je možné ich nijak upgradovať.

Editor tratí

TrackMania 2 bude mať editor tratí pre každé prostredie. V editore sú dostupné 4 "nálady", čo je ráno, poludnie, večer a noc. Tie sa nedajú prepínať počas jazdy. Novinkou je herný programovací jazyk ManiaScript. Bude použitý na programovanie doplnkov do tratí. Z prvej hry je známy MediaTracker, ktorý umožnoval spúšťať rôzne video sekvencie, text, meniť pohľad na auto, atď. pred začiatkom trate ako intro, počas trate

(spúšťajú sa tak, že uživateľ vstúpi do určenej zóny) a v zázname jazdy ako outro. Šikovný hráči využili prostrednú možnosť na trate kde boli tzv. misie. Napríklad vám trať povie, že máte zabočiť doľava. Ak zabočíte doľava, ukáže vám nápis "Správne", ak odbočíte doprava, začierni vám obrazovku a vy nemáte inú možnosť ako ísť od začiatku. Celé to však bol len taký "hack" MediaTrackeru, ktorý mal slúžiť na vizuálne skrášlenie trate. Vývojári si všimli na čo sa využíva a tak vytvorili ManiaScript do TM2, ktorý je na takéto veci učený, preto bude umožňovať pokročilejšie veci.

Grafika

Čo sa týka grafiky, tá je značne vylepšená. V niektorých podarených screenoch je až ťažké uveriť, že to na čo sa pozeráme je hra. Pre zníženie požiadavok vývojári vytvorili 2 úrovne grafiky. Jedna je menej kvalitná, no vyžaduje nižšie systémové požiadavky, druhá je kvalitná, vyžadujúca lepší HW.

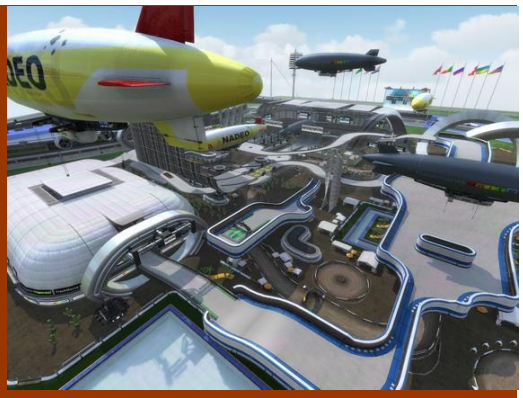
"Naša testovacia mapa v TM² baží 50-60 fps na Acer Revo, ktorý som si pred rokom kúpil. Neznamená to, že to tak bude pri vydaní, alebo v multiplayeru, ale myslíme si, že je to rýchlejši než Nations."

Prostredia

Zatiaľ sú plánované 3 prostredia pre TrackManiu 2. Prvé je Canyon, druhé Valley a tretie je zatiaľ neznáme.

Canyon

Prvé prostredie TrackManie 2. Prostredie má pripomínať púšť amerického štýlu. Čo to tu budem zbytočne popisovať, obrázok je lepší ako 100 slov a video je lepšie ako 1 000 000 slov, tak sa teda pozerajte.



Valley

Valley bolo pôvodne prvé prostredie. Začalo sa na ňom pracovať, no v septembri 2010 sa prestalo. Podľa vývojárov je to preto, lebo "bolo ťažké toto prostredie dotiahnuť do konca na prvý pokus". Preto sa začalo miesto toho pracovať na prostredí Canyon do ktorého sa použilo auto z Valley. Napriek tomu však vyšli 2 videá ukazujúce Valley. Keďže však jeho auto použili do Canyonu, pravdepodobne bude nakoniec vo Valley iné auto, zatiaľ čo v týchto videách je pôvodné.

Arena?

O treťom prostredí nie sú žiadne oficiálne informácie, ale klebety, dohady a domnienky hovoria, že sa bude volať Arena a bude na štýl štadiónu, teda nie príroda, krajina, scenérie ale technologicky zamerané prostredie. Tieto informácie sú však len klebetami a vývojári ich nepotvrdili (ale ani nevyvrátili).

Dátum vydania

Momentálne sa predpokladá, že beta bude vypustená začiatkom Júla. O vydaní plnej verzie sa zatiaľ nič nevie. Predpokladá sa však, že sa to dozvieme na E3 2011 spolu s ďalšími informáciami o hre.

ShootMania

ShootMania bude FPS online hra. Bude mať takisto editor máp. Nadeo oznámilo, že nechcú z hry spraviť super-realistckú simuláciu bojiska, chcú spraviť zábavnú hru, podobne ako je to s TrackManiou 2.

Prostredia

Plánované sú zatiaľ 3 prostredia. Známe je len jedno, a to Cryo. Cryo bude zasnežené prostredie.

QuestMania

QuestMania bude RPG hra. Jednotlivé prostredia, ktoré majú byť tiež 3, budú predstavovať jednotlivé doby v ktorých sa bude hra odohrávať (napr. stredovek, starovek, renesancia atď.). Žiadne z týchto prostredí však nie je známe. Hra je len v rannom štádiu vývinu, keďže jej vydanie je plánované ako posledné. Nadeo na otázky o tom ako bude fungovať QM odpovedali takto:

"Keď sa snažíte predstaviť si ako bude QuestMania fungovať, je dôležité myslieť na toto: Bude fungovať inak ako si to práve predstavujem. Tak si môžete ľahko predstaviť ako bude fungovať."

Záver

Tak to by bol aj koniec. Snáď ste sa dozvedeli čo ste chceli vedieť, snažil som sa napísať všetko čo je doteraz známe. Ak chcete sledovať pribúdajúce informácie z prvej ruky, teda priamo od Nadea, choďte na http://forum.maniaplanet.com/. Mali by ste však vedieť po anglicky (alebo po nemecky, alebo francúzsky), je tam síce aj československá sekcia, no tá je akosi mŕtva. Môžete sa aj registrovať a spýtať sa Nadea na niečo ohľadom hry, alebo do sekcie Návrhy prispieť tým, čo máte na srdci. Dúfam, že vás tento článok presvedčil o kúpe (ak ste o nej neboli presvedčení už predtým), lebo ja si hru kúpim ihneď ako sa bude dať.

Lord-DarthWADER

Recenzia - Colibri games– adventúra - PC

Tiny Bang Story

Plusy

+Okamžitá hrateľnosť

+Originálny Art štýl

+Príjemná hudba

+Pre všetkých bez rozdielu veku

+Pre Windows aj MAC

Mínusy

-Iba jedno rozlíšenie

-Nezmyselnosť niektorých úloh

7.5

Je krásny slnečný deň a na prvý pohľad sa zdá, že denný kolobeh malej zelenej planétky nič nepreruší. V tom z hlbín vesmíru ako riadená strela doletí kométa ktorej v zrážke už nič nezabráni. Malá zelená planétka sa otrasie v základoch a rozpadne sa na stovky drobných puzzle dielikov. Drobné kúsky sa rozletia na všetky strany a do všetkých kútov. Zachytia sa v korunách stromov, jazierkach a na strechách domov. V tej chvíli do príbehu vstupujete vy aby ste vrátili život na planétke do starých koľají.

Tiny Bang Story je logickou hrou akých sú stovky, ale má v rukáve pár tromfov ktoré ostatné hry z tohto žánru postrádajú. Systém samotnej hry je jednoduchý a pochopiteľný hneď v prvých sekundách. Kurzorom skúmate obrazovku a pokiaľ narazíte na nejakú interaktívnu časť, tak kurzor sa zmení na ozubené koliesko. V tej chvíli sa na pravej strane obrazovky vysunie lišta s ikonou miesta na ktorom sa nachádzate a zároveň s ňou pribudne aj malé okienko v ktorom je počet predmetov ktoré máte vyzbierať. Keď sú všetky časti úlohy pohromade sprístupní sa ďalšia časť obrazovky. Takýmto štýlom sa približne za 5-6 hodín preklikáte až na samotný záver hry.

Až primitívne jednoduché, však? No už nie raz sme sa všetci hraním nakazení presvedčili, že najjednoduchší systém je z tých najchytľavejších. Nie je tomu inak ani v tejto hre a aj keď je základ ľahko pochopiteľný, tak samotný priebeh hry až tak jednoduchý nie je. Nejde len o hľadanie skrytých predmetov ktoré sú niekedy priamo pred očami, ale všimnete si ich až po dlhých minútach hrania. Sú to hlavne rôzne logické mini hry po ktorých splnení sa v hre presúvate do ďalšej lokácie. Niektoré sú zamerané na presnosť a ide v nich o rýchle klikanie v správnej chvíli, no iné sú výzvou pre vaše myšlienkové pochody. Všetko má svoju nadväznosť čo prispieva k dobrému dojmu, že nehráte len kompiláciu rôznych logických hier ktoré sú nahádzané jedna cez druhú.

Najsilnejšou stránkou hry je jej spracovanie. Svojim svojským štýlom vzdialene pripomína Machinárium. Sú to hlavne budovy prapodivných tvarov čo hre dodáva nádych originali-

ty. Všetko je precízne vykreslené do najmenšieho detailu a každá obrazovka využíva farebnú paletu na maximum. Do klikania vyhrávajú príjemné melódie ktoré sa dobre počúvajú a v prípade že by vyšli ako samostatný soundtrack, tak jeho kúpe by som sa nebránil. V hre nie je žiadne hovorené slovo a všetka komunikácia prebieha formou ikon a obrázkov, takže hru si užijú aj hráči bez vzťahu k cudzím jazykom.

Nebyť pár hlavolamov ktoré nemajú hlavu ani pätu, tak by hra nemala počas celej hernej doby nič podstatné čo by jej bolo možné vytknúť. Narazil som na niekoľko úloh ktoré s logickým postupom nemali nič spoločné a zbytočne to tejto inak veľmi vydarenej hre zráža kladné body. Hru vyrobilo mne neznáme štúdio ColibriGames a pravdepodobne je to ich prvotina. Z oficiálnej stránky titulu je možné stiahnuť demo ktoré je pomerne obsiahle a zahŕňa celú prvú kapitolu. Hra sa distribuuje digitálnou formou, naprí-klad prostredníctvom Steamu a jej cena je 15€.

Hru si užijú všetci čo s radosťou niečo presúvajú, skladajú, kombinujú, alebo len potrebujú oddych od hier plných gejzírov krvi a rozstrieľaných lebečných dutín. Vyrobiť si nejaký ten jeden mozgový závit navyše nikdy nezaškodí. Do klikania...

????

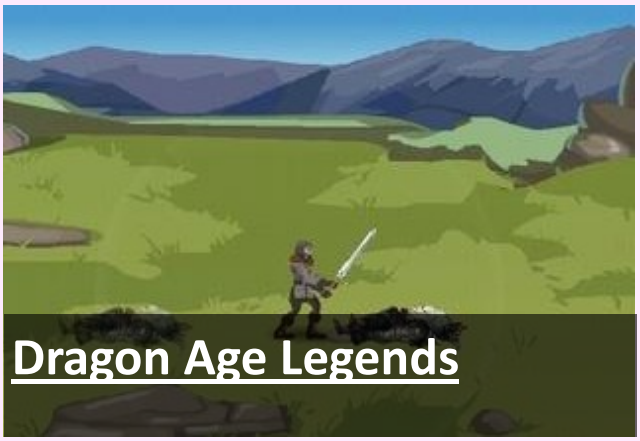
To najlepšie z apríla

Online hry

Zombie Dolls

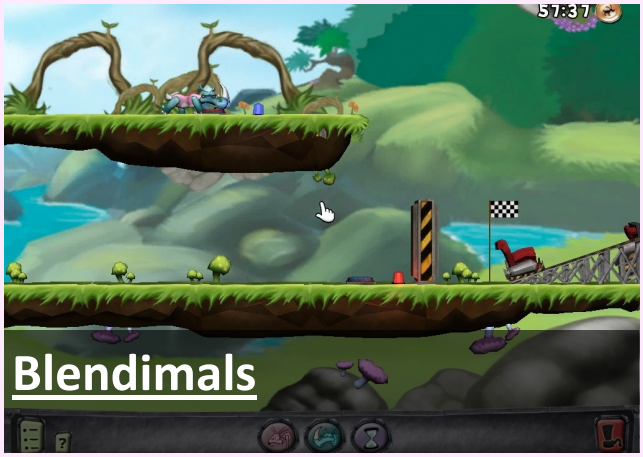
Road of the Dead

Knights and Kastles 2



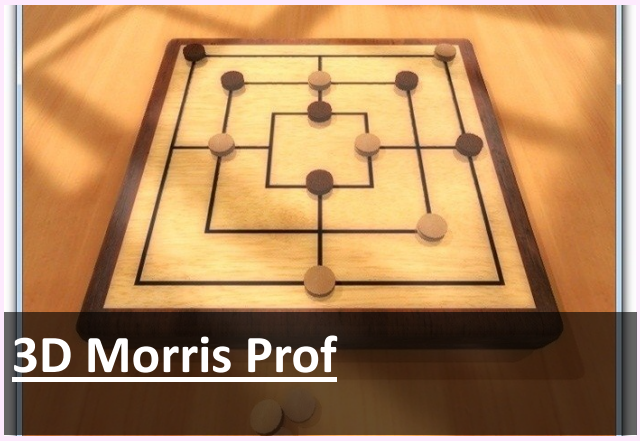
Dragon Age Legends

Plné hry

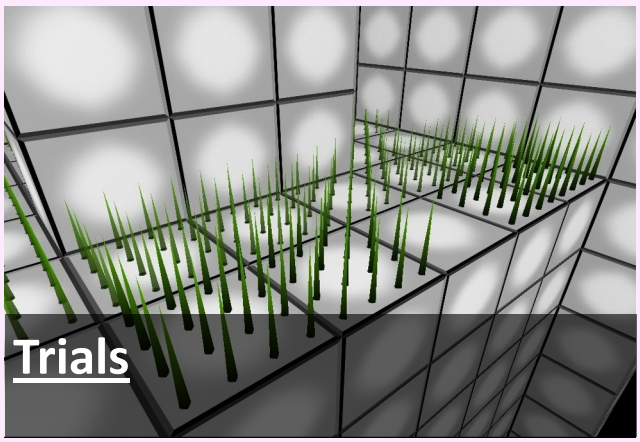


Blendimals

Twoccer World 2



3D Morris Prof



Trials

Videá mesiaca

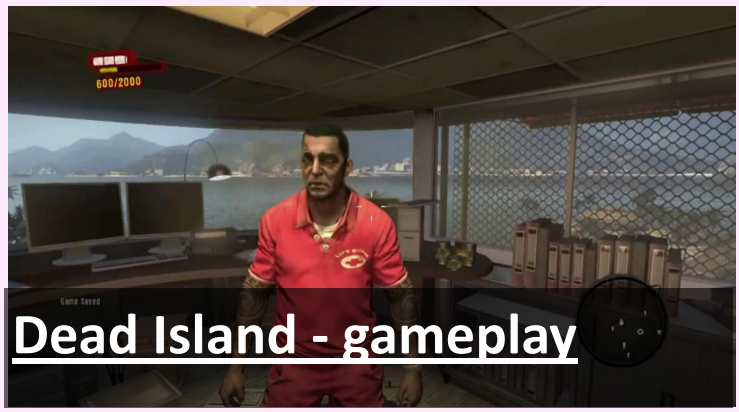
Call of Duty Modern Warfare 3

Portal 2 - videorecenzia

Gears Of War 3 - Campaign Trai-

Hitman Absolution

Gears of War 3 - Teaser Trailer



Dead Island - gameplay

Duke Nukem Forever - Shrinka-

Júnové tituly

Alice Madness Returns (PC, Xbox360, PS3)

Dungeon Siege III (PC, Xbox360, PS3)

Duke Nukem Forever (PC, Xbox360, PS3)

Infamous 2 (PS3)