SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

09/2011

RECENZIE

GEARS OF WAR 3

FIFA 12, DEAD ISLAND, HARD RESET, DCS A10C WARTHOG, AGE OF EMPIRES ONLINE, NHL 12, DRIVER

ČLÁNKY

ARMA 3, ASSASSINS CREED REVELATIONS, CARRIER COMMAND, STARHAWK , TAKE ON HELICOPTERS, WIPEOUT

NOVINKY

- DOJMY Z WINDOWS 8
- KAL EL S 5 JADRAMI
- PS VITA

MARCUS FENIX UZAVRIE TRILÓGIU PLANÉTY SEGA

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

Nie je to tak dávno, čo mi po štyroch rokoch služby vypovedal 60 GB model PS3. Stovky nahraných hodín a desiatky uložených pozícií. Fuč. Spätná kompatibilita. Fuč. A tak som na pôvodné miesto položil staručkú, no stále funkčnú PS2. A nebolo čo hrať.

Obrazne, nie doslova.

V knižnici mám na tony výborných PS2 hier. ICO, Shadow of the Colossus, Okami aj Resident Evil 4, ktorá sa stala osudnou. Bola totiž poslednou, ktorú som na PS3 hral, keď poslednýkrát vyfúkla horúci vzduch. Nešlo o pôvodnú verziu, ale o HD prerábku.

Na miesto PS3 sa vrátila staršia sestra, ale od incidentu nebola spustená. Vlastne, nemá zapojené ani káble. Tíško stojí medzi Xboxom a Wii. Na staré hry čas nemám, na ich vynovené verzie paradoxne áno. Nostalgická hodnota nie je až tak veľká, aby som si ich doprial na veľkoplošnej obrazovke a díval sa na rozmazané pixely v nízkom rozlíšení.

A tak sa vedľa God of War objavila najskôr prvá kolekcia PS2 hier a teraz druhá s prerábkami PSP titulov. Vedľa ICO a Shadow of the Colossus je remake s podporou 3D a čoskoro rodinu hier Metal Gear Solid rozšíri nová reedícia.

HD remastery sa stali dnes už súčasťou line-upov veľkých spoločností. Crytek a EA vydali pred pár dňami pôvodný Crysis pre konzoly, Microsoft upravuje desaťročné Halo, Eric Chahi oslávil 15. výročie Another World verziou pre iPad.

Tri v jednom, dva v jednom, remaster, HD remake, port. Je to jedno. Znovuvydávanie klasík sa ukazuje ako komerčne úspešný model vracajúci do kasičky vydavateľa peniaze za už raz predaný produkt. Ak ide o elektronickú verziu, tak bez namáhavej logistiky a nákladnej distribúcie.

Veľké značky začínajú predstavovať pascu na fanúšikov. Už to nie sú len úžasné a v niektorých prípadoch aj dychberúce zberateľské edície, ale aj remaky. Nikto vám dnes nezaručí, ale ani nevyvráti, teóriu o tom, že možno o pár rokov sa objaví v line-upoch trilógia Uncharted, Gears of War, Mass Effect alebo kompletná kompilácia všetkých dielov Need for Speed.

A možno to niekto stihne ešte na sklonku aktuálnej generácie. Ak sa medzi nimi objaví Ace Combat, neváham. A čo vy?

Pavol Buday

DOJMY

Arma 3, Assassins Creed Revelations, Carrier Command, Take On Helicopters, Starhawk, Darksiders 2, Prototype 2, I Am Alive, LA Noire PC

GALÉRIE

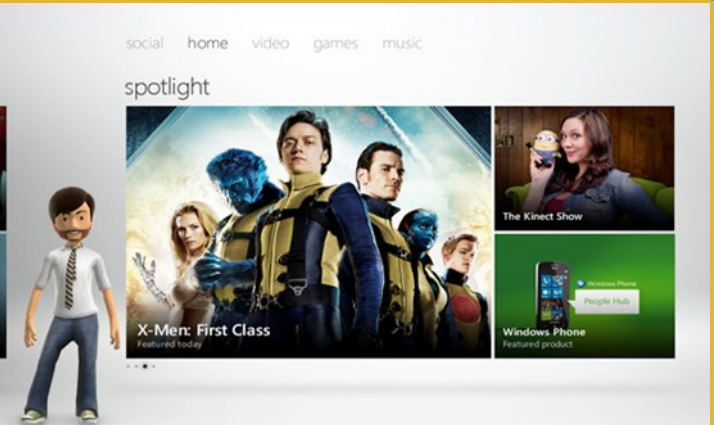
GTA 5?, Dead Island, Counter Strike: Global Offensive

RECENZIE

Gears of War 3, Warhammer 40k: Space Marine, Dead Island, Toy Soldiers Cold War, NHL12, FIFA 12, F1 2011, Driver San Francisco, DCS A-10C Warhog, Hard Reset, Age of Empires Online, Red Orchestra 2, Bodycount, Resistance 3

FILMY

Super 8, Skyline, Noc žralokov 3D



TECH

Windows 8, PS Vita, Nvidia Kal El

UŽÍVATELIA

Shin Megami Tensei: Devil Survivor, Gran Turismo 5

NEXT GEN EXPO 2011

Koncoročná žatva na poli videohier a
horúcich gadgetov je tu!

12 - 13. novembra

Incheba Expo Bratislava

Viac info na **www.nextgenexpo.sk**
Prídite a neodídete s prázdnymi rukami!

XBOX 360

KINECT
pre XBOX 360

PC REVUE

EUROPA 2

CONQUEST

BATTLEFIELD 3

PS3
PlayStation 3

Nintendo

CENEGA

tuli

adGuru

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

TOSHIBA
Leading Innovation

EXPO dieťa a RODINA

playzone

COMGAD
Computer Games Distribution

EA

STORM
game club | internet

BRATISLAVA
RADIO POINT
... a nami nič nezmeškáte

Logitech

PLAYBOY

Playman

ARMA 3 - SANDBOXOVÁ VOJNA

V stánku Bohemia Interactive na GamesCome tento rok našli svoj domov hneď tri tituly – Arma 3, Carrier Command a Take on Helicopters. Netreba asi konkretizovať, ktorý z nich pútal najviac pozornosti. Arma 3 opäť o niečo posunie hranice virtuálneho bojiska smerom k tomu reálnemu a nám viac na túto tému porozprával senior designer Martin Vaňo.

„Jedna z najväčších zmien oproti predchádzajúcemu dielu je zapracovanie podmorského sveta," hovorí na úvod prezentácie. „Zahŕňa to prístroje, aby človek mohol pod hladinou vydržať, niekoľko vozidiel a samozrejme prostredie, ktoré sa rovnako ako povrch snažíme zapracovať čo najrealistickejšie. Uvidíte zvieratá, ryby, rastliny a všetko, čo sa pod vodou skutočne nachádza." To, čo sa odohráva na obrazovke, Martinove slová potvrdzuje. Vojak navlečený do neoprénu sa snaží bez spozorovania priplávať k brehu ostrova a používa na to práve podmorský prístup. Pod hladinou vládne čulý ruch a vyzerá to tu rovnako dobre ako nad ňou.

Cieľom krátkej infiltračnej misie je zničiť dva rýchločlny zakotvené pri drevenom móle vbiehajúcom do mora. Priamy útok na lode by skončil takmer istou smrťou a k slovu sa tak dostáva druhá novinka, prezliekanie, resp. výmena uniforiem. V blízkosti pláže sa prechádza nepriateľská hliadka zložená z dvoch vojakov. Prvý vojak padne po presnej strele k zemi, druhý ale úvodnú guľku prežil a o niečo sa snaží, pohybuje rukami, ako keby siahal k zásobám na chrbte. „Chcel sa doliečiť," zodpovedá nevyslovenú otázku Martin. Ďalších pár výstrelov aj druhého vojaka poslalo do večných lovíšť a potom už bolo iba otázkou niekoľkých sekúnd vymeniť potápačský neoprén za uniformu lokálnych bojových útvarov. Obhliadka mŕtvol odhalila inováciu v podobe implementácie ragdollovej fyziky pri umieraní. V Arme sa doteraz „umieralo" iba v animáciách, teraz to už bude realistickejšie a pod dohľadom fyzikálneho systému.

Zamaskovaný do tej správnej uniformy sa po nepriateľskom území pohybuje oveľa ľahšie. Meniť sa nebude iba oblečenie, ale aj zbrane, vesty, batohy alebo napríklad helmy. Keďže dej je zasadený do blízkej budúcnosti, helmy budú podporovať rôzne virtuálne HUD displeje spolu s detektormi atď.

Položenie výbušnín do člnov prebehlo bez komplikácií, pri ceste do bezpečnej vzdialenosti sme sa ešte zastavili v nepriateľskej základni. Opevneniu kraľovali múry vybudované z pieskových vriec, tie sa v súčasnosti používajú napríklad v Iraku. Druhou, mierne futuristickou súčasťou kempu sú prefabrikované kontajnerové budovy,

ktoré budú s veľkou pravdepodobnosťou už o pár rokov aj v reále tvoriť majoritu vojenských stavieb. Za základňou príhodne odstavený džíp nám poskytol vítanú pomoc pri opustení horúcej zóny, pričom interiér vozidla po prvýkrát zobrazuje animáciu točenia volantom. Po pár sekundách jazdy sme použili diaľkový bombový spínač a lodičkám sme zapriali tradičné „nazdáááár“.

„Slotové invetáre zmenili náš prístup k zbraniam,“ rozhovorí sa Martin o vojenskom vybavení. „Namiesto 50 zbraní ich máme menej, ale všetky sú modifikovateľné a upraviteľné tak, aby vyhovovali rôznym typom použitia. Zahŕňa to napríklad aj muníciu a podobne.“ Jeho slová sme si odskúšali na strelnici. Zobrali sme obyčajnú automatickú pušku a strieľali s ňou na terč vzdialený 30 metrov. Pohodička. Tá istá zbraň, tá istá optika, vzdialenejší terč – a už to až taká pohoda nie je. Nepomáha ani zaľahnutie, ani zadržanie dychu. Stačí však vymeniť zameriavaci systém, na pušku nasadiť optiku a efekt je okamžitý. Zbraň inak vyzerá, možnosti zoomovania sú ďaleko širšie a tiež je možné korigovať námer (vzdialenosť od cieľa a od nej sa odvíjajúca trajektória vystrelenej guľky (balistická krivka)). Dôležitosť námeru bola predvedená na granátomete. Mieridlá pre vzdialenosť na 100 metrov boli absolútne nepresné pri streľbe na 250 m, korekcia námeru na 200 metrov a mierne nadvihnutie zameriavacieho kríža si so skupinkou nepriateľov poradilo úplne presne.

Ďalšou časťou prezentácie bola grafika. Iste tušíte, že Arma 3 vyzerá ešte lepšie ako jej predchodcovia a ak by sme skladali rebríček najlepšie vyzerajúcich PC hier, tituly od Bohemia Interactive by v ňom určite nechýbali. Pre nový diel bol ako herná plocha použitý grécky ostrov Limnos. Dvaja fotografi strávili na ostrove niekoľko dní, aby domov doniesli stovky fotiek z ostrova. Priame porovnanie reálnych a virtuálnych zákutí niekedy doslova vyráža dych. O geograficky presné zobrazenie sa stará digitálny satelitný podklad a celý 400 km2 veľký ostrov tak vďaka kombinácii orbitálnych (mimochodom, sú štyrikrát detailnejšie) a fotografických snímkov dostal veľmi pôsobivý vizuál.

Keď zodvihnete zrak z takmer dokonalej krajiny, novinky nájdete aj na nebi. Prvýkrát sú použité volumetrické mraky, v ktorých sa dá pri chvíľke nepozornosti stratiť, čo sa samozrejme dá využiť v leteckých súbojoch. Prelet v stíhačke tiež dáva vyniknúť strácaniu a znovuobjavovaniu pevniny za mliečnymi hrudami mrakov. Skutočne máte pocit, že letíte v lietadle a pod vami sa v záblieskoch strieda modrý oceán so zelenými kúskami pevniny.

Ostrov pozostáva okrem divokej prírody aj z miest. Hlavné je najväčšie, ďalších cca 50 menších dotvára tú správnu atmosféru žijúcej krajiny. K tomu si pripočítajte malé osady, továrne, opusené sklady a podobne. Mestá sú domovom stoviek obyvateľov a zopár z nich bude hrať extra dôležitú úlohu. Pokusy o „adventúrne“ prvky z minulých Arma hier prerástli do takmer regulárneho sand boxu s množstvom questov.

Dizajnéri to pritom pri tvorbe questov vôbec nemali ľahké. Vzhľadom na obrovský svet, otvorenosť a voľnosť bolo veľmi náročné navrhnúť dynamický systém, ktorý by reagoval na aktuálny stav na ostrove. Navyše, v istých momentoch bude musieť hráč rozhodnúť, či ostane verný frakcii, s ktorou to už nejaký ten čas tiahne, alebo naopak prezlečie kabát a z bývalých kamarátov sa veľmi rýchlo stanú nepriatelia.

NPC postavy budú s hráčom komunikovať tak ako to poznáme z RPG, teda nie iba jednou suchou vetou, ale širšou ponukou možných smerov vedenia dialógu. Tešiť sa môžete na klasické zbieranie informácií, vypytovanie sa, skladanie dôležitých poznatkov o sile a rozmiestnení nepriatelia z útržkov rozhovorov atď. Poslednou zmenou, na ktorú nás Martin upozornil, bola fyzika. „Veľa ľudí sa nám v minulosti smialo, že keď príde ku kolízii, veci lietajú na všetky smery. My sme sa s tým snažili niečo urobiť, výsledkom je nový systém fyziky. Keď do niečoho vrazíme, zrúti sa správnym smerom.“ Nová fyzika umožní dokonca prevádzkovať aj obľúbene drevorubačské povolanie, prípadne sa realizovať strieľaním do stien a tí najväčší ničitelia prežijú malý orgazmus pri ničení budov.

Arma 3 ostáva exkluzívnou PC záležitosťou a nové počítače začnite šetriť už teraz. V lete 2012 sa vám úspory určite zídu.

Jaroslav Otčenáš

Predstavenie - Bohemia - Simulácia - PC

Carrier Command & Take On Helicopters

Arma 3 nebola jedinou hrou, ktorú spoločnosť Bohemia Interactive tento rok na GamesCome predvádzala. Spolu s vojenskou akciou sa pozornosti novinárov tešil tiež remake staručkej klasiky Carrier Command a vrtuľníkový simulátor Take On Helicopters.

Carrier Command

Remake klasiky z roku 1988 bude spájať niekoľko herných žánrov, ktorých kombinácie nie sú úplnou novinkou, no už dlhší čas sme si žiadny podobný mix nemali možnosť vyskúšať. Carrier Command zoberie to najlepšie zo strategických, simulátorových a FPS hier, zamieša ich a výsledný kokteil dozdobí moderným vizuálom hodným 21. storočia.

Ústrednou postavou hry bude kapitán obrovskej, takmer plnoautomatizovanej lietadlovej lode. Náplňou kampaňového ťaženia okoreneného príbehom bude obsadiť všetky ostrovy ukrývajúce rôzne priemyselné komplexy. Ako sa dá očakávať, ostrovy samozrejme bude nutné dobiť silou. Celkovo 33 ostrovov rozmiestnených do 6 klimatických zón (ľad, púšť, bažiny atď, pričom na ostrovoch sa počasie mení dynamicky) budeme obsadzovať postupne a tak, aby medzi nimi vznikli bezpečné obchodné cesty, resp. zásobovacia sieť. Prerušenie trajektového spojenia má za následok vypadnutie konkrétnej továrne (bane, výrobne, atď) na ostrove, čo môže znamenať nemalé problémy po ekonomickej alebo logistickej stránke.

Predmety vyrábané na ostrovoch sa dajú vyzdvihnúť priamo materskou loďou, prípadne sa dá náklad poslať na dopravných bárkach. Z vyrobených súčiastok sa následne kombinujú vozidlá a lietadlá. Leteckú techniku zastupuje Manta, ktorá môže byť vyrobená v niekoľkých konfiguráciách. Rôzne možnosti zostavenia a upgradov tiež ponúkne obojživelný voz Walrus. Aby sme boli konkrétni, jedným z parametrov bude pancier. U Walrusa budeme následne podľa tried pancieru vyrábať ľahké jeepy, stredne obrnené APC alebo ťažké tanky.

Dobýjanie ostrovov prebieha dvoma spôsobmi. Buď ako kapitán lode iba v strategickom pohľade vyšlete jednotky, aby zničili nepriateľské hliadky a tiež jadro základne (to sa dá aj hacknúť), alebo môžete priamo prevziať kontrolu nad ľubovoľnou jednotkou a

zo stratégie sa v tom okamihu stáva zjednodušený akčný simulátor.

Niektoré ostrovy sa dobýjajú ľahšie, iné ťažšie. Do druhej skupiny patria základne vybavené rušičkou signálu, prípadne generátor štítu alebo dokonca firewall predlžujúci čas potrebný na hacknutie riadiaceho centra. V týchto prípadoch priamy postup nestačí a aj v akčných pasážach je nutné rozmýšľať taktícky.

Každú jednotku na bojisku je možné ovládať, virtuálne sa do nej preniesť pomocou vzdialenej správy, pričom spolupracujúcim AI jednotkám sa následne dajú nastaviť rôzne režimy správania (obraňuj, pomáhaj pri útoku atď). S jednotkami sa musí narábať opatrne, poničené kusy treba posielať na loď do opravárenských dokov, kooperácia rôznych pozemných a rôznych leteckých jednotiek bude častokrát jedinou cestou k úspechu.

Tretím možným spôsobom hrania je priame ohrozenie kože kapitána na bojisku. „Niektoré misie budú totiž vyžadovať opustenie bezpečnosti lode a na ostrov sa vybrať po vlastných," upozorňuje nás producent hry, Jan Kunt. V tomto okamihu sa Carrier Command mení na FPS akciu so všetkým, čo k tomu patrí. Boje, mierne stealth prvky alebo ovládanie vozidiel (pri ovládaní z lode sa jedná o vzdialenú kontrolu, v FPS misiách sa bude do vozidiel klasicky nastupovať a vystupovať).

Dobýjanie ostrovov sa začne v Q1 2012 a zaujímavosťou je, že multiplayer do Carrier Command pribudne až po vydaní hry formou patchu.

Take On Helicopters

„Simulácia civilných helikoptér, o to v Take on Helicopters ide," predstavuje svoje „dieťa" Jay Crowe, kreatívny riaditeľ z Bohemia Interactive. „V tejto hre sme zobrali vrtuľníkový subsystém z Arma 2 a zasadili sme ho do prostredia mesta Seattle. Letecký model, interiéry, grafika a ďalšie komponenty pochádzajú práve z Army, my ale nebudeme bojovať ani strieľať. Teda až na výnimky." pokračuje Jay.

Podrobne vymodelovaný Seattle a krajina okolo neho sa preniesli do virtuálnej oblasti s rozmermi 60x60 km. Obchodné centrum, obytné štvrte, priemyselné parky, všetko je na svojich miestach tak ako v skutočnosti. V meste budete plniť rôzne transportné a taxikárske misie v kontexte kariérneho módu s jednoduchým príbehom. Napriek prvému čisto civilnému dojmu sa na predvádzačke mihol aj vrtuľník ovešaný zbraňami, takže 100 % mierumilovné to určite nebude.

Z noviniek oproti Arma 2 enginu pribudla napríklad animácia nastupovania do techniky alebo grafický model pilota v kokpite. Pri rozhliadaní sa po nemalom množstve tlačidiel, ukazovátok, hejblátok, ručičiek, spínačov, prepínačov, budíkov, meračov a ďalšej plne funkčnej elektroniky v kabíne tak vidíte aj nohy či ruky pilota. „Keď už sme sa dostali až k helikoptéram, treba povedať, že máme tri druhy. Ľahké, stredné a ťažké. Ľahké sa hodia na rýchle a nízke prelety, stredná na zorganizovanie výsadku kukláčov na strechu budovy a s ťažkými budete schopní preniesť veľký náklad, napríklad celý rodinný dom," popisuje rozdiely medzi strojmi Jay.

Keď už sme zabrdli do zlaňovania, fyzika lán a ich pohybov vo vetre hrajú veľkú úlohu. Zapojiť do akcie policajný vrtuľník s partičkou SWAT chlapíkov na palube, ktorú treba v daný čas vysadiť na danom mieste čo najpresnejšie otvára dizajnérom misií nové možnosti. Ďalším obohatením gameplayu bude pristávanie na pohybujúcich sa predmetoch, napríklad lodiach. Rovnaké alebo možno dokonca aj lepšie scenáre, budú vznikať na obrazovkách fanúšikovských počítačov vďaka pribalenému editoru.

Take On Helicopters bude síce pomáhať začínajúcim pilotom rôznymi asistentmi, ale vo svojej podstate sa jedná o pomerne sofistikovaný simulátor. Ešte pred štartom si treba vrtuľník skontrolovať, z vonku pootvárať výklopné časti, kryty a podobne, či sa v nich nenachádzajú nečistoty, ktoré by počas letu mohli spôsobiť poruchy. Samotné naštartovanie stroja je relatívne zložité a keď sme sa pýtali Jaya, či je totožné so skutočnosťou, jeho odpoveď znela „takmer". Niektoré prvky boli potlačené do úzadia, aby sa na realistickosť nekládol príliš veľký dôraz na úkor zábavy, no z nášho laického pohľadu budú aj hardcore fanúšikovia s mierou realizmu spokojní. Zmenu počasia a dennej doby asi netreba ani príliš spomínať, u hry takéhoto typu sa to priamo vyžaduje.

Ak sú vrtuľníky vašim hobby, máme pre vás na záver dobrú správu. Take on Helicopters vychádza už čo nevidieť, konkrétne v priebehu mesiaca október.

Jaroslav Otčenáš

Dojmy - Sony – Akcia - PS3

StarHawk

„Starhawk je duchovným nasledovníkom Warhawku," otvoril prezentáciu Dylan Jobe, prezident Lightbox Interactive. Jeden z prvých veľkých exkluzívnych titulov, na ktorom sa prezentoval potenciál a sila PlayStation 3, kombinoval pechotu, pozemnú techniku a obratné lietajúce stroje Warhawk. Čisto multiplayerová akcia s vysokou dynamikou sa hrá dodnes a na to chce Lightbox nadviazať.

Keď sa hovorí o duchovnom nasledovníkovi, nemyslí sa priame pokračovanie, Starhawk je zasadený do opačného kúta známej galaxie. „Vytvorili sme nový svet, tzv. vesmírny divoký západ," začína s popisom Jobe. Centrom hry je nová energia – Rift, ktorá infikovala ako zlatá horúčka každý známy systém a planétu. Rift je obrovským zdrojom príjmov, ale má aj odvrátenú stránku a tou je mutácia pri priamom vystavení účinkov tejto suroviny. So žiarivými očami a modrou tekutinou pulzujúcou v žilách sa stávajú postihnutí automaticky vyhnancami, v čele ktorých stojí bojovník s veľmi blízkym vzťahom k hlavnému hrdinovi.

Bratia Emmet a Logan Graves boli kedysi baníkmi a živila ich ťažba Riftu. Jedného dňa bola baňa napadnutá vyhnancami a pri útoku došlo k priamemu vystaveniu energie. Logan zmutoval, no Emmet bol zázrakom voči nežiaducim účinkom imúnny. V sólo kampani sleduje Starhawk rozdvojenie ciest bratov, ktoré sa v jednom momente opätovne pretnú. Emmet banícke remeslo zavesil na klinec, cestuje zo systému do systému a pomáha iným vybaviť si účty s nepriateľmi, Logan robí presný opak. „Napriek tomu, že sa sústredíme na multiplayer a venujeme mu enormné množstvo času, je pre nás takisto dôležitá aj sólo kampaň," uzatvára príbehové okienko Jobe.

Build & Battle

Starhawk navonok pôsobí ako ktorákoľvek iná sci-fi 3rd person akcia. Pri pohľade na obrázky a trailer sa neubránite porovnaniu s dnes už zosnulou sériou Red Faction. V jadre hry od Lightbox tiká inovatívna technika Build & Battle, ktorá do typického multipla-

yerového zápolenia peších jednotiek a rýchlych stíhačov vnáša elementy real-time stratégie a povinného taktizovania. „Čo keby sme dali hráčovi možnosť stavať budovy kedykoľvek a akokoľvek sa mu zachce?" kladie si rečnícku otázku Jobe a štruktúru základného kameňa rozvádza grafom, ktorý znázorňuje jeden level v FPS hre.

Ide o kľukatú cestičku s presne definovanou štruktúrou, pozíciami AI a úlohami. „Môžete ho prejsť aj päťkrát, vždy bude rovnaký. Tomuto sme sa od začiatku chceli vyhnúť." Tradičná linearita je nahradená termínom Combat Sandbox. Vývoj bitky máte tak povediac pod kontrolou, dokonca aj to, aká AI sa objaví po vašom boku v kampani. Build & Battle je poháňaná Riftom. Za každé zabitie, za každú stavbu získate kúsok energie. Na vyskakovacom kruhovom menu okamžite vidíte, čo si môžete dovoliť stavať a nemusí to byť iba zo zeme.

Z ktoréhokoľvek vozidla, z ktorejkoľvek pozície sa dá postaviť budova, aj z paluby hawku. „Prišikrtíte klapky, vyvoláte menu a postavíte povedzme výrobník jetpackov, ktoré sú mimoriadne nebezpečné v úzkych hrdlách pre svoju manévrovateľnosť." Budovy po výbere doslova pršia na bojisko a môžu byť využité ako zbraň. „Nikdy nebudete rozpučení spojencom. Stavba vás len odhodí, ak vám padne na hlavu." O tom, že práve na miesto, kde sa nachádzate, pristane z orbitu budova, informujú zelené obrysy. Ak nestihnete uniknúť, nepriateľská stavba vás rozdrví.

Smrť v základoch budov

Budovy sa pochopiteľne dajú upgradovať, napríklad obyčajná stena sa zmení po vylepšení na bránu. Na prvej úrovni odreže cestu nepriateľom, na druhej sa ich môžete cez otvor pokúsiť odraziť. Medzi stavbami sa nachádzajú rôzne veže (sniper, protiletecké), komunikačné veže zastupujúce rýchly respawn, ale aj plošiny pre hawkov – mechastíhačky. Podľa slov Joba, AI vie okamžite ovládať vozidlá aj ich dokonale využívať v boji. Sólo kampaň však nie je multiplayer a keď sa už hovorí o hre viacerých, austinské štúdio používa na jeho interné testovanie medzi jednotlivými oddeleniami zvláštnu techniku.

„Každému členovi víťazného tímu zaplatím 100 dolárov, aby hrali oveľa agresívnejšie," prezrádza tajomstvo motivácie prezident spoločnosti. „Keď sú na drevo vyplatené prachy, ľudia hrajú úplne inak. Hrajú presne tak ako ľudia online a to chceme." Multiplayer má odlišnú charakteristiku ako kampaň aj keď zdieľa rovnaký základ v budovaní a staraní sa o bezpečnosť základne. Aby nedochádzalo k úplnému vyhladeniu tímu hneď po respawne vo vnútri vlastnej bázy pri silnom súperovi, deje sa respawn formou výsadku z orbitu. Malý výsadkový modul riadite, až kým nepadne na zem. „Ak je vaša základňa pod útokom, respawn môže slúžiť ako zbraň."

Prostredie je nebezpečné rovnako ako zásah zbraňou. „Keď si všimnete, pri explózii vozidla odletujú horiace časti na všetky strany. Ak niektorá z nich zasiahne vojaka, zabije ho a vám pridá expy." Na vesmírnej mape, kde sa bojuje v pásme asteroidov, vás môže zabiť gravitačné pole planéty, okolo ktorej obieha orbitálna stanica. Ak sa s hawkom príliš vzdialite, zhoríte v atmosfére. „Keď sme prvýkrát odhalili Starhawk, jednou z najžiadanejších featúr boli vesmírne boje," hovorí Jobe a dodáva, že druhou bol jetpack. Teraz sú obe v hre.

Bez kitov a classov

„V hre nenájdete žiadne kity ani classy. Ak sa vám darí na bojisku a zabíjate veľa, dostanete aj silné zbrane. No na druhej strane, všetci vám idú po krku, pretože ich máte." odpovedá na otázku Jobe, či bude možné brať po mŕtvych zbrane. „Tímové budovy nemožno poškodiť. Uvedomujeme si, že možno niekto z tímu ich bude stavať na zlých miestach." hovorí o obmedzeniach multiplayeru pre 32 hráčov. „Ak niekto nevie stavať, môžete ho označiť. Ak ho označí viacero tímových kolegov, je mu odobrané dočasne povolenie stavať."

„Znie to hlúpo, ale v hre musíme mať takéto obmedzenia," vysvetľuje Jobe. „No a potom je tu možnosť vyvolať v menu položku zničiť budovu," ktorá je posledným radikálnym riešením. Aj v tímových bojoch sa každý stará o svoju rift energiu. „Je len a len vaša, nikto ju nemôže za vás utratiť." Čiže všetko záleží iba na taktike a dohodnutej stratégii. Lightbox má pre hráčov pripravené prepracované komunitné funkcie, od cross server chatu, cez klany, až po aplikácie pre Android a iPhone, aby mohli zostať s priateľmi neustále v kontakte.

Emmet Graves nie je Malcolm Reynolds, hra je predsalen zasadená do modernejšieho divokého západu ako TV seriál Firefly. Starhawk nie je obyčajnou online akciou, samozrejme, odlišuje sa prostredím, ale prevažne zaujímavou technikou budovania, v ktorom sa skrýva veľký potenciál. O tom, či sa presadí, sa rozhodne budúci rok.

Pavol Buday

Dojmy - Ubisoft - Akčná Adventúra - PC, Xbox360, PS3

Assassins Creed Revelations

Vojna templárov a zabijakov neutícha ani v testovacom zariadení Animus, kde sa režú regrúti vo vojne inak nazývanej multiplayer. Snahou Ubisoftu je vyhnúť sa visačke kozmetický doplnok a úspešný koncept predstavený v Assassin's Creed: Brotherhood zatraktívniť obsahom, prehĺbiť celý zážitok zvýšeným počtom módov a vyladenou mechanikou schovávania sa v dave. Ešte prebiehajúca betaverzia nám v predstihu umožnila stráviť niekoľko príjemných chvíľ v Animuse a opäť potvrdila, že zmena dynamiky multiplayeru je jednou z predností Assassin's Creed: Revelations.

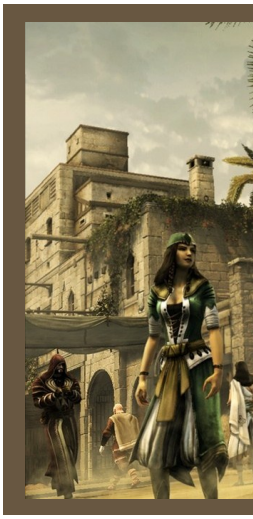
Zabijaci používajú odlišnú taktiku aj v tak prevarených módoch ako Deathmatch, ktorí bude novinkou. Multiplayer totiž stojí na základoch splývania s davom, tichého zakrádania, čakania na obeť usmrtenú bez toho, aby vedela o vašej prítomnosti. Samozrejme, kto trpezlivosti nepobral, môže sa vyštverať na strechu a skúsiť agresívny lov, ktorý mu maximálne môže priniesť dočasné uspokojenie, pretože okrem iného sa hodnotí aj kvalita zabitia.

Škody na civiloch nepovolené

Bez ohľadu na režim, hra vám pridelí cieľ, na ktorý môže tentoraz poľovať aj celé družstvo zložené zo štyroch hráčov. Ak k nemu nestihnete prísť, môžete si do tela kopnúť, čo prinesie niekoľko XP bodov navrch a poľovať ďalej. Pre tých, kto nehral Brotherhood, hľadaniu cieľov pomáha kompas, ktorý indikuje smer, aj to kedy je vo vašom zornom poli, no nikdy neviete, kto v dave to môže byť. Tu pomáha pozorné sledovanie NPC postáv, ako sa pohybujú, či sa náhodou hráč neprezradí behom alebo inou chybou. Cieľ vždy vie, koľko zabijakov mu ide po krku, takže je možné, že nakoniec spanikarí.

V Deathmatchi však kompas vidno nie je, musíte sa spoliehať iba na to, ako rýchlo dokážete prečítať dav a zapamätať si približne, za aké postavy hrajú súperi. Pri ôsmych hráčoch je naozaj ťažké si strážiť chrbát, súčasne trpezlivo vyčkávať v sene, kým prejde okolo kupec – váš cieľ. Lovený nie úplne bezmocný, môže sa brániť úderom, ktorý zabijaka dočasne omráči. Zlepšená je aj mechanika, kedy dochádza k naháňačke so zatváraním brán v úzkych prechodoch. Časomer vám ukazuje, kedy vás lovec vidí, kedy je čas zaliezť a schovať sa a kedy pokojne môžete vyjsť na ulicu. Úvodná dvojica kompaktných máp udržuje hru napriek trpezlivejšiemu lovu vo vysokom tempe.

Aj v Revelations platí, čím viac ste inkognito, tým viac bodov získavate za každý kill. Štedro sú odmené rôzne experimenty ako zabitie v prestrojení za inú postavu, výpad zo strechy na ničnetušiaceho a pod. Za XP body sa zvyšuje aktuálny level postavy a ten odomyká nové schopnosti a perky, ktoré si treba zakúpiť za kredity Absterga. Do hry sa vkradli kity, resp. vytváranie vlastných výzbrojí



(loadoutov). Dvojicu predvolených čoskoro nahradí vlastný kit, ktorý si vyskladáte z dvoch aktívnych schopností, dvoch perkov a dvoch killstreakov.

Neujde nik

Medzi schopnosťami nájdete prestrojenie za inú postavu, silu prestrojiť civilov na vašu podobu a zmiasť tak útočníka, hádzanie nožov, útok oslepením a pod. Perky sú aktívne stále, ide o rozrážanie davu alebo zvýšenie rýchlosti pre prenasledovaní. Killstreaky sa delia podľa toho, či vás zabíjajú alebo ste ľahkým cieľom. V tom druhom prípade môžete označiť všetkých prenasledovateľov v dohľade alebo zabiť na diaľku váš cieľ. V prípade, že ste neohrození zabijak, si na účet pripisujete bonusové XP body za každé ďalšie zabitie alebo môžete aktivovať Animus Hack a zabiť kohokoľvek.

Okrem DM a známeho módu Wanted, beta obsahuje aj Manhunt a Artifact Assault. Manhunt je zaujímavý tým, že v jednom kole ste zabijakom a v druhom sa musíte schovávať pred súpermi. Ide o tímový mód, čiže vzájomná kooperácia je vítaná, prináša so sebou aj bodové bonusy. Artifact Assault varíruje CTF. Cieľom je ukradnúť vlajku súpera a dopraviť ju do vlastnej základne. Vtip je v tom, že zatiaľ čo na vlastnom území ste lovcom, po prekročení hranice zase korisťou. Keďže sú módy obmedzené na 4v4, dochádza k zaujímavým situáciám, kedy dvojica stráži vlajku napríklad schovaná na lavičke, ďalší sa s davom blíži k základni nepriateľa a sleduje ho zo strechy posledný hráč.

Revelations od Brotherhood má vyššie tempo a dovoľuje postavám rýchlejšie liezť po domoch aj prekonávať akékoľvek prekážky. Aj pri naháňačke, ak stihne prenasledovaný spustiť všetky Chase Breakers (pasce, padacie dvere, vráta) pred vašim nosom, dokážete behom sekundy byť na trojposchodovej budove a sledovať ho zo strechy. Multiplayer tak pôsobí aj vďaka schopnosti omráčiť útočníka oveľa vybalansovanejšie. Napriek tomu vyžaduje čas a trpezlivosť, aby ste vôbec prenikli do systému a pochopili, ako pracuje svet zabijakov.

Sociálny aspekt

Multiplayer bude oddelenou súčasťou hry od príbehovej kampane, no okrem zbierania XP bodov a levelovania postavy, skrýva ešte 74 challengov rozdelených do štyroch kategórií. Sú spojené s krátkodobým a dlhodobým hraním, ale aj výzvami ako nazbierať 7000 bodov počas jedného kola či zostať naživo po dobu jednej minúty. V multiplayeri sa ešte zbierajú a kompletujú sady odznakov za najlepšie kill death ratio, najväčší počet zabití, smrtí či najviac času stráveného chodením počas jedného kola.

Revelations sleduje dosiahnuté skóre v každom móde a porovnáva ho okamžite s priateľmi vo vašom zozname. Okamžite tak vidíte, kto vás prekonal, komu ste zlomili týždňový rekord a koľko má kto Abstergo kreditov. Nejde o nič zložité ako Autolog od EA, no pomáha aj takto textovo udržať kompetitívnu nátaru pred a po každom zápase.

Na multiplayeri Assassin's Creed Revelations je vidieť, že Ubisoft to myslí po pozitívnej odozve s hrou viacerých zabijakov vážne. Už teraz je jasné, že nebude obyčajným príveskom ku príbehovej kampani alebo prehliadaným komponentom.

Pavol Buday

Dojmy - THQ - Akčná - PC, Xbox360, PS3, WiiU

Darksiders 2

GamesCom a herné výstavy vo všeobecnosti, nechávajú novinky vyniknúť rôznymi spôsobmi. Niekde novinári priamo vo vlastných rukách držia ovládače a hrajú za komentára ich tvorcov, inde sledujú živý gameplay za sprievodu vysvetľujúcich poznámok od vývojárov. Darksiders 2 sa v Nemecku prezentoval netypicky – žiadne demo, žiadna živá ukážka. THQ vsadilo na dopradu nahraté video gameplayu a pútavý komentára Jaya Fitzloffa, marketingového manažéra titulu.

Pôvodne konzolová, neskôr aj PC akčná sekačka Darksiders bola v roku jedným z príjemných prekvapení, priemerné hodnotenia preliezli 8-čkovú hranicu, u nás si dokonca konzolový Vojna odniesol čistú deviatku. Výborná kombinácia rúbanice a adventúry, s prvkami RPG a nadpriemerne dlhým gameplayom nám ulahodila o niečo neskôr aj na PC a odniesla si rovnaké hodnotenie. Hlavnou postavou bol Vojna, jeden z jazdcov Apokalypsy a keďže jazdci sú dohromady štyria, príchod sequelu bol iba otázkou času.

Príbeh Smrti, ústrednej postavy Darksiders 2, je zasadený do rovnakého obdobia, v akom sa odohrávalo putovanie Vojny. Bratia sa síce nachádzajú v rovnakom čase, ale na inom mieste a tak sa môžeme tešiť na úplne nové prostredia, nový centrálny hub, nové dungeony, nových nepriateľov, nové zbrane... veď to poznáte, všetko bude nové, vylepšené, chrumkavejšie. Smrť je zdrvený rozsudkom Rady a pokúsi sa meno svojho brata očistiť vlastnými silami. Cestuje preto do Nether Realms, miesta medzi nebom a peklom, aby tam hľadal odpovede na svoje otázky.

Jay začína svoj komentár k videu opisom hlavného hrdinu. „Vojna bol priamočiary chlapík, ktorý si to najradšej s každým rozdal na férovku. Keď bolo potrebné vstúpiť do domu, Vojna rozkopol dvere a s bojovým pokrikom vbehol do vnútra. Naproti tomu Smrť vyznáva iné princípy. Rád ostáva nepozorovaný . Jeho najväčšou výhodou je rýchlosť, vďaka ktorej napríklad nikdy neblokuje údery nepriateľa. Jednoducho sa im radšej vyhne.“

Keďže hra sa neodohráva na Zemi, ale v podzemnom svete, rozviazalo to ruky grafikom. Darksiders 2 prinesie úchvatné scenérie naplnené originálnym dizajnom. Architektúra síce vychádza z tej reálnej, ale prekrútená rukami umelcov dostáva úplne nový nádych. Snahou dizajnérov je čo najväčšia „epickosť“ a to nie len čo sa týka architektúry, ale tiež monštier či NPC postáv, ktoré Smrť v Nether Realms stretne.
Vojnu a Smrť môžeme porovnať v dvoch rovinách – prístup k súboju a morálny spôsob k riešeniu problémov. Ako sme už spomenuli, Vojna presa-

dzuje viac priamy prístup, v súbojoch využíva obrovskú silu, v ostatných záležitostiach preferuje čestné jednanie. Smrť sa spolieha na svoju rýchlosť, obratnosť a v súbojoch vsádza práve na tieto dva atribúty. Jay dokonca prirovnal Smrť k pavúkovi a z tejto charakteristiky budú tiež vychádza kombá a útočné pohyby druhého z apokalyptických bratov. A hlavne, Smrť skutočne zabíjanie baví. Pre očistenie bratovho mena sa jazdec nebude báť zatiahnuť za nitky na pozadí, čestnosť mu síce nie je cudzia, no riadi sa najmä princípom "účel svätí prostriedky".

Rozdiely v súbojovom systéme ešte viac podčiarkujú rozličné zbrane. Zatiaľ čo Vojna sa oháňal svojim gigantickým mečom, najvernejšími parťákmi Smrti sú dve kosy. Tie sa dajú použiť buď ako dve jednoručné zbrane alebo sa spoja do obojručnej tyče s extrémne nabrúsenými koncami. Do batôžku si na cestu vedľa lepeňáku, džúsu v krabičke a horalky Smrť pribalí aj sekundárne zbraň. Jay nechcel ani pod nátlakom mučenia priznať aké, jediné konkrétne známe je zatiaľ iba veľké kladivo.

Epický svet, ktorý THQ (resp. Vigil Games) sľubuje, bude dokonca väčší, než v Darksiders 1 (prehupne sa tým pádom herná doba cez 20 hodín?) Poprechádzame sa napríklad v obrovských vznášajúcich sa mestách ťahaných lietajúcimi hadmi, hlboké lesy a celkovo bolo prisľúbených viac otvorených prostredí. Autori sú si vedomí, že Vojna musel častokrát prebiehať tými istými lokalitami a na backtracking sa sťažovali aj hráči. Preto bude síce herný svet väčší, ale dungeony budú menšie a tak by sa mala miera pobehovania hore dolu redukovať.

Prístupnosť jednotlivých levelov v prvom Darksiders častokrát záležala od špeciálneho predmetu alebo vlastnosti. Niekde ste zo začiatku nevedeli vyskočiť, inde sa bolo treba pritiahnuť reťazou. Takýto Zelda štýl sprístupňovania oblastí bude zachovaný a môžeme odhadovať, že počet špeciálnych schopností a vybavenia pre Smrť bude najmenej rovnako veľký, akým disponoval Vojna.

„Zvyknem žartovať, že Vojna počas celého svojho príbehu hovoril so štyrmi NPC a tri z nich neskôr zabil. Smrť bude mať viac možností na socializáciu, v hre pribudnú NPC postavy, zväčší sa ponuka bočných questov," hovorí Jay o RPG atribútoch. „Pri upgradovaní schopností budete môcť voliť z niekoľkých skill tree, tradične napríklad medzi ťažkými pomalým zbraňami alebo ich rýchlejšími alternatívami." Možno vás poteší, že tiež pribudnú možnosti customizácie postavy. Jay nakupovanie, predávanie, vyrábanie a používanie predmetov zhrnul do jednoduchého konštatovania. „Už po hodine hrania bude môj Smrť vyzerať úplne inak ako tvoj."

Darksiders 2 vychádza v lete 2012 pre PC, PS3, Xbox360 a Wii U.

Jaroslav Otčenáš

Dojmy - Activision - Akčná adventúra - PC, Xbox360, PS3

Prototype 2

New York sa ocitá v katastrofálnom ohrození. Mesto zachvátila nákaza, ktorá nemá zľutovanie, vedci s ňou nedokážu efektívne bojovať a tak sa z celých štvrtí stávajú oblasti zamorené mutantmi. Zóny, ktoré nie sú infikované, má pod palcom armáda. Vyhlasuje v nich stanné právo. Do stredu týchto udalostí je vhodený Alex Mercer, mutant schopný kontrolovať svoje schopnosti, avšak zbavený minulosti a spomienok. Takto v roku 2009 začínal Prototype. Na apríl 2012 ja nachystaný návrat do zamoreného New Yorku. Prototype 2 však prinesie nového hrdinu s iným cieľom.

Približne 14 mesiacov po pôvodných udalostiach sa v meste, ktoré nikdy nespí, dostaneme do kože Jamesa Hellera hnaného nesmiernou túžbou po pomste. Vírus Blacklight zabil celú jeho rodinu a z neho samého spravil niečo, čím sa nikdy nechcel stať. Mutantom. Obludou. Monštrom. Na jednej z vojenskej misii je Heller zranený a z náručia smrti ho vytrhne injekcia upraveného vírusu podaná samotným Alexom. Alex tak nie je pre Hellera iba synonymom rodinnej tragédie, ale tiež osobou, ktorá priamo môže za jeho znetvorenie. Lov na vlastného stvoriteľa môže začať.

New York bude v Prototype 2 rozdelený do troch zón podľa stupňa zamorenia vírusom. Zelená štvrť je relatívne bezpečná, o žiadnej nákaze tam ani nechyrovať. Žltá zóna sa hemží chorými ľuďmi, je tu rovnako veľa vedcov ako vojakov, pričom vedci sa ani tak nesnažia obyvateľstvu pomôcť, ako ho skôr použiť na testy a experimenty. V štvrti vládne karanténa a stáva sa útočiskom pre tých, ktorí sa dostali živí z červenej zóny. Tá je pravým mutantským peklom, lenže práve v najviac zamorenej oblasti sa údajne ukrýva aj Alex Mercer.

Prezentáciu na GamesCome začíname v žltej zóne. Heller stojí na streche výškovej budovy a my máme možnosť rozhliadnuť sa po veľkom jablku. Ploty, ohrady, zátarasy, vojaci, vedci v kontaminačných oblekoch, protestujúci ľudia, tak vyzerá karanténa v podaní Prototype 2. Aby sme sa mohli po uliciach mesta prechádzať nepozorovane, potrebujeme prebrať podobu dôstojníka Blackwatch armády. Vďaka podobným schopnostiam, akými disponoval Alex Mercer, je preberanie cudzej podoby hračkou. Pretvorený do podoby dôstojníka sa prechádzame po uliciach a sledujeme reakcie obyvateľstva. Vojakov tu nemajú príliš v láske, strach sa mieša s nenávisťou a ľudia sa pracú vojakovi z cesty.

Prvou predstavenou novinkou je schopnosť pustiť človeka. Čože? Čo to je za schopnosť? Prototype 1 neumožňoval prílišnú interakciu s ľuďmi, ak už ste niekoho chytili pod krk, zomrel nie

práve najšťastnejším spôsobom. Dvojka umožní chytených ľudí pustiť a aj keď sa to môže na prvý pohľad zdať ako čisto humanitárna záležitosť, keď si k tejto schopnosti pripočítate akúkoľvek vysokú budovu a vynásobíte to okrajom strechy, vo výsledku to nemusí byť všetko iba o humanizme. Okolo mechaniky chytania, púšťania a hádzania (nie len ľudí, ale aj predmetov, vozidiel atď) plánujú autori z Radical Entertainment roztočiť malý achievementový kolotoč – koľko ľudí ste pustili, koľko áut ste odhodili atď.

Pre tých, ktorí mali možnosť hrať inFamous, podobne orientovanú superhrdinskú akciu na PS3, nebude treba zvlášť predstavovať funkciu Pulz. Jedná sa o signál nie nepodobný sonaru z ponorky, ktorý „opingá“ všetky predmety v dosahu hlavného hrdinu. Červeno označené postavy nie je možné skonzumovať bez toho, aby bol vyvolaný alarm. Väčšinou to znamená, že na červeno opinganú postavu pozerá niekto iný a ak chceme postupovať v stealth štýle, treba najprv odstrániť pozorovateľa a až potom cieľ, ktorý sme si zvolili primárne. To do hry prináša nové, takmer puzzle prvky, kedy treba veci vykonávať v určitom poradí, aby bola zachovaná čo najväčšia miera utajenia. Samozrejme, ak vám je jedno, že k cieľom priamo nabehnete, skonzumujete, vyvoláte poplach a desať minút sa budete naháňať po mrakodrapoch s vrtuľníkmi, na pulz sa môžete z vysoka vykašľať.

Ďalšou predstavovanou featúrkou je rýchle prepínanie medzi dvoma silami. V prvej hre sa výmeny odohrávali cez grafické kruhové menu, a to, hoci len na okamih, spomaľovalo boje a akciu. Tentokrát bude možná na dve tlačidlá namapovať rôzne sily a super dvojkombo sa tak bude dať vyvolať bez akéhokoľvek menu. Kombinovanie síl sme si vyskúšali na skupinke vojakov a tanku. Tradičné mutantské čepele sú ideálnym prostriedkom k ničeniu živých bytostí. Ostré meče sa zabárajú do mäkkého tkaniva

ako nôž do masla a vysporiadanie sa s celou skupinkou nepriateľov je otázkou pár švihov. Horšie to je s tankom. Na ten meče čepele príliš neplatia a je potrebné použiť inú zbraň, kladivovú päsť. Vhodným použitím čepelí a kladiva sa z vojakov a tanku za pár sekúnd stala neidentifikovateľná biologická hmota a pár kusov plechu.
Krátka potyčka nechala vyniknúť hneď niekoľkým novinkám. Jednou boli finiše. Každé vozidlo, resp. kus techniky bude mať vlastnú "coolovú" animáciu zničenia. Druhou bol štít s ostňami, ktorý okrem iného dokáže odrážať nepriateľské projektily späť k strelcom, čo sa hodí najmä proti raketometčíkom. „Štít je iba jednou z vecí, ktorú sme do hry pridali, aby mal hráč lepšiu kontrolu nad akciou a aby boje boli ešte o čosi dynamickejšie,“ hovoria chlapíci z Radical.

Pri súbojoch s technikou sme si všimli pridané spôsoby ozbrojovania. Na vozidlách sa často nachádzajú sekundárne zbrane (guľomety, odpaľovače rakiet) a k nim má Heller ako bývalý vojak veľmi kladný vzťah. Odobrať vrtuľníku rakety priamo za letu a použiť ich proti nemu je navyše veľmi štýlové.

Vojaci Blackwatchu medzi sebou komunikujú pomocou kryptovanej siete Blacknet. Blacknet je medzi jednotkami distribuovaný pomocou veľkých mobilných vysielačov a práve Blacknet umožní pridať do príbehu množstvo vedľajších úloh. Ako príklad bol uvedený lov na vysokopostaveného generál. Lov (hunt) je úzko spojený s Pulzom, ktorý vám upresní polohu cieľa. Po skonzumovaní dôležitej osoby sa rovnako ako v prípade Alexa aj James stáva svedkom posledným prežitých chvíľ obete vďaka jej spomienkam, čo môže odomknúť dôležité informácie alebo posunúť dopredu hlavný dej.

Hnacím motorom pre plnenie vedľajších úloh bude odomykanie unikátnych mutácií. Mutácie vylepšujú Hellerove schopnosti a zároveň slúžia na definovanie herného smeru, ktorí preferujete. Ste útočný typ? Bude pre vás prichystaná sada užitočných ofenzívnych mutácií. Ceníte si naopak viac obranu? Defenzívne mutácie vám pomôžu prežiť aj tie najmasívnejšie súboje.

Po zhliadnutí pre-alfa verzie hry v Nemecku môžeme skonštatovať, že kormidlo Prototype 2 je nastavené veľmi dobrým smerom. Tvorcovia chcú hráčovi prideliť ešte viac kontroly nad tým, čo sa deje vo svete a to najmä v oblasti priamych súbojov. Malé zlepšováky, detaily, vychytávky, vylepšené ovládanie, to všetko by sa malo podpísať na lepšom pocite z akcie. Viac možností, ako prežiť v zamorenom New Yorku privítame, pretože hľadanie Alexa v červenej zóne určite nebude jarnou prechádzkou rozkvitnutým Central Parkom.

Jaroslav Otčenáš

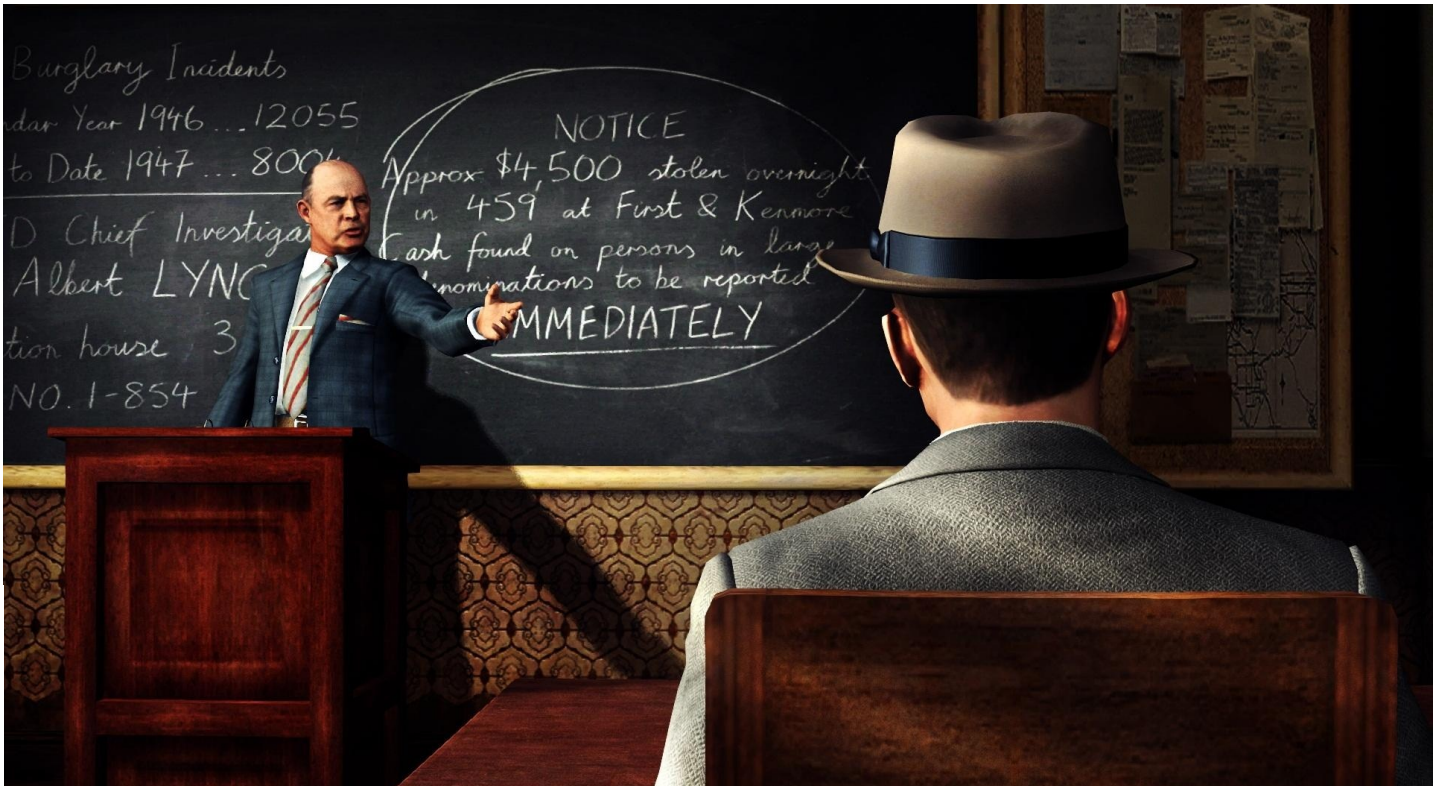
I AM ALIVE stále ŽIJE

Ubisoft konečne odhalil I Am Alive a potvrdil už Jade Raymondovou naznačenú správu o tom, že hra bude len pre online systémy konzol, nevyjde v krabicovej podobe. PC verzia zatiaľ ohlásená nie je a ako poznáme Ubisoft, zrejme ju uvidíme niekedy neskôr.

Podľa traileru je titul béčkovou verziou Assassin's Creedu v budúcnosti, v zničenom svete pripomínajúcom Fallout a Metro. Hlavná postava sa po udalosti nazvanej Event vydáva hľadať svoju ženu a dcéru. O rok neskôr nájde rodné mesto Haventon v troskách. Budovy sú zničené, toxický prach zaplavil ulice a spoločnosť sa rozpadla. Každý v meste bojuje za seba a on sa len pokúša prežiť.

Hráči budú musieť bojovať ako s nepriateľmi, tak aj s prostredím. Šetrenie síl a zásob bude dôležité v tomto nehostinnom svete, kde smrť čaká na každom kroku. Jedinečný bojový systém bude vyžadovať nátlak, zbabelcov ľahko odoženiete aj nenabitou zbraňou.

I Am Alive nakoniec dovyvíjal Ubisoft Shanghai a ponúkne vraj komplexnú hrateľnosť a emotívne situácie, pre ktoré sú vraj PSN a Xbox Arcade perfektnými platformami. Titul uvidíme v zime.



Kompletné LA NOIRE na PC

Obrázky v galérii nám ukazujú, ako bude LA Noire vyzerať na PC. Nečakajte veľké rozdiely, až na vyššie rozlíšenie a pridanie 3D bude titul prakticky rovnaký. Teda slabšie textúry prostredia sa vo vysokom rozlíšení neukážu práve v najlepšom svetle, ale naopak vyniknú aj detaily a animácie tvárí, ako aj detaily jednotlivých objektov, ktoré budete skúmať pri vyšetrovaní. Čo sa týka ovládania, čakajte štandardný GTA štýl kombinácie myši a klávesnice. Možno trochu škoda, pretože na PC mohli autori posunúť ovládanie vpred a aspoň čiastočne aplikovať adventúrový štýl s klikaním na objekty a možnosti pri vypočúvaní. LA Noire hľadajte 8. novembra na Steam, OnLive a v obchodoch.

GTA 5

aprilia
PIRELLI
LIBERTY CITY

RECENZIE

LANCER ASSAULT RIFLE TARGET
RIFLE DATA SHEET
200 METERS SLOW
300 METERS SLOW
500 METERS SLOW
200 METERS RAPID
300 METERS RAPID
K1
ZERO DATA CARD

Recenzia - Microsoft - Akčná - Xbox360

Gears of War 3 - vojna končí

Plusy:

+ učebnicovo zvládnutý co-op a podmienky pre štvorhru
+ množstvo odomykateľného obsahu
+ Horda 2.0 a Beštia
+ nonstop akcia
+ remeselne odvedená práca
+ česká lokalizácia (titulky)

Mínusy:

- sólo hráč je v nevýhode (orientácia na co-op)
- kvalita predrenderovaných prestrihových scén

9.5

Existujú nepísané pravidlá, ktoré sa nemenia za žiadnych okolností. Ani v prípade vojny, posledného dňa na Zemi, ani keď Marcus Fenix zistí, že tí, čo mali byť mŕtvi, sú živí a ešte mu aj zo záhrobia rozkazujú. Ešte nevyšlo také nariadenie, aby jednotka Delta povinne nosila prilby, aby sa členom zakázali používať steroidy ako doplnok stravy, aby systém cover&shoot v sérii Gears of War s príchodom tretieho dielu nabral nečakaný smer. Sú pravidlá, ktoré sa nemenia a Epic Games sú si toho vedomí, preto žiadna hra z produkcie tohto štúdia nie je krokom vedľa. A ešte z iného dôvodu, boli pritom, keď sa šlabikár veľkých akcií písal.

Prekonať niečo, čo bolo väčšie, epickejšie a to najdrsnejšie z najdrsnejšieho pred tromi rokmi je ťažké. No nie nemožné. Gears of War 3 je ukážkou poctivej remeselnej práce. Výborná práca s kamerou, používanie efektov, trochu tej prehnanej akcie, vnútorné pnutie vo vzťahoch bratov a sestier z Delty. Nič nevyčnieva, všetko je na svojom mieste.

Vo výsledku sa tak na seba hry Gears of War podobajú ako moderné klipy na MTV. Bez ohľadu na ich obsah je základná štruktúra a charakteristika identická. V prípade Gears of War je to cover & shoot mechanika, ktorej v prípade 10-hodinovej kampane hrozí, že sa prejete.

V piatich kapitolách je vám vštepovaná technika prežitia vďaka schovávaniu sa za pevné prekážky, kde sa dopĺňa život. A je jedno, či útočíte, bránite pozície pred vlnami Locustov (saranča) a Lambentov (plápolavých), odrážate zblúdené rameno kilometrového krakena v hangári alebo si razíte cestu smerom cez horiacu palube lode, kde Gears 3 začína. Lepenie sa k prekážkam je alfou a omegou. Slepá paľba, vykúkanie zhora, zboku, cez mieridlá, to pozná každý. V lokalitách nie je ťažké odhaliť schematickosť aj spúšťače skriptov / vĺn. Z rozostavených prekážok, stĺpov, múrikov, stien viete prečítať, že sa tadiaľto budete vracať späť. Dopredu viete, kde sa strhne mela, kde ste ešte v bezpečí a kedy to príde.

Robota pre chlapov

Epic putovanie jednotky Delty za tajomným odkazom Marcusovho otca, ktorý vraj našiel odpoveď na budúcnosť ľudstva, kúskuje krátkymi a výdatnými on-rail sekvenciami, stretmi s minibossmi, bezvýchodiskovými bojmi s mega bossmi a pasážami, kedy nasadnete do mecha Silverback trhajúceho palubnými zbraňami všetko na konfety alebo pomocou dvojnohého prepravníka presuniete dôležitú súčiastku, zatiaľ čo zvyšok tímu vám kryje chrbát. Aj v Gears of War 3 sú zakomponované rozhodnutia, kedy si vyberáte ďalšiu cestu vpred. Či pôjdete po schodoch na visutý mostík alebo pod ním je jedno. Po pár sekundách už bojujete bok po boku.

Dochádza tu ku kolapsom stropov, prepadáva sa pôda pod nohami, jednotka je rozdelená ostrasmi, dokonca sa mení aj celý štvorčlenný tím a namiesto Marcusa postupujete v koži Colea. Príde aj na výmenu názorov, ale to len pre to, aby sa posilnila ilúzia ľudskej schránky prebývajúcej v nabúchaných telách žoldnierov. Gears of War 3 si od prvého výstrelu udržuje pomerne vražedné tempo a len s ťažkosťami budete odkladať gamepad. Nie pre to, že chcete vedieť, ako to skončí ani preto, že chcete kosiť plápolavých.

Vy to nechcete odkladať. Ani na sekundu. Kampaň sa napriek utiahnutiu k téme prežitia a osobnejšej spovede Detla tímu nebojí siahnuť po WOW momentoch ako drvenie lode krakenom. Potopenie Jacinta sa nezopakuje, no stále má v rukáve pripravené scény udržiavajúc bojovú, ale aj drsnú náladu v rámci tímu správnou kanonádou hlášok a presne cielených sarkazmov.

Rukami od Lancerky, brokovnice Gnasher, cez sniperku, granátomet až po rotačný guľomet vám prejdú aj úplne nové zbrane, medzi ktoré patrí aj nepresná bajonetom vybavená retro verzia Lancer. Nájdete tu aj krtkomet, ktorý dokáže granát poslať pod zemou až za betónový múrik, kde prekvapivo exploduje, rotačný guľomet Vulcan s kadenciou milión výstrelov za minútu, mínomet s efektom pripomínajúc kobercový nálet, rýchlopalné ručné zbrane, revolver alebo jednoranku, ktorá pošle presným výstrelom k zemi aj nosorožca. Pri sólo hre je arzenál možno až zbytočne kvetnatý. Munície je stále dosť, dôvodov na prehadzovanie a výmenu zbraní málo. AI na úrovni Normal častokrát vyčistí miestnosť skôr, než do nej stihnete doraziť. Na svoje pažby si chcú spraviť čo najviac zárezov a tak často zavadzajú vo výhľade, postavia sa do línie paľby a nevyužívajú krídla po stranách. Držia sa stále pri vás. Vy ich na oplátku ani nemusíte oživovať, spravia to za seba.

Obsahová nálož

Gears of War 3 však nie je sólo záležitosťou. V kampani môžete kosiť Locustov a Lambentov vo štvorici (vo dvojici offline) a tým sa menia všetky podmienky boja. Zrazu majú zmysel zápalné granáty, dymové clony aj obojručný sekáčik pre boj zblízka, rozťahané krytie otvárajúc bojisko ako náruč pre kooperačnú taktiku štyroch hráčov. Skutočný pocit satisfakcie sa dostaví, až keď to rozbehnete na harde alebo insane, nižšie úrovne obtiažnosti si nechajte na tréning alebo naháňanie achievementov. Vojna potrebuje obete.

Prakticky všetky herné režimy Gears of War 3 majú kompetitívno-tímový charakter. V Arcade, kde prechádzate kampaň na body upravenú modifikátormi (lístky kvetov namiesto krvi), sleduje hra, kto má najvyšší násobič a kto najviac zabití, v ponuke multiplayeru napríklad nenájdete žiaden sólo režim a i keď sa dá Horda a novinka Beštia (Beast) hrať bez parťákov, skrátka vám bude niečo chýbať, aby to malo tie správne grády. Čo je najlepšie, že nech hráte čokoľvek, za všetko dostávate expy a levelujete, čím sa odomyká tona obsahu vrátane farebného vzoru na zbrane, postáv do multiplayeru, medailí, ocenení a pod. Hra

všetko podrobne zaznamenáva a eviduje do maniakálnych štatistík, kde chýba iba údaj o počte strávených hodín v kampani / módoch.

Na strane multiplayeru k veľa zmenám nedošlo. Warzone, Execution, King of the Hill, TDM aj súboj štyroch dvojíc Wingman boli prenesené z dvojky. Hrať sa dajú pochopiteľne aj ranked zápasy. Online bol v čase testovania mimoriadne stabilný, matchmaking rýchly a nedochádzalo k žiadnym lagom, i keď je pravda, že vtedy Gears of War 3 hralo na celom svete bezmála 2000 hráčov. Čo je však nové a rovnako prelomové ako svojho času Horda, je upgrade na verziu 2.0. Päťdesiat vĺn to má tentoraz ťažšie vďaka ekonomickému systému, ktorý dovoľuje za peniaze utŕžené zabíjaním minúť na stavbu ostnatých plotov, stacionárnych guľometov, návnad alebo kúpu extra silných zbraní ako Silverback.

Do Hordy 2.0 sa tak vniesol element z tower defense hier, kedy tím musí myslieť na zadné vrátka, ale súčasne defenzívu tlačiť aj do stredu poľa, aby bola vlna monštier zastavená prípadne imobilizovaná na ostnatej prekážke. Po konci každého kola môžete poškodenú obranu opraviť alebo si prachy ušetriť do ďalšieho. Na presne opačnom princípe funguje experimentálny mód Beštia. V ňom za peniaze kupujete monštrum, s ktorým idete proti ľudským hrdinom, vrátane

Delta tímu. Na rozdiel od tower defense hier, ho môžete priamo ovládať a ak zahynie, kupujete ďalšie a skúšate to v kamikaze štýle v krkolomnom časovom limite znovu.

Bratia až do konca

Gears of War 3 beží na Unreali, engine je dielom Epicu a Epic stojí za Gears of War. Z ideálneho kruhu vám nemôže vypadnúť nič menšie ako jedna z najväčších žraníc pre vaše sietnice. Prostredia si zachovali charakteristickú goticko-majestátnu architektúru a všetko je vždy o jeden stupeň väčšie, vyššie a mohutnejšie akoby sa snažili udomácniť nadľudskú muskulatúru hrdinov. Autori s uvedením explodujúcich lambentov tesne pred smrťou dokonale zaviedli efekty striekania žltej imulzie na všetky strany, plamene sú tentoraz realistickejšie a keď dym zahalí mapu, nebudete vidieť ani na krok. Časticové efekty sú ešte hmatateľnejšie v 3D režime. Ak máte potrebné vybavenie, môžete si gratulovať.

Tam, kde grafika určuje trend, sa má naračná technika čo učiť. Sledovanie Delta jednotky je rozkúskované cut-scénami. Často vás teleportujú úplne nelogicky z miesta, kde sa spustili, na miesto, kde by ste mali stáť. Prižmúriť oko sa však pri predrenderovaných scénach, ktoré majú vyblednuté farby ako polročný bilboard a viditeľné artefakty kompresie, nedá. No a potom sú tu čierne loading obrazovky, našťastie ich nie je toľko.

Gears of War 3 je viac ako len záverečným dielom trilógie, po ktorom sa môže séria rozbehnúť na vyššie otáčky. Cover & shoot mechanika je kopírovaná sústavne, tak prečo práve hra od Epicu? Práve kvôli tej dokonalej remeselnej práci a množstva drobností, ako podľa zvukov identifikovateľný nepriateľ, ich názvy odvodené od účelu (Ticker, Boomer), žiaden HUD na obrazovke, prebíjanie zbraní závislé na načasovaní, chytré slabé miesta na bossoch, slovné potľapkanie po pleci pri headshote, konštantná komunikácia aj medzi AI postavami, aj faktu, že na hranie potrebujete len štyri tlačítka, čo vyvoláva podozrenie, že bola schéma navrhnutá pre ruky Gearsov, ktorých prsty vyzerajú ako polodiétne párky.

Gears of War 3 je výkladnou skriňou Xbox360 a ak sa pozriete bližšie, možno pod odvekým bojom Locustov a ľudí uvidíte príbehovú podobnosť s inou dôležitou sériou Microsoftu – Halo. Je spojená s platformou tak silno, že si ju predstaviť na inom hernom systéme nie je možné. Položila tu základy, transformovala žáner 3rd person akcií tak zásadným spôsobom, že za sebou zanechala silnú čiaru, ktorá ho rozdeľuje na to, čo bolo pred a čo príde po Gears of War. Otázkou je, čo s tým spravíte vy.

Pavol Buday

Recenzia - Deep Silver – Akčná - PC, Xbox360, PS3

DEAD ISLAND - DOVOLENKA SO ZOMBÍKMI

Plusy:

+ postupne sa otvárajúci ostrov
+ dĺžka hry
+ co-op
+ požiadavky a grafika
+ systém skillov

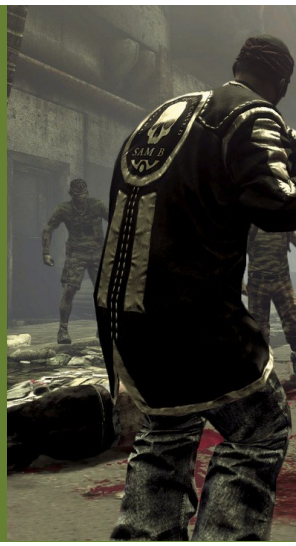
Mínusy:

- bugy
- opakovanie trás
- slabšie spracované prestrelky
- donáškové úlohy

8.0

Z opice sa môžete prebrať rôzne. V ústach ako v polepšovni, žalúdok sa snaží o puč, na neznámom mieste, s neznámymi ľuďmi, bez oblečenia a s oknom o rozmeroch výkladnej skrine. A to je ešte ten lepší prípad. Predstavte si, že sa vyberiete dovolenkovať do raja na Zemi. Slnko, piesočné pláže, krištáľovo čistá voda, ženy v bikinách. To všetko, samozrejme, po prebraní z opice nájdete aj na ostrove Banoi. Kto by odolal? Avšak je tu jeden problém. Ten tkvie v tom, že ráno všetko cítiť mŕtvolným zápachom, ba čo horšie, tie mŕtvoly nie a nie zomrieť.

Techland má za sebou pomerne náročný rok. Najskôr na trh priniesol menšinové preteky na plochej dráhe, nedávno nás prekvapil nečakane zlým pokračovaním série Call of Juarez a teraz pre nás nachystal Dead Island. Nejedná sa o žiaden Resident Evil, Left4Dead, či čokoľvek iné, čo ste pri hromadnom zabíjaní nemŕtvych mohli zažiť. Snáď ešte séria Dead Rising sa môže porovnávať s ostrovom (ne)mŕtvych. Ako jeden zo štvorice hrdinov, do ktorého kože sa vžijete, prejdete od prímorského letoviska, cez kanály, prímestské getá, až do mesta a v závere do väznice. Pritom zistíte čo a prečo sa deje,



že práve vy máte imunitu voči nákaze a hlavne čo chce ten tajomný hlas vo vysielačke.

Výber zohráva dôležitú rolu už hneď v úvode. Každý z možných hrdinov je totiž iný a vaša voľba závisí od osobných preferencií. Sam B je vyhasnutá hip-hopová hviezda s jedným známym hitom a v boji využijete hlavne jeho silu a odolnosť. Bývala policajtka zo Sydney Purna zase bude vyhovovať hráčom, ktorí preferujú strelné zbrane. Bývalý hráč americkej NFL, ktorého ťaží svedomie kvôli nešťastnej nehode, zase zúročí svoje fyzické schopnosti. No a nakoniec je tu Xian Mei, ktorá opustila rodný Hong Kong kvôli zážitkom a v tom najväčšom v živote sa vám môže zísť jej rýchlosť. Postavy líšia aj čo sa týka narábania so zbraňami, no nijaké výrazné rozdiely tam nie sú. Pre vás sú skôr dôležitejšie fyzické dispozície postáv.

Ostrov Banoi je rozľahlé miesto, ktoré vám však všetky svoje zákutia sprístupní až ďalším postupom. Najskôr sa musíte spamätať, nájsť prvú improvizovanú zbraň a potom sa to rozbieha. Prvá skupina preživších na seba nenechá dlho čakať, neskôr sa pridávajú ďalší a ďalší. A väčšina z nich potrebuje vašu pomoc, či už je to ruský milionár, alebo rehoľná sestra v miestnom kostole. Neraz dokonca máte pocit, že okolité dianie skutočne závisí len od vás, ako keď napríklad jedna fľaša alkoholu spôsobí pád dobre zabezpečenej budovy.

Úloh vás v hre čaká mnoho. A možno ešte viac. To závisí len od vás. Môžete sa vybrať len po hlavnej dejovej línii, no aj tak budú na každom druhom kroku vôkol vás ďalšie a ďalšie vedľajšie misie. Občas je ich splnenie aj nutné, no sú to len ojedinelé prípady. Vtedy sa ďalej nedostanete, ak pre niekoho nespravíte nejakú drobnosť. A to je bohužiaľ aj často koreňom niektorých problémov. Až príliš veľa úloh totiž závisí na takýchto drobnostiach. Expresívne vyjadrené, správajú sa k vám ako ku psovi. Prines, zanes a cestou vytlč všetko nahnité. Samozrejme, sa pri tom nevyhnete tradičným klišé, ktoré snáď pochádzajú ešte zo 70. rokov od Romera. Nakazený priateľ, gang preživších zneužívajúci zásoby, no jednoducho skutočne všetko. Také normálne hranie vám môže zabrať nejakých 20 hodín a keď práve neplníte úlohu poslíčka po stý krát, tak sa aj veľmi slušne bavíte.

Ďalším problémom môže byť opätovné prechádzanie tých istých miest. Kým vonku je to ešte na dobrej úrovni a zombíci sa nepríjemne nerespawnujú stále na rovnakých miestach, ich počty sa postupne redukujú. No v kanalizácii, ktorú budete musieť prebehnúť neraz, je to už o poznanie horšie. Bežne sa na presne rovnakých miestach respawnujú len peniaze a položky, ktoré vám obnovia zdravie. No v kanáloch aj nepriatelia. A garantujem vám, že už taký piaty krát cez ne len preletíte ani sa nebudete chcieť pri niekom zastaviť.

Nepriatelia teda nie sú dávkovaní práve najlepšie, no iné veci sú na tom už znateľne lepšie. Napríklad také zbrane. Nie len, že sa odvíjajú od vášho levelu, teda nemôžete vlastniť zbraň, na ktorú ešte nemáte skill, no či už samotné zbrane, alebo aj plány na výrobu, sú pomerne ojedinelé a k silnejším sa dostanete len obmedzene. Napríklad strelných sa dočkáte až tesne pred polovicou vo väčšej miere, no aj tak budete musieť primárne využívať zbrane na blízko. O vychytávkach ako sú napríklad granáty ani nehovoriac.

Úroveň vám porastie plynule, podľa vášho hrania. Samozrejme hra umožňuje aj grindovanie, zvlášť autá veľmi dobre slúžia na tento účel. Ani nagrindovaný vysoký level vám však nezaručí prevahu, nakoľko aj okolitý svet sa leveluje s vami. Aj na už zdolaných lokalitách. Level ovplyvňuje nie len možnosti výbavy, ale hlavne schopnosti vašej postavy. Upravujete si

tri hlavné vlastnosti postavy: zúrivosť, boj a prežitie. V rámci každej funguje 15 schopností, z ktorých každá má tri úrovne, na ktoré sa môžete investovaním nadobudnutých bodov vypracovať. Okrem bežných schopností tu nájdete aj „perky“, ktoré napríklad odstrčia nepriateľa, ktorý vás zložil na zem.

K bojom by sa ešte patrilo dodať, že istým spôsobom cheatujete. Vaša smrť sa totiž môže zmeniť na taktiku, kedy zo skupiny náročnejších nepriateľov (ak nemáte zbraň napríklad) sa môžete vždy sústrediť len na jedného a po respawovaní pokračovať v likvidácii skupinky. Okrem zbraní môžete využívať aj jednoduchý kopanec (ten by som vám osobne aj najviac odporúčal). Kopanie totiž neuberá staminu, má celkom dobrú silu a hlavne, napadnutého nepriateľa môžete pár kopancami zložiť na zem a tam ho už doraziť. Platí staré známe útočenie na hlavu. Dead Island inak nie je nijak zvlášť náročný.

Hra je priamo stavaná pre kooperáciu až štyroch hráčov a v tomto ohľade poskytuje jeden z najlepších zážitkov, aké môžete tento rok na trhu nájsť. Funguje tu vzájomné obchodovanie medzi hráčmi, čo pri rozsiahlosti inventára rozhodne privítate. Najlepšie však na tom všetkom je, že pripájanie a odpájanie je tak jednoduché, že ho ani nepostrehnete. Sami si nastavujete typ hry či je verejná alebo súkromná. Keď však už hra beží, tak vám len nabehne okno, že je vo vašej „blízkosti“ (na rovnakom mieste) je iný hráč a jedným stlačením ste už spolu.

Aj keď Techland už nejakú dobu patrí k najlepším vývojárskym štúdiám v našom regióne, tak takto rozsiahly titul je problém doladiť. A presne to sa aj stalo. Bugov je v hre obrovské množstvo, vymenovať sa to nedá. Na niektoré môžete, no ani nemusíte naraziť. Iné však bude každý hráč zažívať veľmi často. Napríklad kolízie textúr a objektov, prepadávanie cez textúry a podobné veci. Keď budete stáť v rohu miestnosti a bude vám ubúdať zdravia, tak sa nedivte. To vám napríklad zombíci cez steny idú po krku. AI sa tiež nepredviedla. Ide síce o nepriateľov bez mozgu, no aj tak je divné, že vás niekedy dokážu úplne odignorovať.

Technologická stránka je na tom veľmi dobre, zvlášť, ak do úvahy vezmeme nároky titulu. Dead Island bez problémov spustíte aj na slabších zostavách, pri ubratí detailov aj veľmi starých. Od druhej časti Call of Juarez, ktorá na tom bola veľmi dobre, sa grafika ešte kúsok posunula a slnkom zaliaty tropický ostrov enginu sedí ako zadok nočníku. Rovnako poteší aj zvuková stránka. Soundtrack je fajn, dabing postáv skvelý. Hlasy môžete poznať aj z väčších projektov. Animákov, iných hier, no napríklad aj seriálov Fresh Prince, Battlestar Galactica.

Dead Island prináša úplne pohodové hranie, ktoré vás zavedie do úplne pohodových krajov, kde si aspoň takto môžete užiť dovolenku. A popri virtuálnom slnení môžete aj zachrániť exotický raj pred zombie nákazou. Oceníte voľnosť, množstvo úloh, rozľahlosť ostrova, spracovanie a hlavne kooperáciu hráčov. Hra má svoje nesporné kvality, no osobne by som vám radil, aby ste s ňou ešte trošku počkali, kým sa nevychytajú aspoň tie veci, s ktorými sa dá niečo spraviť.

Matúš Štrba

DEAD ISLAND

Recenzia - THQ - Akčná - PC, Xbox360, PS3

Warhammer 40k: Space Marine

Plusy:

+ spojenie strieľačky a hand-to-hand súbojov
+ chrumkavo krvavé
+ absentujúci autoheal
+ orchestrálny OST

Mínusy:

- krátke
- kamera pri súbojoch na telo
- nízka variabilita hrania
- backtracing a grafický level dizajn
- slabá online časť

7.5

Služba pre cisára nie je povinnosťou ale výsadou. Len tí najlepší sa mohli dostať do elitnej jednotky ultramariňákov a hrdo položiť svoj život za Impérium. Kapitán Titus patrí medzi nich. Úlohou jeho jednotky je brániť alebo dobyť miesta, kde je vylúčené nasadenie zbraní hromadného ničenia a tie konvenčné postrádaj údernú silu. Takáto úloha naňho čaká aj teraz.

Svet Warhammeru sa prispôsobuje mainstreamovému publiku a moderným trendom. Je to už tak dávno, keď sa mi na monitore zjavila nezabudnuteľná ťahovka Space Hulk. Bola pekelne ťažká a držala sa presne pravidiel doskovej hry. V Space Marine po dvadsiatich rokoch zostala len základná premisa sveta Warhammeru 40,000. Kamera zaujala pohľad nad plecom mariňáka a rozmýšľanie nad každým krokom vymenila zbesilá akcia. Určite to ale neskončilo nehrateľným nepodarkom, práve naopak.

Hra je pomerne krátka a na strednej obtiažnosti sa dá prebojovať ku koncu za nejakých osem hodín. Na najmenšej obtiažnosti by som to videl na nejakých päť či šesť hodín a to je teda málo aj na dnešný štandard. Autori navyše operujú aj s backtracingom, čiže je potrebné sa niekoľko krát v úrovniach vracať naspäť, čím umelo naťahujú už tak mizernú hernú dobu.

Každá správna hra musí mať vybuchujúce sudy a minimálne jeden level so stokami alebo kanálom. Aj keď sa štýly menia, toto základné pravidlo je alfou a omegou takmer každej hry a Space Marine samozrejme nie je výnimkou. Táto herná barlička mi už za toľko rokov recenzovania a hrania lezie už poriadne na nervy a level dizajn sa určite dá urobiť aj bez týchto klišé. Ďalším evrgrínom modernej doby je autoheal. Tu to však autori vyriešili nanajvýš uspokojivo a pragmaticky. Mariňáci síce majú energetické štíty, ktoré sa pozvoľna dobíjajú, no po ich vyčerpaní sa už tne do živého a žiadne lekárničky sa vo svete impéria nenachádzajú. Ako teda doplniť chradnúce zdravíčko? Na nepriateľských hordách samozrejme.

Mariňáci ovládajú mimo strelných aj chladné zbrane na boj z blízka. Zá-

kladný meč s motorovou pílkou (áno, práve odtiaľto si bral vzor Gears of War) vystrieda bojová sekera a neskôr ultimátne Thorovo kladivo na čarodejnice (orkov). Stratené zdravie doplníte omráčením nepriateľa a jeho následnou popravou, zväčša dosť brutálnou a krvavou. Má to však aj nevýhody. Ak už je štít aj zdravie na minime a vykonávate popravu, ste stále zraniteľný. Treba preto dávať pozor koho a kde si vyberiete za svoju mobilnú lekárničku.

Nepriatelia útočia ako neriadená horda vo vysokých počtoch a tak sa ku slovu dostanú aj palné zbrane. Naraz môžete niesť maximálne štyri a preto treba obozretne vyberať, ktorú z nich ponesiete. Základnú pištoľku s neobmedzenou muníciou dobrú akurát na strašenie detí orkov meniť nemôžete, no neskôr aspoň nájdete o niečo silnejšiu alternatívu. Rýchlopaľný samopal patrí tak isto k základnej výbave a mimo troch upgradov ju vymeniť taktiež nemôžete. Zostávajú teda len dve pozície na zbrane vlastného určenia. Či ich naplníte laserovou odstreľovačkou, brokovnicou, plazmovou puškou, granátometom alebo guľometom je na vás, každá je však vhodná na niečo iné.

Keď už sú hordy na dosah ruky a nábojnice sa váľajú všade okolo vás, len nie v zásobníku, je čas vybaviť veci ručne stručne a hlavne krvavo. Dva typy útoku chladnou zbraňou síce nedávajú na výber veľa kombo kombinácií, no o čo ich je menej, o to sú krvavejšie, že aj mäsiar Kratos by valil buľvy. S bojmi na telo sa však vlečie aj jedno negatívum a tým je kamera. Neodďaľuje sa a ani nenatáča automaticky. Ak vás nepriatelia alebo vy sami úskokmi zavedú ku stene, stratíte prehľad o situácii a než sa stihnete s pravým analógom nastaviť kam treba, väčšinou vás horda stačí zdolať svojimi žabykláčmi. V takých situáciách už väčšinou len máchate mečom dúfajúc, že správnym smerom.

Space Marine bohužiaľ neoslňuje veľkou variabilitou hrania. To, čo uvidíte v prvej úrovni, dostanete aj v poslednej. Do pol hry sa prebíjate k obrovskému Titánovi, čo je humanoidný robot, no keď príde čas jeho vypustenia, tak sa zaň neposadíte, len mu pobehujete po ramene a bránite. Jedinú zmenu štýlu predstavuje palpost za guľometom Valkýry (dopravný vrtuľník/lietadlo), no aj to len na pár minút. Zopár krát môžete vytrhnúť ťažký guľomet zo svojho stojanu a pochodovať vpred Rambo štýlom a narazíte aj na Jetpack, s ktorým rozosievate smrť z hora, no stále je to málo. Variabilita utrpela aj pri online režime. Na výber sú len dva módy: Capture the flag a Team Deathmatch. Taktiež nerozumiem tomu, prečo hre trvalo dvadsaťpäť minút, než mi našla cez PSN vhodné hry, ale to bol možno problém na mojej strane alebo im ten Matchmaking veľmi nefunguje. Postupným zbieraním XP bodov, ktoré sú, samozrejme, za zabitých hráčov, postupne odomykáte výstroj a výzbroj a levelujete svojho mariňáka. Pripadalo mi, že hru nehrá veľa hráčov a tak boli levelové rozdiely medzi jednotlivými postavami celkom priepastné.

Príbeh sa celkom podaril a je správne Warhammerovský s temným a nie veľmi optimistickým koncom. Pôvodní Orkovia slúžia zo začiatku ako kulisa a pripravia vás na príchod ešte väčšieho nepriateľa impéria, Chaosu. Orchestrálna hudba výborne podfarbuje celú akciu. V neakčných pasážach sa jemne pohráva so sláčmi a akčné sekvencie sú zasa vyšperkované silným nástupom mohutnejších nástrojov.

Space Marine zhadzuje slabá variabilita hrania a tiež fakt, že level dizajn, aj keď je zaujímavý, používa stále tie iste stavebné prvky dokolečka dokola a nebyť ukazovateľa tak niekedy neviete, či sa nevraciate naspäť. Aj keď v mnohých prípadoch sa ozaj vraciate, pretože autorom pripadalo ako dobrý nápad použitie backtracingu. Celkovo ale možno Space Marine zhodnotiť za podarený kúsok, za čo vďačí hlavne skĺbeniu brutálnej akcie telo na telo skombinovanej so strelnými zbraňami.

Vladimír Pribila

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Valve pridáva do nového Counter Strike Global Offensive nové mody založené na populárnom Gun Game mode. V novej hre budú mody nazvané Arsenal: Arms Race a Arsenal: Demolition. Oba prinesú 8 nových máp a ešte rozšíria pôvodnú CS hrateľnosť.

Valve na prídavku robí priamo s tvorcami Gun Game a v mode znovu pôjde o to získať čo najlepšie zbrane. Hráči totiž odomykajú ďalšie zbrane za body získané za zabitia protivníkov.

Counter Strike Global Offensive vychádza budúci rok na digitálnych systémoch PC, Xbox360 a PS3.

Maj SECTOR vždy po ruke!

Logitech

Stiahni appku a nájdi súťaž!

1.miesto súťaž AppParade

1.miesto rebríček slovenských free aplikácií pre iPhone a iPad

Zadarmo stiahni tu
pre iPhone a iPad

Ďakujeme spoločnosti Frogfoot.sk

SECTOR odporúča

Recenzia - Signal Studios—Stratégia – Xbox360

Toy Soldiers: Cold War

Plusy:

+ znovu kvalitné spojenie tower defense štýlu a akcie
+ kvalitná vizuálna stránka s deštrukciou prostredí
+ zábava s každým typom jednotiek
+ minihry
+ pridaný co-op, multiplayer
+ Rambo osobne

Mínusy:

- chýba kampaň za Rusov (zrejme bude až na stiahnutie)
- stále nedotiahnutá kamera

9.0

Signal Studios ponúka na Xbox Live Arcade nové pokračovanie svojej Toy Soldiers tower defense hry. Zatiaľ čo pred dvomi rokmi nás v originále zaviedli do prvej svetovej vojny, teraz nás šupli priamo do studenej vojny, kde sa hračkárski Američania a Rusi snažia pokoriť svojho soka a to aj za cenu vypustenia atómových zbraní vo svojich krabiciach s hračkami.

Ak ste nehrali jednotku, autori v titule zobrali klasický tower defense štýl hry, kde sa vlny nepriateľov snažia dostať cez vaše obranné veže, ktorých typy takticky vyberáte a spojili ho s akčnými možnosťami, kde môžete ľubovoľnú vežu prebrať a strieľať z nej sami alebo sa chopíte niektorého z hračkárskych bojových vozidiel a vrhnete sa priamo medzi nepriateľov. Hrateľnostne všetko dokonale zladili a vytvorili rýchlu, zábavnú hru, ktorá kombinuje akciu a nenáročnú stratégiu vo forme, ktorá presne sadne hraniu na konzole.

Zatiaľ čo v prvej hre sme mali začiatky pancierovej techniky, prvé pokusy o tanky a doslova papierové lietadlá, v studenej vojne už technika dosiahla vrcholu, pribudli raketomety, helikoptéry, stíhačky a atómové bomby, s ktorými budete vládnuť bojisku. V Cold War sa však nezmenili len nové zbrane, ku kampani tentoraz autori pridali kooperáciu, ktorá minule tak chýbala, ponúkli aj multiplayerový boj dvoch hráčov a sériu minihier, ktoré zabavia, keď už na bojisku nikto neostal. Jednoducho je to kompletná ponuka, ktorá zabaví každý typ hráčov, či už hrávate sólo, s priateľom alebo najradšej proti priateľom.

Cold War podobne ako predchodca ponúka sériu základných veží, ktoré budete na obranu svojho hlavného stanu stavať na vybraných plochách. Budete ukladať hniezda gulometčíkov, mortaru, protitankové jednotky, chemické zbrane. Na väčšie plochy budete môcť postaviť delostrelectvo alebo proti-

lietadlové zbrane. Pre všetky sa vám postupne budú odomykať upgrady a všetky môžete voľne ovládať a snažiť sa zastaviť nepriateľov osobne. Novinkou je aj využívanie dvoch typov zbraní každej veže.

Mimo veží môžete do cesty protivníkov stavať prekážky, ktoré ich dokážu na chvíľu zastaviť. Miestami to pomôže, aj keď primárne je sila založená na vežiach. Výraznejšou pomocou sú divoké karty - barrages, ktoré získavate po osobnom zabití označeného nepriateľa. Môžete nimi zavolať napríklad podporu delostrelectva, bombardovanie lietadlami, vzdušnú podporu aj ultimatívnu atómovú bombu, ktorá vyhladí nepriateľov z hracej plochy. Najefektívnejšou a najzábavnejšou jednotkou celej hry je commando, čo je prakticky Rambo (alebo za ruskú stranu Ivan Drago) v hračkárskom prevedení a osobne vám umožní guľometom a raketometom vystrieľať celú vlnu protivníkov. Commando jednotky ovládate v pohľade z tretej osoby.

Bonusové podpory sú však krátkodobé, ak potrebuje na bojisku zotrvať dlhšie, mapy často ponúkajú tanky, helikoptéry alebo lietadlá na baterky. Tie vám umožnia po dobu výdrže batérií zúčastniť sa boja priamo a zostreľovať nepriateľov aj za líniami dosahu vašich veží. Musíte však stále dávať pozor na stav batérií a buď hľadať nové roztrúsené po leveloch alebo sa s jednotkou vrátiť späť na jej rampu, kde sa nabije.

Podobné jednotky ako vy má aj nepriateľ a útočiť na vás bude vlnami vojakov, výsadkov, objavia sa tanky, transportéry, helikoptéry aj migy. Všetko sa kombinuje, mixuje a vy musíte neustále opravovať svoje veže, meniť ich za iné typy, aby ste zastavili nový typ protivníkov, na ktorých konci príde niekoľko bossov. Budete napríklad brániť prístav pred ponorkou, ktorá na vás vytiahne stále účinnejšie zbrane, výsadky, ďalším bossom bude lietajúci tank a úplne nakoniec kampane vás čaká náročné prekvapenie.

Mimo kampane si môžete vyskúšať ako dlho vydržíte v survival móde na troch mapách, kde na vás pôjdu stále ďalšie a ďalšie vlny protivníkov, zahrať si rozmanité minihry, kde ide hlavne o vystrieľanie čo najväčšieho počtu nepriateľov, alebo napríklad aj múch, ktoré otravujú vašich hračkárskych vojakov a nakoniec si vyskúšať aj multiplayer, ktorý ponúkna ako boj proti sebe, tak aj kooperačne, či už online, alebo splitscreene. Zatiaľ čo kooperačne môžete prejsť celú kampaň a survival mód, pre kompetitívny multiplayer sú pripravené špeciálne mapy, keďže na seba budete vysielať vlny protivníkov vzájomne.

Multiplayer vám umožní kupovať vlastné vlny jednotiek aj vlastné veže. Tu je však rozdiel ten, že veže musíte ovládať sami, nie je tu automatika, ktorá by vám pomohla vystrieľať pochodujúce jednotky a teda sa budete musieť prepínať medzi vežami, nakupovať jednotky a všetko stíhať, aby protivník nezničil vašu základňu.

Každá časť Cold War je kvalitne spracovaná, ale žiaľ každá má trochu málo máp, desiatka máp v kampani, po tri v ďalších módoch a séria minihier je len nevyhnutný základ, po ktorom budete chcieť viac. Na druhej strane, keď si to spolu zhrnieme, je to masa dát a autori s ňou naplnili 2 GB limit Xbox Live Arcade titulov. Jedinou možnosť sú teraz sťahovatelné obsahy, ktoré zjavne čoskoro uvidíme, určite tam nebude chýbať ani ruská kampaň.

Ešte jedna zaujímavosť, ktorú autori zapracovali, a to sociálny porovnávací systém. Cold War vás neustále sleduje, spočítava vaše úspechy, neúspechy a porovnáva ich s výsledkami vašich priateľov. Čím máte viac priateľov, ktorí titul majú, tým bude porovnanie zaujímavejšie aj zábavnejšie. Uvidíte napríklad koľko vojakov prešlo do hlavného stanu priateľov hneď po tom, ako vám prejde viac alebo uvidíte údaje o zostrelených migoch hneď ako niektorého z priateľov prekonáte. Je to v podstate moderný sociály systém, ktorý hre veľmi dobre sadne.

Engine je prakticky rovnaký ako v prvej hre, trochu sa síce rozšírili scenáriá, ale základ ostal rovnaký, kvalitná grafika, deštrukcia takmer všetkého na bojisku a veľmi jednoduché ovládanie. Framerate nemá problémy ani s množstvom jednotiek na obrazovke (aj keď pri hromadných explóziách sa môže trhanie objaviť), dôležite je však, že tearing z prvej hry bol znížený na minimum. Ostali však malé problémy s kamerou, orezanie pohybu pohľadu je niekedy obmedzujúce a pomalé pre rýchle presúvanie medzi vežami.

Keď ti to zhrnieme Signal Studios fanúšikov s Toy Soldiers Cold War nesklame a Rambo mód môže prilákať ďalších hráčov, ktorí túžia po väčšej akcii a štipka stratégie ich neodstraší. Firme sa podarilo veľmi pekne prepracovať studenú vojnu do hračkárskeho prostredia s jej zbraňami a prostrediami, žiaľ pomenej máp titulu bráni dostiahnuť dokonalosti.

Peter Dragula

Recenzia - EA - Šport - PS3, Xbox360

NHL 12 - BEZ POSUNU VPRED

Plusy:

+ prihrávky
+ návrat hokejového „pocitu“ pre úplných nováčikov
+ Be A Legend (Gretzky, Lemieux)

Mínusy:

- frustrujúca obtiažnosť, ak máte ambíciu hrať online a čosi uhrať

8.0

Nezávislé ovládanie tela a hokejky, taktické využívanie odlišných spôsobov hry v jednotlivých častiach ihriska, presne mierené strely a prihrávky rozmanitej intenzity, od dlhých rýchlych pasov naprieč pásmom k jemným priťuknutiam, individuálny štýl herného prejavu podmienený fyzickými dispozíciami toho ktorého hráča, fyzikálny model budiaci zdanie realizmu, vyšperkovaný o akčné, divácky veľmi atraktívne momenty. Je toho priveľa, aby sme to vymenovali všetko, ale séria NHL je toho plná. Sú to dobré, poctivé hry, rok čo rok, dôležitejšie ale je, že vnímať každý ďalší ročník ako stupienok, ktorý smeruje k dokonalej hokejovej hre je nezmysel.

Žiadna taká hra niky nevznikne, to jednak nie je cieľom, lebo ani len netušíme, ako by mala dokonalá hokejová hra existovať, ak teda samozrejme do úvahy neberieme reálne existujúci hokej a jednak by tomu chýbal zmysel. Vyšla NHL 54, vývojárom sa konečne podarila dokonalá simulácia. Všetko je ako naozajstný hokej, akurát s tým, že to naozaj nie je. Kúpia si ju všetci, niet čo meniť. Znamená to, že NHL 55 už nevyjde? Kiež by, lenže takto to nefunguje, NHL 55 samozrejme vyjde, a aby nebola v tej hre iná len číslovka a štatistiky, vývojári čosi zmenia. Nebude to zmena k lepšiemu, niet kam vylepšovať, ale zmena to bude a PR odborníci sa nás budú snažiť presvedčiť, že samozrejme to zmena k lepšiemu je. V skutočnosti to bude len trocha iné.

A už sme pri NHL 12, pri hre, ktorá si od nás odnesie slušnú osmičku, ale rovnako by to mohla byť aj desiatka, akurát tá by naznačovala, že NHL 13 bude zbytočná. Nebude, aj vývojári musia z čohosi žiť. NHL 12 je trocha iná ako NHL 11. Zmeny v aktuálnom ročníku sú kozmetické. Nech si hovorí kto chce čo chce. Zásadná zmena hrateľnosti sa nekoná. Niet dôvodu, nie je to viac, či menej hokej, ako po minulé roky. A preto, že zmeny sú kozmetické, je ich zreteľne vidieť hneď od začiatku. Prvou, bez avíza v PR správach je absencia papierového manuálu v krabičke s hrou, zato je manuál súčasťou

menu hry, takže sa v ňom dá kedykoľvek polistovať, čo je mimoriadne užitočné predovšetkým pre tých hráčov, ktorí sú v NHL debutantmi.

Na druhú zmenu, respektíve „vylepšenie" hráč narazí hneď v úvode. Nezačína sa totiž tradičnými voľbami a nastaveniami ani tutorialom, ale priamo zápasom pod otvoreným nebom. Winter Classic je hojne pripomínanou novinkou už v rámci preview, hranie hokeja „na ostro" ako skutočne zimného športu je príjemná vychytáva. Na klzisko dopadajú biele vločky snehu, fúka vietor, atmosféra je fantastická, na hrateľnosť to ale nemá žiadny vplyv, respektíve možno má, ale môže ísť len o prianie, ktoré je otcom myšlienky. Zdalo sa mi, občas, že hráči majú vo vetre menšiu stabilitu, že po naskočení na lad z lavičky sú topornejší, lebo im je kosa, respektíve, že kvôli snehu sa po klzisku pohybujú menej isto, ale môže skutočne ísť len o dojem, ktorý som si do hry priniesol a nie je v nej priamo obsiahnutý.

Iné to je s druhou zásadnejšou novinkou, tá už má na hrateľnosť zreteľnejší vplyv. Ide o načasovanie prihrávok, respektíve o načasovanie ich prevzatia. Prihrávať len tak, naslepo, už nemalo veľký zmysel ani po minulé roky, NHL 12 to komplikuje tým, že algoritmus prepína ovládanie hráča z prihrávajúceho na toho, komu sa prihráva o trošička skôr. Kým si na to človek zvykne, chvíľu to trvá a pre každú prihrávku sa treba vrátiť, keď sa ale človek s novým prihrávaním zžije, môže sa mu do hry podariť vrátiť rýchle brejky. Len škoda, že sa tým skomplikovala streľba z prvej, obľúbený arkádový prvok, ktorý pred desiatimi rokmi fungoval ako ultimátny zabijak. Ale možno to chce len viac tréningu.

Lebo toto našťastie v NHL zostalo, úplne hru zvládnuť a ovládnuť netrvá ani dni, ani týždne, ale mesiace a vždy dokáže prekvapiť. Teda aspoň predpokladám, ani zďaleka ešte NHL 12 nevládnem tak, ako by som chcel. Ďalším, ak počítam správne, tretím „zásadným" vylepšením, respektíve zmenou, ktorú NHL 12 prináša, je znova veľmi výrazne promovaný modifikovaný fyzikálny engine. Posilňuje sa ním telesnosť ako primárny hokejový prvok. Hrá sa jednoducho telom. Ešte zreteľnejšie je to v rohoch klziska v osobných súbojoch, do úvahy treba brať rýchlosť, výšku a váhu, fyzicky menej disponovaný hráč má s tým väčším väčšie problémy, občas v rámci nie úplne dokonalého vyladenia dochádza ku nechcene komickým situáciám parodujúcim wrestling.

To vtedy, keď ľahší kus narazí do ťažšieho, ktorý sa síce zachveje, ale rovnováhu sa mu podarí udržať a k ľadu ide ten ľahší. Ak je priľahký, tak v elegantnom oblúčiku. Vývojárov trocha zrádza skutočnosť, že veľa vychytávok, ktoré s modifikovaním fyzikálneho modelu súvisia, sú v hre vyslovene naoko a zbadáte ich už v úplne prvom západe. Padajú prilby, aspoň tak často, ako sa lámali hokejky, prehadzuje sa cez mantinel a korunu tomu dávajú prasknuté a rozsypané plexisklá po situáciách, pri ktorých sa zdá, že panáčikovia sa sotva ťukli. Na druhej strane, ak sa budete plexisklo vyslovene snažiť rozbiť, takmer isto sa vám to nepodarí. Kapitolou samou osebe sú už tradične brankári. Znova sa na nich pracovalo, znova dokážu pustiť neuveriteľné veci, ale aj chytiť. Príjemné ale je, že teraz si dokážu v bránkovisku urobiť poriadok. Nielenže sa tvrdšia hra pred bránou nemilosrdne trestá, ale brankári prestali byť prizerajúcimi obeťami, dokonca vedia zhodiť rukavice a skúsiť to na päste. Vplyv na hrateľnosť je diskutabilný. Niekoho poteší, iného nie, čo ale vyslovene prekáža, hlavne ak sa človek na hokej aj díva, je to, že posvätnosť bránkoviska bola narušená. Útočníka dobiedzajúceho do brankára už nejdú jeho spoluhráči roztrhať v zuboch za sebe menší náznak. Žiadne okamžité lynčovanie nešťastníka, ktorý náhodou korčuľou stúpil, kam nemal, ale otvorená ignorancia. Poučenie? Pokiaľ má brankár puk vo svojej moci a nie je ešte odpískané, bite ho, oplatí sa!

NHL 12 je dobrý hokej, ponúkajúci netušené možnosti, ak sa človek pohrá s nastaveniami, dajú sa stvárať divy aj na najvyššej obtiažnosti. Skutočná previerka hráčskych schopností začína až online, proti dobrým a lepším súperom, tam hra vráti podvádzajúcemu každý úskok. Tradične bohaté sú herné módy, hra do budúceho roka určite vydrží a nebude svojich fanúšikov nudiť, veľmi príjemné ale je, že sa vytratil dojem až prílišnej bohatosti, prehustenosti a preplácanosti, čo najviac ocenia úplní debutanti. Dá sa „stratiť" aj v NHL 12, ale nie je taká neprívetivá pre začiatočníkov ako minulý ročník.

Namiesto pointy sa patrí spomenúť Be A Pro mód, ktorý upgradoval na Be A Legend a môžeme ho vnímať ako vyjadrenie vďaky EA fanúšikom svojho hokeja. Lebo zahrať si za Gretzkeho či Lemieuxa môže taký fanúšik pokladať za splnenie sna. Ilúziu trocha kazí skutočnosť, že hviezdy môžu znova zažiariť len v aktuálnych mužstvách NHL, teda žiadne poctivé retro, ale to je vlastne prkotina.

NHL 12 je fajn, časť ľudí bude do neba vynášať, iná časť reptať a ďalším je to úplne jedno, čo ale pokladám za skutočne dôležité je to, že NHL 12 je pocitovo vskutku vynikajúcim ročníkom pre tých, ktorí virtuálny hokej dosiaľ neskúsili.

Juraj Malíček

Recenzia - EA - Šport - PC, PS3, Xbox360

FIFA 12 - ZNOVU DOKONALEJŠÍ FUTBAL

Plusy:

+ obrana
+ dôvera v hráča
+ bystrá AI

Mínusy:

- bizarné držkopády
- prílišná dôvera v hráča
- príliš bystrá AI

9.5

Ak by sme zostavovali zoznam najfrekventovanejších floskúl a fráz vo videohernom priemysle, predovšetkým v rétorike vývojárskych a distribútorských PR oddelení, ktoré sa starajú o predprípravu potenciálnych kupcov tej ktorej hry, slovné spojenie „fyzikálny engine" by zaručene figurovalo kdesi v prvej päťke.

Môže byť všakovaký, nový, inovovaný, revolučný, realistickejší, bledomodrý, šedozelený, tyrkysový, v zásade a z praktického hľadiska to ale vždy znamená to isté. Dobre to znie, to v prvom rade a v druhom, dá sa na to zvaliť väčšina problémov, ktoré sa v tej ktorej hre objavia, respektíve vecí, ktoré hráči pokladajú za problém, lebo im z takého či onakého dôvodu prekážajú. FIFA 12 preukázateľne novým fyzikálnym enginom disponuje a je to náramná prča. Zopár videí, v ktorých futbalisti stvárajú psie kusy hodné tanečných šampiónov breakdance, wrestligových veteránov a iluzionistov experimentujúcich s levitáciou už videl každý, kto sa o sériu zaujíma.

To kvôli Impact Engine, predovšetkým, tak sa tá featúra vo FIFA 12 volá a vďaka bohu, bizarné držkopády sú jej najmenej podstatným dôsledkom. Lebo, a toto je omnoho dôležitejšie, ako všetky tie nohy poohýbané do krajne nepravdepodobných uhlov, Impact Engine funguje predovšetkým ako nástroj, vďaka ktorému sa dianie na virtuálnom ihrisku približuje „dívaniu sa" na futbalový prenos. Čo to znamená? Veľmi jednoducho iba to, že stvárnenie herných situácií sa neopakuje, každý zápas nielenže je iný, ale aj vyzerá inak, pričom hráč samotný dokáže veľmi dobre odpozorovať, kedy hrá futbal a kedy mačká tlačidlá a dúfa, že sa čosi stane.

Prvý dojem je viac než rozpačitý, možno to bolo novinárskou verziou hry, možno problematickou komunikáciou testovacej konzoly s telkou, možno Impact Enginom, možno ja som vypil priveľa kávy pred nočným testovacím maratónom, ale keď som sa na panáčikov vo FIFA 12 prvý krát zahľadel, ako čakajú na úvodnú rozohrávku úplne prvého zápasu, prisahal by som, že sú všetci vospolok totálne predávkovaní kofeínom. Niežeby sa priamo triasli, ale vlastne hej, taký ten potlačovaný, ale aj tak neovládateľný tik, tušené chvenie sa, ako kukuričné zrno tesne pred tým, ako sa z neho stane pukanec. Dvadsaťdva neurotikov čaká až rozhodca dúchne do píšťalky. Bol to veľmi nervózny zápas, pochopiteľne a nervozita ako leitmotív fungovala, až kým nová FIFA začala vytláčať návyky starej FIFY. A bolo to treba, lebo z hľadiska hrateľnosti sa tie dve hry podstatne líšia, čomu by som sotva uveril ešte pred mesiacom.

Vec sa má tak, že hoci FIFA 12 už tradične zohľadňuje, či má čo dočinenia s hráčom, ktorý má skúsenosť aj s minulým ročníkom, prvé, čo treba skutočne absolvovať, je automaticky spustený tutorial. Dá sa ignorovať, ale bola by to chyba, lebo bránenie, teda dosť podstatná zložka hry, je úplne nová. Nie, vážne, úplne nová, a veľmi, veľmi vychytaná. Tam, kde prv stačilo zautomatizované bránenie, nastupuje celá škála obranných mechanizmov, od tieňovania, cez dobiehanie a sklz k vypichovaniu lopty a zákrokom na hranici faulu, pričom azda najviac do očí bije odtláčanie telom a pridržiavanie za dres. K útočiacemu hráčovi treba skutočne pristupovať v súlade s tým, ako sa hýbe a v akej pozícii voči nemu je obranca, obyčajné „postavenie sa do cesty" už nefunguje.

Krása futbalu ako rýchlej, útočnej a dynamickej hry je znova podstatne oslabená, bez poriadnej nemechanickej obrany sa tento rok už skutočne nedá. V zápasoch vyrovnaných tímov bez výrazných individualít to neraz vyzerá nepekne. Útočiace mužstvo drží loptu na kopačkách, futbalisti mužstva v obrane strážia svoje strategické posty, kopírujú pohyb útočníkov, obe strany čakajú na chybu súpera a nemastný, neslaný futbal divákov nebaví. Nie tak hráča, ten má čo robiť, aby sa nedopustil chyby.

A z obrany prechádzame do útoku, k technickému futbalu postavenému na bravúrnom ovládaní lopty. Vo FIFE 11 sa dali veľmi pekné výsledky uhrať aj vtedy, ak ľavý stick ovládajúci nohy futbalistu zostal nevyžitý, prípadne sa použil len občas, toto už ale tiež nefunguje. Bez poriadneho driblingu už veľa úspechov v osobných súbojoch nečakajte. Zasekávanie lopty, kľučky, naznačený pohyb, náhla zmena smeru, to všetko je v zvládnutí útočnej hry veľmi dôležité.

Minulý rok sa to volalo, ak sa správne pamätám, Personality + a teraz je to tu znova, vymakanejšie, optimalizovanejšie, vyladenejšie a v súvislosti s obranou a útokom sa to viaže k hráčskym špecifikám toho ktorého futbalistu. Volá sa to Pro Player Intelligence a nie je to ani tak o hráčovi samotnom, ako o jeho interakcii s ostatnými spoluhráčmi. Všetci akoby boli jednoducho bystrejší a najväčším pocitovým prínosom toho do hry je, že z FIFA 12 sa vytráca zdanie hrania „proti hre". Píšem o tom pocite sprisahania, ktorý sa dostavil vtedy, keď sa jednoznačný zápas zničohonič zmenil na drámu. Tí moji akoby zrazu zgramblaveli, tých jeho (hry, konzoly, veľkého brata) akoby posadol démon futbalovej dokonalosti. Vo FIFA 12 je to preč.

Impact Engine, obrana, driblovanie, Pro Player Intelligence, znova to znie, akoby sa nová FIFA dala zredukovať na jednotlivé vylepšenia, ktoré sa dajú rozoberať viac menej samostatne, ale nie je to tak, tie prvky spolu zásadným spôsobom súvisia, sú vlastne jednou veľkou, kompaktnou zmenou, nie vylepšením čohosi, čo už malo blízko k dokonalosti, ale poskočením na nový level. A ten bude treba na rok doladiť – pričom zvonka najzásadnejšie sa zdajú práve tie pohybové huncútstva, čo občas hráči vyvedú. Ak by tento defekt FIFA 12 nemala, trval by som na desiatke, aj napriek tomu, že ostatné zjavné zmeny pôsobia ako výsmech.

Zmenili sa obrazovky, voľby v menu už nie sú pod sebou, ale vedľa seba, nepribudol žiadny herný mód, čo by stál za reč okrem EA Sports Football Clubu, ktorý prehlbuje komunitný online charakter hry a môžeme v ňom čakať zadania viažuce sa k reálnemu futbalu v tej ktorej z budúcich sezón a to je tak všetko.

Vlastne nie, zmeny sú, ale nič podstatné neznamenajú. Kariéra je stále slabunkým odvarom manažera, v ktorom ide hlavne o preklikávanie sa k zápasom, pričom aj teraz sa dá za ročný rozpočet klubu, čo na to má, kúpiť Messi, aby sedel na lavičke, aj keď sa najprv zdá, že o prestupe ani len neuvažuje, ale to sú také vskutku nedôležité taľafatky. A nie je tam Česká liga, ako sme si už pred vydaním hry nemohli nevšimnúť, kvôli mediálnej prestrelke medzi EA a niekým z kompetentných. Ale tým naozaj čas zabíjať nemusíme, futbal poďme hrať.

Stačila hodina, aby prvotné rozpaky vystriedal pocti výzvy. Veľmi dobre si uvedomujem, ako absurdne to znie, ale s FIFA 12 som zažil čosi, čoho najpresnejšou paralelou je šoférovanie. Keď som prvý krát v autoškole sadol do auta, o pôžitku z jazdy nemohlo byť ani reči. Sadnúť, zapnúť pásy, nastaviť zrkadlá a potom všetky tie ďalšie veci, čo treba robiť vlastne naraz. Tri pedále, päť rýchlostí, volant, tam páčka, hentam páčka, dávať pozor na cestu, priveľa toho bolo, aby som mohol vychutnávať jazdu. Dnes to všetko robím automaticky a kochám sa krajinou. Taká je FIFA 12, keď sa ju človek naučí, keď zautomatizuje ovládanie, začne hrať futbal.

Príliš dobrá hra, aby to bola pravda? Asi áno, je niečo, čo by mi skutočne prekážalo? Samozrejme, FIFA 12 zvládnutá na najvyššej úrovni, offline samozrejme, za dvadsať minút, stačí sa pohrať s nastaveniami. Visla Krakow FC Barcelona 14:0, gól si strelil aj brankár, po tom, ako si namiesto výkopu položil loptu a prebehol s ňou celé ihrisko. Bol to, samozrejme, podvod, ale dá sa to, a to mi prekáža. Aj keď je pravdou, že už nevravíme o možnostiach hry, ale o prístupe hráča. A tam bude pes zakopaný, po nejakých 50. hodinách hrania, možno 60. je FIFA 12 na vrchole, či je skutočne taká, aká sa mi javí, budem vedieť niekedy v marci.

FIFA 12 je rovnaká pre všetky kľúčové platformy, tak aspoň vraví PR EA a komu už veriť, ak nie PR. Overené v praxi to ale nemáme, nehrali sme FIFU 12 na inom, len na PS3, takže veríme. FIFA 12 je dosiaľ najlepší videoherný futbal!

Juraj Malíček

Recenzia - Codemasters- Šport - PC, Xbox360, PS3

F1 2011 - KVOPOTNÉ VÍŤAZSTVO

Plusy:

+ simulačný faktor a úžasný pocit z jazdy
+ vyzývavá AI, ktorá neodpustí chyby
+ spracovanie dažďa a diametrálne odlišné správanie monopostov
+ safety car a nové pravidlá

Mínusy:

- vysoké nároky kladené na hráča (užívateľská neprívetivosť)
- nové zmeny hlavne v engine
- nutnosť volantu

7.5

Istota licencie a nových pravidiel nenechala zaspať Codemasters na vavrínoch a nový ročník Formula One je na najlepšej ceste zostať na nasledujúcich 12 mesiacov tým najlepším, čo si môžete na virtuálnych okruhoch dopriať. Vlastne na výber ani nemáte, bez ohľadu na kvalitu je F1 2011 najlepšou hrou a to sa nemusel nikto vôbec zapotiť. Codemasters to našťastie berú vážne a je dobré vidieť, že pôrodné bolesti sú preč. Autori teraz čelia úplne inému druhu problému, kam sa vybrať, keď fanúšikovia krochkajú blahom a zvyšok plače?

Nemá význam chodiť okolo horúcej kaše. Jemným sitom F1 2011 prepadne málokto. Vysoké nároky kladené na hráča, jeho zbehlosť v terminológii a volant v povinnej výbave robia z nového ročníka tak trochu tvrdý oriešok. Užívateľská prívetivosť je veľkou neznámou a dá sa povedať, že je na bode mrazu. Isto ste počuli o dvoch nových „power upoch" odobrených organizáciou FIA – DRS a KERS. Ich funkcie sú vysvetlené ani nie dvomi vetami v emaili, ktorý vám pristane v počítači. Z boxov potom dostanete signál vysielačkou, že ich môžete použiť. A nie je to prípad iba otvárania zadného prítlačného krídla alebo dočasného nitra, používaná terminológia a jazyk hry hráča konštantne zneisťujú.

V F1 2011 neexistuje encyklopédia, história F1, žiadne doplnkové informácie a to čo vidíte, ale nerozumiete tomu, splýva so zvyškom prepínačov, čísiel a pohyblivých tlačítok. Telemetriu nastavujete číslicami, výsledky sa nezobrazujú graficky, takže ani netušíte čo menia. Rýchla úprava monopostu pred kvalifikačným kolom už nie je možná po Pole Position a ak ste mali nastavenú formulu na vlhkú trať a počas preteku už neprší, môžete len tápať nad tým, ako sa asi podpíše pod maximálku, ak nastavíte krídlo na hodnotu 5. F1 2011 počíta s tým, že si k nej sadne niekto, kto v nedeľu nezaspáva po výdatnom obede pri priamom prenose Veľkej ceny.

Číselná mágia

A to vôbec nie je ešte ten najzásadnejší problém. F1 2011 nechce, aby ste vyhrávali. Podobne ako v skutočnosti nováčik s neznámym tímom nemôže po dvoch Veľkých cenách okupovať prvé miesta v rebríčkoch. Máte celkovo päť sezón na to, aby ste sa stali Majstrom sveta, dovtedy ťaháte za kratší koniec a končíte obvykle na chvoste. Aj na pozícii tímovej dvojky môžete plniť úlohy ako zabojovať o určenú

pozíciu alebo zdolať predvolený čas. Za úspechy potom technici v garáži vylepšia o pár percent brzdy, prítlak a iné parametre.

Pri nastavení obtiažnosti na easy a zapnutí všetkých asistentov mení F1 tvár. Umožňuje umiestniť sa na prvej pozícii relatívne rýchlo, čím sa menia aj nároky tímu. Napriek mnohým víťazstvám zostávate pomerne dlho tímovou dvojkou a ostatné stajne o váš zázračný talent neprejavujú vôbec záujem. A tak sa stalo, že som s Force India vyhral titul. Nastavenia hry dovoľujú upraviť nároky a obtiažnosť dokonca až na úroveň autodráhy, kedy stačí držať plyn a vyberať zákruty. Aj tu však hrozia hodiny, na mokrej trati kolízie a iné. Ak patríte medzi hráčov, ktorí potrebujú vyhrávať za každú cenu, pre vás F1 2011 končí v momente, keď dokončíte prvú sezónu.

Ak by ste postavili aktuálny a minulý ročník vedľa seba, netrénovanému oku by ušli rozdiely. A rovnako je to aj s novinkami pod kapotou, ktoré pri nastavení Veľkej ceny na tri kolá s vypnutou simuláciou pneumatík a paliva nikdy neuvidíte. Nie sú to pochopiteľne iba tieto, ale ak ich máte vypnuté, nemusíte hrať F1 2011, ale môžete sa vrátiť bez výčitiek k minulému dielu.

Nový rozmer

Pod kapotou F1 2011 sa skrýva jeden z najlepších formulových enginov produkujúcich neuveriteľný pocit z rýchlosti a skutočnosti, že sedíte za volantom jedovatého vozu, ktorý neodpustí žiadnu chybu. Vynikajúci zážitok z jazdy umocňuje nový realistickejší svetelný model a dynamické zmeny počasia. Silverstonu v daždi, kedy v oblakoch zvýrenej vody nevidíte absolútne nič sa tak skoro nič nevyrovná. Adrenalín je na správnom mieste a s ním aj obavy z riskovania na úkor udržania aktuálnej pozície. AI skutočne vie vytvoriť podmienky, kedy si pripadáte ako v skutočnom preteku. Má však svoje muchy, dokáže sa vzdať po dvoch troch zákrutách, pri malej kolízii zbytočne spomaľuje, do zákrut brzdí priskoro a často si nestráži vnútorný priestor.

Počas tréningu jazdí lepšie časy ako v kvalifikácii a to hlavne vtedy, keď ste si povedali, že tá 20-minútovka stačila a zvyšok dopozeráte z boxov. Hra rozdeľuje celé štartovné pole do štyroch ľahko identifikovateľných skupín, pričom prvé štyri pozície jazdia neustále vo vrcholnej forme. Aj preto odporúčame kvalitný volant, inak postupné zlepšovanie času o stotinky bude krvopotná záležitosť a s gamepadom často až nemožná. F1 2011 po novom umožňuje odjazdiť plný víkend s tromi tréningami a správne simuluje opotrebovanie pneumatík značky Pirelli.

Agresívnou jazdou mimo trate a cez obrubníky riskujete defekt, neuposlúchnutím príkazov z boxov zničenie monopostu. Práca technikov je obdivuhodná, dostávate informácie o aktuálnom tempe, poradí, kto sa na vás doťahuje, kde sú vaše slabiny, kedy presne máte pneumatiky zahriate na ideálnu teplotu a kedy máte ísť na doraz. Toto všetko s prispením simulácie paliva, jeho spotreby a nových systémov DRS a KERS vytvára neuveriteľne autentický zážitok. Vylepšená je aj simulácia plných pravidiel, kedy sa penalizácie nerozdávajú ako vietor fúka. Aj keď, aj to sa občas stane.

Cieľová rovinka

Medzi novinky v F1 2011 patrí kooperácia s druhým hráčom. Spoločne jazdíte za jeden tím a pokúšate sa vyhrať nielen Veľkú cenu, ale aj získať pohár konštruktérov. Proklamovaných 24 áut na jednej trati v multiplayeri sa koná, avšak reálne ich ovláda iba 16 hráčov, o zvyšok sa stará AI. Jazdiť môžete iba tradičný race alebo ho doplníte s kvalifikáciou, či si rovno dáte celú Veľkú cenu. Výbornou správou je, že pri čakaní, môžete sledovať prebiehajúci pretek a v browseri vidíte aké obmedzenia a nároky sú kladené na založené hry. Multiplayer podporuje aj splitscreen a v PC verzii je možné hrať aj po LAN. V základnej ponuke narazíte aj na špeciálne úlohy v Proving Grounds, kde je aj jazda na čas. Ide o predvolené scenáre, kedy nie je možné meniť nastavenia a musíte splniť dané požiadavky.

Zvukovo aj vizuálne posúva F1 2011 vo svojej triede latku kvality vyššie. Dravý zvuk motorov, blokovanie brzd, viac detailov v okolí tratí, dokonca sa myslelo na také drobnosti ako trasúce sa krídielka pri vysokej rýchlosti. Codemasters sú na trati kráľom, mimo nej je to už horšie. Menu spracované pohľadom z vlastných očí a pohybom po vlastnom kamióne a boxoch je zbytočne zdĺhavé a prerušované častými loadingami. Rozdávanie rozhovorov sparťanské ako aj všetka komunikácia cez emaily a doplňujúce informácie.

F1 2011 má tonu vylepšení, ale nevie sa o ne podeliť. A nevie ani odmeňovať. Ak príde na vavrín, kamera sleduje v detaile pilota, ako vyskočí z kokpitu a dvihnuté ruky ukazuje nevedno komu. Žiadne šampanské na stupňoch víťazov, žiadne oslavy, dokonca ak sa pozorne pozriete, tak zistíte, že ani na tribúnach to nie je bohviečo. Nájdete tam prázdne miesta, či dokonca celé segmenty. Veľká cena je vždy udalosťou a chýba jej to, na čo možno technikom pri ladení celého simulačného enginu ani len nepomysleli. Na zábavu a radosť.

Pavol Buday

Recenzia - Ubisoft – Akčná - PC, Xbox360, PS3

Driver: San Francisco

Plusy:

+ zapracovanie techniky presúvania sa (Shifting)
+ licencovaný vozový park
+ pestrý multiplayer a doplnkový režim Film Director
+ soundtrack

Mínusy:

- podvádzajúca AI
- preplnené ulice
- váha áut pri skokoch
- jednotvárnosť úloh
- obmedzenia pre editor filmov

7.0

Ubisoft Reflections naháňa ducha. Kto sa chopí kormidla série Driver, čelí jej minulosti, ale odhliadnuc od nej, majú nevybavené účty medzi sebou aj hlavné postavy – drsný policajt Tanner so zločincom Jerichom –, aj kreatívny riaditeľ Martin Edmondson, ktorému tretí kritikmi pochovaný diel takmer zlomil krk. Driver predstavuje nemesis sama sebe. Je ako zrkadlo len na druhej strane sa niekde za siluetou týči k nebu vytúžený cieľ – stať sa opätovne zlomovou hrou – pred ňou stojí tvrdá realita a ešte tvrdší asfalt.

Vnášať inovačné prvky do etablovaných sérií je rukopisom každej hry z produkcie Ubisoftu. Technika presúvania – prevteľovania medzi vodičmi áut (shifting) – nemení až tak radikálne pohľad na pretekanie ako kedysi vracanie času, pretože sa zaobídete pri prenasledovaní aj bez nej. Uľahčuje mnohé situácie a tvorí vôbec základ nielen príbehu, ale aj toho, ako sa pozeráte na virtuálne San Francisco. Tanner leží v nemocnici v kóme a to, čo sa deje v meste, spočiatku nedáva zmysel.

Jedným tlačítkom sa dokáže na cestu, neskôr budovy a celé štvrte dívať z vtáčej perspektívy. Po tom si stačí vybrať cieľ a ťuknutím už sedíte za volantom kamiónu, autobusu alebo pekelne rýchleho Lamborghini. Presúvať sa dá okamžite do ktoréhokoľvek auta, aké nájdete na cestách a môže byť aj na opačnom konci mesta alebo upaľovať v protismere. Hra to zvláda bez loadingov. Preberaním áut sa dá skomplikovať život prenasledovateľom, keď im pošlete vozy do cesty. Takto sa dá zničiť aj cieľ, ktorý treba zastaviť za každú cenu.

Počkať... Burnout, čo?

Sólo kampaň tvorí zmes príbehových, vedľajších úloh a niekoľko desiatok výziev rozosiatych na postupne sa odokrývajúcej mape San Francisca. Variabilná náplň postupne zvyšuje náročnosť aj požiadavky pre aktuálne zvolené autá kupované v garážach. V hre funguje jednoduchý ekonomický systém. Platidlom sú body Will Power, za ne si kupujete absolútne všetko, od áut, garáží, až po špeciálne schopnosti ako trvalé zvýšenie indexu náso-

biča WP či rýchlejšie dobíjanie merača (nitra). Plnenie misií zase otvára cestu k ďalším a ďalším výzvam, novým autám a tak dokola.

Utrácanie peňazí a zostavovanie garáže z kolekcie stovky licencovaných vozov je motivujúce, ale na druhej strane sa míňa účinku vlastniť všetky nákladné vozy alebo ťažké pick-upy. Príbehové misie takisto nevyžadujú, aby ste museli plniť čokoľvek, čo má modrú – nepovinnú farbu ani potrebu vlastniť daný model auta. Ďalšou drobnosťou je otravná aktivácia výziev, ktorých je najviac a trvajú zo všetkých najkratšie. Možno by neliezlo na nervy vyberanie na mape, keby boli pevne zakomponované do hry a odmeňovala by vás na základe toho, čo robíte (predbehni 20 áut za 60 sekúnd, jazdi v protismere rýchlosťou 100km/h) a nie podľa toho, čo je vám povedané, aby ste spravili. Z tohto hľadiska pôsobí San Francisco rozporuplne. Nemusíte nič hľadať ani objavovať, všetko je vám naservírované, dokonca sa dajú zvýrazniť žetóny odomykajúce filmové naháňačky v okolí dominánt mesta.

Na tomto mieste mi nedá nespomenúť Burnout Paradise, takisto hru zasadenú to otvoreného mesta. Driver San Francisco s ňou má spoločné viac ako by bolo zdravé, od nitra aktivovaného neprakticky zatlačením ľavého analogu smerom vpred, cez podobné úlohy vo výzvach, preteky výhradne z bodu A do bodu B, rozosiate skoky na uliciach, až po takedowny. Odstavenie súperov na rozdiel od namydleného blesku sa v Driverovi deje postupným ničením. Šťuchanec ho nevyhodí z vozovky, nezastaví úplne premávka ani náraz zozadu. Prenasledovateľov najideálnejšie odstaví technika shift a samovražedné nájazdy z boku či v protismere.

Dopravný servis kolabuje

Súboje na ceste tak naberajú iný rozmer, konštantné prepínanie medzi mapou a aktuálnym dianím za volantom pripomína trochu pohľad manažéra dopravného servisu. Shift sa dostáva rýchlo do krvi, ale keď nechcete, môžete využiť tradičné narážanie do súpera alebo sa spoliehať na jazdeckú zručnosť pri úteku. Otvorené mestá majú vždy jeden problém a nim je doprava. Buď je riedka, hustá alebo sa autá vykresľujú a miznú na krátke vzdialenosti. V Driverovi zavadzia a keď sa potrebujete rýchlo shiftnúť, tak žiadne auto niet ako naschvál v dohľade.

Zákon schválnosti tu platí dokonale, môžete vziať jed, že pri výjazde z bočnej uličky vletíte do prechádzajúceho auta, že pri drifte v protismere vám vyjde naproti autobus, že pri rýchlej jazde zrazu nebude voľný ani jeden voľný pruh a vám nezostane nič iné len riskovať jazdou na chodníkoch, ktoré sú posiate reklamnými pútačmi, ľuďmi, novinovými stojanmi a pod. Keď ich začnete kosiť, stratíte prehľad o tom, čo sa deje pred vami. V multiplayeri zase vo výhľade bránia mená hráčov alebo kruhy označujúce autá súperov. Kamera je totiž až príliš posadená nad cestu, prehlbuje sa tým pocit z vysokej rýchlosti, ale za cenu toho, že mnohé preteky si zopakujete. Jazdiť čisto vďaka preplneným a kľukatým cestám vôbec nie je jednoduché.

AI protivníkov, či už v tradičnom preteku pri naháňačke alebo prenasledovaní používa vždy ten istý trik, aby vás mala neustále na dohľad – pridáva plyn a brzdí podľa vás. Hra navyše používa barličku v

podobe odpočtu času, čo pomáha udržať aj úlohy o kúsok náročnejšie. Raz budete musieť ujsť pred políciou, inokedy zase prenasledovať zločincov, kradnúť autá a schovávať ich v kamiónoch, vyhrávať preteky pre študentov, zachraňovať životy, nútiť niekoho zaspievať nebezpečnou jazdou, rozbíjať reklamné pútače na čas alebo deaktivovať bomby zavesené pod návesmi kamiónov.

Správanie vozidiel nie je arkádové, ale ani realistické, aby odrádzalo príležitostných hráčov. Autá sa od seba odlišujú a nesedia na ceste ako prikované, robia však psie kusy, ak sa odlepia od zeme. Vo vzduchu sa neberie ohľad na ich váhu, lietajú ako z papiera a po dopade sa stávajú nekontrolovateľné. To platí aj pri rozbíjaní objektov v zadných uličkách či jazde mimo asfaltu. Vo veľkej miere pri hraní rozhoduje zručnosť a dávka šťastia. Keďže hra nemá ponižujúcu obtiažnosť ako DRIV3R, môžete vyjsť ako víťaz aj z hromadnej havárie a častých kolízií. Ignorovaním potreby čistej jazdy pre napredovanie v misiách sa čiastočne odsúva na vedľajšiu koľaj aj editor krátkych filmov. Nikto sa nechce pozerať na nepodarený drift, otočku po nabraní smetiaku a pod. Pomerne rýchlo sa však dajú spraviť klipy z predošlého hrania.

Multi Driver

Driver San Francisco v duchu Burnoutu otvára celé mesto aj pre potreby multi-

playeru s podporou ôsmych hráčov. Séria tradičných režimov Racing, Takedown, Team Racing je rozšírená ich variáciami. Konkrétne v Race jazdíte tradičné kolá alebo na čas trielite cez checkpointy. Zbieraním expov sa odomykajú nové levely, doplnky ako obrázky pre avatarov či herné režimy. Veľmi zaujímavo je vyriešené štartovné pole. Pred každým pretekom je spustená výzva. Kto napríklad nadriftuje viac, štartuje z prvej pozície. Okrem štandardných módov si môžete s ďalšou päťkou zahrať na Babu alebo jazdiť v koľajách vedúceho vozidla a zbierať za to body. Multiplayer je stabilný, rýchly a so správnou partiou aj zábavný. Mimo módov ešte môžete s priateľmi len tak voľne jazdiť a blbnúť. Chýbajú však co-op výzvy, ktoré by vás donútili dlhšie tráviť čas mimo súťažnej zóny. Tomu neprispieva ani fakt, že si nemôžete s partiou natočiť svoju vlastnú naháňačku vo Film Directore. Nefunguje totiž v multiplayeri.

Filmové poňatie série sa nevytratilo úplne, Driver San Francisco má tentoraz najbližšie k tradičnému racingu a viac či menej úspešne vykráda dodnes neprekonaný koncept otvoreného mesta v Burnout Paradise. Driver stojí stále v tieni dnešnej tvorby aj svojej minulosti. Množstvo vedľajších výziev, áut v ponuke a solídny multiplayer značne predlžujú príbehovú časť a s technikou Shiftu sa dúfajme, že nestretáme poslednýkrát.

Pavol Buday

Recenzia - Eagle Dynamics - Simulácia - PC

DCS A-10C Warthog

Plusy:

+ lepšia AI
+ väčšia mapa
+ nové jednotky
+ A-10C Warthog
+ vylepšený editor
+ ovládanie jednotiek
+ vylepšené technické spracovanie

Mínusy:

- horšia optimalizácia pre staršie OS

9.0

Jedna z najhorších vecí, ktorá existuje, je vojna. To najlepšie, čo sa môže stať, je jej rýchly koniec. V prípade, že zlyhá diplomacia, prichádzajú na rad olovené slová, slová pušného prachu, ohňa a železného škripotu. Takéto slová boli vyrieknuté aj vo fiktívnom konflikte nad už známym územím Čierneho mora, kde sa odohráva data disk A10C: Warthog k predošlému konfliktu v Digital Combat Simulator: Black Shark.

Tak trochu opäť staré známe prostredie, i keď vylepšené a doplnené o mnohé objekty či miesta, ale aj nové prostredia, kde si vyskúšate svoju výzbroj. Po novom zistíte, aké je počasie vo východnej časti Gruzínska, Južného Osetska, ale presvištíte aj nad južným Ruskom. Mapa je zase o niečo väčšia, detailnejšia, podrobnejšia, presnejšia ako po geografickej, tak i po grafickej stránke. Grafika rozhodne zapla prídavné spaľovanie, vďaka čomu vás nové efekty ako HDR, normal mapy, jemné tiene, vylepšená voda a mnohé ďalšie ešte viac pritlačia do kresla nového vyjednávača vojny.

Hlavný hrdina tohto prídavku, Fairchild Republic A-10C, je vylepšená verzia pôvodného úderného lietadla o niektoré moderné prvky elektronického charakteru, ako sú multifunkčné farebné displeje, data link, kontrola riadenia paľby, elektronické rušičky a GPS navádzanie bômb. Užijete si ju do posledného detailu tak ako sme u tejto teraz už série zvyknutí. Všetky ukazatele, prepínače, tlačítka, svetielka, budíky, všetko zodpovedá skutočnosti a všetko budete môcť, vlastne musieť presne podľa reality ovládať tak ako tomu bolo u vrtuľníka Ka-50. V praxi to znamená, že len pre samotné naštartovanie motorov budete musieť spraviť 24 úkonov a ďalších 31, aby bolo lietadlo pripravené rolovať z parkoviska. Dohromady 55 úkonov len pre úplné najzákladnejšie spojazdnenie lietadla a to ste sa neodlepili od zeme!

Hovoria vám niečo skratky DTS, TAD, DSMS, TGP, MSG, STAT, MAV, EGI, CMS, LAAP, EAC, BIT, HOTAS, JTAC, APP,

CDU, TACAN, ILS, FSK, LSK, HARS, AAP, UFC, TDC, TAD, TGP, LRU, CCD, LSS,SPI, LST, SADL, JTAC, SOI, ONC, TPC, JOG, ACP, DSMS, UFC, UTM?

Nie? Tak potom sa váš štart odloží o niekoľko dní, možno až týždňov, pretože každý jeden z týchto systémov a funkcií budete musieť pred prvým letom dokonale poznať. To, že to nebude nič jednoduché, predviedol už Čierny Žralok, ale ak to zvládnete, Bradavičia Sviňa vás odmení zadosťučinením a zároveň vás premení na vraždiaci stroj schopný pľuť olovo na kilá. Všetky tieto systémy presne a autenticky stvárňujú svoje reálne predlohy. Všetky postupy, predletové prípravy, komunikácie, programovania, všetko zodpovedá skutočnosti i úkonom, ktoré robia skutoční piloti a tomu zodpovedá aj celková náročnosť. Teda jedine, že by ste si tak ako v pôvodnom Black Sharku aj tu zapli arkádový stupeň a tak si užili tiež príjemný zlatý stred medzi úplne akčnou hrou a totálnym simulátorom.

Novinkou a zároveň pomôckou počas prvých letov práve kvôli náročnosti a zaťaženiu pilota je možnosť aktívnej pauzy. Hra sa síce kompletne zastaví, ale naďalej môžete ovládať všetky prvky a systémy v kokpite A-10, takže vám v boji ostane viac času na dokonale prepracovaný systém riadenia lietadla. Ten zahŕňa podrobnú simuláciu hydraulického pomocného letového mechanizmu, jeho záložnej priamej linky, ako aj elektrického pohonu v prípade stavu núdze.

Nový systém riadenia ale lepšie využijú aj niektoré novo pridané jednotky ako sú lietadlá F-15E a KC-135 alebo smrtiaci, pozemný protilietadlový systém SA-3. Zároveň mnoho starších leteckých jednotiek vylepšilo svoju umelú inteligenciu a pozemné jednotky zvýšili svoje schopnosti, možnosti a hlavne zakomponovali ešte reálnejšie správanie, najmä v kritických situáciách, čo opäť zvyšuje autenticitu celého bojiska. Pri útokoch na pozemné jednotky si všimnete, koľko mnohých nových skriptov správania sa naučili, takže ciele sa red nevyhnutnou smrťou bránia zase o niečo účinnejšie.

Významnou zmenou prešlo aj plánovanie bojiska vďaka mnohým novým možnostiam v editore nielen jednotlivých misií, ale i kompletných ťažení. To vám predvedú aj dve zbrusu nové kampane pripravené špeciálne pre A-10 tak, aby všetky tieto zmeny a vylepšenia čo najviac vynikli. Ak by vám to prišlo komplikované, autori pripravili aj náhodný generátor misií, ktorý je jednoduchý a komplexný zároveň. Môžete v ňom (ale nemusíte) ovplyvňovať najrozmanitejšie parametre podľa svojej chuti, vďaka čomu ponúka prakticky nekonečnú variabilitu misií. Ďalej sa o zvýšenie živosti misií postarajú aj nové možnosti ovládania vzdušných i pozemných vojsk novými najrozmanitejšími príkazmi.

Živosť, rozmanitosť a dokonca aj kvalitu tejto série nová Bradavičná sviňa rozhodne pozdvihne nad terajšiu už tak vysokú úroveň. Ak ste hľadali ultra realistický, extrémne náročný lietajúci cieľ s pevnými krídlami, tak potom ste DCS: A-10 Warthog zamerali správne. Stačí iba stlačiť spúšť a rozsekať ho na kusy, teda, ak on nerozseká vás. Vyžaduje výkonný stroj, ak si chcete zalietať na plných, dychberúcich detailoch. Musíte mať oceľovú trpezlivosť, spálený kerosín v krvi a pevné nervy pre novú AI v nových kampaniach a hlavne, musí vás vyslovene baviť prelúskavať sa stovkami strán manuálu (čisto len letový manuál má 671 strán). Ak patríte do skupiny týchto bláznov s hlavami v oblakoch, neváhajte, nasadnite, vyštartujte a posypte nepriateľov rádioaktívnym olovom.

Andrej Hankes

Recenzia - Techland – Akcia - PC, PS3, Xbox360

Hard Reset

Plusy:

- jedinečný upgrade zbraní
- využívanie prostredia na zastavenie nepriateľov
- bossovia
- cyberpunkový vizuál, pôsobivý zvuk
- znovuhrateľnosť

Mínusy:

- príliš pustý čisto mechanický svet
- nevýrazný príbeh
- len krátka kampaň
- absencia quicksave

8.0

Poľsko sa stáva európskou vývojovou veľmocou a k už zabehnutým štúdiám práve pribudlo ďalšie - Flying Wild Hog zložené z už skúsených vývojárov, ktorí pracovali na Zaklínačovi, Sniper alebo Painkiller tituloch. Síce RPG to tentoraz nebude, ale ich prvý titul Hard Reset má blízko k Painkiller sérii a podobným retro arkádovým FPS strieľačkám, na ktorého bol tento rok bohatý. Teraz nerátame COD ako arkádovú strieľačku, ale štýl čistého strieľania, aký sme videli v Bulletstorm, Duke Nukem alebo aký znovu vráti späť aj v Serious Sam III.

Hard Reset nás na rozdiel od ostatných zavedie to temnej kyberpunkovej budúcnosti, presne takej akú by sme videli v Blade Runnerovi alebo najnovšie v Deus Ex, len tu má grafika nádych prevažne do modra a nie do hnedo-oranžova a namiesto ľudí z nepriateľskej korporácie mesto, obsadili nepriateľski naladení roboti nepriateľskej korporácie. Príbeh v pozadí vám vyrozprávajú komiksové scény a nájdete tam presne to, čo od futuristickej hry očakávate. Dôležité dáta, ktoré treba získať, nanobotov, lietajúce vozidlá a hlavne korporácie snažiace sa ovládnuť všetko, na čo siahnu. V príbehu je toto všetko, ale nie je výrazný, nikam vás neženie a skôr sa nechávate unášať koridorom levelov a masami explózii ako tým, kam to vlastne idete a čo máte spraviť.

Hard Reset ponúka čisto singleplayerovú kampaň žiadny multiplayer alebo kooperáciu. Na jedno prejdenie si vyhraďte 4 až 5 hodín, ale vďaka šikovne navrhnutým upgradom zbraní vás titul núti prejsť ho dva alebo až trikrát, pričom neustále objavujete nové možnosti likvidovanie protivníkov. V hre totiž máte dve základné zbrane - projektilovú a energetickú a k tomu ešte aj parametre vašej postavy, všetko môžete rozsiahlo upgradovať. Na upgrady však musíte zbierať Nano bloky, ktorých je v leveloch poskromne a teda nové možnosti sa sprístupňujú pomaly (je vhodné hľadať tajné miestnosti). Vždy si však môžete vybrať, čo si odomknete. Napríklad sa tak zameriate len na jednu zbraň, ktorú aj tak pravdepodobne na jedno prejdenie nevymaxujete. Popritom si vylepšíte zdravie alebo regeneráciu brnenia vašej postavy.

Projektilová zbraň funguje ako útočná puška, brokovnica, granátomet, raketomet, každý s tromi typmi upgradov. Energetická má rovnako sériu módov so sériou upgradov s podobnými funkciami len s tým rozdielom, že je výhodnejšia na zastavovanie väčších más

protivníkov. Nakoniec vo virtuálnej zbrojnici môžete upgradovať svoje vybavenie, zvyšovať energiu, brnenie, detektory nepriateľov. Všetko pridáva príjemné vylepšenie hrateľnosti a to hlavne pre drsne nastavenú obtiažnosť, kedy je každá nová zbraň a upgrade nenahraditeľný. Na vyšších obtiažnostiach sa totiž skutočne zapotíte, keďže tu nie je žiadny cover systém ani automaticky regenerované zdravie. Musíte len rýchlo vymieňať zbrane, ustupovať a hľadať lekárničky, ktoré zostávajú po explodovaných robotoch. Síce tu žiadny cover systém a regenerácia nie sú, je tu jeden výrazný element boja a to prostredie, ktoré využijete na zničenie protivníkov a to či už sudy, explodujúce vozidlá, alebo čo je najefektívnejšie a to elektrické zariadenia, ktoré po rozstrelení vytvoria elektrizujúce pole ničiace všetkých robotov v dosahu. Prostredie je priam navrhnuté na ich likvidáciu v tomto štýle a keďže nechýba reťazenie explózií, po jednom výbuchu môžete vidieť explodovať celé poschodie, námestie alebo tunel, v ktorom sa práve nachádzate.

Hrateľnosťou Hard Reset nikdy neopúšťa priamu arkádovú akciu a hlavnou úlohou hráča je skosiť hromady robotov, rýchlo prepínať zbrane a čas od času zničiť zdroje energie, aby ste sa pohli ďalej, zapnúť terminály a rôzne interaktívne prístroje v Doom 3 štýle, kde sa zbraň okamžite po prejdení nad displej zmení na kurzor. Príjemné oživenie neustálej streľby, aj keď mimo terminálu na upgrade zbraní, sú to len jednoduché tlačidlá.

Najväčšiu extázu v titule predstavuje niekoľko bossov, ktorí sa skutočne vydarili. Každý je iný, každý je masívny a epicky ukončuje jednotlivé časti Hard Reset. Vždy ich musíte zničiť na niekoľko etáp, ktoré sa striedajú so záplavami malých robotíkov. Oproti tomu najväčšou škodou hry je absencia quicksave pozícií, ktoré by sa hre na vyšších obtiažnostiach skutočne zišli. Ostal len checkpointový systém a ten je priam v rozpore s old-gen ladením. Škoda, inak by hrateľnosti prakticky nič nechýbalo

Grafika je v Hard Reset na vysokej úrovni. Očarí vás architektúra, dynamické nasvietenia, detailné povrchy objektov a prepracované efekty. Hra v tejto oblasti ponúka presne to, čo by ste od exkluzívneho PC titulu čakali. Samozrejme, Flying Wild Hog je malá nezávislá firma a pri prvej hre nemôžeme očakávať výrazné investície, čo sa odrazilo aj na samotnom koncepte hry založenom na boji proti robotom. Totiž postavy by na potrebnú kvalitu vyžadovali motion capturing a preto animácie neuvidíte ani prestrihových scénach, ktoré sú komiksové. Spolu to však vytvára pekne zladený titul, aj keď vzhľadom na absenciu ľudí, trochu pustý a mŕtvy.

Pustosť prostredí čiastočne vynahradia desiatky robotov púšťajúcich sa do vás, sekajúcich vás na kúsky a explodujúcich v masívnych počtoch hneď ako na nich vytiahnete svoje zbrane. Trochu škoda, že explózie nepriateľov pôsobia menej ostro a nie sú na takej úrovni ako prostredie. Celkový výkon hry je decentný a pri high nastaveniach nebude mať problém ani staršia karta, na ultra v maximálnom rozlíšení už však treba výkonnejšie železo.

Celkovo môžeme Flying Hog za Hard Reset len chváliť, ktorý bude veľmi pekným prídavkom do veľkou rýchlosťou sa rozrastajúcej hernej scény v Poľsku, ktorá až na malé výnimky produkuje nadpriemerné tituly. Hard Reset pobaví, vráti vás späť do časov klasických FPS, kde hralo prím zabíjanie množstva nepriateľov, hľadanie tajných miestností a zbieranie lekárničiek. Možno je trochu monotématický a mimo nepriateľov prázdny svet, ale dynamika a akcia nechýbajú. Množstvo upgradov priam motivuje zbierať NANO elementy, odomykať ďalšie vlastnosti zbraní a prechádzať hru znovu a znovu.

Peter Dragula

Recenzia - Microsoft - Stratégia MMO - PC

Age of Empires Online

Plusy:

+ online impériá zdieľané s inými hráčmi
+ inovácie a komplexný systém vylepšení
+ rôzne režimy hry vrátane kooperácie a PvP

Mínusy:

- pomalý rozbeh, priveľa jednoduchých misií v úvode
- mnoho zbytočných platených doplnkov
- menšie chyby AI

8.5

Notoricky známa a rozhodne aj obľúbená séria stratégií Age of Empires drží krok s dobou a preto má najnovšie pokračovanie nálepku online. Nie všetci hráči sú z takejto formy nadšení, najmä kontroverzný platobný model vyvoláva tiky. Sú tieto obavy oprávnené? Prezradíme vám, čo to v praxi znamená, aké sú dôsledky a či sa oplatí hrať.

Online tituly mnohí hráči vnímajú skepticky. Môžu za to hlavne nekvalitné, aj keď bezplatné MMO tituly z Kórei a ďalších krajín orientu. Ale každý rozumný človek vie, že v čínskom second hande nakúpi lacné a použiteľné veci, no keď chce kvalitu, treba sa poobzerať na inom mieste a počítať s väčšou investíciou. Platí to aj v prípade online herného trhu, aj keď existujú výnimky potvrdzujúce pravidlo. Age of Empires patrí do vyššej kategórie a hoci sa hrá zadarmo, za príplatky ponúka mnoho doplnkov navyše.

Na prvý pohľad sa zdá, že bez investícií sa hru ani neoplatí inštalovať, našťastie to tak nie je. Aj bez sypania peňazí ponúka slušný obsah a solídne vyžitie. Prikúpením jediného prémiového balíčka vybranej civilizácie získate všetky dôležité súčasti a v podstate plnohodnotný produkt. Cena je pritom stále nižšia ako hodnota priemernej hry, ktorú by ste kúpili v obchode. Niekoľko máp, extra predmety a dekorácie sprístupnené v ďalších balíčkoch môžete pokojne oželieť, o nič zásadné neprídete.

Age of Empires Online si zachováva základný herný systém svojich predchodcov. Online formát si však vynútil aj zavedenie nových postupov a prvkov, bez ktorých by to poriadne nefungovalo. Vyberiete si egyptskú alebo grécku civilizáciu a pomenujete mesto, z ktorého odchádzate do rôznych lokalít na mape, kde plníte misie. Po splnení cieľov sa vrátite domov, kde si vyzdvihnete odmenu a prijímate nové úlohy.

Mesto sa zdokonaľuje a rozrastá, na základe vašich skúseností sa zvyšuje sa jeho úroveň. Slúži hlavne na dokupovanie doplnkov a vylepšení, ktoré sa natrvalo priradia a platia v každej ďalšej misii. Doplnky pre mesto, materiály a peniaze na zveľadenie sídla pochádzajú priamo z misií, odmien za splnené úlohy a obchodov. Použijete plány na pristavanie budov a dekorácií a priradíte extra výzbroj svojim jednotkám. Sklady rozšíria váš osobný inventár, obchody ponúknu nový tovar, aréna umožní organizovanie PvP bitiek. Poradcovia,

ktorých môžete meniť, prinášajú pasívne bonusy osadníkom a jednotkám pri výpravách. Možnosti mesta postupne pribúdajú, sídlo prekvitá a do misií nastupujete s posilnenými jednotkami, novými technológiami a budovami, ktoré za body odomknete tu, v hlavnom sídle.

Misie prijímate od postavičiek s výkričníkom nad hlavou vo svojom domovskom sídle a neskôr aj v iných mestách, ktoré môžu patriť iným hráčom. Stačí otvoriť menu hráča v chatovacom okienku a môžete sa prejsť po jeho uličkách, obchodovať s ním, či dohodnúť spoločné boje. Misie sú určené pre jednotlivca, niektoré sa dajú hrať v kooperácii a ďalšie vyžadujú vzájomné bitky hráčov v PvP režime. Vyberáte a absolvujete ich ľubovoľne. Ak sa vám nepáčia, zrušíte ich. Ak sú náročné, môžete ich absolvovať neskôr, keď budete silnejší. Ak uprednostňujete dráhu osamelého vlka, pokojne môžete hrať celú hru ako singleplayer.

Po lokalizovaní a potvrdení misie na centrálnej mape sa presuniete na bojisko. Tu už to bude pre vás, až na pár noviniek, dôverne známe. Ocitnete sa v krajine, kde vaši osadníci ťažia drevo, kameň a zlato, lovia ryby a zver, oberajú bobule a pracujú na farmách. Stavajú vojenské budovy, múry, veže, a sýpky. Vyprodukujete vojakov, s jednotkami podľa zvolenej frakcie a pošlete ich vyplieniť základne protivníka. Sortiment zahrňuje pechotu s mečmi, oštepmi, lukostrelcov, strelcov s prakmi, bojové slony, jazdu na koňoch a na ťavách. Pribudnú katapulty a obliehacie veže. Dostupnosť jednotiek závisí od odomknutých technológií a vývojového štádia domovského mesta, kam sa vraciate po dokončení misie. Maximálne vývojové obdobie v misii je rovnaké, ako vyspelosť domovského mesta. Kým ho ale dosiahnete na bojisku, musia osadníci najskôr postaviť určené budovy.

Ciele scenárov sú rôzne. Musíte zničiť obranu súpera, previesť cez nepriateľské územie trojicu kňazov, postaviť pyramídu alebo sa brániť pred nápormi protivníkov. Niekedy sa jedná o časovo ohraničené úlohy a vtedy treba stihnúť vyprodukovať jednotky, kým neuplynie limit, alebo dostatočne dlho odolávať pri obliehaní. V PvP scenároch je cieľ jasný. Niektoré misie sa dajú prejsť len raz, iné opakovane.

Novinkou v teréne je vybojovanie truhlíc strážených silnými neutrálnymi hliadkami. Truhlice otvoríte vo vašom osobnom inventári a spravidla obsahujú materiály a predmety, ktoré sa dajú použiť mimo misie, vo vašom domovskom sídle. Ak máte doma poradcov, na bojisku sa zužitkujú ich bonusy, či už je to rýchlejšia ťažba sedliakov, samoliečenie alebo iná pasívna schopnosť. Mimo PvP režimu využijete v scenároch aj sety žoldnierov, ktoré nájdete alebo vyrobíte v domovskom sídle, ak spĺňate podmienky. Sú to aktivovateľné posily, ktoré sa okamžite objavia na bojisku. Keďže počet privolaní je obmedzený, využijete ich hlavne v kritických situáciách. Niekedy je to len hŕstka lukostrelcov, ale do rúk sa mi dostalo aj vojsko rôzneho zloženia v počte 30 mužov. Pri prelomenej obrane skutočne neoceniteľná pomoc.

Grafika hry je milá, pripomína hravé spracovanie Settlerov a určite má byť lákadlom hlavne pre mladších hráčov. Povrch sa dá podľa potreby vzdialiť a priblížiť, niekedy si všimnete aj osvetlenie podľa plynúcej dennej doby. Vzhľadom na online formát spracovanie plne vyhovuje. Užívateľské menu môže menej zručných hráčov spočiatku trochu miasť. V zásade by ste však nemali mať problém, zorientovať sa.

Age of Empires Online nastupuje do boja so skeptickými hráčmi, ktorí zaváhali kvôli strašidelnému prívlastku „online" a ešte desivejšiemu zoznamu platených doplnkov. Ani jedného sa však nemusíte báť. Hru môžete hrať ako plnohodnotný singleplayer a užijete si ju aj bez míňania peňazí. Hoci pre nerušený zážitok odporúčam kúpiť aspoň prémiový balíček, ktorý odomkne celú vybranú civilizáciu. Age of Empires Online navyše obsahuje aj zaujímavé novinky, ktoré posúvajú sériu dopredu. Takže odhoďte predsudky a bavte sa.

Branislav Kohút

Recenzia - 1C - Akcia - PC

Red Orchestra 2 Heroes of Stalingrad

Plusy:

+ výrazný multiplayer s taktickými prvkami
+ progres a rozdielne použitie zbraní
+ realistický priebeh bojov
+ atmosféra

Mínusy:

- vlažný singleplayer so žalostnou AI
- množstvo technických chýb a bugov
- zdĺhavé nahrávanie máp

8.0

Red Orchestra si pred niekoľkými rokmi získala hráčov bojmi na východnom fronte, dvojka ich privádza do víru najtvrdších bitiek o Stalingrad. Ďalšia akčná hra a ďalšie bojiská z druhej svetovej. Môže to byť ešte zábavné? Ponúkne niečo, čo nenájdeme v každej druhej prestrelke?

Hoci sme „Fricov" a „Ivanov" posielali na večnosť už veľakrát, vývojári sa stále radi vracajú do obdobia druhej svetovej vojny a hráči sa stále nevedia nabažiť tohto krvavého konfliktu. Takže je to v poriadku a ide už len o to, či sa dookola neopakuje rovnaký systém, recyklovaný v každej druhej hre. Red Orchestra 2 patrí k nápaditejším akciám, ktoré sa neopičia po Call of Duty. Na konflikt sa díva svojsky, aj keď riskuje, že nie každý akceptuje hru, kde nemôžete bezhlavo pobehovať, ale treba aj premýšľať a zvážiť doslova každý krok.

Smrtiacu guľku prilákate už krátkym vykuknutím z okna, kde ste zdanlivo v bezpečí a behom jedinej sekundy sa klátite k zemi. Nie to ešte vo chvíli, keď prebehnete cez voľný priestor, kde vás nechránia ruiny zničeného mesta. V Red Orchestra 2 sa umiera rýchlo a často ani netušíte, odkiaľ prišiel osudový výstrel. Môžu za to realistické podmienky pri streľbe, kde sa berú do úvahy zásahové body na tele a vojak nemá X životov, iba jeden, ktorý sa dá odobrať jediným stlačením spúšte. Otázka nie je, koľko vitality vám ešte zostalo, ale či ste KO okamžite, alebo až o niekoľko sekúnd, kým sa vám zatmie pred očami a vykrvácate.

Je prirodzené, že mnohí hráči v multiplayeri, ktorý je prioritou Red Orchestra 2, kempujú zalezení v polozničených domoch a boja sa čo i len vystrčiť nos. Netreba prízvukovať, že najpohodlnejšie sa kvasí v úkryte s ostreľovacou puškou, našťastie počet snajperov, je obmedzený. Jeden – dvaja ostrostrelci na strane nepriateľa sa dajú zniesť, zamrzí však obmedzenie počtu hráčov aj u ďalších povolaní, z ktorých si vyberáte. Väčšina hráčov sa musí uskromniť so základnými puškami, ktoré sa veľmi pomaly nabíjajú po každom výstrele. Tí šťastnejší si stihnú vybrať a môžu získať samopaly, guľomet, alebo sa pasujú do úlohy veliteľov s pokročilými možnosťami.

Sortiment dostupných jednotiek sa môže obmedziť na niekoľko povolaní, alebo širšie spektrum. Podľa toho, či je bojisko stavané len na prestrelky pechoty, alebo sú prítomné aj tanky. Vtedy sa uplatnia aj inžinieri, protitankové jednotky a hráč môže byť veliteľom

vozu. Nečakajte však zástupy techniky. Dva tanky uprostred konfliktu sú obvyklým štandardom a vzhľadom na to, že sa bojuje v uliciach mesta, aj tak nemajú veľké uplatnenie. Možnosti pásového monštra sú však zaujímavé, hoci ich viac uplatníte v hre pre jednotlivca. V tanku je hneď niekoľko pozícií. Môžete sa ocitnúť v úlohe strelca a posádky alebo komandera. Ten naviguje stroj a udeľuje pokyny posádke, prípadne aj ďalším tankom. Bojisko vnímate niekoľkými pohľadmi z útrob tanku. Dá sa aj vyliezť cez poklop a pohodlne sa poohliadnuť, ale to už sa stanete ľahkým terčom pre pozorného ostreľovača.

Aj v polohe pešiaka máte rôzne možnosti, ktoré oceníte. Vojak má primárnu a sekundárnu zbraň a doplnkovú výstroj. Bežne pušku alebo samopal, pištoľ a granát. Inžinieri protitankové granáty a nálože. Okrem toho môžu zobrať zbrane po nebohých, prípade použiť stacionárne guľomety. Pešiaci sa môžu skrčiť, plaziť sa, vykláňať spoza rohov budov, preliezť cez ploty a rozbité okná a bežať, čo je však vysiľujúce. Optimálny je režim krytia, ktorý hráč aktivuje za prekážkami a múrmi. Umožňuje pohodlné vykuknutie a výstrel z úkrytu s menším rizikom zranenia. Jednotlivé zbrane majú rôzne výhody aj nevýhody. Samopalmi sa dá z úkrytu strieľať aj naslepo, prostým zodvihnutím rúk zo zbraňou bez toho, aby ste vystrčili hlavu. Je to použiteľné ako krycia paľba, avšak nepravdepodobné, že týmto spôsobom niekoho zastrelíte. Plnohodnotná streľba s guľometom je zas možná len v ľahu alebo na múre a rozloženie je zdĺhavé.

Každá zbraň má pohotovostný režim bez zameriavača, ale na presný zásah použijete mieridlá, ktoré sa dajú posúvať podľa vzdialenosti cieľa. Granát na diaľku hodíte rukou sponad hlavy, do blízkych zákopov sa najlepšie hádže oblúkom odspodu. Pokročilé možnosti majú velitelia čaty a komander. Koordinujú postup vojakov a určia na mape požadovanú polohu útoku. Hráč sa po úmrtí nemusí oživiť len na stanovenom bode, ale ak je v tíme, povstane v blízkosti svojho veliteľa. Chuťovkou veliteľov sú dymovnice, ktoré zahalia priestor a dajú mužstvu šancu zdolať nebezpečný úsek a vyhnúť sa ostreľovačom. Špecialitou je použitie ďalekohľadu a zameranie cieľa pre artilériu. Komander má aj špecifické možnosti ako letecký prieskum, ktorý odhalí pozície nepriateľov.

Väčšina máp obsahuje množstvo budov, cez ktoré sa dá prechádzať a sú primerane veľké, takže hráči majú dosť miesta, ale nemusia zdĺhavo hľadať nepriateľa. Pohodlne sa tam zmestí 64 hráčov, ale lepšie sa hrá s polovičným počtom účastníkov, navyše aj pingy pri pripojení sú nižšie. Mapy poskytujú priestor na boj na krátku vzdialenosť, ale väčšina hráčov číha v oknách na strechách a v rôznych zákutiach, odkiaľ sa dá pohodlne zamerať takmer každý úsek mapy. Takže častejšie sa strieľa z veľkej vzdialenosti, odkiaľ vidieť už len siluety súperov. Akčnejší účastníci, ktorým sa nechce len čakať, kým niekto nevstúpi do rany, to majú náročnejšie. Musia sa plaziť alebo prebehnúť cez nebezpečné úseky, kde ich často zneškodnia guľky z nepredvídateľných miest.

O to sladšie však je, keď prekvapia nepriateľa a pekne zblízka odzadu mu vpália guľku do hlavy, kým pozoruje ulicu. Na niektorých mapách je to však takmer nemožné, zatiaľ čo iné poskytujú zaujímavé možnosti, ako zaskočiť protivníka náhlym výpadom. Niektoré vám sadnú viac, iné menej. Jediná čisto tanková mapa je nudná, Fallen Fighters zas dosť stresujúca. Boj sa odohráva na takmer holom námestí obklopenom budovami. Hoci na ploche sú poničené električky a ďalšie objekty, za ktoré sa dá zaliezť, mimo budov nie ste nikdy v bezpečí. Keď vyleziete na ulicu, stanete sa volom na porážku.

Obľúbeným režimom v multiplayeri je boj o teritóriá, kde treba chrániť vlastné a vybojovať súperove strategické pozície, obvykle budovy. Dobyjete ich, keď si na mieste určenia váš tím udrží početnú prevahu. Zápas končí, keď získate všetky stanovené pozície alebo sa minú posily, čiže sa už neoživia ďalší hráči v družstve. Režim Firefight je v podstate tradičný tím deathmatch, kde strieľate do protivníkov a oživujete sa v blízkosti spolubojovníkov. Odpočítavanie, countdown, je zápas, kde plníte stanovené ciele a len s jedným životom. Po úmrtí čakáte na koniec kola. Napokon je v ponuke kampaň. Počínanie na hodnotených serveroch sa zaznamenáva do hráčovej karty. Obsahuje bohaté štatistiky a záznam o postupe. Zahrňuje základné charakteristiky ako počet úmrtí, zabití, víťazstiev, headsho-

tov a asistencií. Okrem toho progres jednotlivých povolaní a progres zbraní, kde sa pri častom používaní odomknú nové kúsky, možnosti a vylepšenia. Zbierku údajov dopĺňajú trofeje.

Aj keď je Red Orchestra 2 jednoznačne multiplayerová záležitosť, zahrňuje aj dve ťaženia pre jednotlivca, po jednej za Nemcov a Rusov. Slúžia hlavne ako príprava na boje po sieti a v misiách si hráč postupne osvojí možnosti jednotlivých povolaní a naučí sa ich použiť v teréne. Náplň misií je v zásade vždy rovnaká, dobyť stanovené lokality a udržať vlastné. Všetko sa odohráva v Stalingrade a okolí na mapách, ktoré zužitkujete v multiplayeri.

Hráča v singleplayeri sprevádzajú neskutočne tupí AI spolubojovníci, ktorých stavy sa v pravidelných časových intervaloch dopĺňajú. Keď skonáte, ožijete v úlohe náhodne zvoleného vojaka, neraz pred hlavňou nepriateľa. Spolubojovníci sú delení do tímov podľa zamerania a jednotlivo alebo všetkým naraz môžete udeľovať príkazy. Systém je podobný ako v Brothers in Arm. Vyberiete tím a určíte bod, kam sa presunie, prikážete zaútočiť na predurčený cieľ, alebo zavelíte, aby vás nasledoval. U vojakov vidíte klamné náznaky taktiky, ale v skutočnosti sa často správajú hlúpo. Obrátia sa chrbtom k strieľajúcemu nepriateľovi, vybehnú pred jasne viditeľné guľometné hniezdo, namiesto aby ho obišli a podobne. Aj napriek pokynom sa väčšinou držia pri vás a dôležitejšie ako nepriateľ je pre nich to, aby nestratili z dohľadu váš zadok. Sila nepriateľov spočíva hlavne v presnosti zásahov, ktorá sa zvyšuje s obtiažnosťou stanovenou v misii. Kampane vám ponúknu dva pohľady na bitku o Stalingrad z perspektívy agresorov a obrancov. Sú dobrým rozbehom, ale v zásade ničím výnimočné. Navyše singleplayer obsahuje mnoho chýb.

Bugy a technické chyby sú v kampaniach, ale aj v sieťovej hre. V singleplayeri vášmu vojakovi náhle ochrnú ruky a nemôžete použiť zbraň. Po úmrtí sa namiesto prevtelenia do spolubojovníka zmeníte len na pozorovateľa. Vďaka otrasnej AI sa aj na ľahšej obtiažnosti váš postup zmení na peklo, keď sa inžinieri, nutní na splnenie misie, dobrovoľne nechajú popraviť. Po odchode z neúspešnej misie sa vám odomkne ďalšia, aj keď by to tak nemalo byť. V multiplayeri sa mi opakovane nepripočítali výsledky z hodnoteného servera. Pri nahraní novej mapy občas úplne zlyhá zvuk. Sem-tam sa v zozname nenačítajú servery a hru treba reštartovať. Niektoré nedostatky opravuje aktuálna záplata, ale jedna určite stačiť nebude. K negatívam môžeme ešte pripočítať zdĺhavé nahrávanie misií a to v single aj multiplayeri. Napriek týmto neduhom však hra poskytuje zaujímavý zážitok. Ku kampaniam sa už ale druhýkrát nevrátite.

Grafika Red Orchestra je slušná. Detaily by sa síce dali vylepšiť, ale prostredia sú funkčné, relatívne pestré a majú správnu vojnovú atmosféru. Rozloženie početných budov a objektov umožňuje zaskočiť nepriateľa z nečakaných miest. Ozvučenie je solídne, zvuk streľby príležitostne dopĺňajú pokriky vojakov. S myšou a klávesnicou sa v boji rýchlo skamarátite a všetky funkcie a navigácia sú zrozumiteľné.

Red Orchestra 2 bojuje tvrdo a neúprosne. Nemá zľutovanie s hráčmi, čo sa neprispôsobia náročným bojom, ale odmení vytrvalých, ktorí sa v tom naučia chodiť. Hrou pre jednotlivca neurazí ani nevyniká, navyše AI je fakt hrozná, Red Orchestra 2 ale nie je cielená na singleplayer. Napriek tomu, že je prestrieľaná chybami ako zajac brokmi, získa si pozornosť kvalitným multiplayerom.

Branislav Kohút

Recenzia - Codemasters– Akcia - PS3, Xbox360

Bodycount

Plusy:

+ výborný zvuk
+ 10 dobrých zbraní
+ pár napínavých miest

Mínusy:

- žiadny príbeh
- kampaň plná podrazov nedáva zmysel
- náhodné zadávanie nudných úloh
- tupí nepriatelia
- likvidácia a reťazenie nie je zábavné
- sotva priemerná grafika
- neprepracovaný multiplayer

4.0

Bodycount som mal zafixovanú ako nádejnú akčnú hru. Žiadna veľká značka a la Call of Duty alebo Battlefield. Nová šanca štúdia na solídnu akciu. Svojho času sa pri nej spomínala určitá podobnosť so známou akciou Black z neskorého PS2/Xbox cyklu. Zničiteľné prostredie, jeden z tvorcov zapojených do prípravy, šance na kvalitu rástli. Potom prišiel niekoľkonásobný odklad, neskôr takmer upadnutie do zabudnutia a zrazu je tu. Vraj skvelá akcia, kde sa prostredia budú veselo ničiť. Veľký špionážny príbeh. Strieľanie zábavné, kreatívne ako v Bulletstorm. Nová IP, ktorá si rovno zaslúži vaše peniažky.

Pche, ťažký omyl! Bodycount je obrovské sklamanie a prvých päť misií taká neskutočná nuda, že som sa sám musel prinútiť hrať ďalej aspoň dva večery. Potom sa objavilo pár lepších momentov, no na iné hodnotenie to samozrejme nestačí. Nulová motivácia pramení už zo samotného prostredia a nulového príbehu. Vy, ako akčný hrdina, sa zrazu ocitnete v africkom meste, kde zúri občianska vojna a mlátia sa dve frakcie. Absolútny marazmus na bojisku nie je spočiatku vôbec vysvetlený, až potom zistíte, že tu skutočne bojujú dva typy vojakov – podľa oblečených mundúrov.

Jedni sú zeleno-žltí, ostatní ladení skôr do žlto-hneda. Pre vás nemá farebná explanácia žiadny význam – po krku vám pôjdu všetci a vy im. Neskôr sa Bodycount snaží o vysvetlenie, čo do čerta v tej Afrike robíte, ale koná tak dvomi úplne statickými a neoriginálnymi spôsobmi. Časť deja vám vyrozpráva pekne v textovom brífingu počas nie dlhého načítavania misie (text prečítate za 15-20 sekúnd). Na začiatku a konci misie sa bežne pripojí aj ženský hlas, ktorý vás, ako člena tzv. Network, informuje, čo sa akože deje v teréne. To je všetko, nič iné od príbehu nečakajte. Žiadne cut-scény, žiadne dialógy, žiadny výrazný posun vpred. Akurát sa v polovici hry zmení prostredie z Afriky na Áziu a záhadu akcie možno lúštiť od začiatku. Úprimne, taký šlendriánsky prístup som teda nečakal ani v priemernej FPS tohto typu.

Žiaľ, od absencie príbehu, resp. spracovania sa odvíja celá kampaň. Bez jasného cieľa sa vám ťažko darí pochodovať vpred a páliť z pušiek. Namiesto moderného systému prechádzania jedným koridorom sa však Bodycount pokúša o zmenu – ale je skôr na škodu ako prospech. Autori vás hodia v každej misii do relatívne rozsiahlej mapy. Od bodu A do bodu B (aspoň tie vám zreteľne ukáže) nemusí viesť jedna cesta, ale viaceré. Môžete

skúšať boj po zemi, skrývať sa v domoch či vyskúšať adrenalínovú cestu po strechách. Znie to dobre, voľnosť sa vám spočiatku zapáči, no potom vás scenárista dorazí úplne prvou sériou úloh. Začnete v zbúranej veži na pobreží a máte sa prebojovať do mesta. Fajn, prídete, nájdete viaceré cesty, odpálite asi 25 nepriateľov. Dostanete nápad, že v snahe ľahšieho bojovania sa oplatí najprv vyčistiť mesto, potom plniť úlohy.

Prehľadáte každý kúsok a hneď sa začnete strácať v spleti rovnakých uličiek. Niekde je voľnosti a kopírovaných avenue veľa, inde narazíte na neviditeľnú stenu. Keď vystrieľate čo sa dá, prídete k bodu splneniu úlohy. Bum, zrazu sa na vás vyvalí tucet nepriateľov doslova odnikiaľ. Mapa ukazuje zrazu iný bod vzdialený 200 metrov, ale to sa už na vás znesú guľky z pištolí. Bodycount skrátka dokazuje, že ešte horší prípad ako naskriptovaná akcia je rádoby voľnosť, ktorú vám hneď prekazí naskriptovaný set udalostí a najmä priblblý respawning nepriateľov na mieste, čo ste už považovali za bezpečné. Na tieto podpásovky si treba zvyknúť.

Bez príbehu a jasného zmyslu hrania sa buduje vzťah FPS k hráčovi ťažko. Potom už ostávajú zbrane, prostredia a rozličtí nepriatelia s dobrou inteligenciou, aby zachránili z torza akčnej hry aspoň niečo. Bodycount má celkom slušný a zábavný arzenál, to treba uznať. Sú tu rozličné samopaly (dajú sa odlíšiť podľa kadencie a množstva nábojov), pištole, brokovnice majú široký rádius a granáty sú dobre zastúpené tiež. Dajú sa hádzať okamžite, možno ich dobre „povariť" a najmä pri množstve nepriateľov sa oplatí s nimi bojovať, lebo mnohých odpálite naraz. Akurát možno nosiť iba dve zbrane a granáty. Ani ostatný prísľub šikovnej a zábavnej likvidácie však Bodycount naplniť nedokáže. Body zásahov na tele nepriateľov sú rozmiestnené veľmi ľubovoľne. Jedine zásah do hlavy má zmysel – headshot sa pripíše automaticky. Iné zóny takú efektivitu nemajú – streľba do nohy je v poriadku, najprv dokáže znehybniť nepriateľa, no potom sa postaví a páli ďalej. Ak mu strelíte do končatín znova, to sa už konečne skláti k zemi. Občas je úplne jedno, či triafate do ruky, nohy, či trupu, výsledok je rovnaký. Ale zábava má prísť v momente tvorby kombinácií – t.j. keď začnete svoju vražednú sekvenciu, treba v nej vydržať čo najdlhšie. V presile žiadny problém, tucet nepriateľov stihnete odpáliť za dve minúty. Zrazu sa dostaví úplne generický pocit, že je úplne jedno, či stavíte štýl akcie na presný, zbesilý alebo prípadne stealth (budete páliť z tichej pušky). Premisa zábavného a odlišného strieľania nie je splnená, po pár misiách to už nie je zábava a len postupujete vpred.

Veľkú variabilitu netreba čakať ani pri nepriateľoch. Je tu kopa bežných pochôdzkárov, ktorí pália do vás z hocijakého miesta, kde sú prikovaní ako soľný stĺp. Prídete k nim a končia. Česť kamikadze sérii oponentov, ktorí sa so zapáleným molotov koktailom rútia k vám a snažia sa ubrať kus zdravia. Hneď ako si ich všimnete, treba konať, v presile sú celkom nebezpeční. A polobossovia či vyhradené typy sú odlíšené iba obrovským kvérom, nekonečnou muníciou a zväčša merajú dva metre alebo sú v obleku.

Prostredia sú zúfalo stagnujúce a opakuje sa tu niekoľko druhov máp. Mestská, industriálna, nájdete aj jednu baňu a potom záhadne futuristické komplexy.

Vrcholom je skorá únava materiálu – autori totiž už v piatej misii opakujú pobrežnú mapu z prvej, len vás donútia kráčať opačným smerom. To má byť originálna séria levelov? Jedinú výhodu ponúka tento systém pre hráčov s dobrou pamäťou – keď sa na mapu vrátia, už presne vedia, čo kde je a odkiaľ asi nepriatelia vybehnú.

Zúfalá kampaň so sotva šesťhodinovou dĺžkou však nájde postupne pár silných miest, ale až od tretiny hry. Vtedy ste už nadobro odovzdaní, nemáte veľké očakávania a v každej misii sa objaví náročný bod – napríklad treba postupne odstaviť pár výbušnín na budovách. A vždy keď sa pokúšate jedno miesto zachrániť, valí sa na vás totálna prevaha nepriateľov, aj do 30 jednotiek. Obtiažnosť náramne stúpne, vy máte pomerne malú šancu takú úlohu splniť, ale vo frenetickom tempe sa o to snažíte. A keď sa to podarí, zrazu sa dostaví nečakaný moment satisfakcie. Podobnú presilu hra na vás solí pri naháňačke ďalšieho bossa a má šťastie, že na tretí alebo štvrtý raz sa ho zdolať podarí, ale dovtedy akurát zabaví.

Inak je Bodycount celkom nuda a veľa bodov si nepripíše ani v multiplayeri so štyrmi mapami a pár módmi. Čakal by som, že keď sa už toľko multiplayerových prvkov dostalo do kampane (veľké mapy, náhodné úlohy), tak sa v multiplayeri autori vyblbnú naplno, ale ich snaha je ešte slabšia. Grafika je na dnešné pomery priemerná až podpriemerná, niektoré textúry snáď vyliezli ešte zo starej PS2 v slabej chvíľke a technickú stránku zachraňuje akurát zvuk. Je neskutočne prenikavý – jeho DTS stopa robí riadnu šarapatu v domácom kine, zvukové efekty sú výborné. Ale soundtrack je prepálený, lebo začne hrať kratučké melódie v momente, keď ani nie sú potrebné, a polovice kampane je ticho.

Od Bodycount som čakal len dobrú akčnú hru, ktorú budem tri večery hrať na sklonku leta, dačo v štýle ľahkého akčného filmu. Zabaví, pár hodín vydrží, putuje do poličky. Je fakt neskutočné, že ani taký jednoduchý cieľ nedokáže splniť. Naopak, svojou (ne)kvalitou diktuje ako FPS nemá vyzerať. Jasné, môžete ju vyskúšať a vystrieľať stovky nepriateľov z desiatich zbraní v nudných prostrediach. Za tých šesť hodín nie je Bodycount hodný. Bol to stratený čas na konci leta 2011.

Michal Korec

Recenzia - Sony – Akčná - PS3

Resistance 3 - Vojna Pokračuje

Plusy:

+ návrat lekárničiek
+ zbraňový arzenál
+ nový typ nepriateľov
+ časté striedanie prostredí
+ atraktívne prostredia zničeného sveta

Mínusy:

- slabá údernosť kampane
- nepresvedčivý záver
- co-op iba v kampani
- orezanie online časti
- grafika

7.5

Boj trilógií a očakávaných akcií s trojkou v názve započal. Prvou z nich je Resistance 3. Veľkoleposť hodná uzatvorenia trilógie o bezmocnom boji proti nezastaviteľnému vírusu z východnej časti Zemegule je nahradená samotou. Boj s vnútornými démonmi a pocitom viny z činov sa však nekoná. Insomniac Games si dovolili v treťom akte Hitchcockovsky strelou do hlavy poslať hrdinu predošlých dvoch hier Nathana Halea na zaslúžený odpočinok a nahradili ho otcom rodiny a hlavou odboja v Oklahome. Joseph Capelli s manželkou a synom prežívajú jeden útok Chiméry za druhým v zemlianke.

Po mohutných a epických stretoch s Goliášmi na otvorených pláňach a frontálnych útokoch, kde padali tisícky spojencov, sa Resistance 3 uchyľuje ku komornému rozprávaniu oddanosti a splácania dlhu rodine i ľudstvu. Známy doktor Malikov totiž zistil, ako Chiméru zastaviť, a keďže odboj takmer neexistuje a vojaci sú roztrúsení po celých štátoch, ťarcha zodpovednosti padá na plecia Capelliho. Pomerne rýchle tempo diktované rozprášením posledných príbytkov hladným teraformovačom vyháňajúcim ľudí zo skrýš ako myši sa spomalí v momente, kedy príbeh naberie charakteristiku typickú pre road trip.

Cesta z východu do New Yorku je posiata prekážkami a polenami tak veľkými, že každý dopravný prostriedok (samozrejme, že sa cestuje po vode, vo vzduchu aj po súši) stretne „nečakaná" porucha a Joseph musí problém vyriešiť olovom. Možno až príliš okato sa tak hráč ocitá v situáciách vyskladaných tak, aby krivka napätia kolísala medzi intenzívnymi prestrelkami a intímnejším prehľadávaním opustených domov s brokovnicou. Hra konštantne nadviazané priateľstvá s preživšími prerušuje novými úlohami. O vydýchnutí nemôže byť reč, raz odrážate útok skokanov, neskôr bránite generátory a potom hľadáte v meste plnom mutantov dôležitú osobu.

Obyčajne vs neobyčajné

Čo nový štát, to nové prostredie, čím Insomniac Games zamedzili nastupujúcej nude, nedokázali však zabrániť postupne sa vkrádajúcemu pocitu, že ste to už predtým niekde videli, počuli alebo hrali. Prehľadávanie tem-

ných lokalít s baterkou emitujúcou tak úzky lúč svetla, že pri každom šuchnutí pre istotu vyprázdnite zásobník do okna, kde ste na 100% videli niekoho, má hustú atmosféru, takisto aj odolávanie vĺn, na ktorých sú vystavané posledné úrovne, kde sa zapotia aj dvaja hráči v co-ope, Resistance 3 však prešľapuje na mieste, čo sa týka nápadov pre prostredia.

Roztrhané mesto plné sniperov je výnimkou potvrdzujúcou pravidlo, že keď sa chce, tak dokáže niekoľkopodlažná budova s pribúdajúcim množstvom nepriateľov potrápiť na dlhé minúty. Nie je to len stavbou úrovne, ktorá by sa uživila ako multiplayerová mapa, ale hlavne vďaka tomu, že Resistance 3 nie je zbabelou hrou. Život dopĺňajú lekárničky a nie automatika, čo má za následok to, že prehľadávate každý kút herného sveta (aj kvôli munícii, denníkom a audio nahrávkam) a akýkoľvek nezmyselný pokus o prerazenie pozícií nepriateľa systémom Hurá, končí smrťou. Lekárničky menia aj dynamiku hry a neskôr aj jej dávkovanie, takže vám kampaň zaberie viac ako 8 hodín. Spoľahnúť sa niet na nikoho iba na presnú mušku a zbrane, ktoré sa po novom upgradujú ich častým používaním.

Brokovnica zrazu pľuje ohnivé broky, Bullseye dokáže označiť troch nepriateľov naraz, sniperka má väčší zoom, zvyšuje sa prieraznosť munície aj rýchlosť používania. Insomniac Games vždy vedeli zbraňový arzenál vyvážiť a v Resistance 3 tomu nie je inak. Navyše zbrane dopĺňa nový typ nepriateľov, čiže častá výmena nie je daná nedostatkom munície, ale monštrami, ktorým čelíte. Na skokanov presúvajúcich sa bleskovo z miesta na miesto je ideálne označovanie Bullseye a potom pálenie do zasiahnutého miesta bez toho aby ste museli mať nepriateľ v mieridlách. Obor si zaslúži dávku z raketometu a pod. V neskorších pasážach je kľúčové dokonale poznať svoje zbrane. Nájdete medzi nimi klasiky ako Carbine, Auger s možnosťou strieľať cez steny, sniperku, či presnú pušku Marksman, ale aj novinky ako Atomizér s čiernou dierou v sekundárnom móde, mraziacu zbraň, kladivo či Mutátor, ktorý infikuje svojimi strelami obeť a potom ju nechá explodo-

vať.

V tieni staršieho brata

V kampani prevládajú skôr pasáže, ktoré vás neposadia na zadok. Jednoducho ich akceptujete také, aké sú. Vojna je prispôsobená pre Josepha, lenže namiesto toho, aby ho zožierali démoni pochybnosti o svojej úlohe, tak ide pre SRPA vyhrať vojnu. Jeden človek proti miliónu, ako keby zvyšok sveta sledoval so založenými rukami pokus o samovražedný rekord, počas ktorého stávkové kancelárie už neakceptujú stávky. Chimére tečie do topánok, ale hra vám Goliáša iba ukáže. Veď ste ho zložili minule. Takisto aj v tichosti prejdete okolo hnijúcej mršiny Krakena ako keby Joseph vzdával hold odkazu Nathana Halea. Kampaň je jednoducho málo úderná, zbytočne patetická, prehnane čitateľná a učebnicovo nalinajkovaná. Od štartu do konca, kedy sa sánka naozaj otvorí, pretože tam nič nie je. Iba studená sprcha v podobe 10-minútových titulkov. Insomniaci sa lúčia s Resistance cez plece.

Kampani robí garde kooperatívny režim pre dvoch hráčov. Ide o veľký krok späť, keďže umožňuje iba prejsť kampaň nasekanú do levelov a kapitol v online i offline. Čo je pre mnohých spasenie, pre veteránov ide o podraz. Kooperatívny mód v predchodcovi tvoril takmer chrbtovú kosť a bol prepracovaný na úrovni dnešných multiplayerov. Bojovanie v tímoch proti vlnám nepriateľov nehralo do karát rovnako ani podpora 60 hráčov v Deathmatchi. A tak došlo k škrtaniu. Resistance 3 podporuje iba 16 hráčov.

Než preniknete do tajov skladania vlastného kitu z odomknutých zbraní, výbavy, killstreakov, perkov a aktívnych vlastností, musíte mu venovať niekoľko hodín. Zo začiatku ide o zápas s nechuťou, čo je rozhodne škoda, pretože ide o mohutný komponent, ktorý napriek štvrtinovému počtu hráčov má rýchly spád aj potrebnú dynamiku na kompaktnejších mapách. Chýba mu ale motivačnosť, pretože na tomto princípe pracuje mnoho iných vojnových hier, z ktorých môžete byť prejedení. Módy sú

rozdelené medzi sólo a tímove, kde sú aj novinky v podobe variácií na CTF a Territory, kde bránite reaktory alebo dobíjate kontrolné body.

Skrytý potenciál

Problémom Resistance 3 nie je hĺbka ani ponuka, ale fakt, že existuje Resistance 2, ktorý hravo schováva do vrecka svojho nástupcu. Bohužiaľ. Latka bola pred tromi rokmi pomerne vysoko nastavená a koncentrácia na to, čo je obľúbené a je štandardne vo výbave iných, robí z hry príliš obyčajný zážitok. Nepomáha tomu ani nízka kvalita grafiky v multiplayeri, ktorá takisto neoslní ani v kampani ani pomalý pohyb postavy. Pritom svet v povojnovom období na pokraji svojho konca skrýva toľko potenciálu, že nevrátiť sa sem by bolo hriechom.

Resistance 3 príliš tlačí na pílu a beží do cieľa z donútenia daného číslicou v názve. Pre fanúšikov má rovnakú hodnotu ako štvrtý Indiana Jones alebo druhý Ghostbusters. Viete, že existujú, ale skôr ich označíte za spin-off ako plnohodnotný diel.

Pavol Buday

filmová sekcia

kinema

Film recenzia - Sci-fi/ Akcia - USA 2011

Super 8

7.0

1.
O čom je Super 8? Ak to chceš vedieť, nečítaj, nehľadaj informácie a ukážky, ak ťa to naozaj zaujíma choď do kina.

2.
Iná možná odpoveď je takáto: Režisér filmov Indy 4, Mníchov, či Vojna svetov dal slušnú kôpku peňazí autorovi Lost, aby zrežíroval čosi podobné ako E.T. Mimozemšťan alebo Blízke stretnutia Tretieho druhu. Znie to buď ako konšpirácia, alebo vykrádačka, skutočnosť je však výrazne nevšednejšia: J.J. Abrams nakrútil vernú poctu starým Spielbergovým filmom. S vlastným príbehom, s vlastnou schopnosťou budovať dej urobil čosi čo vyzerá ako keby to nakrútil jeho patrón pred 30 rokmi a až teraz sa to našlo kdesi na povale. Naozaj o filme viac vedieť nemusíte, ďalej čítajte ak ste už videli, alebo na vlastnú škodu. Nasledovať budú spoilery.

3.
Najpríjemnejšie na tejto pocte je, že funguje ako samostatný film. Za približne 50 miliónov dolárov Abrams vytvoril kino, ktoré sa nemusí krčiť pred veľkovýpravnými blockubustermi, naopak uštedruje im veľmi tvrdú lekciu z jednoduchosti, dialógov a rozvíjania príbehu. Je to príbeh skupinky detí, ktorá vo voľnom čase vytvára make-up, kostýmy, výbušniny, jednoduché triky a spája ich do vlastného zombie filmu. V zlomový večer sa udejú dve zásadné udalosti: do týmu priberú dievča a počas nakrúcania scény sa stanú svedkami podivnej „nehody“. Havária tajomného vlaku a dievča na palube poriadne zatrasú životmi mladých filmárov. Bez ohľadu na drsné tóny, bez

ohľadu na sci-fi prvky, v prvom a v hlavnom rade je to totiž film o deťoch, ich dospievaní a ich vzťahoch medzi sebou a s rodičmi.

4.
Väčšina ohlasov na Super 8 sa zhoduje v tom, že práve neakčné a nesci-fi pasáže sú tým najlepším čo film ponúka. Bez problémov sa pridávam k tomuto hodnoteniu. A opäť, nie je to len preto, že si človek neustále spomína buď na bicyklujúceho Eliotta, alebo na podhľady kamery simulujúcich zorné pole dieťaťa voči dospelému. V týchto formálnych odkazoch a v retro obraze sa predstavuje veľmi vtipná a jasne zadefinovaná partička deciek a ich osudy. Celá téma kamarátstva a dospievania je naťuknutá iba zľahka (veď predsa Hollywood), ale s ľahkosťou (veď predsa Abrams). Okrem dobre napísaných dialógov má veľkú zásluhu herecká dispozícia Elle Fanning (sestra staršej Dakoty) a ďalších menej známych ale slušne hrajúcich mien.

5.
Kameraman Larry Fong (300, Watchmen, Sucker Punch) si tentoraz dal pohov od supercool spomalovačiek a digitálne vylešteného obrazu. Vytvoril pre Abramsa veľmi príjemný retropohľad odkazujúci obrazom i názvom filmu na starú osmičkovú kameru (odtiaľ aj názov filmu). Pravda ja osobne ešte viac ako estetiku obrazu kvitujem obrazové nápady s veľkou výpovednou silou. Už úvodný záber na zmenu čísiel nad bránou fabriky je krásny príklad ako rozprávať v obrazoch. Hra na hľadanie a odhaľovanie príšery (vravel som, nečítajte!) je samozrejme kompromisom medzi snahou budovať napätie a rozpočtovými možnosťami, ale všetko dopadlo veľmi slušne.

6.
Práve slušná kvalita trikov mi paradoxne trochu aj vadila, konkrétne v scéne havárie vlaku. Niečo čo malo podľa mojich očakávaní skončiť zrážkou a „neškodným“ vykoľajením sa zmenilo na ohňostroj výbuchov a pekelné divadlo. Nemohol som si pomôcť, prišlo mi to ako zbytočne okázalé ukazovanie trikovej schopnosti, ktorá podráža nohy uveriteľnosti scény. Áno aj sci-fi má podľa mňa (tak ako všetky filmy) svoj vlastný prah uveriteľnosti, ktorý treba akceptovať. Druhou problematickou chvíľkou je trochu zbŕkle finále, a prerod hlavných chlapčenských postáv. Najťažšiu, a vlastne jedinú skutočnú ranu filmu zasadil český dabing. Nie je otrasný, mám pocit, že na ňom celkom makali a odvážili sa aj k drsnému výrazivu, ale jednoducho veľká časť atmosféry je preč. Najmä ak to najpodstatnejšie na filme sú rozhovory mladých ľudí.

7.
V čase premiéry E.T. som bol príliš na východe, takže moje spomienky patria skôr Ceste do pravěku a malému chlapcovi, ktorý pred televízorom ani nedýchal pri súboji dvoch pravekých jašterov. Na tom sa po tomto filme absolútne nič nemení. Dokonca si myslím, že Super 8 nebude lahôdkou pre súčasnú mládež, na to je príliš pomalý a „lame“. Je určený skôr pre fanúšikov zelenej žaby čo chcela telefonovať domov, a všetkým tým, ktorým učaroval svet filmovania a filmárčiny. Pretože ak Super 8 je o niečom, tak najmä o tom, že pri hraní sa s filmom môžeme byť celý život deťmi.

8.
It is not gr8, but nice.

Vladimír Kurek

Film recenzia - Akčný / Dobrodružný - USA 2011

Skyline

2.0

"Chceli sme nakrútiť film, ktorý si môžete hocikedy zapnúť s kamarátmi a len sa baviť." Bratia Strauseoví pracovali dlhé roky v Hollywoode ako tvorcovia špeciálnych efektov, napríklad pre Camerona nechali Titanik havarovať s ľadovcom. V rozhovore v súvislosti s ich druhým režijným počinom, Skyline menovali vzory ako Votrelec, Predátor, či Kick-ass. Na svoj vysnívaný projekt ťažko našporili čo i len 20 miliónov dolárov, keďže veľké štúdiá počas krízy pristupujú nedôverčivo k "originálnym" námetom. Ťažko povedať, či za jeho nekvalitu môže skôr nedostatok prostriedkov, alebo schopností režisérov.

Názov Skyline v angličtine označuje siluetu mestských budov v horizonte oblohy. Hlavnou postavou príbehu je Jarrod, ktorý s priateľkou Elaine prichádzajú do mrakodrapu v Los Angeles, aby oslávili narodeniny jeho hedonistického kamaráta, Terryho. Nasledujúce ráno ich okrem opice prekvapia ale aj príťažlivé modré svetlá padajúce z oblohy. Každý, kto na ne uprie zrak, vkráča zákerným mimozemšťanom na navijak. Votrelci sú vyberaví gurmáni na ľudský mozog a tak skonštruovali obrovské ľudské vysávače, akési lietajúce plavidlá a obrovské slizké roboty. Čo si len Jarrod a spol. obklopení

takouto hrozbou počnú. Vzoprú sa panike a pokúsia sa opustiť obkľúčenú budovu?

Námetmi inváziií nás v poslednom čase filmári kŕmia častejšie, než zvyčajne. Oproti nim je Skyline škaredý ufónik, ktorý sa bezcieľne prechádza v kinách a úzkostlivo čaká, kto naň zablúdi. Nízky rozpočet ale nemožno považovať ako zámienku, prečo film nezaujme. Cloverfieldu, alebo napríklad na Oscara nominovanému Districtu 9 stačil namiesto peňazí originálny pohľad na tematiku. Mnohí naopak Skyline prirovnávajú s filmom Svetová invázia a to nielen lokalitou, kvôli čomu si vyslúžil mastnú žalobu štúdia Sony. Oba boli totiž do amerických kín nasadené v rozmedzí iba niekoľkých mesiacov.

So seriálovými hercami (Eric Balfour zo Six feet under, Donald Faison zo Scrubs, David Zayas z Dextera), v lacných priestoroch a nízkymi ambíciami pre komerčného diváka pôsobí Skyline nudne a pre klubového stupídne. S jednoduchým scenárom a postavami navyše nedokáže vtiahnuť do deja, stotožniť sa panikou, ani navodiť stiesnenú atmosféru. Jeho mimozemšťania a ich plán je síce oveľa premyslenejší a pôsobia desivejšie ako v nedávnych Kovbojoch a votrelcoch, ale na plátne sa ukazujú až v poslednej tretine, ktorá je až prekvapivo dynamická. Ak by som mal niečo na filme pochváliť, tak najskôr záver, ktorý je príjemne nečakaný, ale oproti nezáživnému zvyšku filmu pôsobí ako zúfalá snaha šokovať a pripraviť na ďalšie pokračovanie.

Bratia Strauseoví debutovali akčným krvákom Votrelec vs. Predátor Rekviem, ktorý naznačuje, ako mal Skyline pôvodne vyzerať. Asi ako nafúknutá bublina patetických dialógov s ohromnými akčnými scénami, bez logiky. V priemernej hollywoodskej produkcii by sa nestratil. Niektorí tvorcovia peniaze nepotrebujú, režisérski bratia asi na výber nemajú. " Chceli sme nakrútiť film, ktorý nás vystihuje," dodali v rozhovore a myslím si, že horšiu vizitku si mohli len ťažko vybrať.

Marek Hudec

Film recenzia - Akčný / Dobrodružný - USA 2011

Noc žraloka 3D

2.0

Fanúšikovia Spielberga si pri Noci žraloka museli trhať končatiny od zlosti. Tam, kde v 70tych rokoch stačili necelé tri zábery na krvilačného predátora (aj keď sčasti preto, že sa jeho mechanický predstaviteľ pokazil), v roku 2011 si už digitálne beštie veselo vyskakujú z vody ako delfíny. Ak by som mohol priblížiť nový 3D horor čitateľovi čo najbližšie, treba si predstaviť Čeluste roztrhané skartovačkou. Všetko vo filme vrieska lacnou napodobeninou od úvodných titulkov, cez blondínkovskú scénu, znepokojujúco sa vynárajúce plutvy až po slávnu klietku pre potápačov. David R. Ellis motivovaný úspechom Ajovej Pirane natočil v rámci svojho štandardu (Nezvratný osud 4) zapáchajúci brak. Nasledujúci text obsahuje spoilery....

Dej navarený z hesiel: "žralok" a "mŕtvi teenageri" začína na internáte, svedomitý študent medicíny, Nick je pozvaný na víkend v dome uprostred jazera. Sídlo patrí Sáre, tragickej hrdinke, ktorá kedysi svojho expriateľa napadla vrtuľou z lode (skoro som spadol zo sedadla, keď to Sara Paxton vyhlásila smrteľne vážnym hlasom). Spolu s jej kamarátmi si užívajú slnečné popoludnie na terase. Idylka netrvá dlho, hneď niekoľko nebezpečných druhov žralokov sa potuluje okolo. Prvé kvapky krvi sa prelejú zhruba po polhodine filmového času, Nickov kamarát Malick sa vyškriabe na breh poranený. Čo ho napadlo? Prečo mal žralok na tele pripnutú videokameru?

Po hysterickom výkriku "Urobte niekto niečo," sa zúfalý Nick vydáva doprostred jazera nájsť kamarátovu odtrhnutú ruku (tú nájde!!!) a tesne utečie roztvoreným

zubiskám. Superhrdinovia filmu ďalej vyskočia bez škrabanca z explodujúcej lode, sú neustále dokonale upravení a pred vykrvácaním stíhajú predniesť dojemné monológy a vykonať pomstu. K schéme príbehu tvorcovia pridali iba partiu vyšinutých vidiečanov, ktorých jediným cieľom je natočiť skutočne coolový podmorský dokument. Na ostrove samozrejme nefunguje signál a sme vtiahnutí do rozhovorov ako:

"Všetko bude v poriadku," alebo:
"To ty si nás sem na tento ostrov priniesla, je to tvoja vina!".

Groteskнosť filmu vrcholí v scéne akoby vystrihnutej zo starých animákov, kde sa Nick pokúša zachrániť svoju vyvolenú zavretú v klietke, bojuje so zloduchom s jazvou na tvári a jeho verný psí pomocník mu aportuje harpúnu. Na zabitie žraloka dokonca ani nepotrebuje jesť špenát. Všetko sa na plátne deje s tesnou presnosťou (tesne mŕtvi, tesne poranení). Aby sa bolo na čo pozerať, kasting hercov producenti podľa mňa realizovali počas promenády v plavkách. Napriek tomu ma často mrzelo, ako zúfalo sa snažia pôsobiť reálne.

V porovnaní s Piraňou film nestojí ani za ohryzenú kosť, Alexandre Aja má talent nakrútiť aj skutočne stupídnu scénu napínavo a hlavne si o béčkovosti svojich produktov nerobí ilúzie. V Noci žraloka sa väčšina zabití deje mimo obraz a v náhlych strihoch. Jedinou prekvapivou záležitosťou v tomto chaose je tak jeho striedma krvavosť, netradičný záver a absencia štýlu. Uvažoval som, či sa Ellis náhodou nepokúšal nahovoriť producentov na remake Čeľustí, ale múdri ujkovia v štúdiu mu zavreli dvere pred nosom a tak natočil nestráviteľnú vybíjanú. Navyše ide asi o prvý teen horor za posledné roky, kde hlavní hrdinovia pijú iba pivo a nefajčia.

Napriek hnijúcej plytkosti scenára (a vlastne všetkého) treba uznať, že louisianské močiare sú skutočne atraktívne a hudba je vybraná presne na mieru cieľovému divákovi. Odporúčam si ale radšej pozrieť trailer, ktorý vám o filme prezradí viac než dosť. Milovníci napätia, logiky a strachu by mali zvážiť radšej návštevu akvária. Možno ale poteší triednych šprtov, keďže aj tentoraz zvíťazí ich predstaviteľ a zbalí tajomnú krásku.

Marek Hudec

tech sekcia

3D

Windows 8

Vývojárska verzia Windows 8 je dostupná a všetci si môžu vyskúšať, čo PC užívateľov čaká. My sme už vyskúšali a dojmy z pohľadu desktop/notebook užívateľa sú rozporuplné.

Microsoft síce pekne a veľmi plynulo prepojil casualny tabletový štýl Metro UI s klasickým Windows desktopom, ale žiaľ prím hrá Metro UI a desktop je zatlačený do úzadia.

Aby bolo jasné, všetko v Metro dizajne je tabletové, určené skôr na dotyk a malé displeje ako na veľký displej s myšou. Dá sa síce všetko ovládať s kurzorom, ale odomykať lock screen na desktope ťahaním myši cez pol obrazovky je zvláštne. Podobne je zvláštne mať malé aplikácie, ktoré boli doteraz vopchaté do gadgetu roztiahnuté na celú obrazovku alebo obrovské tlačidlá a rôzne menu zobrazené na pol obrazovky. Síce dizajnovo je to pekné na tabletoch, ale na počítači je to pre skúsenejších užívateľov skôr balast, nie je tu možnosť viacerých aplikácií na jednej obrazovke. Všetko je postavené na jednoduchosti a prístupnosti aj pre najmenej skúsených užívateľov a rovnako aj na rýchlosť a čo najnižšiu záťaž na pamäť a procesor. Čo znamená napríklad aj to, že ak Internet Explorer púšťate v Metro UI, zabudnite na pluginy, žiadny flash alebo java. Ak si chcete zahrať flashovú hru, musíte prejsť na desktop a spustiť IE priamo tam.

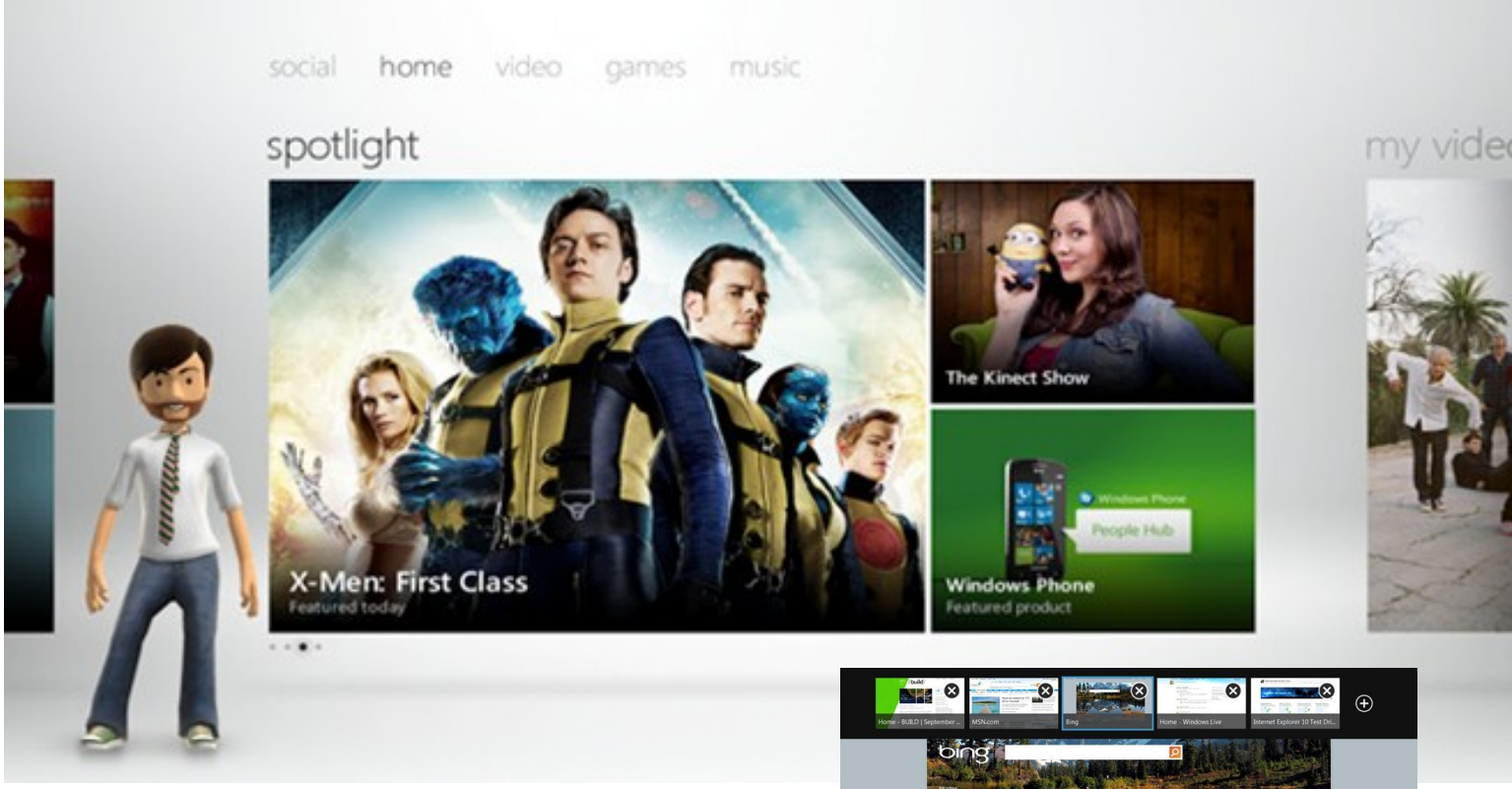
Desktop je vo Windows 8 v podobe aplikačnej ikonky, teda keď do neho chcete ísť, musíte ho spustiť. Po spustení našťastie funguje tak ako v starších windowsoch a užívatelia tu nie sú relatívne obmedzovaní, aj keď Štart menu v developer verzii plne absentuje a kliknutím na štart ikonku sa dostanete späť do Metro UI dizajnu, ktorý nahrádza zoznam aplikácií. Desktop však dostal rozmanité malé vylepšenia v task manageri, v kopírovaní, celý explorer dostal nové ribbon menu a ďalšie rozmanité možnosti, ktoré sa dajú nájsť a ktoré pekne spríjemňujú jednotlivé funkcie.

Celkovo treba pochváliť Microsoft, že všetko je plynulé, rýchle a prakticky bezproblémové už v developer verzii. Zaujímavosťou je, že Metro UI si zapamätá všetky spustené aplikácie a ak v nej nie ste, automaticky ich zastaví a nezaťažujú procesor, teda batériu tabletov. Na druhej strane však stále ostávajú v pamäti a pri desiatich aplikáciách to môže spraviť aj polgiga zabratej pamäte (tá sa postupne uvoľnuje).

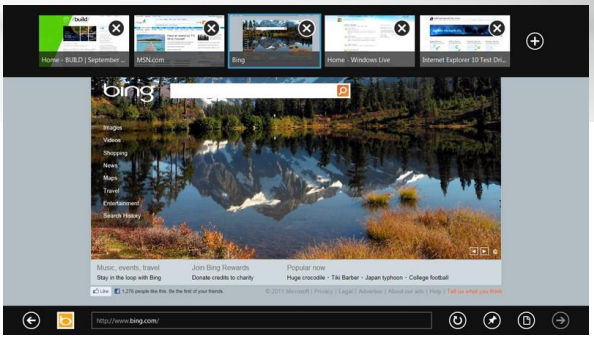
Pre náročnejšieho užívateľa zatiaľ v developer verzii nevyzerá Windows 8 veľmi príťažlivo, cítiť tam tlačenie na Metro UI a odsúvanie desktopu len ako aplikácie.Jediné šťastie je, že sa Metro UI dá odstrániť a absentujúce Start Menu vrátiť späť (Metro UI controller, alebo Start Menu Toggle) a plne využívať len to, na čo je užívateľ zvyknutý, bez zbytočného balastu. Dúfajme, že tieto možnosti Microsoft pridá vo finálnej verzii priamo do inštalácie alebo úvodných nastavení systému, aby si každý mohol vybrať či chce casualny alebo štandardný systém.

Viac menej Windows 8 po vypnutí Metro UI nebude pre užívateľov znamenať žiadnu výraznejšiu zmenu. Bude ale zaujímavé sledovať, ako bude Microsoft tlačiť Metro UI, kto všetko sa tam nasťahuje (Metro Steam?) a či náhodou v nasledujúcich Windows Metro systémoch úplne okná a desktop nevymiznú. Možno nakoniec ostaneme žiť v jednej aplikácii na jednej obrazovke s písmenami cez pol obrazovky a neustále sa prepínať medzi videom a icq...

Na druhej strane na touchscreenových All-in-1 PC alebo tabletoch nebudeme mať Metro UI čo vytknúť a Desktop odklik bude len plusom.

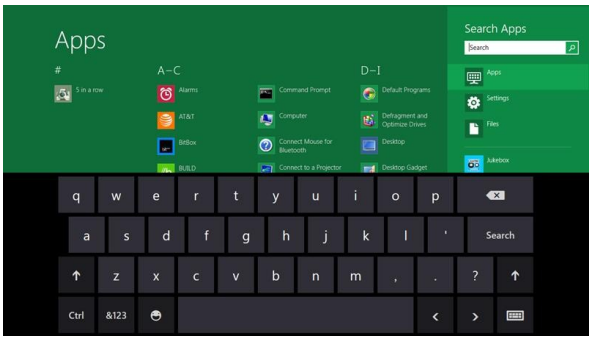


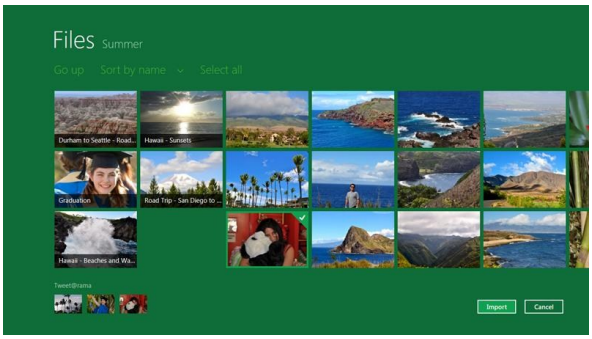
Nový Windows vyjde budúci rok a bude fungovať ako na PC, tak aj na Windows tabletoch. Windows by mal bez problémov ísť aj na 1 GB RAM s Atom procesorom, kde Microsoft tvrdí, že žiadny upgrade hardvéru na systém nebude. Windows 8 pôjde aj na ARM čipsetoch, aj keď aktuálna developer verzia to zatiaľ nepodporuje, napriek tomu Nvidia už spúšťa developer program pre svoje kal-el čipsety.



V skratke z preznetácie:

- Všetky Windows 7 aplikácie pôjdu natívne vo Windows 8
- Windows Task Manager zastaví aplikácie, ak nie sú zobrazené na obrazovke
- Reset and Refresh PC - bude funkcia, ktorá vám vyčistí PC do pôvodného stavu
- HyperV virtualizačný softvér bude priamo vo Windows 8
- Multimonitor podpora umožní roztiahnuť pozadie na všetky monitory. Rovnako roztiahne aj taskbar.
- Pribudne multitouch podpora v IE10
- Zväčšovacia funkcia bude fungovať priamo na desktop
- Skydrive cloud integrovaný do aplikácií
- Mail, Fotky, Kalendár, People v Metro štýlom a Windows Live ID
- Windows 8 zariadenia s NFC čipmi budú môcť využívať tab-to-share funkciu a presúvať medzi sebou dáta
- Loginy budú používať fotosystém
- System bude mať zabudovaný antivírus





PROJECT KAL-EL

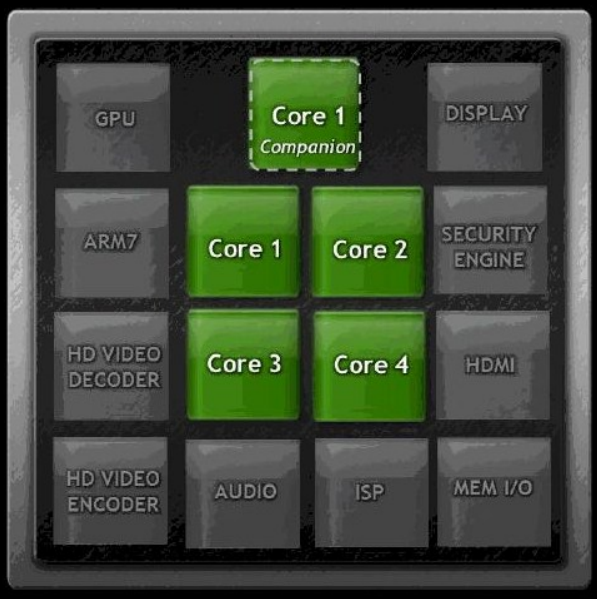
- **Prvý mobilný štvorjadrový procesor**
- **Nový 12– jadrový Nvidia grafický čip s 3D podporou**
- **Extreme HD– 2560x1600**
- **5x Tegra 2**

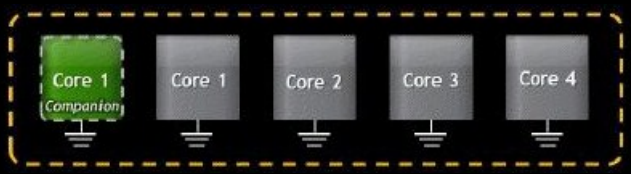
Ako bude fungovať štvorjadrový Kal-El procesor od Nvidie? Na piatich jadrách! Z najnovších dokumentov sa ukázalo, že procesor bude mať oproti štyrom štandardným Cortex A9 jadrám aj piate doplnkové jadro, ktoré sa bude starať o menej náročné operácie v snahe ušetriť čo najviac batérie. Napríklad na procesy na pozadí, emaily a štandardné desktopové funkcie. Toto jadro bude obmedzené taktom maximálne 500 MHz a bude mať nižšiu spotrebu.

Celkový výkon procesora sa zvýši o 50 % oproti dvojjadrovej Tegre 2, spotreba nižšia od 20% do 60%. Nvidia ukázala aj prvé benchmarky v porovnaní s ostatnými procesormi, pre nás však bude zaujímavá skôr rýchlosť samotných aplikácií a hlavne hier, ale samozrejme aj výdrž batérie.

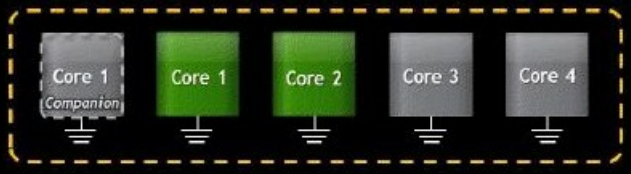
Kal-El čip je určený pre mobily, tablety a to či už Android alebo Windows 8, kde si Nvidia už začína budovať svoje miesto a zvoláva vývojárov na vývoj hier.

Príchod Kal-El očakáme túto jeseň.

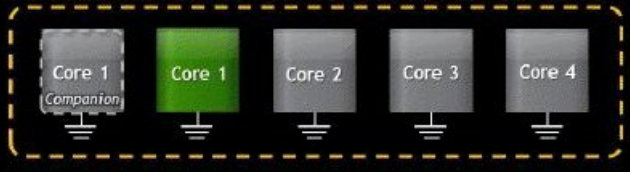




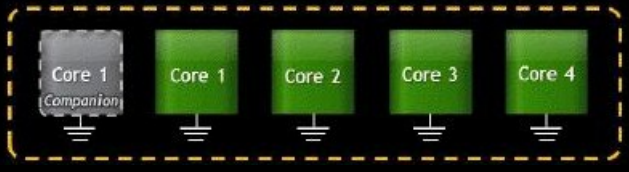
Aplikácie na pozadí, synchronizovanie emailov atď.



Flashové browsovanie, multitasking, videochat.



Jednoduché 2D hry, browsovanie, mapy, Emaily



Hry v konzolovej kvalite, rýchlejšie browsovanie

Špecifikácie PS VITA

Sony odhalilo všetky hardvérové a softvérové špecifikácie nového handheldu. Výdrž batérie neprekvapí a nepoteší, zrejme náročnejšie tituly aj s wifi pripojením vydržia iba 2 hodiny, menej náročné bez wi-fi si zahráte 5 hodín. Podobne je to aj pri 3DS.

Výdrž batérie

Hry – okolo 3~5 hodín (bez wifi/3G)
Video – 5 hodín
Hudba (v standby) – okolo 9 hodín
Nabíjanie okolo 2:40 hod.

Hardvér

Model – PCH-1000
CPU – ARM Cortex™ - A9 core (4 jardá)
GPU – SGX543MP4+
RAM – 512 MB
VRAM – 128 MB
Rozmery – 182 x 18,6 x 83,5 mm
Váha – 279 g (3G/Wi-Fi model) / 260 g (Wi-Fi model)
Obrazovka – 5 palcov (16:9), 960 x 544, 16 miliónov farbieb , OLED
Multi-touch obrazovka (kapacitný)
Zadný Multi touch pad (kapacitný)
Kamery – predná, zadná
Frame-rate kamery – 120 fps pri 320×240 (QVGA), 60 fps pri 640×480 (VGA)
Rozlíšenie kamery – do 640×480 (VGA)
Reproduktory - zabudované
Mikrofón - zabudovaný
Senzory – gyroskop, akcelometer, kompas
Lokácia – Zabudovane GPS (len v 3G/Wi-Fi modely)
Lokalizácia pomocou Wi-Fi

Tlačidlá

Power tlačidlo
Šípky (Up/Down/Right/Left)
Akčné tlačidlá (Triangle, Circle, Cross, Square)
Zadné tlačidlá (Right/Left)
Sticky - pravý, ľavý
START tlačidlo, SELECT tlačidlo
Zvuk tlačidlo (+/-)
Wireless komunkácia
Prístup na mobilnú sieť (3G/Wi-Fi model)
3G modem: HSDPA/HSUPA
IEEE 802.11b/g/n (n = 1×1)(Wi-Fi) (Infrastructure mód/Ad-hoc mód)

Bluetooth 2.1+EDR (A2DP/AVRCP/HSP)

Sloty/Porty

PlayStation®Vita card slot
Pamäťový slot
SIM karta (3G/Wi-Fi model)
Multi-use port (pre USB dáta, napájanie, audio),
Sluchádkový jack (Stereo mini jack) (pre Audio [Stereo Out / Mono In])
Accessory port
Zabudovaná lition batéria: DC3.7V 2200mA
AC adaptér: DC 5V

Podpora multimédii

Hudba: MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3, MP4 (MPEG-4 AAC), WAVE (Linear PCM)

Videá: MPEG-4 Simple Profile (AAC), H.264/MPEG-4 AVC High/ Main/Baseline Profile(AAC)

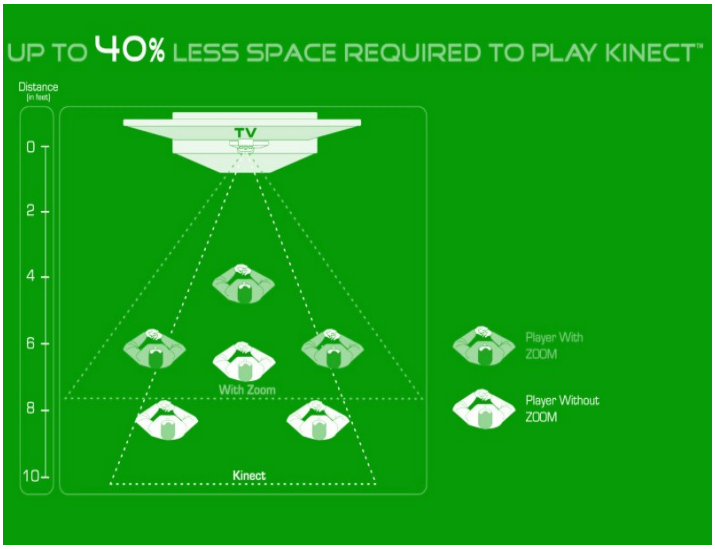
Fotky: JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG.

OKULIARE pre KINECT

IGN zrecenzovalo Nyko Zoom neoficiálnu expanziu pre Kinect a hodnotenie je prekvapivé. Dali jej 10/10, totiž pre tých, ktorí ju pre malé priestory skutočne potrebujú, je táto expanzia na nezaplatenie. Síce mierne deformuje okraje fotografií a nefunguje na väčšie vzialednosti, ale o to tu nejde, dôležité sú práve tie malé vzdialenosti, ktoré boli doteraz problémom.

S Nyko Zoom expanziou môžete na Kinecte hrať už pri 1,2 metovej vzdialenosti sólo a pri 1,8 metovej vo dvojici. Šošovky na zoom expanzii tak znížia potrebu priestoru o 40 %. Samotné hranie nemenia, odozva z hier sa nezvýši a teda až na tie okraje fotografií prevažujú len plusy.

Nyko Zoom kúpite za 45 Eur.



F1 VOLANT

Thrustmaster vydáva F1 volantovú expanziu pre titul F1 2011 pripojiteľnú na T500 RS volant. Volant bude mať dva módy - jeden štandardný mód pre použitie na PS3 s 13 tlačidlami a tromi D-padmi, alebo rozšírený mod pre PC volant s 25 tlačidlami a jedným D-padom, teda 29 programovateľných funkcií.

Volant je replikou volantu z Ferrari 150° Italia (F1 2011), je pogumovaný, ma rotačné vypínače, zatláčacie spínače a nechýba ani boost tlačidlo. Volant sa začne predávať začiatkom októbra za 199 dolárov / 149 eur

Koniec splitscreenu

LG spolupracuje s Microsoftom a prinesie dualview hranie do svojich 3DTV. Zatiaľ čo Sony skúša novú technológiu len na monitore, LG ide priamo do TV, kde nová technológia bude fungovať na novom TV LW890T, ale aj spätne na celej Cinema 3D sérii televízorov. Bude stačiť dokúpiť hernú sadu (pasívnych) okuliarov, ktoré budú stať menej ako 20 libier.

Špeciálne okuliare zaistia, že každý hráč bude vidieť len svoj obraz v hre a teda už nebudú v splitscreene vidieť aj protivníkov postup. Oproti štandardným 3D okuliarom budú v herných vymenené šošovky, jedny budú mať dve ľavé, a druhé dve pravé.

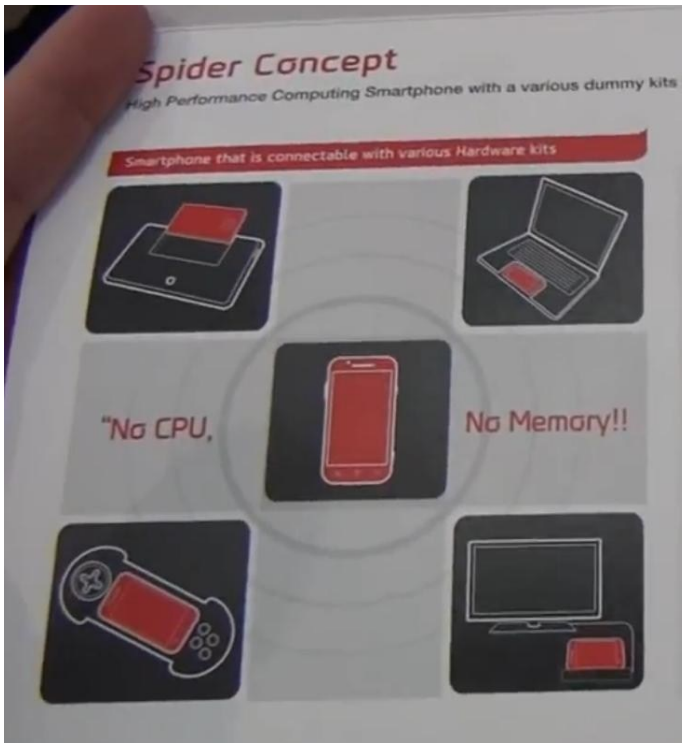
Čo sa týka podpory, zrejme tituly Gears of War 3, Forza 4 a Halo Anniversary budú medzi prvými podporovanými.

Jeden mobil vládne všetkým

KT Spider koncept vám z mobilu spraví to, čo práve potrebujete - notebook, tablet, herný handheld, alebo videoprehrávač.

Základom je vždy 4,5 palcový Android telefón, ktorý môžete pripojiť buď do notebookového docku, kde mobil ostane trčať ako touchpad pre ovládanie kurzora alebo do 10 palcového Spider Pad tabletu, kde ho zasuniete dozadu a ovládate ťukaním na velkú obrazovku. Ak by to nestačilo, je tu aj game dock, ktorý k mobilu pridá D-pad a štyri tlačidlá na ovládanie a nakoniec ho môžete pripojiť aj k TV.

Mobil bude mať 1 GB RAM, 16 GB vnútornej pamäte, slušný 1,5 GHz dual-core Quallcomm procesor a nakoniec superostré 1280x800 rozlíšenie - toto rozlíšenie sa bude ďalej replikovať aj na ostatné zariadenia. 8mpx kamera vzadu a 3mpx kamera vpredu poslúžia a natočia aj FullHD video. 1710mAh batéria niečo vydrží. Telefón vyjde v kóreji v novembri alebo decembri.

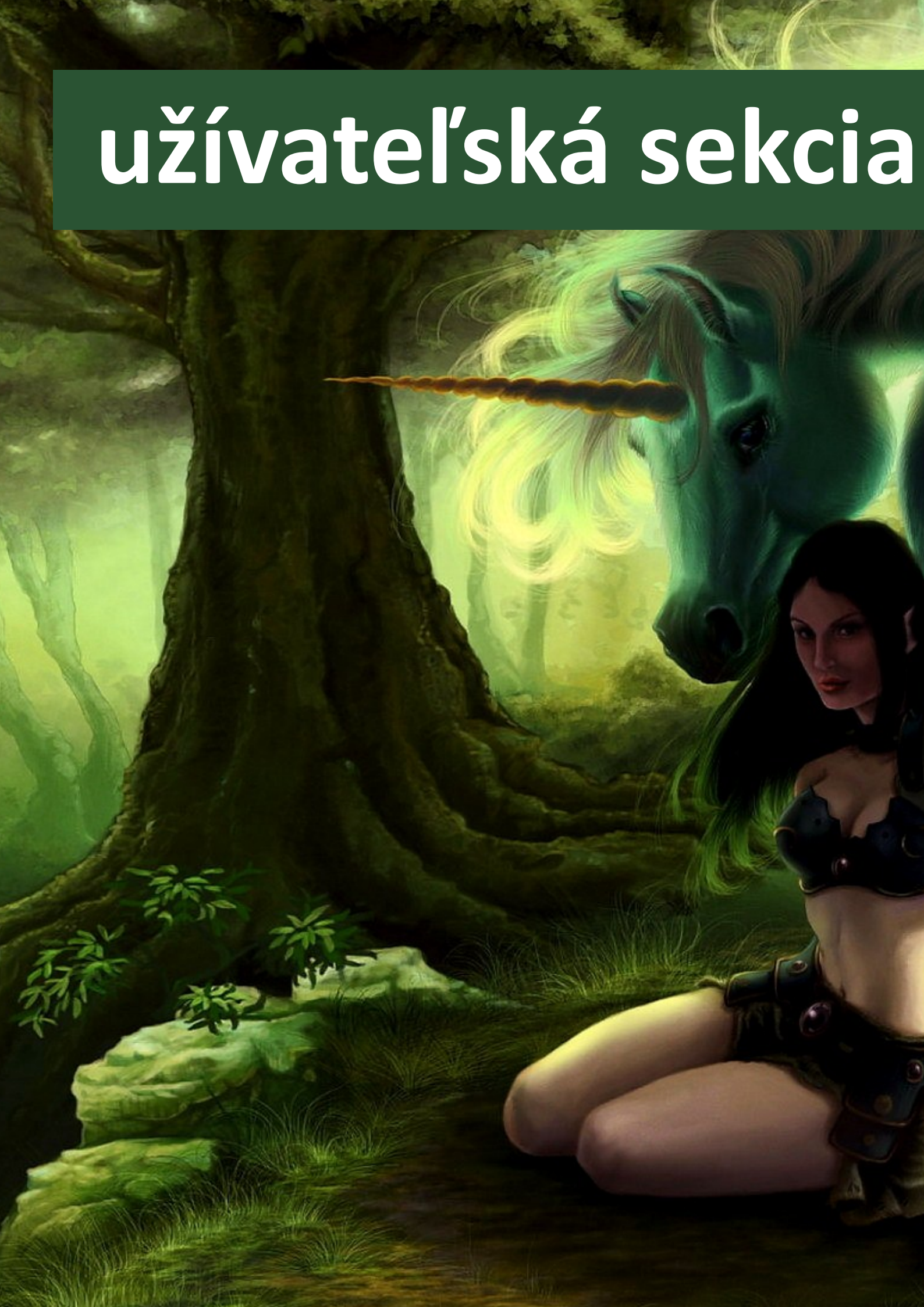


FLASH 11 s podporou s Unrealom 3

Adobe výrazne zvyšuje podporu 3D grafiky v novej verzii flashu a tvrdí, že hry v prehliadači už dosiahnu grafickej kvality konzol (zrejme ešte nie kvality PC). Flash 11 vyjde už o dva týždne počas Max developer konferencie.

Flash 11 ponúkne Molehill interface, ktorý umožní využívať hardvérovo akcelerovanú 3D a 2D grafiku a to s miliónmi objektov na 50 fps. Využijú priamu komunikáciu s grafickým procesorom, čo ukáže tisíckrát rýchlejšie renderovanie oproti predošlým verziám Flashu. Adobe k tomu pripravuje aj 64-bitovú verziu flashu.

užívateľská sekcia



Užívateľský článok - Altus - DS

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Grafika 8
Ovládanie 8
Hrateľnosť 9
Zvuky 6
Hudba 9

Náročnosť priemerná

8.0

Nejnebezpečnější ze všech lží, které kdy byly dosaženy na trůn, je posvěcená, privilegovaná lež - lež, o níž každý věří, že je vzorem pravdy. Je plodnou matkou všech dalších všeobecně rozšířených omylů a falešných představ. Je to strom pošetilosti s hlavou hydry a tisícem kořenů. Je společenskou rakovinou! – Anton Szandor La Vey

Temnota nemá hraníc. Je to hustý opar pripomínajúcu čiernu dieru, ktorá svojimi pazúrmi a zakrvavenými tesákmi, uvádza ľudí do zúfalstva, prírodu zbavuje jej farieb a celý svet zahaľuje do červeno-čierneho bezútešného závoja. Bytosť, ktorej srdce nakazil tento čierny zdroj zla, obyčajne nič necíti. Nedokáže sa brániť voči tomuto zhubnému nádoru a v očiach má len jedinú vec. Smrť. Napadnutí, posadnutí a vyčerpaní z démonického smiechu samotného satana, ktorého hlas im hučí v hlave stále silnejšie a silnejšie, sa dávajú na cestu tmy a bezútešnej psychopatickej radosti, z ktorej opojenia sa nikdy nebudú môcť nabažiť a tým pádom budú upadať do priepasti zatratených stále hlbšie a hlbšie. A tá priepasť bohužiaľ nemá dno.

Temnota sama vznikla vo chvíli ako vznikol vesmír. Boj hmoty a antihmoty bol brutálny a dlhý, no z tých všetkých bojujúcich nakoniec prežil našťastie iba jeden prvok, hmota. Z nej sa počas nasledujúcich ďalších miliárd rokov vyvinul život, teda aj my, ľudia. Prvú vojnu s temnotou sme vyhrali, no pri ďalšej už bohužiaľ nemusíme mať toľko šťastia, paradoxne hlavne kvôli nám ľuďom samotným, ktorí sú už tak vypočítaví a skazení, že by podrazili aj svojich blízkych, keby im to mao priniesť zisk. Ale prečo, hoc sme aj temnotu porazili, sa nájde na tomto svete stále toľko ľudskej zloby a nenávisti? Pravdepodobne z toho dôvodu, že hmota aj antihmota vzišli z jedného spoločného jadra.

Ľudí temnota už od dávna fascinuje a priťahuje. To

ponorenie sa do studených vírov opačnej pravdy, v ktorej je možné nájsť úplne fyzické uspokojenie, či materiálny dostatok je tabu. Sladké ovocie, na ktoré nie je bezpečné dokonca ani pozerať, pretože slabšie povahy by nemuseli uniesť nával umelo vyvolaného šťastia a padli by pani temnote rovno do náručia. Zoberte si napríklad takého maliara Francisca Goyu, ktorý svojimi obrazmi dokázal vykresliť atmosféru hraničiacu so sebazatratením, priam trýznenie duše odhaľujúce až do morku kosti prázdnosť a zmätenosť ľudskej duše márne prosiacej o vykúpenie. Z dnešných umelcoch vyniká hlavne švajčiarsky surrealista Hans Rudolf Giger, tvorca xenomorfa z filmu Votrelec.

Niekedy sa bohužiaľ uvrhnutý svet zatratenia a ten náš prelínajú. Naše paralelné vesmíry sa v určitých bodoch dotýkajú, a to má za následok vstup temných bytostí do našich životov. Je to pre ľudí ale hneď automaticky záhuba? Čo keby sa nejakým spôsobom dala ich prítomnosť využiť a použiť v náš prospech? Ak si chcete vyskúšať túto alternatívnu realitu, pustite sa do Devil Survivor. Partia stredoškolákov sa na začiatku prázdnin dostane k obľúbeným digi-hračkám COMP (nápadne pripomínajú konzolu DS), ktorá vďaka špeciálnemu nainštalovanému homebrewu dokáže vyvolať temné bytosti, démonov. Netrvá dlho a osud im pripraví ďalšie zo série prekvapení. Dej sa začne zahusťovať, postavy naberú hĺbku, osudy sa začnú prelínať, prídu konšpirácie, uctievači rôznych kultov, až po záverečné rozuzlenie a následnú (ne) záchranu sveta. Svoj priestor tu dostanú aj smsky predpovedajúce udalosti počas dňa, a kľudne sa môže stať, že sa dočítate o svojej vlastnej smrti o štvrtej poobede, a je len na vás aby ste to zvrátili. Viac už ale nepoviem.

Som si úplne vedomý toho, že som celý dej zjednodušil na úplné minimum, no spravil som to z jediného dôvodu. Prezradiť niečo viac z tak fantastického, originálneho a skvelo napísaného sveta by bolo prakticky rúhanie. Devil Survivor je o skúmaní a objavovaní a následnom euforickom pocite pri novom posune deja. V skratke, po sérii niekoľkých zvláštnych udalostí japonská vláda uzavrie časť Tokia pomocou vojenských zložiek tak, že nikto z tej časti nemôže von ani dnu. Spo-

ločne s vašimi priateľmi je tam uzavretých ďalších niekoľko tisíc ľudí, ktorých osud je nejasný. Má to čo dočinenia s tými démonmi? Možno áno, možno nie. Isté je len jedno, za presne sedem dní všetci vo vnútri zomrú záhadnou smrťou, a tak netreba zaháľať, ale prísť záhade na kĺb.

Brilantne napísaný a pomaly rozuzľovaný scenár nie je jedinou perlou v hre. Veľkú pochvalu si zaslúžia aj dialógy a samotné charaktery postáv. Každá osoba má svoje charakteristické správanie, štýl, akým hovorí, ale aj vnútorné trápenia, strach a túžbu po domove. Nie sú to vycvičení bojovníci, ale obyčajní ľudia ako ja alebo vy, ktorí sa určitou zhodou okolností dostali do situácie, v ktorej ide o ich vlastné prežitie. A preto len ich súhra, dôvera a priateľstvo im dávajú silu na prekonanie prekážok, pri ktorých už zlyhali mnohí vojaci či policajti. Putovaním po celej oblasti budete stretávať nových ľudí, ktorí môžu viac, či menej zasiahnuť do vašich životov a prakticky celého deja. Hra je dynamická a tiahne vás vpredu rýchlosťou blesku, ale zase nie až tak, aby ste nemali možnosť ovplyvniť svojim správaním dej (hrá má niekoľko koncov).

Po prostredí sa pri nebojovej časti nepohybujete normálne ako v iných hrách pomocou vlastnej postavy, ale je vám daná mapa uzavretej časti Tokia, na ktorej sú zakreslené miesta, do ktorých sa môžete od toho okamžiku vydať. Pred vstupom do toho miesta, si môžete prezrieť, o čom sa tam rozprávajú ľudia, dozvedieť sa viac o tom mieste alebo sa porozprávať s vašou partiou. Po vstupe do toho miesta nad vašimi postavami taktiež nepreberiete kontrolu, ale dej a dialógy sa hýbu automaticky prostredníctvom statických obrazoviek. Teda tie nie sú až tak statické, pretože postavy sa sem tam zamračia alebo vystrúhajú prekvapený výzor. Miesta, ktoré sú hýbateľom deja, sú označené obrázkom hodín a spravidla je pri nich aj obrázok postavy, ktorej sa daná časť týka.

Keďže na všetko máte sedem dní, hrá sa tu logicky na čas, čo ma taktiež za následok striedanie dňa a noci. Každé navštívenie miesta s hodinami vám zoberie pol hodiny z dňa. Často sa vám stane, že budete mať niekoľko dôležitých miest na výber naraz a tak len záleží na vašom rozhodnutí, ktoré postavy a príbehové vetvy budú zasahovať do deja a ktoré proste ignorujete, respektíve ich odstavíte na vedľajšiu koľaj. Je to zábavný systém, a šikovne v hráčovi navodzuje falošný pocit nelineárnosti. Miesta označené výkričníkom obsahujú boje. Tie sú buď dôležité pre posun príbehu alebo voliteľné (free), kde môžete levelovať a zdokonaľovať svoje postav a démonov. V tejto hre je kladený veľký dôraz na faktor grindingu, čo môže byť pre niekoho veľké mínus. Osobne mi to až tak nevadilo, až na podpásovky v záverečnej časti hry, v ktorej mi bolo ponúknuté na grinding len jedno miesto so slabými protivníkmi, čo malo za následok zbytočnú zdĺhavosť, repetitívnosť a únavu.

Devil Survivor je označovaná ako strategická RPG. Boje majú prvky ťahovej stratégie s následnými stretmi a bojmi alá Dragon Quest, po konci ktorých do-

stávate peniaze (macca) a skúsenostné body. Boje sa odohrávajú na vopred predrenderovaných pozadiach, v ktorých už konečne môžete ovládať svoje postavy. Na začiatku rozostavíte svoje partie (partia sa skladá z jednej z hlavných postáv a dvoch démonov, ktorých jej priradíte) na vopred dovolené miesta a začnete ich ťahať na striedačku s protivníkmi po štvorčekoch. Dosah, ktorý majú vaše postavy, sú rôzne. Záleží to od štatistík a schopností, ktoré máte. Na základe atribútov sa môžete pohybovať po území vo väčšom rozsahu, útočiť napríklad z diaľky alebo trebárs na celú skupinu nepriateľov zoslať kúzlo, ktoré ich negatívne ovplyvní. Schopnosti si „kradnete“ od nepriateľov pomocou tzv „Skill Crack“. Na začiatku súboja označíte nepriateľovu schopnosť, ktorú od neho chcete získať a ak ho porazíte, tak bude vaša.

Pri strete s nepriateľskou partiou sa hra prepne ako keby do falošného FPS pohľadu (štýl Dragon Quest) a svojim postavám zadáte príkazy (fyzický útok, útočná či podporná mágia, alebo obrana). Boje sú len na jedno plus bonusové kolo. Bonusové získajú tie postavy, ktoré nepriateľovi spôsobia kritické zranenie. Na základe vašich útočných či pasívnych schopností môžete byť odolný voči kúzlam, môžete ich od seba odrážať alebo dokonca si údermi, ktoré dostanete doplňovať zdravie či manu. Nepriateľovi dokážete privodiť otravu, spomalenie, skamenenie alebo rôzne iné stavy, presne tak ako v každej starej dobrej JRPG. Zvláštnosťou bojov, respektíve skupín, je to, že tá postava, ktorá je v strede, je ako keby veliteľ. Partiu nerozbijete, pokiaľ nezomrie on, čo má za následok, že hoc je aj „veliteľ“ obklopený dvoma silnými démonmi, tak stačí zničiť jeho a tým pádom ste úplne vyhrali. To, samozrejme, platí aj naopak, ak zabijú veliteľa vám, tak v boji nepokračujete s podpornými démonmi, ale rovno sa zápas končí.

Získavanie samotných démonov je veľká sranda. Máte dve možnosti. Buď si ich budete vytvárať krížením iných démonov, ktorých už máte, alebo si ich budete za menu macca kupovať prostredníctvom aukcií. Aukcia je miesto, kde danú vec získa človek s najväčšou ponukou, a tak aj tu platí, že čím viac ponúknete, tým je vaša šanca na úspech vyššia. Aukcie trvajú len zopár sekúnd a tak treba byť rýchly a rozvážny. Niekedy môžete natrafiť na falošné ponuky, kedy sa vám môže stať, že bojujete o démona, ktorého vypísané štatistiky sú skreslené a vymyslené, a tým pádom jeho skutočné atribúty sú oveľa nižšie. Za každý nákup dostávate body a keď ich máte dostatok, tak sa môžete dostať do vyšších úrovní aukcií, v ktorých je možnosť nákupu oveľa schopnejších démonov.

Aj keď sa Devil Survivor väčšinou odohráva na statických obrazovkách, tak je s kľudným svedomím možné povedať, že grafika je vysoko nadpriemerná. To hlavne platí o bojoch, v ktorých sú démoni predstavovaní v celej svojej (ne)nádhere. Predrenderované územia bojov sú prehľadné, príjemne temné a pekne plastické. Jedinú opodstatnenú výtku mám k jednotlivým postavám, ktoré by mohli byť oveľa detailnejšie. Obrovské plus dávam hudbe, ktorá je jedným slovom bombová. Nadupané metalové riffy sa tu striedajú s kľudnejšími melódiami, ktorých zvuk taktiež tvoria gitarové vsuvky. J -metal/rock sa k JRPG vždy hodil, a Devil Survivor je toho dôkazom.

Všeobecne uznávaná séria Shin Megami Tensei nepochybila ani tentokrát. Priniesla vysoko návykovú ťahovú stratégiu s veľmi silnými RPG prvkami, u ktorej sa kráľovsky pobavíte. Devil Survivor je temná hra, pojednávajúca o bojoch medzi temnotou a svetlom, medzi démonmi a ľuďmi, ktorých cestičky tiež nie sú niekedy úplne správne, no ľudstvo ako samostatná jednotka sa má šancu zmeniť. Má šancu na reparát a opravu chýb ako každý jeden z nás. Temnota samotná a démoni sú to najstrašnejšie, čo ľudí mohlo postihnúť, ale taktiež jediná vec, ktorá ich mohla spojiť a dať životu, planéte a prostrediu okolo nás opäť raz šancu vybudovať lepší svet.

Blackened Halo

Užívateľská recenzia - Polyphony - racing - PS3

Druhý pohľad na Gran Turismo 5

8.5

20.12. 2010 píšem recenziu na Gran Turismo 5, som nadšený. Teraz s odstupom času píšem svoj druhý pohľad. Čas sa posunul a GT5 sa vyvinulo a tak som si dovolil urobiť taký, nazvime to patch 1.1. Rozmýšľal som ako to spravím a napokon som sa rozhodol použiť to, čo som napísal a upraviť.
Gran Turismo je séria, ktorú snáď nikomu netreba predstavovať. Od jej prvého dielu ubehlo vyše 14 rokov. A piaty diel mal priniesť opäť viac a tak čakanie na Gran Turismo 5 bolo naozaj dlhé. Teraz je už naše skoro rok a ako teda dopadlo, ako sa vyvinulo, čo sa zmenilo? 1000 áut, 70 tratí, fotorealistická grafika, prepracované modely áut, zmeny počasia, striedanie dňa a noci, editor trat. More času, snaha vytvoriť to najlepšie a perfekcionalizmus.

Balenie a inštalácia

Hra má viacero predajných verzií. Klasickú GT5 edíciu, potom GT5 Collectors edition a nakoniec luxusnú edíciu so súťažou o reálny Mercedes z obalu hry. Po vložení BR disku do PS3 prebehne štandardná inštalácia, ktorá trvá cca 40 minút. No každému odporúčam nainštalovať, pretože loadingy sú výrazné kratšie. V úvode prebehne trochu dlhé video a vy vitajte vo svete GT, verte budete tu dlho!

Menu ... GT Mode... Kariéra... Závody... Eventy

Spúšťam svoj nový malý domov, pomaly sa orientujem a ochutnávam, teším sa čo ma čaká. Menu je prehľadné, pohodlne sa ovláda a je intuitívne. Pôsobí ucelene, všetko má svoje miesto, svoj štýl a hlavne nie je "prázdne a suché". Máte pocit, že sa stále niečo deje. Vstupujem do menu GT Mode, tu sa stanem jazdcom, tu budem hrdina, ktorý víťazí. Tým, čo robí hru dobrou hrou, je okrem iného aj prepracovaná kariéra. Nie je umenie vytvoriť X áut, Y tratí a v kariére mať Z závodov. Chcem tým povedať, že napr. Forza Motorsport 3 mala obrovskú kariéru, veľa závodov, ale nebolo to "živé". Žiadne prestrihové scény, všetko bolo statické iba: menu--> kalendár--> click--> race. A pritom FM3 som celú prešiel a v hre som strávil vééééľa času. No toto mi chýbalo.

V GT5 je kariéra, eventy, rôzne špeciálne závody, licencie a všetko toto je pútavo spracované

rôznymi videami. Nebudem zbytočne vypisovať jednotlivé časti. Množstvo obsahu rôzne špeciálne eventy, sa sprístupňujú v kariére postupne, takže treba hrať. Polyphony Digital pravidelne do hry pridáva Seasonal Event. Jedná sa o špecifické súťaže time trialy, preteky, drifty, takže čo sa životnosti samotnej kariéry týka, myslím, že je o ňu dobre postarané.

Hodnotenie kariéra, závody, eventy: 100%, spracovanie menu: 90%

Autá... Trate... Editor

Prvú pol hodinku pozerám a pozerám, hľadám si to svoje fáro a áno toto mám rád, Subaru Impreza. Počkať a kde je to druhé? No je ich tu dosť? Či ani nie? Autá sú základom každého racingu a nájdete tu naozaj rozmanité kúsky. Každé auto má svoj popis a štatistiku, môžete si spustiť demo, v ktorom vám beží „replay daného auta“ so zaujímavým komentárom o aute. Spracovanie áut v GT5 je oproti ostatným racingom o krok vpred, neskutočné modely zvonku aj zvnútra, prepracované interiéry, perfektné animácie jazdca. Taktiež "funkčné časti" vozidiel ako napr. spojler, ktorý mení polohu v závislosti od rýchlosti funguje ako v realite. Toto všetko platí o tzv. "PREMIUM CARS". Aby sme si to ujasnili, autá sú spracovaním rozdelené do dvoch skupín: PREMIUM - maximálne grafické spracovanie, prepracované interiéry, pohľad z interiéru (cca 185 áut); STANDART - "Prerobené z GT4", neobsahujú pohľad z interiéru, nižšie grafické spracovanie (850 áut)

Určite bude "témou číslo jedna" práve odlišné spracovanie áut v hre, myslím, že každý má na toto svoj pohľad. Mne by viac vyhovovalo cca 300-400 "premium áut" a standart ani nemuseli byť, no ale už to inak nebude. Pre mňa standart cars ako by neexistovali.

Čo mi pri autách v GT5 dosť prekáža, je "malá rôznorodosť. Hra má až prehnane veľa japonských áut, nekonečne Nissanov, chýba mi tu Porsche, Koenigsegg a keďže nehrávam so štandard autami, tak ten výber je dosť malý.

Tak svoju Imprezu už mám a teraz chcem jazdiť. Kde skúsim silu tej štvorkolky? Po akom meste, po akom okruhu ju prebehnem? Na výber je cca 70 tratí, 20 prostredí a množstvo variant. Trate sú robené s maniakálnou presnosťou či už závodné okruhy, rally trate, mestské okruhy, alebo vymyslené okruhy, všetky majú svoje čaro. Trate ponúkajú možnosť reverse, prípadne jednotlivé varianty a nie všetky aj zmeny počasia. Množstvo a rozmanitosť je postačujúca. Výborné na tratiach GT5 je to, že sú spracované aj s nerovnosťami a je to krásne cítiť. Jednoducho nie je to iba taká rovná doska. Po grafickej stránke síce nedosahujú kvalitu premium áut, ale o tom v časti grafika.

Editor je samostatnou časťou, ja som ho vôbec v GT5 ani nečakal a predsa. Editor umožňuje vytvárať trate v jednotlivých prostrediach. Nejedná sa o nejaký super editor, skôr také „spestrenie“. Osobne myslím, že editor je prispôsobený širokej verejnosti a každý si vytvorí niečo podľa seba.

Hodnotenie: Auta PREMIUM za spracovanie 100% za výber rôznorodosť a počet 70%, STANDART 60%, Trate: 90%, Editor za to, že tam je 100% a za jeho funkčnosť 70%

Obtiažnosť a AI sa dá prispôsobiť každému, môžete nastaviť všetko, vypnúť všetky assisty, mať z GT5 naozaj výzvu a jazdiť. Zapnúť assisty aj ideálnu stopu, mať z GT5 "arcadovejší štýl a opäť jazdiť. No verte, také Ferrari 599 bez trakčnej, so všetkými assistami vypnutými je diabol a na mokro je to psycho. Súperi nie sú takí ako keď si dáte online s kamarátmi, ale myslím, že sú v pohode. Je trošku zvláštne, že ak máte rovnaký typ auta ako vaši protivníci, tak v zákrutách ich tlačíte a na rovinke dosahujú väčšiu rýchlosť ako vy. Neviem, či to bolo zámerom tvorcov a má to nútiť k tuningu alebo ide o „chybu AI“, ale nemal som s tým nejaký vážny

problém. Keď to nešlo, trošku som auto vytunoval / zväčša stačia lepšie pneumatiky / a vyhral. Skôr zamrzí to, že AI do vás niekedy zbytočné narazí, napr. pri brzdení do zákrut.

Hodnotenie: Obtiažnosť 95%, AI 85%

Grafika... Technické spracovanie... fotomod

Lexus LFA, trať v Tokiu, pozerám replay a iba sedím a pozerám. Je to úžasné, krásne nasvietené a tak detailné. Mnohí porovnávajú GT5 s Forzou 3 a rôznymi hrami, no poviem to takto, graficky je GT5 o krok vpred. Grafika pôsobí neskutočne reálne, výborné nasvietenie a detailnosť vozidiel, takmer Full HD rozlíšenie 1280*1080 2xAA, stabilný framerate 40 - 60FPS, 16 áut na trati.

Jedine, čo mne osobne pri technickom spracovaní prekáža, sú časté loadingy, no beriem to tak, že vzhľadom na to, čo všetko GT5 obsahuje, tak si to vyberá svoju daň. Detailnosť premium vozidiel je dychberúca, prepracované modely áut do najmenších detailov! Je vidieť obrovský perfekcionalizmus vývojárov. Myslím, že grafiku na standart autách nemá cenu ani hodnotiť.

Detailnosť tratí a ich spracovanie je pekné, ale už nie také ako detail premium áut. Ale to NASVIETENIE! Je to, čo je v GT5 priam dokonalé, vďaka čomu to ako komplex vyzerá úžasne. Pri pohľade na hru máte reálny pocit, nie je to také plastické, gumové a grafické efekty počasia dodávajú nový level. Áno, 2D stromy, niekde nízke textúry, zubaté tiene, grafika standart cars a mnoho ďalšieho majú ešte od dokonalosti ďaleko.

Vjazd do piatej zákruty a teraz viem, pauza, tu si musím urobiť fotku. Áno každý z nás si svoj super výkon chce zvečniť, no nie? A pri takom vizuálnom spracovaní je hriech nepoužiť foto mód. Fotenie poskytuje všetky možné nastavenia ako na fotoaparátoch. Takže si môžete robiť naozaj parádne pamiatky. Fotiť môžete v replayoch zo závodov, ale aj v špeciálne prednastavených prostrediach určených priamo na fotenie.

Hodnotenie: grafika 100% , technické spracovanie 80%, Fotomod 100%

3D

Tak túto nádheru musím vidieť v 3D, lovím svoje okuliare, v nastaveniach menším hodnoty a už to vidím. 3D bolo jedným z dôvodov, prečo som opäť zrecenzoval či vlastne zrecykloval môj pohľad na GT5. Môj prvý dojem z 3D bol "to akože toto je 3D???" Hra v 3D beží v 720p pri 4xAA na ploche o uhlopriečke 120cm a z 2 metrov je to veru cítiť! Hlavne zo začiatku kým si oko a mozog zvyknú. Postupne ako hráte, ako vnímate, tak sa vám to zdá ostrejšie. Je nutné povedať, že 3D effekt ako aj jeho vnímanie veľmi ovplyvňujú dve nastavenia v options 3D. Používam 3D TV LG s pasívnou 3D technológiou, takže nejaký crostalking ani bolesť hlavy, ani podobné veci som nevnímal, ani nepociťoval. V GT5 krásne cítiť hĺbku 3D efektu, odhad vzdialenosti je úžasný. Máte pocit, že palubná doska aj volant všetko vystupuje. Aj budíky sú krásne vymodelované, celý model auta z nadhľadu je plastický, nedá sa povedať, že by vystupoval nejako "do vás", ale pocit je výborný. Trate sú celé premodelované 3D a pekne vnímate 3D efekt. Tak ako to teda je? Po nastavení je 3D v Gran Turisme 5 super, dodáva nový rozmer, jedine čo ho degraduje, je rozlíšenie.

Hodnotenie 3D: 90%

Zmena počasia... havária... hluk motorov

Nurburgring, 7:00 a mňa čaká vytrvalostný závod. Je slnečný deň, začínam jazdiť. 15:00, pomaly sa obloha mení a už prší, rýchlo vymeniť pneumatiky. Kvapky dažďa padajú na čelné sklo inak v rýchlosti 20 km/h a inak v 200 km/h. Priblížite sa za súpera, čaká vás stĺp rozvírenej vody za ním a vidíte. Nič. Hmla, dážď, sneh pôsobia super a taký dážď v noci je hotové psycho. Pri pohľade z kokpitu to vyžaduje veľký cvik vyhrať za dažďa či snehu a v noci. Fyzika a ovládanie je samozrejme iné na slnečnom okruhu ako počas dažďa. Nie všetky okruhy sa dajú jazdiť za všetkých poveternostných podmienok, ale to asi nikto nečakal a nejako to hru neobmedzuje, aj keď by som to rád skúsil.

No jazdím ďalej. 19:00, začína byť šero. 21:00, bez svetiel sa už nedá jazdiť. 1:00 už si nevidím ani na nos a modlím sa, aby nepršalo. Dynamické striedanie dňa a noci? Dynamické zmeny počasia? Áno tak „z časti“ nie na všetkých okruhoch a nie vždy, ale je to super, keď sa vám plynule mení deň na noc. Výborný zážitok. Jazdenie v noci je výborné spracované a spolu s dažďom je to nádhera či psycho?

Počujem hluk motorov, počujem súperov. Cítim, že sú blízko. Zvuky sú čisté, motory znejú živo, pekne cítiť zmenu zvukov, napr. pri vjazde do tunela alebo zmene povrchu, pri predbiehaní súperov. Pri hraní počúvate vcelku vydarený sountrack, aj keď je to asi vec vkusu. Mne neprekážal. Vlastne mám ho takmer stále vypnutý, pretože chcem iba zvuk motora. No ak by "nesadol", môžete si vytvoriť vlastný.

Pár kôl do konca. Som prvý, adrenalín stúpa, zlý výjazd, štrk a bariéry, tvrdý náraz. Je koniec? Ale kdeže, odrazím, zdržím sa v štrku, ale ide sa ďalej. Deštrukcia áut či už vizuálna a hlavne ovplyvňujúca jazdné vlastnosti sa stala v dnešnej dobe štandardom. GT5 je prvým GT zo série, ktoré ponuka deštrukčný model. Tak aký je? No tak nech sa nikto na mňa neurazí, ale podľa mňa ŽIADNY!!! S modelom deštrukcie vo FM3 sa to nedá ani porovnávať, pretože nie je čo porovnávať. Patch 1.03 pridal možnosť zapnúť si damage model, ale iba v multiplayeri a nazval by som to „náznak damage modu“. Áno GT5 sa snaží v prvom rade o simuláciu jazdenia a nie závody v štýle Burnout, a preto chápem, že vývojári sa zamerali viac na jazdný model ako na nádhernú deštrukciu.

Ale napr. keď zaradíte z 5-teho prevodového stupňa do 1-veho v 260km/h a auto iba hučí, spomalí a nič pohoda, jazdite ďalej. Deštrukcia by mala ovplyvňovať jazdný model a tým samotnú hrateľnosť a toto GT5 chýba! Sú tu síce „náznaky deštrukcie“, jemné deformácie auta, ale nič, čo by ovplyvňovalo jazdné vlastnosti. Teda z výnimkou multiplayeru. Samozrejme každý, kto hrá hru ako GT5 sa snaží o „čisté jazdenie“, ale jednoducho deštrukčný model je v dnešnej dobe štandardom!

Hodnotenie: zvuky 90%, deň noc počasie 90%, deštrukčný model 20%

Fyzikálny model ... Tuning... ovládanie... hrateľnosť

Londýn, 17:00. Sedím vo Ferrari 599, držím volant a už viem, že tento koník nie je krotký, nič mi nedaruje. Aj keď som nikdy v živote nemal možnosť riadiť Ferrari na závodnom okruhu, tak keď porovnám fyziku áut v GT5 a iných simulátoroch ako FM3, LFS, či rFactor, Gran Turismo sa nemá prečo hanbiť a podľa mnohých je Kráľ. Cítite, ako sa auto správa, šmyk, zmenu povrchu, počasia, opotrebenie auta, všetko má vplyv na jazdu a je to spracované naozaj výborne. Veľmi dobre je spracovaná váha a správanie sa jednotlivých áut, keď jazdite vo Ferrari F430, je to úplne iné ako v Lamborghini Galardo a pritom sú to „výkonovo podobné autá“, ale váha... náhon... jednoducho KAŽDÉ AUTO JE INÉ! Keď jazdíte vo Forze „cítite, že idete“. Keď brzdíte do zákruty „cítite, že brzdite“ Ale v GT5 cítite veľmi presne aj samotné nerovnosti na ceste, keď sa rútite do zákruty, pri brzdení vnímate váhu auta, to či ste správne vošli do zákruty, jednoducho každý detail.

Po jazde v 599 sa rozhodnem skúsiť ten japonský Skyline a popreháňať ho Madridom a veď si ho trošku vytunujem. Správanie auta vo veľkej miere ovplyvňuje samotný tuning a nastavenie. Možnosti

tunovania a ladenia sú výborné. Tuning nie je síce taký obsiahly ako napr. v rFactore, je podobný ako vo Forze 3 a ja myslím, že je to postačujúci. Aspoň nemusíte byť mechanik z Porsche, aby ste niečo nastavil, aj keď niektoré nastavenia sú dosť obsiahle.

Ešte na chvíľku sa vrátim do 17:00 a do Ferrari 599. Držím volant, pripravujem sa na štart, zelené svetlá a vyrážam. Držím volant a cítim všetko, prvá zákruta, brzdenie, pocit je úžasný. Moje pocity z ovládania a FF budem hodnotiť na volante Fanatec Porsche Turbo S Wheel. Samozrejme som Skúšal hrať aj na gamepade, nie je to zlé, ale hrať GT5 na gamepade, je ako lízať zmrzlinu cez sáčok. Viete, že tam je, ale necítite ju. No ovládanie na volante je famózne! Treba povedať, že GT5 je stvorené na volant, ovládanie je presne, zábavné. Oproti GT5 Prologue, je FF podstatne lepší a plynulejší. Cítite jednotlivé povrchy, nerovnosti na ceste, pretáčanie auta, odpor volantu do zákrut v závislosti od rýchlosti je iný, nárazy, no všetko! V GT5 je najlepšie spracovaný Force Feadback, aký som mal možnosť cítiť. Na volante cítite presne všetko, každý kopanec, každú nerovnosť, každú chybičku. Napríklad jazdiť Special event Gran Turismo Rally je neskutočné, je to najlepší rally zážitok zo samotnej jazdy a Dirt mu môže iba závidieť.

V options si môžete prispôsobiť volant a jeho jednotlivé tlačidlá priamo tomu, čo potrebujete. Podpora volantov zo strany Polyphony je postačujúca. Gran Turismo 5 + kvalitný 900° iná možnosť pre hardcore hráčov nie je a každému, kto nemá volant, kúpte a pochopíte. Pocítite nový zážitok z jazdy.

Hodnotenie: fyzikálny model 100%, tuning 90%, ovládanie hrateľnosť 100%

Multiplayer a komunitné funkcie

Pozerám priateľov ich úspechy, výsledky a vidím ikonku Open Lobby. Áno, chcem to s nimi skúsiť, ukážem im, aký som dobrý. Ihneď po vydaní hry bol vydaný patch, ktorý sprístupnil online funkcie. O pár dní bol vydaný patch 1.02, ktorý ďalej upravoval online funkcie a ďalšie časti hry. Multiplayer sa nachádza v časti GT MODE pod ikonkou OPEN LOBBY. Po vstupe do MP si buď vyberiete jednu už z vytvorených hier, prípadne filtrom spresníte výber alebo vytvoríte vlastnú hru. Po vytvorení vlastnej hry vám v strede obrazovky beží video z trate, na ktorej idete jazdiť. Máte možnosť chatovat s ostatnými hráčmi a nastavenia sú naozaj dosť obsiahle, môžete meniť nastavenia samotnej trate, pravidla závodu, obmedzenia resp výkonnostné a iné limity. Možnosti multiplayeru sú výborné, no ešte bude treba jeden dva patche, aby spĺňali požiadavky všetkých.

Komunitné funkcie sa taktiež nachádzajú v GT MODE, môžete si pozerať svojich priateľov, čo robia, čo hrali, ich štatistiku, darovať si darčeky, písať maily, vytvoriť vlastný status, komentovať fotografie. Komunitné funkcie sú veľmi vydarené. Multiplayeru chýbajú ešte napr. rebríčky, možnosť uložiť si prednastavenú hru atd., ale spracovanie lobby a jednotlivé funkcie sú výborné.

Hodnotenie: multiplayer a komunitné funkcie 80%

10 mesiacov od vydania a hodnotenie

Tak teraz už mám v GT5 prežitý nejaký ten deň, už viem, prečo ho mám rád a prečo ho neznášam. Už je pre mňa, pre nás, niečím iným ako očakávaný kráľ. Áno chlapci z Polyphony Digital sa o svoj skvost starajú, updaty, riešenie bugov, doplňovanie eventov, komunikácia s komunitou, za toto všetko majú obrovskú pochvalu. No žiadne autá, žiadne trate proste nič nové. Iba také doplnenie toho, čo už v GT5 asi malo byt, to je trošku škoda Aspoň nejaké premium autá by sa hodili.

Keď pozerám na tohto kráľa, tak premýšľam či je dobrý, spravodlivý a ako ho ohodnotím?

Myslím, že je veľmi ťažko hodnotiť GT5, no skúsil by som to rozdeliť.

Pre hráčov na volante, pre tých čo GT5 vnímajú ako "simuláciu jazdy" - ako náhle raz skúsite GT5 na kvalitnom volante, zistíte jedno. Je to iná hra a vám sa zrazu nechce hrať Forza 3, pretože vám chýba ten pocit, tá väzba medzi vami a volantom. Viete, že GT5 je také "japonské", ale to je jedno, pretože ten pocit z jazdy je BEZKONKURENČNÝ. Aj keď neznášame jeho nedostatky, aj tak je to kráľ. Dovolím si tvrdiť že pre týchto, pre nás si GT5 odnáša absolútne hodnotenie 95%.

Pre hráčov s gamepadom, pre tých, ktorí GT5 vnímajú ako zábavnú hru a nepožadujú od GT5 v prvom rade ten maximálny pocit z jazdy, tú odozvu. Keby si mám vybrať, na gamepade mi viac vyhovuje napr. Forza 3 a tu by som kráľa hodnotil tak na 80%. Neurazí, nadchne, no niekedy pekne naštve.

Hrám sa s kráľom, pozerám jeho krásu, milujem jeho silu, no neznášam jeho slabé stránky. A potom vidím. Je to KRÁĽ, iba kráľ, na božského to ešte nie je.

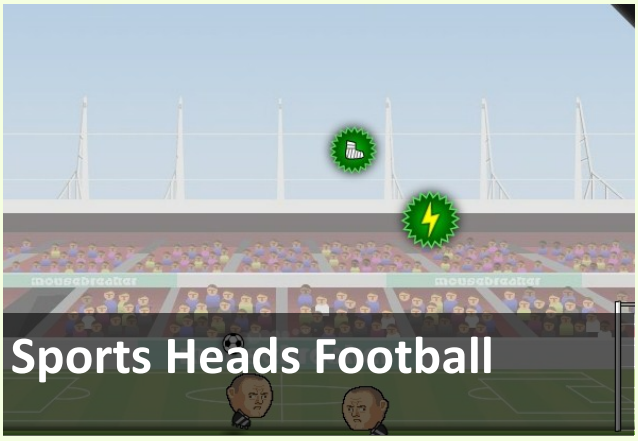
Fruper

To najlepšie zo septembra

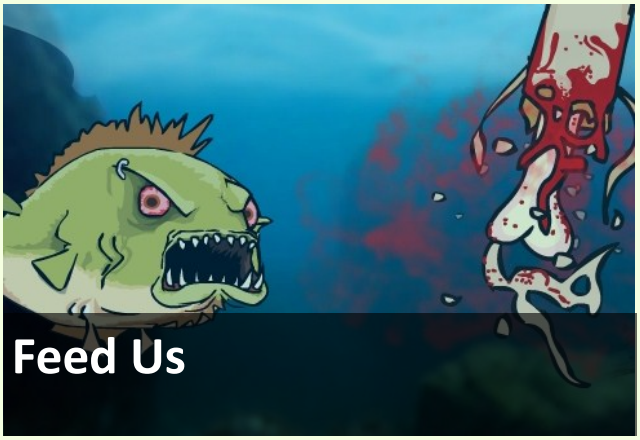
Online hry

Monkey Go Happy 4

Dynamite Blast 2



Sports Heads Football



Feed Us

Plné hry

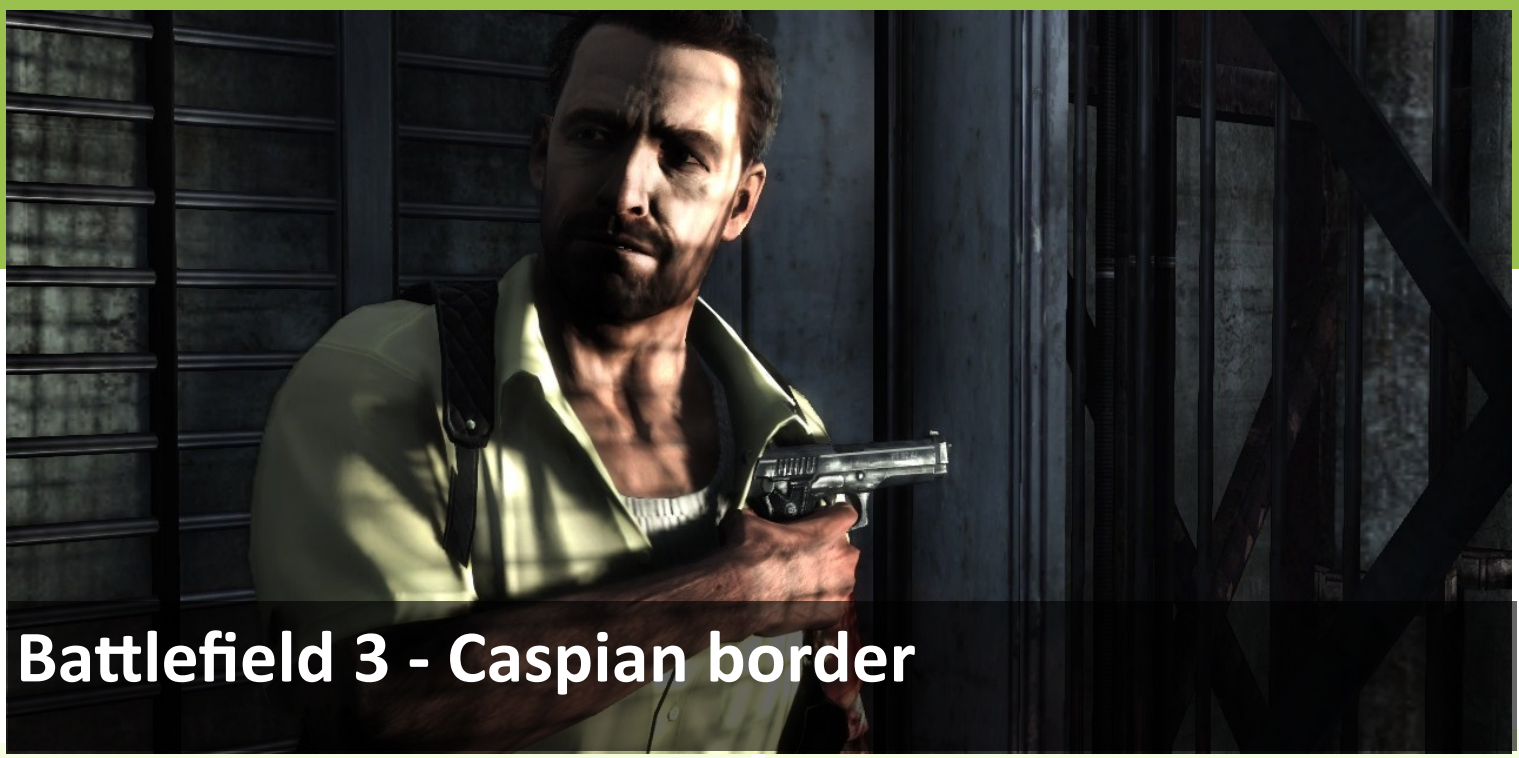
Guns and Spurs

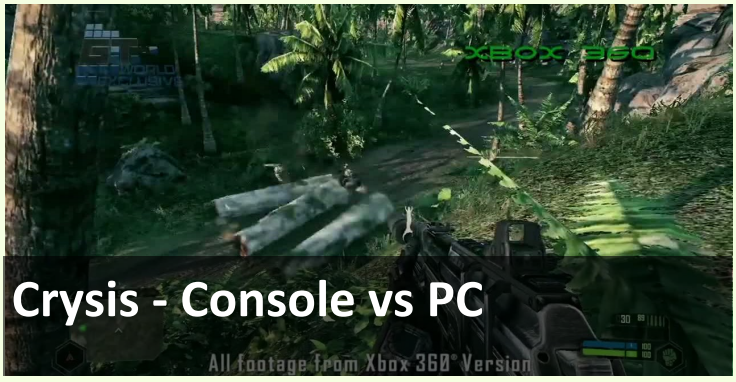
Wrestling 2008 Manager

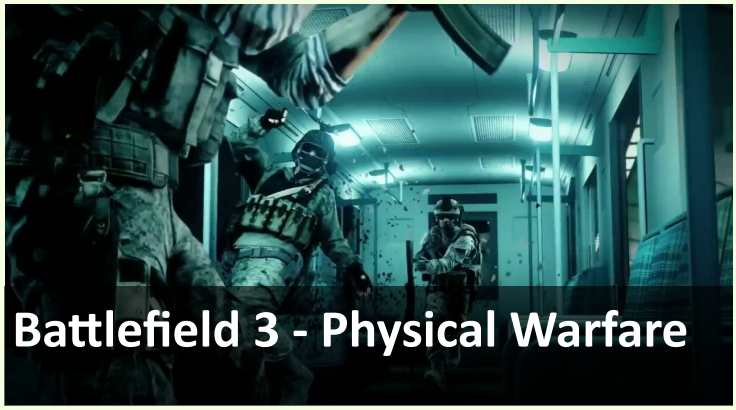
Infinite War - Beta 0.2

Wrestling 2008: Career

Videá mesiaca







Októbrové tituly

Forza Motorsport 4 (Xbox360)

Batman Arkham City (PC, Xbox360, PS3, Wii)

Rage (PC, PS3, Xbox360)

Battlefield 3 (PC, Xbox360, PS3)

HALO 4