SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

11/2011

RECENZIE

ELDER SCROLLS SKYRIM, COD: MODERN WARFARE 3, ACE COMBAT, NFS THE RUN, THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD, AC: REVELATIONS, HALO HD

ČLÁNKY

NG EXPO 2011, PREDSTAVENIE PLAYSTATION VITA

EPICKÉ DOBRODRUŽSTVO V SKUTOČNOM VEKU DRAKOV

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

Poviem vám o svojej nemesis. Nepatrí medzi klasických zloduchov, vlastne, nepatrí medzi živých, ale historky šíriace sa éterom odzrkadľujú reputáciu darebáka, ktorý si ma počká každý večer cestou domov. Bojím sa jej a pri pohľade ňu mám strach, že ma pripraví o všetok voľný čas, ukradne každú voľnú chvíľu a strestá nepozornosť nervozitou a nesústredenosťou.

Boli časy, keď sme sa báli detektora pohybu a keď pípal ako zmyslov zbavený, slúchadlá leteli z hlavy a odvracal sa zrak od guľatých monitorov. S kyselinou až v pažeráku a tepom ako po zabehnutí polmaratónu sa odfukovalo po každom strete s votrelcom v Alien vs Predator. Kedysi sa o nej hovorilo ako o najstrašnejšej hre, ktorú potom nik nehral, pretože sa každý bál.

Svojho času o nej hovoril každý, tak ako sa teraz hovorí o The Elder Scrolls V: Skyrim. Nie je nič horšie, ako sa nezapojiť do debaty, nezdieľať všetky tie zážitky z questovania, byť svedkom dozadu lietajúcich drakov a iných výstredností najzabugovanejšej hry súčasnosti, o ktorej mnohí hovoria, že píše nanovo históriu počtom chýb od legendárneho Daggerfallu.

Skyrim sa bojím hrať, nie kvôli bugom, ale bojím sa, že historky o pohlcujúcom svete plnom príležitostí, kde môžete stráviť desiatky hodín plnením úloh mimo nosného príbehu, sa ukážu ako pravdivé. Desia ma z nedostatku času, ktorý takýto opus vyžaduje. Preto odkladám, čo i len inštaláciu a je to zo dňa na deň ťažšie, pretože sa každé ráno dívam na krabičku na stole.

Dostávajú prednosť Assassin's Creed: Revelations, Need For Speed: The Run, Legend of Zelda: Skyward Sword, Halo Anniversary, Modern Warfare 3 a mnohé iné pracovné povinnosti vrátane milej návštevy Londýna a zoznámenia sa s handheldom PlayStation Vita.

Je to opäť Bethesda, ktorá vždy v predvianočnej salve blockbusterov vydá titul, ktorú si užijem až počas sviatkov. Pred tromi rokmi to bol Fallout 3 a teraz Skyrim. Dovtedy sa budem báť nielen hry, ale aj toho, či dokáže naplniť prehnané očakávania. Ja dúfam, že áno, inak sa nemesis nikdy nezbavím.

Pavol Buday

DOJMY

Detaily k Grand Theft Auto V , Ako bolo na Next Gen Expo 11.

GALÉRIE

Assassin's Creed, Enemy Front, Sniper Ghost Warrior II

RECENZIE

Elder Scrolls: Skyrim, COD Modern Warfare 3, Ace Combat, NFS The Run, Halo CE Anniversary, Legend of Zelda: Skyward Sword, Just Dance 3, Kinect Sports 2, Stronghold 3, Assassins Creed: Revelations, Renegade Ops, NBA 2k12, Jurassic Park, Rayman Origins, LOTR War in North, M&M Heroes VI, Spiderman: Edge of Time, Football Manager 2012

FILMY

Real Steel, In-Time, Artur Zachráni Vianoce

TECH

PS Vita, Speed Wheel, Olympus

UŽÍVATELIA

Diablo II, Blood Omen, Ninja Gaiden Dragon Sword.

Očakávania sú na to, aby sa naplnili. Keď sme hľadali nové priestory pre ďalší ročník NextGen Expo začiatkom roka ani nás nenapadlo, že to bude práve Incheba a obrovská hala B.1 s výstavnou plochou skoro ako dve futbalové ihriská. Po minulom týždni si skromne môžeme povedať, že sme to dokázali. Návštevnosť NextGen Expo 2011 počas dvoch dní prekročila 4800 návštevníkov! Naše skromné očakávania sa naplnili.

Pre nás je najväčšou odmenou spokojnosť návštevníkov. Áno, sme si vedomí pečiatok, úvodného chaosu, príliš veľkého svetla, ale po pôrodných bolestiach, sa NextGen Expo 2011 už nieslo iba v duchu zábavy.

Zrkadlom nech je naša tabuľa, kam ste popísali desiatky odkazov, z ktorých vyberáme:

„Bolo tu úžasne," „Díky za super akciu," "Ďakujem Sector za túto akciu," „Sme hladní," „Mohlo byť aj lepšie," „Škoda, že je tu tak málo Halo," „Ste čarovní," „**Kinect je najviac,"** „Sector znova bodoval, palec hore," „Úplna šupa," „Už sa teším na turnaje." „Je tu super nuda," „**COD sucks,"** „Bolo tu skvele, super nálada kľudne aj každý týždeň," „Prišli sme sem z Lipníka a je tu páradne," „**Smrť CZ dabingu,"** „Masaker to tu je," „Na budúci rok zas," „FIFA12 is best," „Dnes je tu super a zajtra sme tu zas."

„Bol som tu 22 hodín."

A v neposlednom rade sú tu aj názory redaktorov, ktorým aspoň takto ešte raz chcem poďakovať – ĎAKUJEME!

Uni - NextGen vo veľkom štýle prezentuje novinky (nie len) zo sveta videohier a na Slovensku nenájdete iné podujatie, ktoré by sa mu priblížilo svojim rozsahom. Minulý ročník sa konal v intímnejšom prostredí, ale nové výstavisko poskytlo väčšie priestory, kde sa predstavilo viac spoločností a produktov. Prakticky každý vystavovaný titul, vrátane horúcich noviniek, si hráči mohli vyskúšať na vlastnej koži a v blízkosti šarmantných hostesiek.

Matus_Ace - NGE pre mňa osobne nie je o hrách samotných. K nim som sa skoro ani nevedel dostať. Viac pre mňa NGE znamená stretnutie so skvelými ľuďmi, ktorí stoja za stránkou a aj tými, ktorí ju navštevujú. Hry, prednášky, to sú len príjemné bonusy k tomu.

Fendi - oslovil ma celkom D-Box, k maximálnemu pôžitku mi chýbalo aby na mňa niekto hádzal kýble blata, potom by bol zážitok z jazdy dokonalý. Tiež sa mi páčila Zelda a vlastne 3DS celkovo. Bol som zvedavý, ako taká malá vecička dokáže vykúzliť 3D efekt bez podpory okuliarov a bol som milo prekvapený. Skúsil som aj Kinect, ale opäť som sa presvedčil, že som na takéto hry úplné drevo. V neposlednom rade ma oslovili hostesky, ktoré sa tohto roku skutočne vydarili.

je2ry - Pre mňa bolo toto NGE prvým, keďže minulý rok som sa akcie v Dopleri nemohol zúčastniť. Neviem to teda porovnať, no celkový dojem je pozitívny, aj keď ako organizátori ešte stále môžeme mnoho vecí vylepšiť a dotiahnuť. Verím, že na budúci rok nastavenú latku zdvihneme ešte vyššie a prinesieme ešte viac zábavy, viac zaujímavých prednášok a viac cien.

Výmena starej myšky za novú. Nakoniec vyhral prvý trojtlačítkový model od Geniusu v pôvodnej krabičke, ktorú mladík potiahol otcovi zo skrine. Domov si odnášal novú G400-ku od Logitechu.

saver - tento rok sme sa znovu rozrástli, rozšírili plochu, návštevníkov, čo nám dáva ešte viac práce do budúceho ročníka. S predchodom do nových priestorov a pridaním nových atrakcii sa nám nahromadili aj rôzne drobnosti, ktoré musíme doladiť, ale potešilo nás prijatie niektorých noviniek ako pečiatok a odkazovej tabule, ktoré si popri hrách našli na výstave svoje miesto.

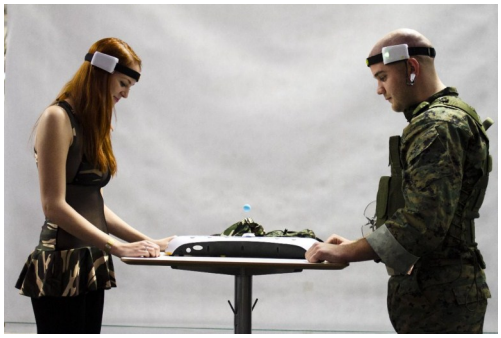
spacejunker – pre mňa sú najväčším zadosťučinením usmiate tváre a ľudia, ktorí sa bavili počas oboch dní. To je aj meradlom úspechu celého NGE2011 a pre nás aj signálom, aby sme na budúci rok nezaspali a snažili prekonať a vylepšiť, čo vylepšiť a doladiť, treba. Z organizačných dôvodov som si nemohol vyskúšať žiadnu atrakciu, ale pevne verím, že airsoft, Zelda, Professor Layton, D-Box, Kinect, 3DS aj Move si našli nových fanúšikov.

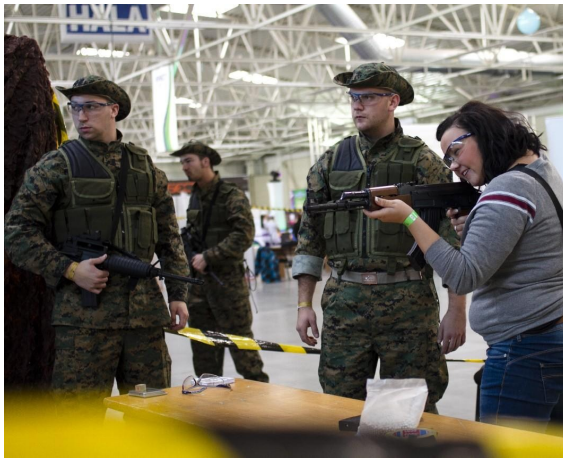
Už teraz je jasné, že NextGen Expo 2012 bude. My vieme, čo budeme robiť budúci rok. A vy?

Redakcia

KINECT
PS3

KINECT
XBOX 360





Ovládajte hry pomocou pohybov svojho tela, bez ovládača!
XBOX 360
KINECT

GEARS OF WAR 3

Dojmy - Rockstar Games - Akčná Adventúra

GTA V - návrat do San Andreas

Rockstar oficiálne predstavil nové GTA V a bližšie špecifikoval lokalitu hry. Potvrdili, že hra sa nebude odohrávať v celom San Andreas ale len v jeho časti Los Santos, ktorú nám autori predstavili v prvom videu. Samotné mesto však budú dopĺňať okolité kopce, vidiek, pláže.

Príbehom sa GTA V zameriava na nasledovanie všemocného dolára vo virtuálnom prostredí Južnej Kalifornie. Časovo je hra postavená do aktuálnej doby a teda prepojenia s krízou budú na každom kroku.

Rockstar hovorí, že je to ich najväčší a najambicióznejší projekt doteraz a vraj ukazuje nový smer v hrách s otvoreným svetom, vedení príbehu, misiách a aj online multiplayerovej zložke.

Rockstar viac ako trailer k hre oficiálne neukázal ale už internetom kolujú mapy, ktoré by mali zachytávať prostredie v hre. A teda jedno veľké mesto, niekoľko menších miest, na severe hory, na východe púšť na juhu mexiko.

Z ostatných detailov:

- Svet hry bude masívny. Mesto Los Santos bude asi 4x väčšie ako Liberty City v GTA 4, okolité prostredia majú byť ešte rozsiahlejšie. Napríklad cesta autom zo stredu Lost Santos do divočiny vraj trvala 15 minút, kde prechádzali okolo fariem, veľkých veterných elektrární, rafinérie, ktorá vyzerala aj živá, a robilo tam 100 postáv, presúvali sa tam vozidlá. Lesy sú krajšie ako v Red Dead, ľudia tam kempujú, pijú, tancujú okolo ohňov, jazdia na motorkách, skáču cez potoky. Efekty vody, rastlín, stromom, všetko vraj vyzerá nádherne.

- Hlavná postava, s ktorou začíname, je vraj černoch (možno bude hlavných postáv viac)

- Strieľanie bolo vylepšené s animáciami na skákanie k zemi, kotúľmi, preskakovaním (zrejme bude časť mechaniky prebratá z Max Payne). Nabíjanie je rovnako coolovejšie a menej statické.

- Svet má viac možností, na ktoré môžete vyliezť, zavesiť sa, preliezť.

- V hre sú zvieratá, od psov po dobytok, ale zatiaľ nebolo potvrdené, či budeme môcť ublížiť zvieratám, keďže ublíženie by mohlo spôsobiť problémy s PETA organizáciou. Aj keď redaktor nevie, či v tomto prípade Rockstar žartoval.

- Lietadlá nechýbajú a bude sa s nimi dať naraziť aj do budov.

- Rockstar prepracoval množstvo vnútorných lokalít, ako obchody, školy, policajnú stanicu, nemocnicu, podzemné kanály, ktoré využije jedna misia v hre a budete cez ne utekať na vodnom skútri a nakoniec skočíte z vodopádu v štýle Utečenca.

- Mesto je plné postáv, ktoré behajú, nakupujú, umývajú autá, opravujú ploty, sťahujú sa, nakladajú tovar do auta alebo sú aj prenasledovaní policajtmi.

- Autá môžu byť upgradované, opravované. Je možné, že autá budú musieť aj tankovať, Rockstar sa ešte v tomto rozhoduje.

- V hre už nebude randenie. Stále budete mať telefón a ľudia, ktorých ste stretli, vám budú volať, alebo ich budete môcť pozvať von pred misiou.

- Zbrane ponúkajú bohatý arzenál od plameňometu, cez vzdialene odpálené nálože, nášľapné nálože, budete môcť zobrať aj veci na ulici a použiť ich ako zbrane alebo vstúpite do múzea a zoberiete starý meč, alebo sekeru.

- Bude možné prestreliť nádrž autám, kde sa benzín bude rozlievať a ak do neho strelíte, prehorí až k autu, ktoré vybuchne.

- Minihry budú obsahovať basketbal, trénovanie s činkou, pretláčanie, automaty, boj v klietke. Triatlon, vodné preteky, plachtenie, lezenie na skaly, base jumping, zjazd na lyžiach a ďalšie.

- Zmeny postavy sa vrátia, ale len v oblečení a váhe postavy. Rasu, vek, výšku hlavnej postavy nezmeníte.

- Rockstar potvrdil návrat vlámaní, ale len ako časť misií.

- V hre nebudú deti. Budete môcť zobrať ľudí ako živé štíty.

- Policajti sú realistickejší. Ak niekoho zabijete a policajti nebudú v okolí, neriskujete prenasledovanie. Policajti budú používať dym, slzný plyn, psov (ako sa ich zbavíme, ak ich nebudete môcť zastreliť alebo kopnúť?), štíty, baranidlo, ak sa skrývate v budove.

- Môžete vstúpiť do niektorých budov, zamknúť dvere, presúvať objekty a vytvárať tak barikádu.

- Vaše schopnosti sa budú v hre postupne vylepšovať a to ako na jednotlivých vozidlách, motorkách, tak aj so zbraňami.

- Zbrane môžu byť customizované a niektoré si môžete vytvoriť aj sami.

- Jedna misia zahŕňa aj stretnutie so známou postavou z predošlej hry.

- V hre budú prívalové dažde, horúce počasie, ale aj otrasy zeme.

- Kopce na severe nazvané Tetas Grandes Mountain Range sa nedajú prejsť, aj keď sa dá vyliezť až takmer po vrchol. Kopce sú vyššie ako maximálna letová výška lietadiel, najvyšší kopec je Mt. Slippery. Na východe bude zase nekonečná púšť Yucca Desert, na západe a juhu more. Medzi púšťou a morom bude mexická hranica, ktorej prejdenie bude znamenať 5 hviezdičkový wanted level.

- Los Santos je jediné veľké mesto v hre, ale to neznamená, že tam nie je čo robiť. Los Santos jobkolesuje niekoľko menších mestečiek na vidieku. Jedno z väčších je postavené podľa San Bernadina, iné podľa Tucsonu, obe sú veľké ako jedna štvrť z veľkého mesta.

- Los Santos bude obsahovať tri letiská a niekoľko ďalších bude na vidieku. Samotný svet bude dvakrát väčší ako Red Dead Redemption. Tretinu z mapy saberá Los Santos.

Mapa je rozdelená na šesť častí:

Los Angeles County --> Los Santos County
Orange County --> Valais County
San Diego County --> Santa Hueso County
San Bernardino County --> Brigham County
Ventura/Santa Barbara County --> Santa Catarina County
Riverside/Imperial County --> Trecena County

- Svet nebude malý a jednotvárny, čakajte sneh, púšť a ďalšie rozmanité typy prostredí. Ročné obdobia sa budú postupne meniť.

- Na rozdiel od San Andreas sa teraz hráči nebudú obmedzovať na mesto, v ktorom aktuálne sú a misie vraj budú štruktúrované inak ako v predošlých GTA hrách.

- Domy sa nebudú dať modifikovať, ale vráti sa modifikovanie vozidiel, oblečenia postavy, pribudne modifikovanie zbraní, nákup zbraní u dílerov, pribudnú strelnice s minihrami. Vráti sa aj bowling.

- Druhá hlavná postava beloch má cez 50 rokov, má približne 10 ročné deti - chlapca Daniela a dievča Skyler - , ale zrejme ich uvidíme len v prestrihových scénach. Je rozvedený a keďže je kriminálnik, o deti sa stará matka v Liberty City

- V horách bude 100 bigfootov na nájdenie, zo zvierat uvidíme psov, ale len ako doprovod ľudí.

- Príbeh sa bude zameriavať na mexické drogové kartely, teda na ich vojnu. Do toho sa pripletú tri afro-americké gangy. Objaví sa aj kórejská mafia, yakuza, triá-

dy, ruská a írska mafia.

- hra bude mať nové animácie a upgradovaný vizuál oproti GTA IV

- rovnako bude zlepšená a odozva ovládania, tá bola na konzolách niekedy aj 200ms

- v hre bude cez 100 dôležitých a menej dôležitých NPC postáv

- hráči môžu ukradnúť lietadlá, autá musíte dotankovať, hráči môžu nechať explodovať vozidlá strelením do tečúceho benzínu

- počasie bude ovplyvňovať hrateľnosť

- sociálne minihry vypadnú, ale viac miesta dostanú hry ako basketball, posilňovanie a ďalšie športy vylepšujúce výdrž postavy

- môžete sa zúčastniť aj bojov v klietkach, alebo pretláčania rukou

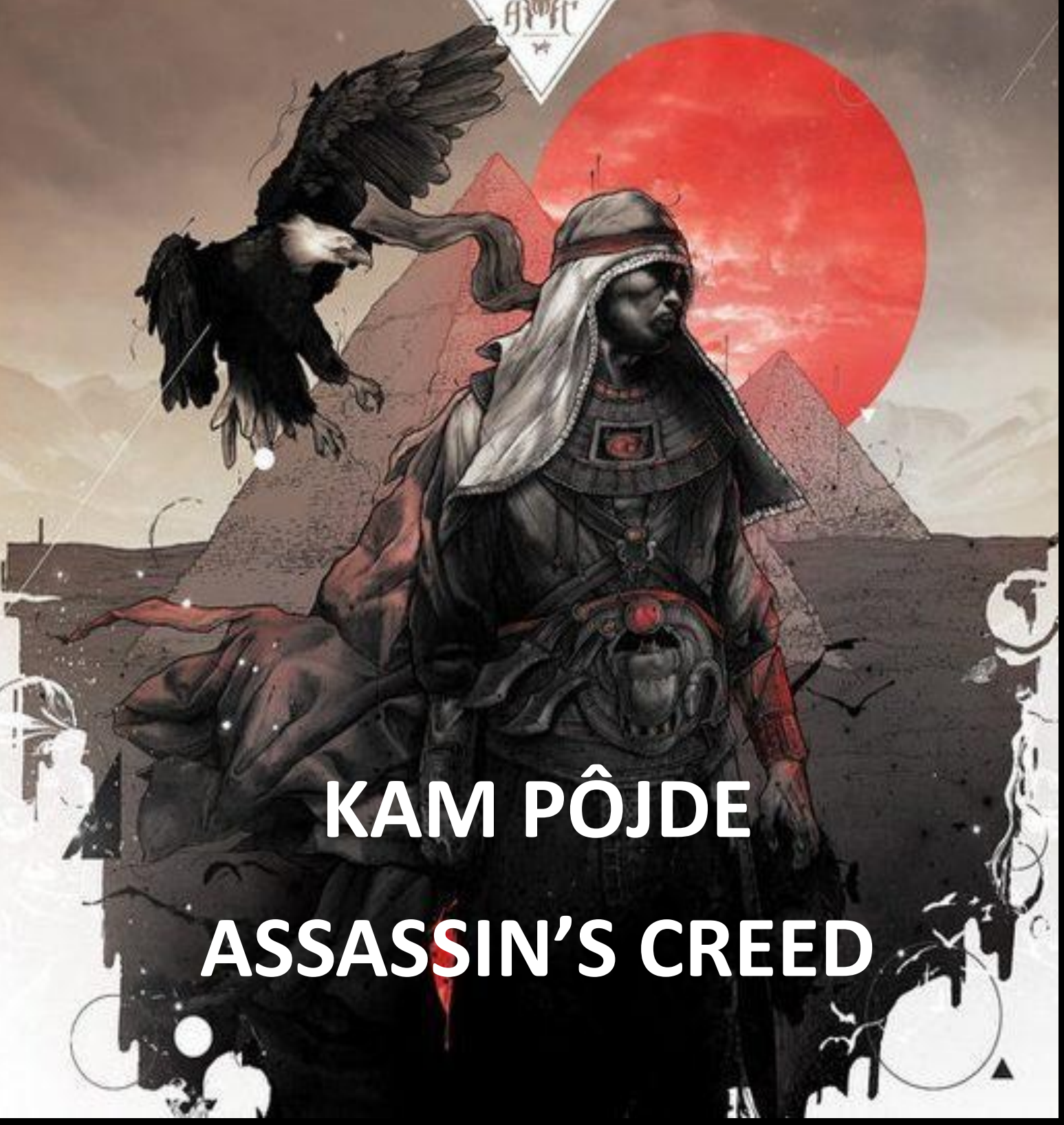
- vylepšovať sa bude aj ovládanie vozidiel
- môžete si zbrane spraviť aj doma

- môžete zamknúť dvere a zabarikádovať sa v budovách

- zbrane ponúknu aj vzdialene odpalované výbušniny, plameňomety, nástražné systémy, nášlapné míny, meče, sekery.

- v hre dostanete veľa prostredí ako nákupné centrá, nemocnice, policajné stanice, podzemné kanály.

Titul čakáme v roku 2012 s tým, že Rockstar nám bude postupne dávkovať informácie.



KAM PÔJDE ASSASSIN'S CREED

Ubisoft ponúkol sériu artworkov z práve vyjdeného Assassins Creed, a na internete sa už rozoberá umiestnenie budúcoročného pokračovania. Už od začiatku roka sa skloňovala návšteva egypta podľa uniknutého artworku pre encyklopédiu a teraz nám tento smer naznačilo aj Revelations, kde Atairov syn Darim spomína, že odniesol knihy zabijakov do Alexandrie, hlavného mesta Egypta.

Na druhej strane animovaný film Embers nás zase smeruje do Číny s mladou Kung Fu zabijačkou, ktorá prebrala pochodeň po Eziovi a eventuálne by nám umožnila sponať historickú Čínu a jej okolie. Nôž skrytý v ruke by nahradil nôž v topánke, tvrdé údery v bojoch na blízko by nahradilo rýchle kung fu.

Oba smery sú časovo dosť odlišné, ale ako poznáme autorov môžu ich kombinovať a prepájať. Ako to bude sa zrejme čoskoro dozvieme, keďže reklamná kampaň na nový Assassin je už na spadnutie. Nová časť podľa vyjadrení Ubisoftu predstaví nové postavy a otvorí nový príbeh, aj keď uvidíme, či to bude skutočná trojka, ktorú by sme čakali až na nové konzoly. Na druhej strane Ubisoft už má vývojový kit Xbox720, hovorí sa o ohlásení Xboxu začiatkom roka na CES a teda koncom roka by tu mohol byť spolu s WiiU, čím by Ubisoft mohol novým Assassinom zasadnúť rovno na dve z troch next-gen konzol. Rátali by sme tam však aj s verziami pre staré konzoly.

UBISOFT

UBISOFT

©UBISOFT

RECENZIE

Recenzia - Bethesda - RPG - PC, PS3, Xbox360

Elder Scrolls: Skyrim

Plusy:

+ rozsiahly otvorený svet
+ dlhá herná doba
+ kombinácie kúziel a zbraní v boji
+ bludiská doplnené o hlavolamy
+ draci

Mínusy:

- bugy a technické chyby
- obtiažne prechádzanie hornatého terénu
- problém s predajom prebytkov

9.0

Skyrim ani nemohol vyjsť v príhodnejšom čase. Je studený november a udalosti nového prírastku v sérii The Elder Scrolls plynú na drsnom severe. Možno vás chvíľami bude mraziť, ale určite prežijete aj horúce momenty. S drakmi totiž nie sú žiadne žarty, ani keď sa narodíte ako hrdina s dračou dušou. V krajine sa draci neukázali už veľmi dlho. Nikto neveril, že ešte nejakí žijú a niektorí dokonca zapochybovali, či vôbec jestvovali. Prílet okrídleného monštra hneď v úvode však všetkým otvoril oči a vzbudil oprávnený strach. Ale čo je pre domorodcov pohromou, znamená pre hlavného hrdinu spásu. Predsa len je lepšie čeliť drakovi, ako sa nechať sťať. Čoskoro zistíte, že protivník, ktorému nečakane čelíte už krátko po štarte, nie je jedináčik. Celá krajina je náhle zamorená drakmi. Musíte vypátrať, prečo tieto zabudnuté monštrá znovu povstali. Navyše sa zamotáte do mocenských konfliktov medzi znepriatelenými frakciami Skyrimu.

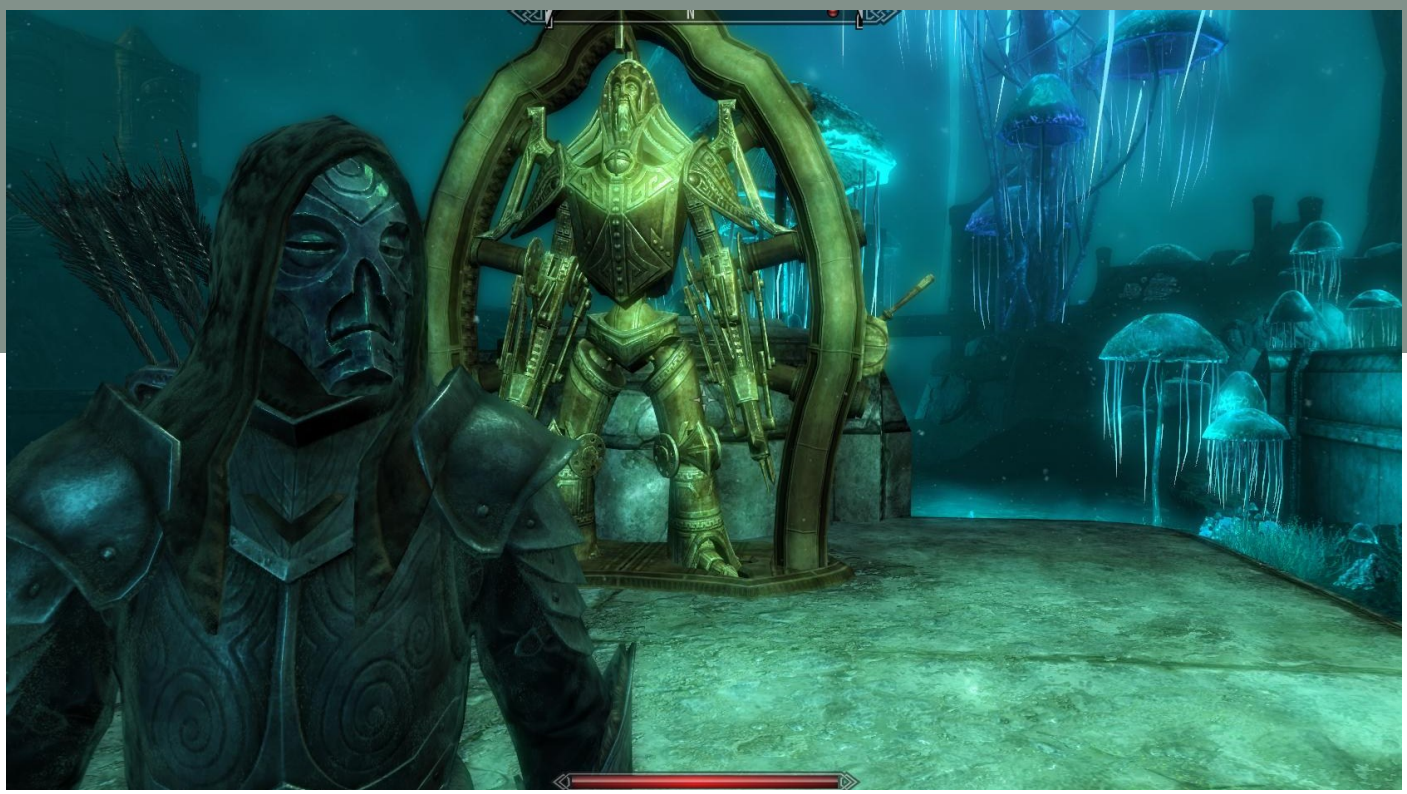
Cesta k odpovediam a desiatky hodín vzdialenému finále vedie cez rôzne mestečká, zasnežené hory a bludiská s pavúkmi a kostlivcami. O úlohy nie je núdza. Jedny sú dôležité, iné v zásade bezvýznamné, ale určite sa hodia na získanie extra skúseností a odmien. Niektoré súvisia priamo s drakmi, ale budete aj pátrať po nezvestných osobách, oslobodzovať zajatcov, či špehovať a lúpiť na diplomatickom večierku. Vydáte sa po stopách stratených artefaktov, absolvujete skúšky do rôznych spoločenstiev, a budete vymáhať dlhy. Niekedy máte možnosť voľby. Je na vás, ku komu sa pridáte a ako vyriešite určité problémy. V istých prípadoch sa vám to môže podariť aj bez násilia, najmä keď máte rozvinutú výrečnosť a vyberáte priliehavé odpovede v dialógoch. Mimochodom, nebuďte prekvapení, keď sa s vami NPC nebudú chcieť porozprávať, kým neukončia konverzáciu medzi sebou. Pri postupe, najmä v bludiskách, často narazíte na nenáročné rébusy. Spravidla treba správne usporiadať symboly na otočných doskách. Riešenie býva ukryté v okolí. Zvyčajne stačí byť len všímavým a dobre sa poobzerať okolo seba.

Hrdina nemá určené povolanie a vyberáte si len rasu s príslušným bonusom. Ako sa bude

Skutočný vek drakov začína

ďalej vyvíjať, závisí na tom, čo a ako často robíte. Platí to nie len v boji, ale aj remeselných zručnostiach a ostatných činnostiach. Môžete ľubovoľne používať luky, meče a kúzla a dokonca ich kombinovať. Postava totiž rovnocenne využíva obe ruky. To znamená, že v každej udrží inú zbraň alebo dve rôzne kúzla. Bez problémov sa vyzbrojíte kombináciou kúzla a sekery, či štítu. Luk sa používa samostatne a vyžaduje dostatok šípov. Čím častejšie sa oháňate mečom, tým zručnejší ste v jedno alebo obojručných zbraniach. O čo viac kúzlite, o to vyspelejší budete v používanej škole mágie. Neustálym používaním prísad na alchymistickom stole vytvoríte účinnejšie odvary a budete zručným alchymistom. Kováčstvo a očarovanie predmetov zaručí majstrovstvo a kvalitnejšiu výzbroj. Ak si obľúbite zakrádanie a lúpeže, bude z vás po čase ideálny zlodej.

Vašu postavu vnímate z pohľadu prvej, ale ak vám to viac vyhovuje aj tretej osoby. Systém boja je jednoduchý. Ľavým a pravým myšítkom používate zbrane a kúzla v príslušnej ruke. Kombinácia myši a klávesy pohybu spôsobí účinnejší útok, ale spotrebúva staminu. Kúzla sa musíte najskôr naučiť z kníh, alebo použijete jednorazové zvitky. Čarovaním sa míňa magická energia. Pri získaní nového levelu hrdinu zvýšite vždy jeden z troch atribútov, zdravie magickú energiu alebo staminu. Všetky sú dôležité, bez ohľadu na to, či sa orientujete na mágiu alebo hrubú silu. Napríklad aj mágovia využijú staminu pri behu a oplatí sa zvýšiť ju aj kvôli maximálnej nosnosti. Nie je nič horšie, ako keď pozbierate v divočine lup a s preplneným inventárom sa ledva pohnete. Každý level hrdinu prináša aj cenný bod na nové perky. Perky sa dajú investovať do súhvezdí, ktoré predstavujú bonusy pre jednotlivé činnosti. Ak radi útočíte z diaľky, hodí sa extra účinok šípov a presnejšie zameranie cieľa. Vylep-



šenia školy deštrukcie spôsobia ničivejšie blesky a ľadové strely s menšou spotrebou magicky. Investovanie do zámočníctva uľahčí odomykanie zámkov šperhákmi.

Okrem bežných schopností si hrdina osvojuje aj špeciálne dračie pokriky. Najčastejšie ich získava z miest sily, kde ich nasaje z rytiny na kamennej stene. Aby boli použiteľné, treba ešte obetovať extrahované duše porazených drakov. Pokriky sa dajú opakovane používať a nevyžadujú magickú energiu, len krátky čas na regeneráciu. Umožnia odhodenie alebo zmrazenie nepriateľov, vytvoria ochrannú formu, vyvolajú búrku či prinútia draka zosadnúť na zem.

Nálezy od byliniek, cez výzbroj, šperky, až po knihy a zvitky sú rozškatuľkované v inventári. Niektoré zbrane majú elementárny alebo iný účinok a postupne sa vybíjajú. Efekt sa obnoví aplikovaním kameňov duše. Používané predmety stačí prekliknúť myšou, zbrane sa priradia ľavej a pravej ruke. Podobným systémom zvolíte aj požadované kúzla, členené do magických škôl. Systém je jednoduchý, ale najmä v boji dosť nepraktický. Keď potrebujete meniť zbrane a kúzla, musíte opakovane otvárať laxný inventár, pracne preklikávať a hrabať sa v záložkách. Boj sa síce pozastaví, takže vám nehrozí náhla smrť, ale niekedy je to fakt otravné. Jedna aktivačná klávesa na favorizovaný predmet nestačí. Problém je aj s predajom prebytkov, ktoré inak spôsobia spomínané preťaženie. Obchodníkov síce nájdete takmer v každej dedine, ale napríklad je veľký problém niekomu predať hodnotné, ale veľmi ťažké dračie kosti. Keď už takého kupca nájdete, nemôžete predať všetko, lebo vás nemá čím vyplatiť.

Nepriatelia sú pomerne bystrí, od Oblivionu sa inteligencia AI rozhodne zlepšila. Stále ich však dokážete zmiasť, keď ich ostreľujete z vyvýšenej polohy, kam sa majú problém dostať. To však pri útoku snežného trola alebo medveďa skôr oceníte. Draci robia nálety a nezáleží na tom, či ich zložíte vy alebo sa zapoja aj domorodci, ktorým netvor pripaľuje obydlia. Odmena v podobe lupu a hlavne dračej duše vždy náleží vám. Pri krádežiach si treba dávať pozor, inak skončíte v cele. Alebo vás domáci začnú mlátiť za to, že ste im zabili sliepku, či ukradli niečo zo stola. Na ceste vás môžu sprevádzať AI spoločníci. Dajú sa im udeľovať jednoduché pokyny. Inak samostatne útočia na nepriateľov. Zriedka umierajú, obvykle sú len nakrátko ochromení a po chvíli sa zotavia a preberú. Veľmi slušne asistujú v tvrdých bitkách a sú schopní podľa uváženia meniť zbrane.

Pohyb v teréne býva miestami ťažkopádny, povrch je veľmi zle schodný a na skalách neraz musíte hľadať iný chodníček. Rýchlejšie sa prepravíte na koni a do vybraných miest rýchlo vstúpite s plateným povozom. Na všetky už navštívené miesta sa okamžite prenesiete pomocou prehľadnej mapy. Zaznamenávajú sa mestá, bludiská, tábory a strážne veže, ktorými je posiata celá krajina. Navyše tam figurujú aj značky úloh, takže viete, kde máte pokračovať.

Na Skyrim sa dobre pozerá, lokality v hre sú spracované veľmi precízne. Tvorcovia vymodelovali rozsiahly kus krajiny, inšpirovanej severskou mytológiou. Exteriéry vypĺňajú najmä ťažko schodné bralá a husté lesy, kde narazíte na rôzne tábory a jaskyne. Niekedy vás zachytí metelica, cestu skomplikuje dážď či sneh, v ktorom som však nevidel odtlačky stôp. Interiéry budov kladú dôraz na detaily, hoci najmä krčmičky vyzerajú dosť podobne. Bludiská majú správnu atmosféru, najmä kobky s trpasličími vynálezmi.

Postavy vyzerajú dobre, ale s jednaním je to už o niečo horšie. Pri chôdzi niekedy pôsobia kŕčovito, jednajú chladne a strojovo. Občas sa zasekávajú a niekedy si všimnete vypadávajúce textúry. Spravidla pomáha reštart. Engine hry je zjavne vylepšenou formou Oblivionu. Výsledkom je slušný vzhľad s relatívne nízkymi nárokmi na hardvér a priestor na disku.

Skyrim je veľkolepá RPG, ale nie jediná, ktorá tento rok bojuje o priazeň hráčov. Pred niekoľkými mesiacmi sme sa presvedčili o kvalitách druhého Zaklínača. Witcher 2 zaváňa novotami a pikantné milostné romance robia hru uveriteľnejšou. Nie je to však na úkor deja a obsahu. Žijúci svet je realistický a postavy majú charizmu. Navyše je kvalitná náplň odetá v pôsobivom grafickom kabáte. The Elder Scrolls V stavia na istotu a pridržiava sa osvedčeného systému z minulosti. V zásade neprináša nič revolučné, skôr menšie inovácie, ktoré ladia s premysleným celkom. Osloví pútavým príbehom a ľahko zrozumiteľnými princípmi. Witcher 2 je skôr hardcore RPG. Skyrim je prístupnejší širšiemu spektru hráčov a hru zvládne každý, kto vie do ruky chytiť myš či gamepad. Skyrim je poriadne rozsiahly. Pri plnení nepovinných zadaní vám zaberie aj viac ako 50 hodín. Navyše po finále môžete dokončiť, čo ste nestihli.

Obidva tituly majú aj svoje neduhy. Witcher 2 vrcholí vlažným finálnym aktom. Skyrim nedosahuje takú hĺbku postáv ako Zaklínač a je plný chýb, vrátane zásadnej, ktorá sa týka hlavnej dejovej línie. Za určitých okolností skrátka nemôžete dokončiť hru. Navyše padá. Na konzolách je zas problém s uloženými pozíciami. Horúca záplata je už našťastie na ceste, takže očakávame zlepšenie. Po zhodnotení všetkých pre a proti si netrúfam dať jednoznačnú odpoveď, ktorá hra je lepšia. A ani nepokladám za nutné o tom polemizovať. Každá hra je iná, niečím výnimočná a obidve budú klenotom vo vašej zbierke.

Skyrim je typickým kusom z dielne Bethesda. To znamená silne návyková vec, kde však musíte tolerovať množstvo chýb. Tie by vám ale nemali brániť v tom, aby ste si hru dopriali. Nezáleží na tom, či ste hardcore hráč alebo nováčik, The Elder Scrolls V: Skryim je RPG pre každého. To najlepšie, čo môžete nájsť pod vianočným stromčekom.

Branislav Kohút

Recenzia - Activision– Akčná - PC, Xbox 360, PS3

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Plusy:

+ SpecOps mód zabaví
+ niekoľko pôsobivých scén v kampani
+ jednoduchý a rýchly gameplay

Mínusy:

- zastaralý engine
- len drobné zmeny oproti predošlým titulom
- kampaň stratila na dynamike
- nevýrazný koniec príbehu
- len malé úpravy v multiplayeri checkpointami

7.5

Ako každý aj tento november Activision prináša nový prídavok do Call of Duty série. Tento rok je to už šieste pokračovanie na rovnakom engine, s rovnakou grafikou, hrateľnosťou a prakticky aj možnosťami. Jediné, čo sa mení, je predaj, ktorý stále stúpa a prekvapivo k tomu sa znižuje reklamná kampaň, ktorá je stále kratšia a ukazuje z hry stále menej. Otázkou je, potrebujete si zahrať aj túto hru, keď ste hrali niekoľko rovnakých už predtým?

Call of Duty sa ušlo tretie a záverečné pokračovanie Modern Warfare podsérie, ktorá si získala hráčov hlavne spádom a vygradovaním kampane rozoberajúcej aktuálne ohrozenia stability sveta. Kampane prvých dvoch hier boli síce krátke, chaotické, ale pôsobivé a kontroverzné misie zaujali a práve oni rozbehli Call of Duty mániu ako ju poznáte dnes. Teraz v tretej časti autori ešte pritvrdili, presunuli celý svet do vojny a budú vás ním prevádzať. Uvidíte zničené veľkomestá, ich monumenty vám budú doslova padať na hlavu, ale hlavne znovu stretnete starých známych vojakov Soapa, Pricea, Sandmana, Yuriho a povediete s nimi finálny lov na Makarova. Popritom si oddýchnete v SpecOps móde a pouličných bojov sa môžete účastniť ešte roky v multiplayerových mapách s množstvami módov.

Oslobodíte svet

Kampaň kopíruje svojich predchodcov, znovu tu máme 5 hodín hry, znovu kombinácie prestreliek, jázd na vozidlách, bombardovaní lietadlom, ale tentoraz už vidieť a cítiť zmenu autorov. Keďže pôvodné Infinity Ward sa prakticky rozpadlo a autori odišli, pôvodná kvalita odišla s nimi. Nové štúdio Sledgehammer Games síce pokračovalo v akčnom recepte, ale až na pár svetlých momentov sa v kampani nezbavíte dojmu nevýraznosti a opakovania toho, čo ste už niekoľkokrát videli. Chýbajú prekvapenia, wow momenty, ako aj novinky v náplni misií a nakoniec aj spád. Určite je však jedna vec, pre ktorú sa kampaň oplatí dohrať, a tou je posledná mi-

sia, v ktorej konečne uzavriete celú Modern Warfare podsériu.

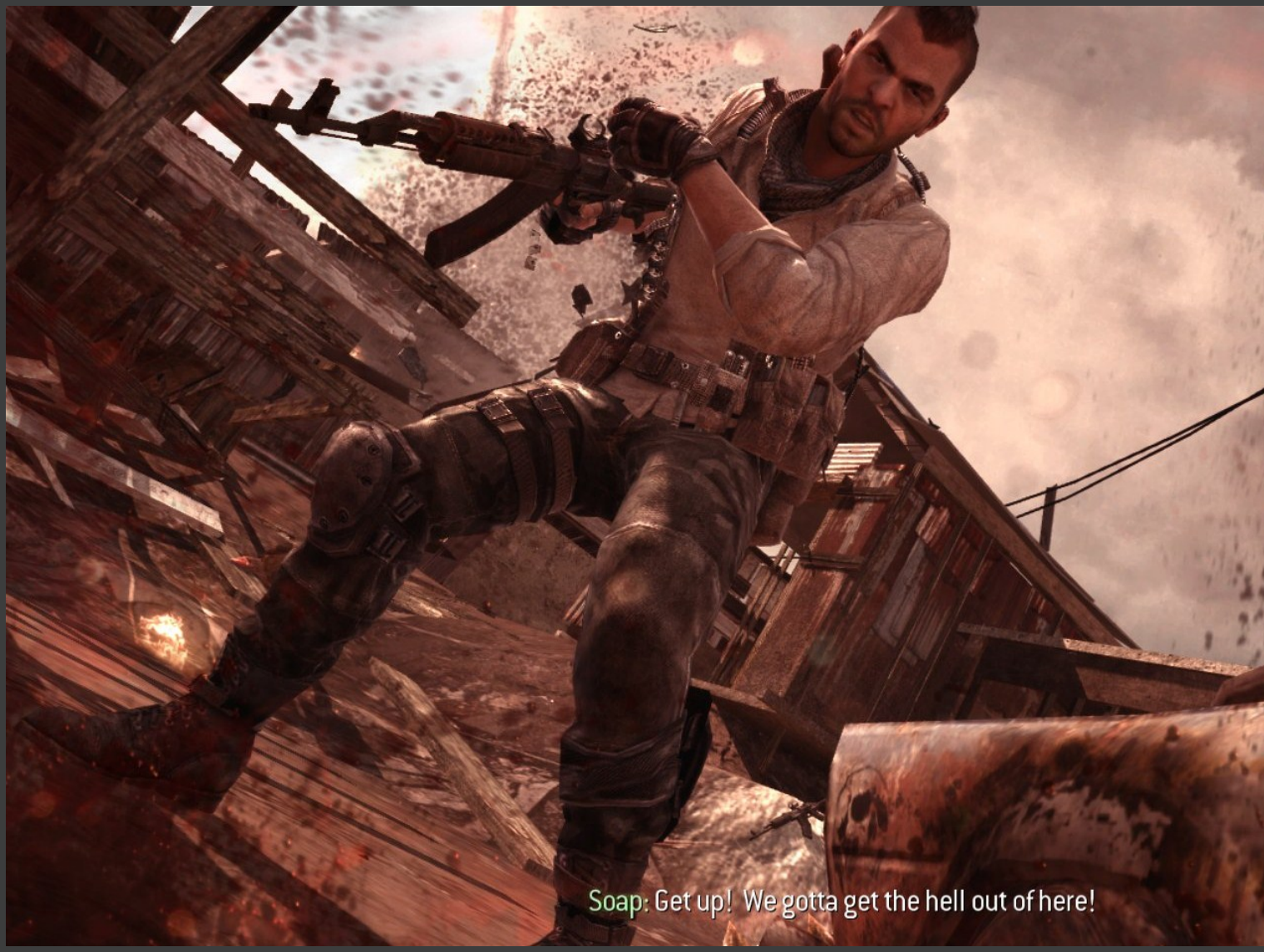
Samotný gameplay zostal rovnaký, máte svoje dve základne zbrane, granáty, nejaké ďalšie potrebné vybavenie a zvyšok už hra vybaví za vás. Povedie vás krížom cez mestá ako New York, Paríž, Praha, prejdete rôzne kanály, dostanete sa do hradu a všade budete likvidovať zakempovaných protivníkov a priebežne vyskakujúcich nepriateľov, prilietavajúce helikoptéry, občas si vystrelíte na tanky, ale ani tentoraz nepreberiete žiadne vozidlá, maximálne im budete obsluhovať zbrane a utekať pred hromadami explózií.

Obtiažnosti kampane sa nemusíte obávať, ak si chcete skutočne zastrieľať, doporučujeme najťažšiu, ostatné sú viac menej len prechádzka vojnovou zónou, kde sa len občas stačí ukryť, aby vám červený filter na obrazovke zmizol a znovu ste mohli prakticky aj bez zameriavania likvidovať stovky vybiehavajúcich protivníkov. Zo začiatku je to zábavné, postupne však stále otravnejšie. Spracovaním by sme čakali v poslednej časti bombastické vyvrcholenie, ale dočkali sme sa najslabšej kampane v sérii, bez dostatočne vygradovaného záveru, príliš zničeného sveta, ktorému jednoducho neuveríte a len priamočiareho príbehu, ktorý by sa ako keby nechcel stratiť v tom chaose, čo zanechali prvé dve časti a ponúkol čistý lov na Makarova.

Ak vám kampaň nesadne, určite skúste doplnkový SpecOps, ktorý je už neoddeliteľnou súčasťou Modern Warfare a ponúka skutočne oddychovú zábavu. Znovu môžete hrať sami alebo s priateľom kooperačne. Buď sa nepriateľom postavíte v rozsiahlej ponuke postupne sa odomykajúcich máp Survival módu založených na obrane a postupnom kupovaní stále lepších zbraní, alebo sa pokúsite prejsť 20 misií na čas a na body. Môžete si vybrať svoju obtiažnosť a skúsiť misie prejsť najrýchlejšie a najefektívnejšie.

Vojna sa skončila, boje pokračujú

Multiplayer je hlavnou devízou Modern Warfare 3 a vďaka nemu sa hra bude hrávať celý nasledujúci rok. Aj v tomto prípade sa koncept zachováva a autori sa snažia meniť čo najmenej, aby pokazili čo najmenej. Multiplayer tak ostáva pre 18 hráčov, bez vozidiel a umiestnený hlavne v úzkych uličkách zničených miest, tovární, prístavov. Oproti Battlefieldu, kde bojujete vo vojnách na rozsiahlych bojiskách v pomalších bojoch, toto sú stále malé prestrelky v uliciach, ale sú akčné a rýchle a sú presne to pravé, čo nenáročný hráč potrebuje. Navyše multiplayer nevyžaduje žiadnu spoluprácu, žiadne zložitejšie taktiky, len rýchle útoky, využívanie perkov, strike balíkov, killstreakov a všetkého, čo ste si postupne v danom zápase alebo postupne na svojej postave odomkli.



Multiplayer má 16 máp, na ktorých si zahráte 10 štandardných módov siahajúcich od Deathmatchu, cez TeamDeathmatch až po CTF a šesť ďalších módov s mierne upravenými pravidlami napríklad na infikovanie zombíkov alebo ovládnutie bojiska rôznymi zbraňami. Podobne ako minule samotné classy nie sú pevne definované a viac menej si pre svojho vojaka len vyberáte zbrane, môžete prideliť perky a ďalšie bonusy, vďaka tomu si z postavy spravíte skutočného útočíka, snipera, raketometčíka alebo aj čiastočne kombinovaný class.

Celý multiplayer teraz dopĺňajú štatistiky, rebríčky, ukladanie odohratých zápasov, popis máp, zbraní a všetko, čo by ste mohli potrebovať. Activision na to vytvoril Elite aplikáciu, v ktorej si to všetko môžete pozrieť, či už priamo v hre, alebo neskôr na webe a na mobiloch. Časť z možností však nie je zadarmo a firma za možnosti ako turnaje o ceny, levelovanie vášho klanu, stratégie od expertov, viac miesta na videouploady alebo prístup na Elite TV žiada ročný poplatok.

Čo je ale pozitívne a na Call of Duty nezvyklé, servery fungujú naplno už od začiatku, bez problémov sa dá pripojiť a väčšie problémy nie su hlásené zo žiadnej platformy. PC verzia má server browser s filtrami (kde sú však až podozrivo prázdne servre), pridaná je LAN hra, systémová konzola a všetko, čo by ste od multiplayeru na PC potrebovali, teda až na Elite systém, ktorý na PC ešte nefunguje. Spustený by mal byť v priebehu decembra.

Vizuál zastal v čase

Vizuálne Modern Warfare 3 nevyzerá zle, ale po šiestich rokoch napriek malým updatom už engine viditeľne zastaráva. Na animáciách, efektoch aj hrateľnosti sa podpisuje zub času. Za dňa síce oku ulahodia niektoré katastroficky spracované scenérie, ale v temnejších oblastiach alebo nočných misiách, ktorých je viac ako dosť, už absentuje moderný svetelný engine a tak deformuje vizuál a vytvára príliš plochý svet. Na druhej strane majiteľov slabších počítačov môže potešiť rýchlosť starého enginu a hráčov konzolách napriek subHD rozlíšeniu rýchly framerate pohybujúci sa na 40 až 60 fps. Je však trochu otázne, prečo Modern Warfare 3 nedostal

3D, keďže Black Ops ho mal a aj tu by bol bonusom pre majiteľov 3DTV.

Napriek niektorým pôsobivým predskriptovaným deštrukciám a neustálym dávkam explózií sú samotné levely príliš statické a rozstrieľať sa dajú len drobnosti. Explózie a dym síce vytvárajú atmosféru bojov, ale pri čakaní na to, kedy ďalší zo stoviek nepriateľov vystrčí hlavu spoza svojho krytia, si nie je možné nevšimnúť, že nerozstrelíte prakticky nič. AI v hre je minimalistická podobne ako v predošlých častiach a spomínané krytie a občasné bežanie vpred je ich kompletná ponuka. Minimálne je však pozitívne, že sa už autori naučili spawnovať protivníkov mimo vášho zorného poľa.

Z technologického hľadiska ťažko po vydaní Battefield 3 niečo v Modern Warfare 3 vyzdvihnúť. Ako grafika a rovnako ani zvuková stránka nie je dostatočná, aby siahla na konkurenciu. Ponúka však slušný štandard a akčná hudba doplňaná o hlášky spolubojovníkov a streľbu pekne zapadne do bojov okolo vás.

Je nutné bojovať aj v tejto vojne?

Odpoveď nie je jednoznačná, celkovo Call of Duty Modern Warfare 3 končí ako decentná akcia, síce recykluje to isté, čo niekoľko predchádzajúcich dielov stále dokola a prichádza bez výraznejších zmien, ale ak vám tento štýl vyhovuje, určite sa zabavíte aj teraz bez ohľadu na hodnotenia v recenziách. Na druhej strane, ak vás však už v posledných hrách začalo nudiť mlátenie prázdnej slamy - behať po rovnakých mapách, hrať rovnaké módy a sledovať do nezmyselných extrémov gradovaný príbeh - tak už je ten správny čas prejsť na inú vojnovú sériu.

Je veľkou škodou, že autori pokrok série výrazne zanedbali. Napriek masívnym ziskom neinvestujú do vývoja hrateľnosti ani technológií, každý ďalší diel stále viac a viac pripomína obyčajný balík máp, ktorý sa autori snažia predať za 60 eur. Po šiestich rokov však už tá istá ponuka, hrateľnosť a vizuál neponúka rovnakú hodnotu.

Nové pokračovanie Call of Duty na budúci rok je už ohlásené a uvidíme či konečne niečo zmení. Zatiaľ si pozrime malú štatistiku vývoja série v našich recenziách - Modern Warfare 1 - 9.5, Modern Warfare 2 - 8.5, Modern Warfare 3 - 7.5.

Peter Dragula

Recenzia - Namco Bandai - Akčná - PS3, Xbox360

ACE COMBAT - Assault Horizon

Plusy:

+ strhujúce dogfighty
+ bombardovanie
+ zapojenie vrtuľníkov a bombardérov
+ mapy reálnych miest
+ online co-op a Capital Conquest mód

Mínusy:

- familiárna stavba kampane
- nízky počet misií za vrtuľníky
- multiplayer stráca na atraktivite pomerne rýchlo
- ovládanie vrtuľníkov

8.0

Kazutoki Kono hovorí, že kriesiť by mali práve tí, ktorí sa pričinili o ničenie. Producent Ace Combat vie, o čom hovorí, keď po dokončení piateho dielu dal od série ruky preč. Z hangárov Namco Bandai na sklonku novej generácie vyletel šiesty diel leteckej akcie s nablýskanou grafikou, ale na obsahu sa odrážala unavená schéma a stavba misií. Ako osamelý orol strážil vzdušný konzolový priestor a je to až Assault Horizon, ktorý svojho predchodcu posiela jednou raketou k zemi.

Kono musel napozerať obrovské množstvo akčných filmov a odsledovať, čo robí veľké akcie Veľkými akciami. Ak vystrelíte raketu na kilometer vzdialený cieľ, asi ťažko sa vám dvihne adrenalín. Ak vypustíte bombu a tá voľným pádom zasiahne pozemné hangáre skôr ako stihnete k nim priletieť, asi ťažko budete hovoriť o veľkom zážitku. Boje vo vzduchu na stíhačoch boli doteraz také. Zamerať, vypáliť, prepnúť cieľ a opakovať. Nie v Assault Horizon. Ace Combat sa stáva hrou s najosobnejšími dog fightami v histórii.

A oceľ roní olejové slzy

Namco Bandai od začiatku vsádza všetko na Steel Carnage. Riskantný krok pomerne rýchlo naberá spád a strhujúce momenty nenechajú na seba čakať. Dog fighty sa tak odohrávajú pred očami, doslova môžete vidieť každý jeden vypálený projektil ako ešte za horúca trhá plášť SU-27 pri invertovanom G. Drak sa rozpadá, krváca olejom, výhľad zahaľuje hustý čierny dym až nakoniec explózia amputuje krídla a zlomí trup ako zápalku. K dokonalej scenérii chýba už len katapultovaný pilot.

Divadlo vojny v Ace Combat: Assault Horizon tak dostáva intímnejší rozmer a tomu sa podriaďuje aj AI. Vybrané ciele – predvoj elitnej letky – zostrelíte na diaľku. Veliteľov musíte dostať práve v dog fightoch. A pri tých obratoch a loopingoch to často nie je hračka.

Dostať sa na chvost a z bezpečnej vzdialenosti zahájiť naháňačku (zatlačením oboch triggeroch súčasne), chce trochu cviku. Poloautomatizovaný systém vás navedie na dráhu letu cieľa, priblíži obraz tak, aby ste videli nepriateľa a pomocou forsáže a brzd sa snažíte udržať lietadlo v kruhu, ktorý predstavuje percentuálnu úspešnosť zásahu. Protivník sa pochopiteľne zo smrteľného zovretia prenasledovaného snaží všemožnými manévrami striasť. Ak nedokážete zareagovať rýchlo a udržať letové tempo so súperom, strasie vás a prudkou kobrou sa dostane na vašich šesť hodín.

Z prenasledovateľa je prenasledovaný. Súboje s veliteľmi letiek sú mimoriadne vzrušujúce a často aj vyčerpávajúce. V zápale vojny jeden dog fight strieda druhý a dokonca v rýchlom slede, ak sú nepriatelia blízko, môžete z jedného cieľa preskočiť na druhý alebo zlikvidovať štyri lietadlá naraz špeciálnymi raketami. Dog fighty vďaka tomu, že sú riadené a skriptované, často vedú pomedzi výškové budovy. Užijete si strmhlavé nálety nad Pentagonom, okolo najdrahšieho hotela v Dubaji, nad diaľnicou. Autori si dovolili pohrať sa s predpripravenými scenármi, kedy vybuchuje pod vami rafinéria, kolabujú budovy alebo sa narúša statika výškových žeriavov a prelietate medzi padajúce konštrukcie.

Call of Combat

Od klasických súbojov vo vysokých výškach, sú práve tieto pri zemi tým najcennejším, čo v Assault Horizon nájdete. Samozrejme, ortodoxným nemusí tento systém vôbec sadnúť, ale bohužiaľ iným spôsobom sa lietadlá nedajú alebo len veľmi ťažko zostreľujú. Na výber nemáte, misie pre dog fighty sú navrhnuté tak, aby ste reagovali rýchlo a zničili bombardéry skôr než priletia nad mesto, prenasledovať vystrelené rakety hromadného ničenia alebo dôležité ciele. Sú to práve tieto misie, kedy by sa hodilo ovládanie wingmanov. Vo vzduchu nie ste sami, ale väčšinu práce odkrútite vy a to aj vtedy, ak vám majú strážiť chrbát a vy potrebujete do 30 sekúnd poslať k zemi bombardér s extrémne výbušným nákladom ohrozujúcim pristávaciu plochu na letisku. Na wingmanov sa nedá spoľahnúť. V tomto veľmi pomáha ponuka online co-opu, kde môžete prejsť všetky misie z kampane.

Ace Combat používa po prvýkrát reálne mapy a vy skutočne lietate nad Washingtonom, Dubajom, Miami a ďalšími. A nie sú to iba skutočné reálie, ale aj story, v ktorej Američania a Rusi spájajú sily v operácii s cieľom zabrániť puču a prevratu v Rusku. Assault Horizon tu má aj ďalšie novinky, nelietate iba na stíhačkách, ale vyskúšate si, aké to je sedieť na mieste gulometčíka, bombometčíka, aj aké to je ovládať vrtuľník.

Rýchla výmena rolí a postáv v príbehu robí kampaň veľmi sviežou a napriek tomu, že sa opakuje história s pristávaním, vzletom z letiska, je to práve zmena strojov, kvôli ktorej nemá šancu stratiť na atraktívnosti. Puritáni isto zareptajú, že tu chýba tankovanie počas letu. Príležitosť bola, ale autori ju nevyužili. Kampaň vo veľkom pripomína ktorúkoľvek inú veľkú FPS akciu. Po prvýkrát máte skutočne pocit, že to nie je iba o stíhačoch, ale že vo vojne zohrávajú svoju rolu aj vrtuľníky a dokonca aj oddiely mariňákov, ktorých podporujete zo vzduchu a sledujete z blízka ich počínanie pri obsadzovaní lode.

Online forsáž

Kampani možno vyčítať iba jediné, vrtuľníky si neužijete tak ako by ste dúfali a aj podporné role sú odbité jednou či dvomi misiami, pričom kobercovému náletu na krídle B2 sa nevyrovná ani prelet popod most alebo potápanie lodí guľometom. Z veľkej miery sa zameriava iba na útočný charakter, špionážne misie (čo by som dal za SR-71 alebo U2), extrakcia na vrtuľníkoch alebo stráženie priestoru tak dáva prednosť rýchlemu spádu a pomerne vysokému tempu diktovanému ráznemu zadaniu misií. Tradičné brifingy nahradila jednoduchá obrazovka s výberom strojov a ich výzbroje a po dokončení misií sa už nedívate na priebeh s drôtenými modelmi, ale len strohé vyhodnotenie.

Na strane multiplayeru Project Aces kombinujú všetky triedy leteckých strojov do módu Capital Conquest, ktorý je

aj nahrávanejší. Nájdete tu aj tradičný Deatchmatch či tímový boj o základne Domination, ale prvý menovaný otvára bojisko vrtuľníkom, stíhačom aj bombardérom. Cieľom je oslabiť súperovu po zuby ozbrojenú bázu sériou náletov. Výber stroja tak trochu pripomína kit alebo class, ak chcete. Môžete brániť vzdušný priestor, sústrediť sa iba na kobercový nálet alebo pomaly z diaľky využívať vrtuľník. Samozrejme, hrozí, že vás môže zostreliť Migina, ale od toho je tímová taktika. Boje maximálne 16 hráčov majú úplne odlišnú dynamiku aj dog fighty sú oveľa uspokojivejšie. Aj keď je nastavená štedrá hodinka na jedno kolo, obvykle sa pri dobrom tíme rozhoduje do troch štyroch minút.

Za zostrelené ciele kumulujete peniaze na nákup skillov a vylepšovanie svojho profilu. Jednou zo zaujímavostí je zdieľanie skillov v rámci letky. Ide o také veci ako automatické zahájenie protiútočného manévra, zvýšená maximálna výška u vrtuľníka, účinnosť kanónu alebo jeho rýchlejšie chladenie. Aby sa zamedzilo znevýhodňovaniu nových hráčov, po získaní 100 000 bodov, stratia efekt. Multiplayer znie zo začiatku zaujímavo, ale veľmi rýchlo stráca gule. Je výdatným doplnkom, ale jeho obsah dlho neudrží pozornosť.

Ace Combat: Assault Horizon je najlepším dielom v sérii a vôbec najkvalitnejšou leteckou akciou, akú si môžete dopriať. Project Aces nesklamali a i keď pod novinkami je badať tradíciu a rokmi overenú kostru, to, čo nesie, sa len tak nevidí každý deň. Dog fighty sú dychberúce a používanie veľkého množstva časticových efektov pomáha vytvárať drsnú atmosféru vojny. Snaha o priblíženie k moderným akciám sa nedá prehliadnuť, no tu sa bojuje vo vzduchu a tam hore ešte nikdy nebolo tak horúco ako práve teraz.

Pavol Buday

Recenzia - EA - Racing - PC, PS3, Xbox360

Need For Speed The Run

Plusy:

+- pohodový soundtrack
- pestrý vozový park
- nápad s cestou krížom cez Ameriku
- rozmanité trate

Mínusy:

- plávajúca kamera
- absolútne žiadna sloboda mimo asfaltu
- sekvencie mimo auta a silne naskriptované súťaže
- nulová pridaná hodnota po dohraní

5.0

Je to až k neuvereniu, ale aktuálny diel série Need For Speed je osemnástym v poradí. EA rok čo rok od debutu v 1994 prináša novú časť, pričom sa snaží udržať niekde na pomedzí skutočného jazdenia a zábavy s exotickými vozmi v garáži, ktoré tvoria gro hry. Napriek zmenám, stovke miliónov predaných kópií a nedávneho rozdvojenia osobnosti série je preferovaná trhom práve tá jednoduchšia, nenáročná odnož.

EA si dovoľuje experimentovať, čím sa mení tvár Need For Speed prakticky každým rokom. Odpoveďou na módnu vlnu reaguje, ale neudáva tempo a už vonkoncom nie trend. Need For Speed je stále sezónnou záležitosťou. Pri Fife alebo NHL budú pravidlá stále rovnaké, vždy budete hrať na rovnakých štadiónoch s rovnakým počtom hráčov. Čakať v športe prevratné zmeny, je čisté bláznovstvo. The Run na to ide inak a za túto odvahu patrí EA obdiv, čím nechcem povedať, že je to správny krok.

Need For Speed: The Run ide na to z opačného konca. V racingoch jazdíte obyčajne do kola atď. Nie v The Run, žiadne okruhy, žiadne licencované trate, iba šprinty a preteky z bodu A do bodu B. A to všetko obalené lacným závanom príbehu o drsnom vodičovi, ktorý je po krky v problémoch a v poslednej chvíli mu pomôže hriešne sexi červenovláska s ponukou, aká sa neodmieta. Vraj ak príde ako prvý z 200 pretekárov zo San Francisca do New Yorku so zdravou kožou, zbaví ho dlhov a ešte k tomu prihodí čiastku z 25 miliónov dolárov.

Hovorme tomu skriptfest

Od prvého preteku až do posledného je NFS The Run výsmechom tradičného jazdenia. Všetko je predskriptované, predpripravené a naaranžované tak, aby ste sa kochali, dívali a potom nadávali, pretože jednotlivé preteky nemožno hrať po svojom, iba tak ako ich navrhli autori. Časté reštarty a používanie vracania sa k checkpointom, sú denným chle-

bíčkom ilegálneho pretekára. Bežná premávka je ako magnet, objavuje sa na horizonte, teleportuje a ako náhodou vybieha z bočných ulíc priamo pod kolesá vášho auta v plnej rýchlosti.

Poviete si, veď je tu krajnica. Vybehnete o kúsok ďalej od asfaltu a hra vás vráti na checkpoint, zavadíte o mantinel, rozbijete sa. Naberiete auto zozadu, spomalíte, AI vám ujde a už ju nedoženiete. Súperi sa snažia za každú cenu vytvárať dojem vyrovnaného preteku a tak vás slušne počkajú, spomalia, ak zle vyberáte zákruty a pod. Fungujú však podľa scenára a do cieľa niekto musí od istého momentu dôjsť, ak ich necháte, budú to práve oni. O voľnosti počas preteku nemožno hovoriť, napätie nie je budované agresívnou AI, ale skôr časovým limitom.

A ak to nebude premávka, do stavu zúrivosti vás dostane polícia, ktorá vám do cesty postaví aj zátarasy z vlastných áut. Učiť sa trate, resp. odkiaľ vybehne auto, je nemožné, mení sa vzorec a niekedy na rovinke nestretnete ani jeden nákladiak, inokedy ich nebudete mať ako predbehnúť, pretože zaberajú oba pruhy a krajnica vás pošle... na checkpoint. A keď už prečítate hru a začnete hrať podľa jej pravidiel, príde úder pod pás. Každá trať je extrémne krátka, po dvoch-troch minútach ste na jej konci. Žiadne 15-minútovky, dlhé prechody alebo nedajbože absolvovanie celého prechodu v Koloradských horách.

So zviazanými rukami

Trate vedú cez rôzne klimatické podmienky, od vyprahnutej Nevady, cez Las Vegas, do Chicaga a potom okolo skál, do polí, metra, rozostavanej diaľnice a pod. Než sa ich nasýtite, ste vhodení do inej lokality a potom do ďalšej a pod. Ak ste

už niektorý z trailerov videli, tak o akčné scény nie je núdza, rôzne dlhé skoky, brutálne skratky cez staré nepoužívane šachty, off road kľukaté cestičky bez mantinelov vysoko v horách, lenže lavínovú scénu zažijete iba raz. Žiadna piesočná búrka, padajúce kamenie, tornádo ani padajúce domy.

EA s Need For Speed: The Run ako keby len testovali publikum, či je pripravené na akčný náboj a bojí sa zájsť ďalej. Keď už po vás môže páliť v meste vrtuľník a naberie vás súprava metra, prečo by nemohla kolabovať baňa? Lokality sú veľmi dobre vybrané, líšia sa farebne a v racingoch by ste takú variabilitu hľadali márne. A to platí aj o vozovom parku, kde nájdete všetko od muscle áut, cez japonské importy, európske hatchbacky a superžihadlá vrátane dravej Zondy a namydleného Porsche RSR. Vybrané majú dokonca aj verziu NFS, ktorá je poriadne vytunená. A čo sa týka úprav, tak si vyberiete farbu a nanajvýš zopár bodykitov.

Počas príbehovej časti nemáte veľa na výber, na benzínových pumpách si mô-

žete vybrať, čo vám hra ponúkne. V Challengoch, čo sú scenáre z kampane ušité na mieru predvoleným autám, máte väčšiu slobodu pri výbere vozidiel. Hlavný mód The Run máte zdolaný približne za 6 hodín (ak si odmyslíte reštarty, časté cutscény a loadingy, tak mne po dohraní indikoval čistý čas 2:16 hodiny). Z veľkej miery platí, koľko hráte, toľko aj čakáte pri menu, nahrávaní a loadingoch.

Vôbec po prvýkrát sa v EA rozhodli, že vystúpite z auta a v sérii akčných scén dopĺňajúcich dramatický útek z východu na západ doplnia sekvencie na vlastných nohách. Nejde o nič iné iba o sériu QTE, takže žiadne voľné pobehovanie po meste alebo strieľanie. Z veľkej miery sa Need For Speed: The Run hrá ako autodráha, nedovolí vám vyjsť z koľají a máte len slabé pole pôsobnosti, čo je trochu paradox, pretože Autolog sleduje časy a rovno ich porovnáva s vašimi priateľmi. O znovuhrateľnosti nemožno hovoriť, pokiaľ nechcete zdolať challenge na platinu, inak sa k príbehovej časti nevrátite. A čo ďalej? Splitscreen v hre nenájdete, takisto ani možnosť namixovať si vlastný koktejl tratí, iba multiplayer pre 16 hráčov nadelený do niekoľkých playlistov podľa tried áut (NFS, superautá), ktoré sa odomykajú plnením úloh (predbiehaním napr. bez nitra).

Rozbitá cieľová rovinka

Need For Speed: The Run beží na FrostBite Engine 2, čo je technológia, ktorá poháňa aj Battlefield 3. Dobre sa na ňu pozerá, grafika nie je sterilná, ale bohatá na objekty a hĺbku. Nie je to špička, ale máte pocit, že cesty sú naozaj dlhé a vlnia sa ďaleko za horizont, kam sa však nikdy nepozriete, pretože sú extrémne krátke. Tým najhorším je však spolu s jazdným modelom na úrovni pokazenej autodráhy hlavne kamera, ktorá za autom pláva podľa rýchlosti a maže akýkoľvek náznak rýchlosti. Pri brzdení zoomuje, pri prudkom vyberaní zákrut sa zase posúva do protismeru a vy tak korigujete chybu kamery a nie vašu. Ak si ju prepnete na kapotu, zase nič nevidíte, kde stoja hliadky, kde sú zátarasy, prípadne či nejde auto oproti. Po zvukovej stránke znie The Run nahnevane a podobne ako Unleashed 2 sú autá prefackané a majú dravý prejav. Soundtrack sa zbavil punkovej a metalovej nálepky a ponúka príjemné skladby vhodné do Road movie.

Hollywoodsky prístup sa Black Boxu vymkol spod kontroly. Vzrušujúca jazda zo San Francisca do New Yorku je nepríjemne prerušovaná loadingami, vlečie sa a akákoľvek snaha o vybudovanie drámy je pochovaná. Na kontrolované a skriptované monumentálne sekvencie tu máme MotorStorm a Split Second. Vodič mimo auta je krokom vedľa, rovnako aj hranice spútavajúce hráča a oberajúceho o akúkoľvek slobodu. Need For Speed: The Run je akčnou atrakciou so silne prchajúcim obsahom a frustrujúcou hrateľnosťou.

Pavol Buday

Sn

iper Ghost Warrior 2

Recenzia - 343 Industries - Akčná - Xbox360 - Kinect

Halo Combat Evolved Anniversary

Plusy:

+ co-op
+ nová grafika a prepínanie vizuálu
+ multiplayer so širokými možnosťami
+ exteriérové misie

Mínusy:

- extrémne zlý dizajn misií v interiéroch
- backtracking

7.0

Mnohí tvrdia, že kedysi bolo všetko lepšie. Lacnejšie mlieko a rožky, čistejší vzduch, menej uponáhľaná doba, práca pre každého, kvalitnejšie výrobky, lepšie hry. Pri tom poslednom sa pristavme. Lekárničky, žiadne vodenie za ručičku, obmedzená munícia, absencia nápomocného cover systému, pravá hard-core hrateľnosť. Je to naozaj tak? Skutočne boli hry kedysi až o toľko lepšie? Desiate výročie vzniku HALO a s nim súvisiaca remasterovaná edícia nám skúsi priniesť odpovede na všetky naše otázky.

Svojho času, presnejšie v roku 2001, priniesllo Halo do digitálneho sveta malú revolúciu. Jednalo sa o totiž launch titul novej konzoly (Xbox), so skvelým predajom (5 miliónov). Kombinácia epického príbehu s vyváženým gameplayom zaradila Halo medzi nesmrteľné klasiky. O desať rokov neskôr, pod taktovkou 343 Industries vzniká remake legendy, Halo: Combat Evolved Anniversary, s upraveným enginom a vylepšenou v hrateľnosťou.

Master Chief sa narodil ako obyčajné dieťa na jednej z okrajových planét ľuďmi ovládaného vesmíru. Vtedy ho, samozrejme, ešte nikto nevolal Chiefom, pre svoju rodinu a priateľov to bol jednoducho John. John sa vďaka rodeným predispozíciam stal adeptom pre tajný program pozemskej vlády, v ktorom hrali hlavnú úlohu genetické modifikácie a tvrdý vojenský výcvik. Neskôr John dostáva technologicky vyšpičkované MJOLNIR brnenie a z extra silného vojaka sa stáva takmer nadčlovek. Ako jeden zo Spartanov je nasadzovaný tam, kde to situácia najviac vyžaduje a pre pretrvávajúcu vojnu s nepriateľskou rasou Covenantov takéto situácie nastávajú v podstate bez prestávky.

Toľko k predstaveniu hlavného hrdinu. Vojna s Covenantmi už trvá niekoľko rokov a po útoku na planétu Reach uniká Master Chief na palube krížnika Pillar of Autumn zo sústavy, aby sa po hyperskoku ocitol v neznámej časti vesmíru, ktorej dominuje podivný objekt prstencového tvaru - Halo. S Covenantskými prenasledovateľmi za chrbtom pristávajú ľudia na prstenci, ktorý bol zjavne vytvo-

rený dávno vyhynutou civilizáciou, pričom účel objektu ostáva dlho neodhalený. Keď však Covenanti hnaní náboženským fanatizmom z útrob prstenca vypustia tretiu rasu, parazitické stvorenia známe pod menom Flood, začína byť na Halo skutočne horúco. Johnovi sa nakoniec podarí zistiť, že prstenec je zbraňou, ktorá má Flod zastaviť raz a navždy. Neznáma civilizácia miesto priameho zničenia Floodu vymyslela účinnejší spôsob likvidácie. Vyhladujú parazitov tým, že v celej galaxii naraz vyhubia ich potravu. Všetko živé. (Aj) Ľudí.

Príbeh Halo skutočne patrí k tým najepickejším zápletkám v hernom priemysle. Na motívy hry bolo napísaných už deväť kníh, ktoré sa radia k tomu najlepšiemu, čo v žánri military sci-fi existuje. Halo univerzum je natoľko pohlcujúce, že kto mu raz prepadne, už je navždy „stratený“ a na tom nič nemení fakt, že pôvodná zápletka má už 10 rokov.

Ako FPS akcia priniesla séria taktiež niekoľko (r)evolučných krokov, ktoré dnes pokladáme za samozrejmú vec, napríklad frekventované používanie vozidiel. Brnenie master Chiefa má ochranný štít, ktorý sa automaticky dobíja, avšak pri zlyhaní štítov Johnovi rapídne klesá aj zdravie a na jeho doplnenie už budete potrebovať klasické lekárničky. Rovnako „zastarale“ (v tom dobrom zmysle) pôsobí aj fakt, že základná zbraň nemá nekonečnú muníciu. Všeobecne sa ani nedá hovoriť o základnej zbrani, pretože vojak naraz odnesie len dva kusy, či už pozemskej (pištol, samopal, brokovnica, raketomet, sniperka) alebo Covenantskej (plazmová puška, needler atď.) výzbroje a tak budete zo zeme zdvíhať to, čo je práve po ruke.

Šetrenie nábojov, hlavne do tých „lepších“ zbraní je bežné a najmä na vyšších obtiažnostiach budete musieť premýšľať, koho čím zabijete. Klasické zbrane sa viac hodia na covenantskú zberbu, Floodom infikované torzá naopak vykazujú menšiu odolnosť voči brokovnici.

Okrem toho v tuhých bojoch dobre poslúžia aj granáty a power-upy brnenia (superštít, neviditeľnosť). Všetko spolu to vytvára nezameniteľnú atmosféru, ktorú by sme mohli bez výčitiek nazvať ako old-school. Prostredia, do ktorých sú zasadené levely kombinujú interiéry a exteriérové priestranstvá, často využívajúce na presun vozidlá. Voči exteriérom nemáme žiadne výhrady, spojenie FPS a ovládateľných vozidiel funguje rovnako dobre ako pred 10 rokmi a keď budete jazdiť v džípoch, vznášadlách, tankoch alebo nepriateľských stíhačkách, bude to rovnako kvalitná zábava ako kedysi.

Problém nastane, keď z vozidla vystúpite a budete musieť absolvovať prechádzku v interiéri. Vo vnútri Pillar of Autumn, Covenantskej lode, podzemných základní a podobne prídete na to, že to, čo možno bolo cool pred 10 rokmi a čo dnes často mylne označujeme „voľakedy boli hry lepšie“ v plnej (ne)kráse vypláva na povrch. Neskutočne nudný dizajn inte-

riérov, zložený z opakujúcich sa chodieb a nezmyselne navrhnutých pravouhlých miestností (načo by preboha v kozmickej lodi boli kilometre chodieb, ktoré nemajú žiadny využitie?) vás rýchle presvedčia o tom, že z neba padajúce vybuchujúce vrtuľníky nie sú tým najhorším dizajnérskym prehreškom v histórii. Aby sa to celé ešte zhoršilo, takmer každý interiérový level budete prechádzať dvakrát, raz na ceste tam, druhykrát na ceste späť.

Azda najlepším príkladom zlého level dizajnu je Knižnica, kde sa cez nekončiace jednotky Floodu pokúšate prebiť na druhú stranu komplexu. Toľko rovnakých miestností ste za svoju hráčsku kariéru garantovane ešte nevideli a level, ktorý nebol obľúbený už v pôvodnom Halo sa stane vašou nočnou morou. Pokiaľ v prvých dvoch troch miestnostiach budete s Floodom bojovať, v ďalších sa budete snažiť zabíjať iba nevyhnutné ciele a koniec sa zmení na čo najrýchlejší útek z opakujúceho sa knižničného pekla.

Zhruba polovica z desiatich príbehových misií (priemerne cca 45 minút každá) vás bude skôr otravovať ako baviť, jedinou záchranou je pridanie online co-op režimu, takže utrpenie budete môcť rozdeliť medzi vás a ďalších troch kamarátov. Čo už je, samozrejme, oveľa znesiteľnejšia porcia. Okrem toho hra umožňuje aj lokálny scplitscreen co-op.

Halo je takmer zaručenou značkou v kategórii multiplayeru. Inak tomu nie je ani v Anniversary, ktorý si berie technologický základ z Reach, na ktorom úspešne stavia a prináša tie najlepšie mapy z Combat Evolved. Ak máte radi rýchle akčné súboje bez potreby veľkého plánovania a strategického uvažovania a lá Quake či UT, je Halo presne pre vás. Zbesilé prestrelky, skákanie a vozidlá, Forge režim na vytváranie vlastných filmečkov, vizuálne upravovanie vojakov, dokonca aj Firefight (obdoba Hordy z Gears of War), jetpacky a ďalšie špecialitky z Reachu dajú rýchlo zabudnúť na horor z Knižnice.

343 Industries do hry zabudovali zaujímavú možnosť prepnúť si kedykoľvek počas hrania nový (resp. upravený) engine a staré zobrazenie i zvukový podmaz. Pri zverejnení tejto funkcie som si aj ja osobne myslel, že to nemôže byť nič svetoborné a nebudem to používať viac ako jedenkrát, opak je

však pravdou. Až do posledného výstrelu som si celkom pravidelne oba režimy prepínal a zisťoval, ako ďaleko sa posunula grafika za 10 rokov. Samozrejme, ani po hutných úpravách nie je nové Halo po grafickej stránke úplná špička, no progres práve vďaka priamemu porovnaniu oceníte o to viac. Tradične kvalitný je hudobný soundtrack, ktorý je kapitolou sám o sebe a zimomriavky na chrbte pri počúvaní úvodných tónov menu nie sú ničím mimoriadnym. Mimochodom, hra tiež podporuje 3D zobrazenie.

Vylepšenie enginu v niektorých prípadoch vplývajú aj na samotnú hrateľnosť. Keďže hra neukazuje šípky ani sa príliš s hráčom nemazná s ukazovaním smeru (až na zopár výnimiek), oceníte pridané svetlá, ktoré jemne, v rámci celkovej koncepcie grafického dizajnu, upozorňujú, kadiaľ vedie správna cesta.

Píše sa rok 2011 a tak je viac ako zrejmé, že azda najväčšia značka Mircosoft si dnes nemôže dovoliť obísť Kinect. Anniversary sa nespolieha na pohybové možnosti, ale na ovládanie hlasom. Niekoľko desiatok príkazov vám umožní prepínanie zobrazenia, prebíjania, hádzania granátov atď. Hlasovým príkazom sa tiež dá zapnúť analyzačný režim, v ktorom sa dajú skenovať nepriatelia, zbrane, vozidlá a ucelené naskenované záznamy sa ukladajú do databázy.

Pri spomínaní na staré (herné) časy netreba zabudnúť na jeden dôležitý fakt. Možno boli hry ťažšie, predstavovali väčšiu výzvu a hádzali pod nohy hráčom ďaleko väčšie polená, no často sa za tým skrývali aj nedostatky, na ktoré si teraz nevieme (alebo skôr nechceme) spomenúť. Desať ubehnutých rokov od vzniku prvého Halo to jasne dokazuje. Zmena grafického enginu je síce pekná, ale keď budete prechádzať Knižnicou, bude vám to úplne jedno. Zastaralý dizajn misií tiahne singleplayerovú smerom na dol a výslednú známku tak zachraňuje najmä tradične výborný multiplayer a pridanie co-opu.

Jaroslav Otčenáš

Recenzia - Nintendo - Akčná Adventúra - Wii

Legend of Zelda Skyward Sword

Plusy:

- vynikajúci dizajn dungeonov
+ dôraz na prieskum na vlastnú päsť
+ roztomilé postavy
+ hádanky a zakomponovanie nových gadgetov

Mínusy:

- zbytočné dialógy
- pomocníčka Fi
- žiadna forma navigácie v prostredí
- ovládacia schéma a kamera
- nutnosť často rekalibrovať Motion Plus
- pravidlo troch

7.5

Mohli by sme sa baviť o tom, ako Shigeru Miyamoto prebádal okolie rodného domu v Kyote, básniť o odkaze The Legend of Zelda a fakte, že séria je tu s nami už celých 25 rokov, aj o perfektnom remaku perfektnej hry Ocarina of Time. Mohli, ale nebudeme. Ak sa nemýlim, bol to práve Miyamoto, ktorý povedal, že najdôležitejších je úvodných pár minút z hry. Tieto rozhodujú o všetkom. Aj v prípade Skyward Sword rozhoduje číslo. Konkrétne úvodných 5 hodín, po ktorých sa hra rozhodla prestať komentovať každú hlúposť na dohľad, ťahať vás za ručičku, udržovať si odstup a z úzadia sledovať, ako sa trápite s ovládacou schémou.

Od roku 2006, kedy debutovala konzola Wii, každý prešiel fázou nadšenia z nového typu interakcie, cez objavovanie tajov, až po veľmi rýchle vytriezvenie. Mávanie Wiimotom jednoducho vyšlo z módy, a ak mi pamäť dobre slúži, každá z firiem, ktorá sa pokúsila využiť senzory na presné kopírovanie pohybov meča v ruke, zlyhala a nakoniec skončila pri sekaní zeleniny, z ktorej neskôr vznikol hit Fruit Ninja. Skyward Sword vyžaduje rozšírenie Motion Plus, sleduje každý záchvev, vychýlenie, ale sekať budete iba vo vertikálnom a horizontálnom smere. V súbojoch s nepriateľmi nemusíte pritom presne ťať mečom, aj chaotické mávanie prináša vytúžené ovocie.

Načo je potom Motion Plus? Na presné kreslenie znakov pri hádankách, otáčanie symbolmi otvárajúc dvere, za ktorými sa vždy skrýva boss na konci dungeonov? Vyžadovanie periférie je veľmi zbytočné, navyše spôsobuje nemalé problémy s častou rekalibráciou a centrovaním kurzora. Zletíte raz z vysokej plošinky do priekopy, zletíte druhýkrát, po štvrtý krát si budete pripadať, že viacej kormidlujete ovládanie ako samotnú hru. O tom, že Nintendo opäť nerieši manuálnu korekciu kamery ani nepoužíva statické kamery zavesené tak, aby ste videli celú scénu ako na dlani, celému zážitku putovania nebeským mestom Skyloft a krajinounekrajinou pod ním, nepridáva na komforte ani pohodlnosti. Čo na tom, že sa môžete dívať z FPS pohľadu a dívať sa na krajinu takto.

Nintendo nám už celé štvrťstoročie servíruje stále tú istú hru o záchrane princeznej zo spárov zlého osudu či zloducha, vystavanú na jednoduchom recepte kombinujúcom dungeony plné pokladov a hračiek ušitých na mieru novému hardvéru. Skyward Sword však meška minimálne štyri roky. Ide o hru, ktorá mala debutovať na Wii a nie na jej sklonku. Odhliadnuc teraz od technického spracovania, ktoré má svoje nepopierateľné čaro a otrasnú ovládaciu schému, v dobe, kedy dobrodružný žáner a 3rd person akcie inklinujú k filmovej narácii a nerušenému vťahovaniu do deja gradovaním príbehu monumentálnymi udalosťami či scénami, Nintendo prichádza s monológmi, nemým hrdinom a úplne zbytočnou pomocníčkou Fi.

Astrálna bytosť je prvé, čo by som osobne zapichol a Motion Plus by mi dovolil presne krútiť čepeľ vo vnútri. Nejde to. Otravná a matematicky vypočítavá Fi oneskorene podáva informácie o tom, čo musíte spraviť, kam ísť a čo tam spraviť. Keď vám je to jasné ako facka, pre istotu to zopakuje, ukáže na mape a aby toho nebolo málo, predloží aj štatistický údaj, že to tam bude na 85%. Analýzy prostredia sa tak bojíte, aby vám náhodou nepovedala, že to, na čom hráte, je konzola Wii a v lineupe nájdete aj kompiláciu športov.

Nintendo vždy robí vždy hry pre všetkých, s pomocníkom ale zachádza tak ďaleko, že je otravný a irituje. Fi nie je možné vypnúť ani dialógy preskakovať či nejako urýchliť. A tak je to s každou postavou s absurdnými a stupídnymi problémami, dokonca aj so Zeldou, ktorú udalosti únosu záhadnou postavou vyvedú natoľko z miery, že láska, ktorú prechováva k Linkovi, jej nedovolí povedať, kde ju hľadať, ale radšej ho nechá 20 hodín blúdiť po krajine a vždy keď príde k ich stretnutiu, naňho radšej zažmurká. Bossovia takisto z rozmaru oznámia tesne pred bojom, že skrížite meče nabudúce a po teatrálnom vstupe sa vyparia. Zatiaľ čo predošlé príbehy a dobrodružstvá sa rozbehli a nepustili, Skyward Sword má problémy udržať pozornosť a zachovať si vážnu tvár, aby ste neprepukli smiechom, keď sa vyškriabete na majestátny strom a Fi vám zahlási: „Na 90% si dosiahol vrchol stromu."

Prižmúriť oko nad týmito drobnosťami, maličkosťami, iritujúcimi nedostatkami, nie je ľahké, ale keď vstúpite do dungeonu, mení sa dramaticky situácia o 180°. Po stránke dizajnu nemajú obdoby, logické problémy vás vytrápia a to hlavne tým, že najskôr skúšate prísť na to, čo vôbec hra od vás chce. Je jasné, že sa musíte dostať do dverí, resp. truhlici, ale ako sa tam dostať, je otázkou pre nové gadgety a finty. Link dostal do vienku rukavice na vyhrabávanie predmetov zo zeme, vetromet na odfukovanie nečistôt či lietajúceho chrobáka, ktorého môžete ovládať počas letu a presekávať napríklad laná. Prak, štít, meč, luk a bomby sú samozrejmosťou. Novinkou je aj upgradovanie jednotlivých zbraní, u kováča sa dajú vylepšiť za peniaze a ingrediencie,

ktoré nájdete. Prak môže metať tri kamienky, oceľový štít je odolnejší, fľaška s energiou účinnejšia a pod.

V súčasnosti sme si zvykli, že nám hry hovoria, kam ísť ďalej, ukážu dvere, prevedú prekážkami preletom kamery a pod. Jednoducho po vstupe do miestnosti viete, čo máte robiť. Nie v Skyward Sword. Na mape môžete síce šachovať s waypointami, ale tie vám pomôžu prejsť pohyblivým pieskom alebo vyznačia, že tu bola truhlica, na všetko ostatné musíte prísť sami. A to je jedna z mimoriadnych predností a ojedinelý prvok, ktorý sa dnes už nevidí. Aj keď istým spôsobom od vás chce, aby ste si pamätali questy, ich zadanie aj to, kde ste videli trhlinu v stene, pretože sa do mapy nedá zaznačiť nič a žurnál tu jednoducho neexistuje, je to čaro objavovania, ktoré je pre Zeldu charakteristické.

Či sa vraciate do už preskúmanej lokality alebo čelíte manipulovaniu s časom, vždy sa dostaví pocit satisfakcie a to nielen v podobe truhlice s odmenou, ale napríklad otvorenými dverami, vytvorením skratky či prekabátením nepriateľa. Pri hľadaní častí kľúča vás hra donúti lokalizovať jednotlivé fragmenty a doslova preskúmať každý kút mapy, čo neskôr využíva pri aktivovaní rôznych mechanizmov. Vštepuje vám od začiatku, že ak niečo nevyskúšate, nikam sa nedostanete, nerozhúpete plošinku zavesenú na lanách. Samotnou kapitolou sú bossovia, s ktorými sú súboje nielen kreatívne, ale aj zábavné. Takému krabovi musíte najskôr dekapitovať klepetá a potom ho v piesku vyhrabávať pomocou vysávača, čím sa deformuje aj terén. Veľká škoda, že niektorých bossov budete zabíjať na trikrát. Veľmi nešťastne je pravidlo troch aplikované aj na opakovanú návštevu regiónov, hľadanie troch tabuliek či esencií pre meč.

Tak ako by dungeony dokázali existovať v samostatnej logickej hre, podobne by sa uživili aj postavičky a obyvatelia Skyloftu v animovanom filme. A kľudne aj bez textu, výrazom a rečou tela povedia to, čo majú na srdci skôr ako rolujúci text. Roztomilosti a rozprávkovosti nie je nič dlžné ani audiovizuálne spracovanie, kde stojí za zmienku šupinatá grafika dodávajúc výtvarnému štýlu nadýchanosť oblakov, kde hra začína.

Séria Legend of Zelda stojí opäť na konci životného cyklu jedného herného systému a pred existenčnou otázkou, ktorá môže otriasť fundamentálnymi princípmi celej série. Skyward Sword je stále najlepšia Zelda akú ste hrali, ale iba pod podmienkou, že ste iný diel neskúsili. Nintendo si musí uvedomiť, že moderný dizajn počíta občas aj s korekciou kamery, Link nie je atlét a novinky ako šprint alebo škriabanie sa po stenách vyzerajú ako spred desiatich rokov a že ovládanie nemôže stáť v ceste zážitku. Nikdy. Nie je to otázka zvyku ani o tom, či niekomu hra sadne alebo nie, ale skôr o tom, ako dokážete akceptovať ostatnú tvorbu. V porovnaní s ňou Nintendo zaspalo.

Pavol Buday

B
ow down
A
Charge

189
B
A + Swim

707
Heart Potion
Regular
Potion +
Completely restores all Hearts.
Woodland Rhino Beetle
Required: 1 Owned: 6
Blessed Butterfly
Required: 3 Owned: 3
Volcanic Ladybug
Required: 1 Owned: 2
Back B
Infuse
Price
20

253
10
Scattershot
B
Release to select
20

Recenzia - Ubisoft - Tanečná - Wii, Xbox360, PS3

Just Dance 3 - Horúčka tanečnej noci

Plusy:

+ zaujímavý tracklist štyroch dekád
+ odlišné a vhodne vybrané choreografie
+ zábavné, aj keď nie vždy presné snímanie
+ dobrý obsah pre sólo, dvoch i štyroch

Mínusy:

- spočiatku chaotické učenie pohybov
- krikľavá farebná paleta občas vadí

7.5

V TV nám opäť začala jesenná sezóna, takže mamky, babky a tetky už veselo debatujú v sobotu ráno na nákupoch, že kto zase vypadol z toho Let's Dance alebo či je OK, že tam tancujú dvaja chlapi. Je tak celkom ťažké odlúčiť ich od TV a presvedčiť, že aj vo vašej hre sa tancuje jedna radosť. „A je tam aj Paťko či Janka a dá sa tam tancovať ten walc alebo džajf?" Nooo, ako by som to...

Ubisoft pokračuje vo svojej spanilej tanečnej jazde a pri postupne slabnúcom Wii a minuloročnom razantnom nástupe Kinectu bola skutočne iba otázka času, kedy sa tento bestseller dostane aj sem, kde môže naplno ukázať svoje možnosti. Lebo je rozdiel poskakovať s ovládačom v ruke a síce opakovať celé pohyby, ale keď technológia sníma iba jednu končatinu, nie je to to pravé orechové (aj keď takmer 15 miliónov predaných kópií hovorí dačo iné). Tentokrát už na vás nepôsobí psychológia alebo vlastná chuť tancovať, ale pozorný Kinect odhalí, či sa vlníte do rytmu alebo skladbu skôr flákate.

Just Dance 3 má od začiatku jednu výhodu – je veľmi prístupný a zhovievavý. Venuje sa vám, naučí vás všetko potrebné a rýchlo pochopíte, ako sa orientovať v menu a čo vás čaká. Samozrejme, bežná tanečná rutina s možnosťou okamžitej voľby skladby a tancovania, ale neskôr objavíte aj pár hlbších módov. Ovládanie v menu je fajn; keď vás Kinect zachytí a pamätá si váš profil, nepustí vás z pamäti. A keď skočí do obrazu iná postava, hneď sa s ňou chce skamarátiť a zapamätať si ju pre ďalšie tance.

Obal hry i prechod skladbami v menu svedčí o solídnej variabilite. Just Dance ponúka hity od 70. rokov až po súčasnosť, pokrýva štyri dekády a súčasnosť. Prirodzene, každá obsahuje niekoľko známych skladieb, ale viac ako o hudobný vkus ide o tanečné prevedenie a tu sa množstvo rozličných štýlov náramne hodí. Tracklist obsahuje viac ako 40 skladieb, pričom pár je od začiatku schovaných, ale mnohé sú prístupné. Bez problémov možno usporiadať párty v deň kúpy a nemusíte si dať sólových 10 hodín, aby ste mali široký repertoár. Niežeby sólo hráč prišiel skrátka –

jednotlivec zbiera cenné hviezdičky za predvedený výkon, aby získal mojo a sprístupnil si ďalšie tance. Zvyšovanie levelu má dobrú trvanlivosť, na pár večerov si Just Dance 3 môže pustiť aj tanečník-samotár.

Ale silná devíza Just Dance 3 nie je v trénovaní choreografií, je to párty a tancovanie viacerých hráčov. Každý song má popri náročnosti vyznačený počet hráčov, pre ktorý je určený – čísla majú spracovanie pre jedného, dvoch a štyroch. Just Dance 3 tak posúva hranicu maximálneho počtu tanečníkov až na štvoricu (Dance Central podporuje iba dvoch) a niektoré tanečné čísla sú pekne vypečené a spracované pre toľký počet hráčov. Obrazovka je od začiatku stvorená pre kvartetá, ktoré sledujú svoju postavu a bláznia sa vo veľkom štýle; kto hľadá potenciál Just Dance 3, musí čísla v štvorici dať, napríklad Kiss – I Was Made for Loving You. Každá postava má vlastné meno i outfit a nedá sa pomýliť.

Tancovanie je jednoduché – vyberiete si jednu z obtiažností (akurát sú veľmi podivne uložené, takže si často mýlim strednú obtiažnosť s inými), pieseň a idete na to. Na pozadí je štýlová krikľavá postava, ktorá ukazuje tanečné kreácie a vaším cieľom je zrkadlovo sledovať pohyby. Na jej tele sú navyše ešte zobrazené plôšky, ktoré Kinect sleduje, takže je dobré sa fixovať na pohyby rúk či nôh v určitom čase. Paralelne sa sprava doľava servírujú aj niektoré tanečné pózy, ktoré treba napodobniť, ale osobne ma skôr vyrušovali ako pomáhali. V praxi som sa neskôr zameral iba na postavu akoby v zrkadle či učenie sa jednotlivých skladieb. Tancovanie s Just Dance 3 je však odlišné ako v Dance Central. Tam kde má dvorná hra Microsoftu chuť na drilovanie a zmysel pre precíznosť, tu kontruje Ubisoft so zábavnejším a menej náročnejším podaním. Tým pádom nie je ani sledovanie pohybov také ukrutne presné. Je skôr voľnejšie a neberie sa stopercentne vážne. Skrátka treba napodobniť pohyb aspoň čiastočne – potom si už body pripíšete. Ale ak nepokrčíte nohu v kolene v presnej sekunde, nie je ešte v choreografii koniec či zmárnená snaha získať solídny počet bodov. Stávka na zábavu môže vyjsť, lebo pri Dance Central sa niektorí hráči zľakli, že pokiaľ nemajú dva-tri roky tanečnej školy či talent v krvi, nemajú šancu ani uhrať žiadnu skladbu na strednej obtiažnosti.

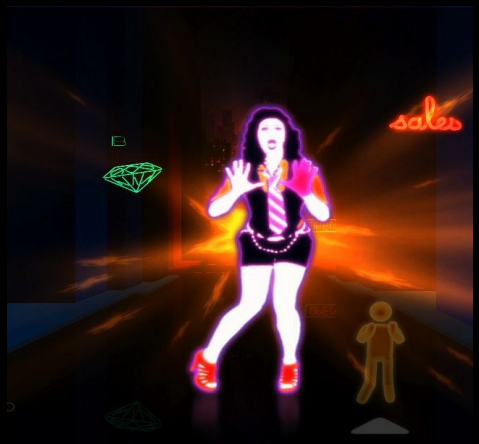
V Just Dance 3 odtancujete väčšinu skladieb bez problémov a aspoň dve hviezdičky z piatich získate, aj keď nie ste príliš veľký talent. Dokonca vás hra celkom rada podporuje počas plnenia vybraných krokov a máte v celej skladbe pocit, že sa bavíte a nemusíte to v polovici zabaliť, lebo sa cítite trápne až zúfalo z náročných kreácií. Jednotlivé kroky sa hodnotia ako zlé, OK, dobré či perfektné, ale viac sa budete tešiť na povzbudzujúce nápisy ako Creative, Energetic či In Rhythm.

Aké pamätné momenty si odnášam z Just Dance 3? Ak pominiem akciu v dvojici či vo štvorici, riadne ma hneď na začiatok potešil Daft Punk s Da Funk, kde tancujete väčšinu času kreácie a la robot. Vždy som túžil, aby ma nejaká skladba takto vycvičila a chcel som si ju užiť, ale že to bude taká drina, som veru nečakal. Trhané pohyby a následná presnosť vás dobre vytrénujú, na druhý-tretí krát je to pasia. Nasleduje klasika z roka 1990: C+C Music Factory – Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now), ktorá z klipu berie totálnu väčšinu bláznivých tanečných prvkov s pohybom rúk, nôh, simuláciu behu, akurát ten skok do výšky meter päťdesiat tam chýba. Potom padne dobre aj oddychovka Robieho Williamsa s Nicole Kidman – Somethin' Stupid (asi najľahšia skladba celej hry). Brutálne tempo však nahodia Scissors Sisters a I Don't Feel Like Dancing, Duck Sauce – Barbra Streisand a celkom ťažká bola aj Katy Perry s California Girls. Tínendžerské sny plní Britney Spears s Baby One More Time, je to však premenlivá skladba, kde to chvíľu ide ako po masle, ale refrén dá zabrať. Určite nevynechajte LMFAO – Party Rock Anthem, aj keď patrí medzi ťažšie kúsky. A komu patrí metál za najnáročnejšiu choreografiu? Jasné, The Black Eyed Peas – Pump It. Začínam mať pocit, že ich samostatná tanečná hra od UbiSoftu bude úplne iná káva ako na jar Michael Jackson a to bol pán tanečník.

Podľa letmého spomínania skladieb sa máte na čo tešiť – užijete si pomalé i rýchle štýly, zbesilé hity z rádia i rokmi odskúšané klasiky, kde sa už vtedy tancovalo značne nad pomery bežných hráčov. Ale stále platí – máte na to, hra k vám bude pri väčšine skladieb milosrdná. Potom sa možno radi podelíte s fotkami či dosiahnutými úspechmi alebo vyskúšate aj iný zaujímavý mód – Just Create, kde tvoríte už tanečné zostavy priamo vy. A kto chce schudnúť alebo brať Just Dance 3 ako cvičebnú pomôcku, ocení tzv. Sweat Mode, kde sa ide tvrdo aj po kalóriách.

Just Dance 3 sa nesnaží ísť rovnakou cestou ako Microsoft s Dance Central, čo je dobre, pretože takto má možnosť osloviť väčšie množstvo párty záujemcov. Navyše, je to lepšia hra ako jarný Michael Jackson: The Experience – s lepším repertoárom, presnejším snímaním i zábavnejšími módmi. Kinect teda Just Dance 3 svedčí a séria sa posunula trošku ďalej. No je čo vylepšovať: krikľavá farebná paleta sedí štýlu, ale prekáža hrateľnosti. Pohyb v menu by sa mohol vyhnúť pár nepresným možnostiam aj kombinácia zrkadlového štýlu a ukazovania prvkov je spočiatku chaotická. Hudbu, módy a možnosti UbiSoft má, technológiu zvláda dobre, hoci ju nevyužíva naplno a na párty postačí. Na titul najlepšej tanečnej hry si však počká.

Michal Korec



Recenzia - Rage - Šport - Xbox360 - Kinect

Kinect Sports Season 2

Plusy:

+ hlasové ovládanie v menu i disciplínach
+ výborná ukážka presnosti Kinectu v šípkach
+ prevedenie golfu, baseballu či lyžovania
+ edukatívny prístup i dobrá hĺbka športov
+ solídna hrateľnosť cez minihry i módy

Mínusy:

- tenis na Kinect nemá zmysel
- futbal nevyužil celý potenciál

7.0

Športové minihry? Whoaaa, to sme ako v roku 2006. Nikam sme sa za päť rokov neposunuli? Čo by, s príchodom Kinectu sa našla nová vlna záujmu o tento žáner a viacerí sa pokúšajú dokázať, že presnejší hardvér prináša aj viac zábavy. Microsoft oslavuje prvé výročie Kinectu sériou nových hier – a druhá sezóna športov je taká prístupná hra, že v ponuke skrátka nemôže chýbať.

Podľa obalu Kinect Sports: Season Two nás čaká šesť nových športových disciplín. Microsoft do druhej sezóny vyberá zaujímavé zloženie, ktoré sa tak skoro nemusí omrzieť a každý šport akcentuje inú vlastnosť. Jeden má prioritu vo fyzickom nasadení hráča, iný sa zameriava na presnosť Kinectu, ďalší na trošku taktiky či znovuhrateľnosť. Áčková produkcia Microsoftu dodáva vyšší punc kvality – menu, výber športov i zloženie módov sú výborne pripravené a nie sú iba instantnými zábavami na 10-15 minút ako kedysi Wii Sports či viacero jeho nástupcov. Oproti prvému dielu je tu dobrá variácia, otázne je, či sa ešte spresnil aj Kinect alebo je to iba séria nových športov.

Ako prvé volím lyžovanie. Fajn rozcvička, postaví vás na nohy a celkom svižne nechá hýbať sa v priestore. Rare spracovali klasický zjazd, kde postavička sviští dolu kopcom a musí sa trafiť medzi farebné zastávky. Štart je jednoduchý: zdvihnete ruku, dáte pokyn a potom už upaľujete. Ovládanie je intuitívne, pokrčenie v kolenách zaručí zvýšenie rýchlosti a pohybom do ľavej či pravej strany manévrujete športovca. Občas príde výzva na výskok, stačí poskočiť na mieste, dopad je už automatický. Na pohľad ľahká záležitosť, no aj obyčajný pretek idete na dva razy (najprv v ľavej, potom v pravej polovici zjazdovky), tak sa aj zapotíte. Zjazd je fajn disciplína, ponúka viaceré trate, no keď ich naštudujete, slúži skutočne ako rozcvička k ďalším športom.

Úplným opakom sú šípky. Miesto krčenia či skokov stojíte na mieste s pravou rukou v priestore a snažíte sa trafiť čo najpresnejšie plôšky na terči. Šípky majú mierne kontroverzné prijatie medzi hráčmi – niektorí tvrdia, že sa na Kinecte spracovať nedajú, druhí

sa k nim hlásia ako k parádne spracovanej disciplíne. Osobne patrím do druhej skupiny, pretože hneď ako sa naučíte správny grif držania ruky pri hádzaní a zvládnete ovládať virtuálny zameriavač nad terčom, budete šípky milovať. Popri klasickom hádzaní je tu totiž aj taktická časť: v hre sa snažíte dostať od 501 bodov na nulu a ukončiť hru na konkrétnom mieste. Taktika spočíva v medzisúčtoch, aby ste hádzali a nenahrali viac bodov ako treba, resp. mohli ukončiť partiu malým počtom hodov.

Nasleduje dvojica disciplín, ktorá už viac ráz spracovaná bola a vo veľkej miere sa prezentovala pri uvádzaní Wii MotionPlus: tenis a golf. Pri tenise mám dobré skúsenosti z Move, od jari stále hrám Top Spin 4 aj Grand Slam Tennis na Wii bol výborný. Na domácej konzole nemá zmysel hrať tenis inak ako s Wii Remote či Move. Preto je otázne ako sa dá spracovať na Kinecte – to budete fakt prázdnou dlaňou mávať v priestore? Bohužiaľ áno, a je to absolútne neprirodzené. Hra vám doslova preteká medzi prstami – Rare zrejme čakajú, že si do ruky nejaký predmet zoberiete (a veruže áno, keď som ho hral s vypnutým Move, bola to už dobrá zábava). Som rád, že niekto tenis takto spracoval a je jasne vidieť, že tadiaľ cesta nevedie.

Za to golf ukazuje na HD konzole veľmi kvalitné spracovanie. Absencia predmetu pri odpale pri ňom vôbec nevadí, vyvažuje ju presným nastavením hráča a smerovaním k obrazovke. Malý krok či otočenie dokáže zmeniť celý uhol na TV, zmenu palíc dokážete realizovať len pomocou hlasu a odpal je prirodzený aj jednoduchým švihom ruky (oproti tenisu totiž netreba mávať rukami tak často). Hlasové ovládanie Kinectu posúva golf do novej úrovne, dokážete sa pozrieť detailne na jamku, zisťovať dodatočné informácie. Je tu veľká variabilita pre zahranie každej jamky, ihriská sú výborne spracované a cítiť jednak silu odpalu aj rozdielny terén (viem o tom svoje, keďže pri zahrávaní prvej jamky padla loptička dvakrát do piesku – ani jedna nebola nehrateľná!). Pochvalu si zaslúži aj putting, večný problém v golfových hrách, ktorý je tu ľahko prevedený. Keďže ihrísk je dosť a ovládanie hru vylepšuje, patrí golf medzi najlepšie disciplíny Kinect Sports: Season Two.

Na záver ostali dve americké disciplíny: baseball a americký futbal. Dobrá správa pre všetkých, ktorí ich príliš nepoznajú – niekoľkokrokové tutoriály vám náramne pomôžu pochopiť pravidlá. Napríklad baseball je spracovaný do dvoch fáz: buď ste na odpale, kde sa snažíte presne trafiť loptičku a ak sa vám to podarí, šprintujete s cieľom dobyť métu. Alebo ste nadhadzovač a chcete vyoutovať súpera, takže vám hra núka rôzne falše či spôsoby hodu loptičky a prípadne chytania, ak sa už súperovi odpal podarí. Je to v podstate kombinácia štyroch minihier (odpal, šprint, hod, chytanie) v jednom, ale pomerne zábavná, keďže každý zápas sa môže vyvíjať inak. Rozhodne sa baseballu nebojte, lebo ho nepoznáte (sčasti

môj prípad), herné techniky sú prístupne všetkým. To je dobrá správa pre športovcov na párty – baseball je horúci tip na dlhé večery.

Americký futbal má spracovanú iba časť – váš útok. Odohráva sa na štyri ťahy a aj tu sú tutoriály pomerne výživné a dobre pripravené. Hra od vás prakticky požaduje dva úkony – rozohrávku a šprint útočníka. Rozohrať je relatívne jednoduché – prikrčiť sa, dať signál (opäť cez hlasové ovládanie), vymáknuť hráča v poli, hodiť. Potom má nasledovať šprint a súperova obrana sa na vás vrhne plnými silami. Môžete upaľovať pred telkou, čo vám budú sily stačiť, no zabehnúť viac ako 10-12 yardov bude ťažké. Kinect vás sníma dobre, aj úskoky, ale keď sa na vás hodí súper, ste často bezmocní a vaša akcia končí. Nie je to zlé spracovanie, ale nie zábavné ako baseball.

Zo šiestich športov sú tri spracované parádne (golf, baseball, šípky), dva fajn na pomery minihier (lyžovanie, americký futbal) a tenis síce funguje, ale zaostáva za ostatnými. Kinect Sports Season Two je zaujímavou kombináciou rodinnej hry, kde hráčom radi vysvetľujú pravidlá a tutoriály sú jasné a príliš nezdržiavajú, a zároveň majú všetky športy aj určitú hĺbku. Aj keď som si myslel, že za dve-tri hodinky ukáže hra celý svoj obsah, určitá hĺbka pre náruživého hráča tu čaká. Popri štandardných módoch majú takmer všetky športy aj arkádovú zábavnú formu, kde sa snažíte viac triafať terče, behať či hádzať (okrem amerického futbalu), čo je fajn rozšírenie na pár hodín.

Zlepšila sa komunikácia s Kinectom, niektoré športy ako golf či šípky rovno ukazujú, ako sa od minulého roka podarilo Rare pokročiť. Najväčším prekvapením je čoraz väčšia integrácia hlasu, od výberu golfových palíc, cez povely vo futbale, až po ľahkú navigáciu v menu. V tomto smere je Kinect využitý ešte lepšie a netreba mávať rukami v menu príliš často. Vítanou novinkou popri lokálnom multi-

playeri je aj zápolenie po celom svete cez tzv. Challenge Play, kde vy uhráte nejaký výsledok a súper sa ho snaží prekonať. Je to výborná motivácia ako sa porovnávať a hašteriť medzi kamošmi na Xbox Live, ktorý rovnako prepadli športom.

Výsledok je pozitívny a osobne som dostal viac ako som čakal. Selekcia športov je fajn, využitie hlasového ovládania sa priam pýtalo a vybrané športy sú skutočne dobré žrúty času, čo je najväčšia vizitka pre hru, ktorú by som po vzore Wii jednohubiek po dvoch-troch dňoch odložil.

Michal Korec

Recenzia - SouthPeak – Stratégia - PC

Stronghold 3 - pevnosti upadli

Plusy:

+ migrácia na základe uspokojenia obyvateľov
+ denný a nočný cyklus
+ fyzika
+ sortiment vojenských jednotiek

Mínusy:

- zlá optimalizácia a more chýb
- mizerná AI
- problém s umiestnením budov a hradieb
- frustrujúce kampane a módy
- nevyvážená ekonomika

4.5

Je tu a chrabrí obrancovia sú odhodlaní vystúpiť na hradby a brániť opevnenie do posledného muža. Ale oplatí sa? Stronghold 3 sme chceli a teraz sme ho aj dostali, ale možno by bolo lepšie, keby radšej nebol. Pretože nie je nič horšie, ako keď sa na niečo tešíte a napokon vás čaká trpké sklamanie. Navyše podčiarknuté nezmyselne vysokou sumou, o ktorú prídete spolu s chuťou hrať.

Vstup na šľachtický dvor nie je vôbec pompézny. Ste ako hosť v podradnej reštaurácii, kde vám na stôl ledabolo pohodia zamastený jedálny lístok. Ešte aj rytier na ploche na vás zazerá, akoby vám chcel zjesť večeru. Nevadí, Stronghold si nikdy nepotrpel na uvítacie ceremónie, ale pokúšal sa osloviť obsahom. Zoznam herných módov vyzerá celkom fajn. Ako asi tvorcovia vyriešili ťaženie, ktoré rozdelili na vojenskú a ekonomickú kampaň? Znie to ako dobrý nápad, alebo žeby nie?

Prvé dve misie vojenskej kampane už primitívnejšie ani nemohli byť, ale ok, príbeh sa nejako rozohrať musí. Zákerný rival Wolf sa vrátil, plánuje odplatu, treba mu zakrútiť krkom, detaily sú nepodstatné. Tretia misia už vyzerá nádejne. Výstavba skromnej základne a odrážanie niekoľkých vĺn nepriateľov, na rozbeh môže byť. Prví útočníci prichádzajú, moji sedliaci a vrhači oštepov s nimi nemôžu mať problém. Máme lepšiu pozíciu a drevené palisády tiež zaberú, či? Len na chvíľu si odskočím do tábora, osadníci žerú, akoby držali mesiac hladovku, zásoby sa prudko míňajú. Musím postaviť viac fariem, oveľa viac fariem. Len keby bolo kde.

Vraciam sa k svojim vysunutým jednotkám. Na hlavu im dopadajú nepriateľské oštepy a strely z katapultu. Nepriateľ je blízko a moja natvrdlá armáda iba vyjavene pozerá ako panna na pohlavný úd. Žeby som vojsku ponechal pasívny režim? Ale nie, je to obranný mód, len akosi nefunkčný, tak skúsim agresívny. Á, dvaja sedliaci sa pohli... a padli mŕtvi k zemi, ostatní sa stále ostýchajú. Označujem armádu, posielam ju do útoku, konečne sa niečo deje. Prvá vlna nepriateľov zdolaná, dopĺňam stavy natvrdlých obrancov posilami z barakov. Niektorí sa zasekli pri múre, su-

per. V sýpke zostali posledné jablká, pristavujem nové farmy, znižujem denný prídel na polovicu. Ďalšie vlny protivníkov na obzore, do boja zapájam aj svojho lorda. Je silný, len musím dávať pozor, aby nezatrepal krpcami. Má namále a tak ho posielam preč, ignoruje moje pokyny a stále sa vracia do davu nepriateľov, konečne som ho poslal do bezpečia. Kým som zachraňoval lorda, moja natvrdlá armáda bez manuálneho ovládania je takmer úplne zničená. Dopĺňam vojenské stavy, pristavujem farmy, čakám na finálny voj protivníka. Posielam jednotky do boja, hra mrzne, CTRL+ ALT + DEL. Nadávky, reštart.

Po vynútenom reštarte a brutálnom poklese fps v kritických momentoch, konečne žiari na obrazovke nápis "Victory". Teším sa na ďalšie misie, no moje nadšenie veľmi rýchlo opadáva. Všetky ďalšie misie sa totiž obmedzujú na banálnu obranu pred davmi nepriateľov alebo útok na ich sídlo. Rozdiel je len v tom, že môžem stavať nové budovy a jednotky a menia sa (stále príliš tesné) mapy. Pribudli kamenné hradby, len škoda, že postaviť z nich funkčnú obranu je v tejto hre takmer nemožné. Keď už sa to podarilo, strelci po vypálení dávky bezhlavo vybehli cez bránu v ústrety nepriateľovi, ktorý ich rozsekal na kusy. Imbecilná AI graduje. Hra mrzne vo chvíli, keď si chcem uložiť pozíciu a konečne sa produkuje viac jedla, ako osadníci stihnú zožrať. Hurá!

Prechádzam na ekonomickú kampaň. Úlohy sa menia na „vyprodukuj XY toho a toho". Rozdiel je v tom, že niekedy mám na to málo času a inokedy mi sedliakov požierajú vlci. Farmárčenie už zvládam bez problémov. Platí jednoduchá matematika, jedna farma na dvoch až troch sedliakov, v prípade nutnosti krátenie dávok. V praxi to znamená, že dve tretiny priestoru zaberajú sady, chlievy, obilie a pekáreň. Do zbytku som vtesnal pílu, kameňolom, baraky, zbrojnicu, výrobcov zbraní. Kam do čerta postavím kostol? Hra opäť zamrzla, dilema je vyriešená.

Podčiarknuté a zhrnuté, obidve kampane sú stereotypné a nevyvážené. Ešte viac ich degraduje otrasná AI a veľké technické problémy. Prechádzam na mapy, zamerané na historické obliehanie hradov. Ani ako obranca, ani ako útočník nezažívam nadšenie z bitky, skôr depresiu. Smutne sledujem frustrujúce potýčky s chaoticky pobehujúcimi vojakmi. Ešte väčšia nuda ako ťaženia, kde som sa aspoň mohol piplať s domčekmi. Oázu pokoja v spleti nepodarených režimov mi čiastočne poskytol mód voľnej výstavby. Rozhodol som sa dať šancu aj multiplayeru, ktorý mohol priniesť hre pár bodov k dobru. Nepriniesol. Iba štyri mapy, iba v deatchmatch móde a problémy s pripojením. Prihlásenie do online režimu Stronghold 3 je bezpredmetné. Posledná bašta hry sa rozpadla na kúsky a z pompézneho sídla zostalo spálenisko.

Stronghold 3 nepochopiteľne vypustil viaceré taktické prvky z predošlých častí. Obmedzil sa na jednoduchú výstavbu a primitívne boje. Predsa len, keď už má hra vyslovene vojenskú kampaň, čakali by sme viac ako tupých vojačikov s hŕstkou formácií. Svetlým momentom v tejto tragickej hre je koordinovanie potrieb osadníkov. Na základe toho ľudia do vášho sídla prichádzajú, alebo odchádzajú. Keď nemáte dosť osadníkov, nemá kto pracovať a chýbajú aj branci do armády.

V sídle musíte vykonávať opatrenia, ktoré občanov niekedy inšpirujú, inokedy iritujú. Ide o to, aby ste udržali viac pozitívnych bodov, ako negatívnych. Po zhodnotení všetkých pre a proti by ste mali dosiahnuť kladné číslo, prinajhoršom nulu. Vtedy ľudia, ak majú kde bývať, migrujú k vám a čím lepšie je hodnotenie, tým rýchlejšie pribúdajú. Ak sa dostanete do mínusu, obyvatelia odchádzajú a hrad pustne. Náladu zlepšia nízke dane, zvýšené prídely jedla, bohoslužby, dostatok obydlí, piva a dekoračné objekty. Zaujímavé sú udalosti, ktoré nemôžete zásadne ovplyvniť, ale výrazne určujú postoj osadníkov. Kráľovská návšteva a pekné počasie prudko zvýšia nárast privandrovalcov. Hrozba v podobe vlkov, požiarov, neúrody a chorôb a dokonca aj dážď ľudí pekne vytáča. Za zmienku stojí ešte výstavba príbytkov. Čím bližšie sú k sídlu lorda, tým vyššia je ich kvalita a pojmú viac ľudí. Naopak vzdialené domy sú malé a ošarpané.

Grafika je dobrá, ale nie až taká úchvatná, ako ju ospevujú tvorcovia. Pozoruhodné sú len zmeny dňa a noci v kampani, kde vyzerajú vcelku efektne. S deštrukciou hradieb sa vývojári veľmi nenamáhali a vyzerá dosť primitívne. Engine hry je chybový a spôsobuje nestabilitu hry a občas prudké výkyvy frameratu. Na niektorých zostavách môže fungovať lepšie, inde horšie. Ozvučenie je prijateľné.

Nový Stronghold je chabá zlátanina. Nedokončený a nevyvážený polotovar. Kvalita pokrivkáva v každom smere. Vyzerá to tak, že si tvorcovia nedali námahu s testovaním, inak by niečo takéto nemohli pustiť na trh a drzo za to pýtať 35 EUR. Z pompézneho hradu sú iba predražené ruiny, možno časom hodné kúpy po sérii záplat a výraznom zlacnení. Prvý patch už je našťastie vonku a Stronghold 3 nadobúda hrateľnú, ale rozhodne nie ideálnu podobu.

Branislav Kohút

Recenzia - Ubisoft - Akčná adventúra - PC, Xbox360, PS3

Assassins Creed Revelations

Plusy:

+ historická presnosť a kombinovanie faktu s fikciou
+ výroba bômb a ich využitie
+ rozšírený multiplayer
+ množstvo úloh a challengov

Mínusy:

- príliš familiárny gameplay a opakovanie už použitých prvkov
- rovnaké modely postáv a používanie identických tvárí
- tower defense minihra
- záver sa koná quest či boj

8.0

Bolo dokonale strážené. Teraz, keď už vieme, čo znamenajú tie blikajúce elementy nad dôležitými objektami a prečo nie je možné zájsť za okraj mapy, množia sa iné otázky a Ubisoft sa ich snaží v Assassin's Creed: Revelations zodpovedať. Ba čo viac, ukončuje rozohranú partiu po vzore mnohých iných sérií s trojkou v názve, v ktorej sú kocky vrhnuté od 12. storočia. Ezio vymenil Altaira, ale starý zabijak nepovedal svoje posledné slovo. Tajomstvo zabijakov bolo dokonale strážené. A teraz prichádza k jeho odhaleniu.

Revelations je tak nielen o hľadaní pravdy, putovaní na východ v snahe nájsť odpovede na filozofické otázky o žití a bytí. Všetky totiž ležia niekde hlboko pod pevnosťou Masyaf, odkiaľ majster po prvýkrát v roku 2007 vypustil holubicu a informoval svet, že zabijak je na ceste. Ubisoft sa vracia poeticky na začiatok a kto by čakal typický kruh života, bude možno v Revelations vidieť kruh bludný. Ubisot má svet zabijakov premyslený do posledného detailu, akákoľvek nelogickosť môže byť zhodená na adresu Animus zlej spoločnosti Abstergo, v ktorej Desmond cestuje v čase späť a cez DNA sú extrahované spomienky predkov – Altaira a Ezia.

Ubisoft môže chľiť pokračovania Assassin's Creed každý rok, stačí zmeniť kulisy a časové obdobie. Revelations nie je tak radikálnou zmenou, ale skôr kozmetickou. Zásadných zmien, prvkov či prelomových mechanizov by ste tu hľadali márne. Od Brotherhood už zabijak nie je v teréne sám, ale má na povel svojich ľudí. Séria sa za tie štyri diely zmenila zo stealth akcie, kde prím hralo hľadanie informácií a cieľa, na otvorený svet plný príležitostí s rozhodovaniami a fungujúcim ekonomickým systémom, aký nájdete v stratégiách.

Križovatka osudov

Revelations je viac menej rozšírením Brotherhood a to dokonca až do takej miery, že prsty bratstva siahajú aj ďalej ako za brány Instanbulu, kde sa celý príbeh odohráva. Regrútovaním a pomáhaním občanov na uliciach rozširujete svoje rady a neskôr ich

môžete posielať na misie do najväčších miest Európy. Zabijaci postupne získavajú skúsenosti, rastie im sila a môžu podnikať oveľa náročnejšie úlohy ako obsadzovanie miest. Ich počet je odvodený od aktuálneho vplyvu v meste a ten zo začiatku bude nulový.

Nové mesto skrýva nové možnosti, ale len na prvý pohľad. Obchodíky, remeselné dielne aj základne jednotlivých frakcií zlodejov, žoldnierov a kurtizán sú pod patronátom nepriateľa, ktorý svoje územie stráži plne vyzbrojenými pevnosťami – vežami. Odstránením veliteľa a zapálením signalizačného ohňa získate kus mesta pre seba. Nie vždy je to však jednoduché. Dostať sa do pevnosti nepozorovane je takmer nemožné. Na balkónoch sú vojaci s puškami, na strechách ďalší, na zemi stráže v brnení s halapartňami a pod. Vždy však existuje cesta, ako sa zbaviť veliteľa.

Obsadzovanie funguje obojsmerne, nepriateľ môže zaútočiť na vašu základňu. Stáva sa to vtedy, ak sa necháte odhaliť a dávate o sebe vedieť na každom kroku. Odveta prebieha systémom tower defense hry, ktorá je, pravdu povediac, zbytočná. Ako v každej inej takejto hre, je cieľom odraziť jednu vlnu za druhou a na konci zničiť bossa – obliehací stroj. Za zabitých nepriateľov vám rastú body, za ne kupujete jednotky a rozostavujete ich ako figúrky na šachovnici po strechách. Čo zábavne vyzerá na papieri, je v praxi nešťastne realizované. K plynulému a prehľadnému rozostaveniu chýba rýchlosť, ktorú by hra docielila pohľadom zhora na celú ulicu. Takto sa dívate na dianie z pohľadu Ezia, ktorý takisto môže zasiahnuť do boja privolaním bombového útoku alebo použiť svoju zbraň.

Bez zľutovania

A keď už hovoríme o novinkách, tak dvomi najzásadnejšími sú bomby a hák. Z nájdených alebo zakúpených surovín sa dajú vyhotoviť výbušné, lepivé, trieštivé, omračujúce, jedovaté, dymové či iné bomby a rovno ich použiť v teréne pri úteku, diverznej akcii alebo útoku. Bomby sú vynikajúcim doplnkom zbraňového arzenálu, kde nechýba obligátna vyskakovacia dýka, meč, strelná zbraň a teraz aj hák. S ním sa dá spúšťať po lanách rozvešaných na strechách ako elektrické vedenie, zabíjať aj zachytávať na nedostupných miestach.

Spolu s novými kúskami bol vylepšený aj súbojový systém, ktorý nabral surovejší a brutálnejší prejav. Nabodávanie, prepichávanie, lámanie kostí, odstreľovanie, rozbíjanie lebiek a iné finiše známe z multiplayeru sú zakomponované aj do príbehu. Každá zbraň má iný efekt, ktoré sa postupne prejedia, ale stále vyzerajú

fantasticky ako napríklad také zlomenie väzov mečom zarazeným do hlavy. Súbojový systém sa o niečo zrýchlil, stále môžete hádzať piesok do očí, odzbrojovať nepriateľov, kradnúť im mešce počas boja, preskakovať ich alebo použiť dymovnicu a jeden po druhom ich v zapichnúť. Veľkou zmenou je časté používanie strelných zbraní, ktoré tentoraz komplikujú riadne život. AI ich dokáže používať mimoriadne presne a zasiahne extrémne rýchlo. Často tak ani neviete, odkiaľ prišiel výstrel alebo prečo ste zleteli zo strechy.

Zbrane, brnenia, bomby aj umelecké diela sa dajú kupovať v obchodíkoch. Môžete ich rozhádzať davu, podplatiť verejného činiteľa alebo za ne kúpiť pamätihodnosť ako Veľký bazár, Hagia Sofia. Ekonomický systém sa od Brotherhood nezmenil, mesto začína prekvitať vašimi činmi a na oplátku vás odmení vedľajšími misiami aj nepovinnými úlohami, ktoré sú previazané na frakcie. Zvyčajne ide o rôzne akrobatické kúsky, počty zabití a ich prevedenie, za ktoré sa odomykajú zbrane alebo schopnosti rýchlejšie nasadiť do akcie aj zabijakov. Sú výdatným doplnkom príbehových misií a pri hre vás udrží aj hľadanie truh-

líc a fragmentov Animusu rozhádzaných po celom meste.

Vlažne, ale isto

Revelations je štruktúrovaný ako predchodca s drobnými obmenami. Jednotlivé misie majú ešte podúlohu potrebnú na jej 100% splnenie. Raz musíte zabiť piatich zo sena, inokedy zostať inkognito a pod. Príbehová linka Revelations je takým malým rébusom, bolo sľúbené veľké odhalenie, no na všetky otázky nedostanete odpovede a zavŕšenie jednoznačne poukazuje, že Ubisoft sa môže kľudne vrátiť späť, dokonca aj k obom hlavným hrdinom, ktorých budete vidieť starnúť. Ezio hľadá päticu pečatí na odomknutie tajomstva knižnice pod Masyafom, Altair sa zase snaží žiť podľa učenia zabijakov a Desmond hľadá cestu von z Animusu a to netradičným spôsobom – v FPS pohľade, v nepodarenej logickej narážke na Portal.

Príbeh a dejové linky sa prepletajú a rozvíjajú predošlé udalosti, spomínajú drámu v závere Brotherhood, ale vedú aj k úplnému začiatku a objavujú sa tu opäť známe postavy a historické fakty, ktoré celej hre pridávajú na uveriteľnosti sveta a lokalít, kam vás zavedie. Kto však s Assassin's Creed nikdy neprišiel do kontaktu, bude riadne sklamaný a zmätený. Revelations je robená pre tých, ktorí sa už poznajú s Eziom. A nie je to len príbehom, ale aj kvantom činností predstavovaných v úvode s kadenciou samopalu.

Hlavným dejiskom Revelations je Konštantínopol, alebo Instanbul, ako len chcete. Križovatka kultúr, kontinentov, náboženstiev je bohatá, živá, ale aj fádna, vlažná a niekedy až nudná. Oproti Rímu či Florencie pôsobí Konštantínopol až príliš rovnako a to aj napriek tomu, že jednotlivé štvrte odrážajú iný vplyv, architektúru aj presvedčenie. Mesto silne pripomína jednotvárnu a chladnú stredovekú trojicu z prvého Assassin's Creed. Je to zavinené aj faktom, že je ignorovaný vidiek, široké okolie, kam sa pozriete v rýchlej akčnej scéne na koňoch. Ubisoft dokonca použil trik s backtrackingom pri Masyafe, kde o voľnosti nemožno vôbec hovoriť. Napriek širokým možnostiam, pôsobí Revelations lineárnejšie čo sa týka príbehu, chce sa do cieľa dostať čo najskôr. Po ani nie 12 hodinách je po všetkom.

Ďalší gameplay sa skrýva vo vedľajších misiách a pochopiteľne v rozšírenom multiplayeri, kde sa kombinujú tradičné módy so schopnosťou splynúť v dave a nepozorovane zabíjať súperov. Zvýšil sa nielen počet módov, ale aj úloh, odmien aj odznakov za vaše aktivity, ktorými sa odomykajú schopnosti, kill streaky, perky do kitov. Multiplayer je rýchly, dynamický a oproti ostatným hrám neštandarný. Vyžaduje však trpezlivosť a niekoľko hodín, aby ste pochopili, ako funguje systém schovávania sa, aktivovanie pascí a kumulovanie bodov za efektné zabitia.

Ubisoft chŕli rok čo rok nový diel Assassin's Creed a na Revelations je už badať únavu. Systém použitý v Brotherhood je vyladený, kozmeticky upravený a doplnený o nezmyselné strategické prvky. Je obdivuhodné, že séria sa rokmi neustále mení a Ubisoft sa snaží inovovať, aj keď sa už od povôdnej idei odklonil a razí si smer k otvoreným akciám nabitých obsahom. Pre fanúšikov ide o jasnú kúpu, ku ktorej treba pristupovať opatrne, pretože vás môže zaskočiť a rovnako aj sklamať, ak očakávate zázraky predovšetkým v závere. Že bude ďalší diel, je jasné ako facka. Takže o rok s Eziom alebo bez neho.

Pavol Buday

Recenzia - Avalanche - Akčný racing - PC, Xbox360, PS3

Renegade Ops - pravá arkádovka

Plusy:

+ výborná hrateľnosť
+ hĺbka 3D
+ vizuál a výbuchy
+ cena

Mínusy:

- kratučké
- nie veľmi fungujúce online vyhľadávanie hier
- multiplayer len vo forme co -op

8.0

Nad mestom vybuchuje bomba a tlaková vlna strháva budovy. Zhrození zástupcovia všetkých krajín sledujú s ohromením premietacie plátno. Mohlo to byť práve vaše mesto, ozýva sa chrapľavým hlasom z reproduktorov. Volám sa Inferno a vy zažijete môj hnev. Musíme vyjednávať, navrhuje predseda zasadnutia. V tom sa postavil generál Bryant a silným hlasom predniesol. Vyjednávanie s teroristami je nanič. Musíme konať. Ak na to nemáte gule vy, urobím to sám. Odhadzuje svoje výložky na znak rezignácie a odchádza zmäteným davom rozdať prvé rozkazy svojim renegátom.

Pamätáte si ešte na dobu klasických 8-bitov konkrétne ZX Spectrum? Tam sa v jeho najlepších časoch objavila hra SWIV. Chytila za srdce neskutočné množstvo hráčov hlavne preto, že sa dala hrať súčasne s kamarátom. Jeden ovládal vrtuľník, druhý jeep. Par minút ťahania z pásky a už to išlo. Výbuchy, výkriky, nadávky, polámané joysticky a hlavne úžasná hrateľnosť. Vitajte v modernej ére 8-bitov, pretože Renegade Ops toto všetko vracia späť na obrazovky.

Ako pohľad bol zvolený klasický top-down, ktorý je dnes charakteristický hlavne pre stratégie. Ovládate malé, vami vybrané vozidlo ako jeep, dodávku nie nepodobnú tej z A-Teamu, transportér, či buginu. Ako hosťujúca hviezdu sem zavítal dokonca Gordon Freeman so svojím polokapotážovaným autom. Každá postavička, resp. auto má svoju špeciálnu zbraň. Roxy privoláva vzdušný útok, Gunnar vozí ťažký kanón, no pri použití sa nemôže hýbať, Armand disponuje štítom zaručujúci nezraniteľnosť na krátky čas, Diz zasa znehybňuje nepriateľov EMP výbojom a hosťujúca hviezda z Half Life môže poštvať na opozíciu Ant Lionov.

Tieto špeciálne zbrane sa pred použitím musia dobiť a ostatné zbrane už sú rovnaké pre všetky vozidlá. Základným je palubný kanón, ktorý sa dá pick-upmi tri krát upgradovať. Ostatné vypadávajú zo zabitých nepriateľov spolu so zdravím. Paleta nie je až tak pestrá, no o to ničivejšia. Rakety, rail gun a plameňomet. Je to vskutku málo, navyše náboje

nerastú na stromoch, no ak ich použijete, získate výhodu aj proti niekoľkonásobnej presile.

Za každú dosiahnutú úroveň získate body, ktoré obratom môžete preinvestovať do ďalších vlastností upravujúcich štýl vášho hrania. Život naviac sa niekedy určite bude hodiť, alebo čo také zvýšenie účinnosti a rádiusu špeciálnej zbrane? Vhod padne aj automatické dopĺňanie zdravia alebo zväčšenie zásobníka pre sekundárne zbrane. Dokopy cirka tridsať upgradov, no naraz do boja môžete zobrať len štyri, preto treba voliť obozretne.

Ako som vlastne na začiatku prišiel k porovnaniu ku staručkej hre SWIV? V niekoľkých misiách vám generál Bryant zhodí ako podporu kontajner, v ktorom sa nenachádza nič iné ako vrtuľník. Kto ho skôr uchmatne, letí. Ostatní sa vezú za ním. Niekedy je takáto vzdušná podpora pre všetkých a následný útok proti obrovskej lodi alebo Jugernautom (veľmi podobným povozom Jávov zo Star Wars) je nezabudnuteľný.

Herné mechanizmy Renegade Ops sú veľmi jednoduché. Autíčko sa ovláda ľavým analógom a streľba pravým. Aplikovaný je Havoc fyzikálny model, takže vozidlá reagujú krásne na každú nerovnosť, pri zatáčaní sa nakláňajú, na prašných cestách vytvárajú dymovú stopu a v pohybe sú proste k zožraniu a vôbec výborne zapadnú do prostredia, ktoré je po vizuálnej stránke nádherné. Avalanche proste nie sú žiadni nováčikovia v grafike, čo dokázali už sériou Just Cause. Džungľa, púšť aj mestské časti sú detailne doladené a až uvidíte ten orchester výbuchov a deštrukcie (všetky stavby sú zničiteľné), tak si budete hľadať oči na zemi, pretože vám vypadnú z jamiek. Ak to všetko prepnete do 3D zobrazenia, tak sa pre oči budete zohýbať znova. Absolútne dokonalý pocit z 3D. Plasticita prostredia je občas rušená jemným shadowingom, no aj tak je pôžitok z 3D hrania dokonalý.

Aby toho všetkého nebolo málo, môžete hrať v online kooperácii so svojimi troma kamarátmi a práve vtedy sa dostanete do správnych obrátok. Proti veľkým nepriateľom je potrebné používať jedného ako návnadu, zatiaľ čo druhý nepozorovane roztiahne z jeepu kanón a odstreľuje na diaľku a tretí ho kryje. Miesto tu má ale aj vzájomná rivalita, kedy sa hráči pretekajú a vrážajú do seba, aby boli rýchlejšie pri upgrade zbrane alebo pozbierali čo najviac zdravia. Ak náhodou zomriete, nič závažné sa nedeje, pretože k dispozícii je hneď niekoľko životov (opäť prepojenie na zlatú éru 8 bitov), no prídete o všetky upgrady a sekundárne zbrane.

Zatiaľ to teda vyzerá na ultimátnu hru, no bohužiaľ ani Renegade Ops sa nevyhla niekoľkým chybám. Tou najväčšou je to, že je neuveriteľne kratučká. Desať misií sa dá prejsť za nejaké tri hodiny a to je vážne nechutne málo (to ani nechcem vidieť za koľko sa to dá prebehnúť na najnižšej obtiažnosti). Ak sa hneď pustíte do kooperatívneho multiplayeru, tak ju sfúknete aj za dve, podľa toho koľkí hráči s vami idú do boja. Customizované hľadanie hier na pripojenie mi na sto percent nefungovalo a nenašlo nikdy žiadnu hru, no pri použití quick connect, sa vždy niečo našlo. Vôbec najlepšie je vytvoriť si vlastnú hru a počkať si, kým sa niekto napojí alebo pozvať svojich kamarátov. Poslednou nevýhodou je multiplayer len v kooperatívnom režime. Žiadne arény, kde by ste si zmerali sily proti kamarátom alebo napr. deathmatch dvaja na dvoch, alebo CTF. Proste nič.

Na Steame sa predáva Renegade Ops za 13€, no za 25€ môžete kúpiť až 4 kópie a vyskladať sa tak s kamošmi. Takáto ponuka sa len ťažko odmieta. Za 6€ teda dostanete brutálnu arkádu so závanom klasických 8-bitov, no v modernom kabáte a geniálnou hrateľnosťou umocnenou online módom. Za málo peňazí, ale dostanete aj málo muziky. Pokiaľ autori nebudú v dohľadnej dobe pridávať DLC, tak s troj hodinovou hrateľnosťou sa už pravdepodobne ku hre veľa krát nevrátite, aj keď multiplayer môže predĺžiť životnosť.

Vladimír Pribila

Recenzia - 2k Sports - Šport - PC, PS3, Xbox360, Wii

NBA 2K12 - HVIEZDY POD KOŠMI

Plusy:

+ robustný My Player
- legendy basketbalu
- nápomocní tréneri
- výborne spracovaný samotný basketbal

Mínusy:

- niektoré zbytočne zdĺhavé animácie
- chýba smečiarska a trojková súťaž

9.5

V zámorí vrcholí konflikt medzi hráčmi a zamestnávateľmi a tak je celkom možné, že tento rok NBA nezačne. Priaznivci basketbalu iba krútia hlavami nad tým, že sa ani po siahodlhých rokovaniach nedosiahla dohoda a najlepší hráči sveta tak odchádzajú hrať do Číny, Turecka, Španielska či iných krajín. Basketbal to veru tento rok nebude mať ľahké, a to pritom v lete sa konajúce majstrovská Európy fanúšikov poriadne navnadili na začiatok súbojov v zámorí. Bohužiaľ, o tejto situácii môžeme diskutovať, môžeme lamentovať, môžeme so zovretou päsťou hromžiť smerom na západ, ale nič to nezmení. NBA asi tento rok nezačne a tak sa musíme pod deravé koše dostať inou cestou.

EA Sports ani v roku 2011 plnohodnotnú simuláciu neplánuje, ich výborný arkádovo ladený NBA JAM síce zabaví, ale predsa sa jedná o tak trochu iný basketbal. Ostáva teda už iba 2K Games, aby po minuloročnom skvelom ročníku skúsili ešte o čosi viac zdvihnúť latku v NBA 2K12. Na obale titulu hviezdi najlepší basketbalista všetkých čias, Michael Jordan, ktorý si navyše tento rok so sebou priviedol takmer všetkých (ne)priateľov.

Mód, v ktorom si na vlastnej koži vyskúšate zápasy legiend, je azda najväčšou novinkou, ktorá sa priamo týka obsahu hry. V historických bitkách najväčšieho kalibru sa objavia najnezmieriteľnejší rivali svojej doby, či už to bude Magic Johnson, Larry Bird, Scotty Pippen, Bill Russell, Kareem Abdul-Jabbar alebo Jerry West (mimochodom, práve Jerry West je znázornený v oficiálnom červeno-bielo-modrom logu súťaže). S nimi prežijete jednotlivé zápasy Lakers vs Celtics, Bulls vs. Hornets, Jazz vs. Spurs a to priamo v danej dobovej atmosfére. V starších zápasoch sa zjednoduší grafika HUDu a vy na obrazovke vidíte len strohé veľké digitálne čísla ako počas prenosov z 80-tych rokov. Najstaršie súboje sa dokonca odohrávajú v čiernobielom móde a vy máte pocit, že ste sa skutočne ocitli v roku 1964. A bez trojkových čiar!

Hlavné menu skrýva, samozrejme, aj ďalšie módy. Asociácia vám nechá vybrať jeden

tým, zvoliť si to pravé nastavenie asistentov (plná automatika u všetkých činností, alebo naopak plný manuálny dohľad nad fungovaním mužstva) a brány NBA sa otvoria na všetky zápasy v základnej časti i playoff. Playoff sa dá spustiť aj ako samostatný režim bez potreby prebíjať sa plnou sezónou. Pre vyznávačov streetballu sú zväčša zápasy v hale nudné a práve pre nich je určený režim BlackTop, v ktorom môžete proti sebe postaviť akýchkoľvek hráčov a poslať ich vyšantiť sa do Rucker Parku (resp. na ihrisko veľmi podobné legendárnej streetballovej Mekke v Harleme). Online možnosti, vrátane ligy, samozrejme, nesmú chýbať.

Pomerne zvláštny krok ale sprevádza tohtoročnú smečiarsku a trojkárku súťaž. V 2K sa ich z nepochopiteľného dôvodu rozhodli úplne ignorovať a ak ste teda boli zvyknutí pilovať smeče k dokonalosti alebo naopak trafiť každú jednu trojku v allstars súťaži, budete sklamaní. Pre hráčov začínajúcich s 2K sériou je extrémne dôležitým Tréningový mód (a úprimne, aj ja osobne som sa v ňom pomerne dosť vecí naučil). Tam, kde doteraz bol iba suchý komentár ako jednotlivý typ strely, crossoveru, zbehu, clony či prihrávky vykonať, teraz nastupuje poriadny dril. Každú z herných činností trénuje iná legenda basketbalu a tá vám nedá vydýchnuť, až kým všetko nevykonáte na 100 %.

Zoznam režimov uzatvára My Player a ako sa hovorí, to najlepšie nakoniec. Pri zbieraní štatistík z 2K11 boli autori prekvapení, koľko fanúšikov si simulácia vlastného hráča získala, preto na móde zapracovali ešte viac a my si teraz opíšeme ovocie ich snaženia. My Player by sa dal zhrnúť do niekoľkých slov, je to akási „basketbalová RPG“ so všetkým, čo k tomu patrí.

Na začiatku si vytvoríte svojho hráča, pomenujte ho, zvolíte výšku, hmotnosť, jednu z predpripravených pozícii a štýlov hrania. Vygenerujete alebo vymodelujete tvár, navrhnete číslo dresu. Potom nastáva zlomový deň, zápas mladých nádejí, kde si zmeriate sily s podobne talentovanými hráčmi nastupujúcimi do NBA. Oproti 2K11 došlo k zmene, kým minulý rok ste museli pred týmto zápasom ešte absolvovať pár tréningov, teraz pôjdete priamo na vec a v žiari reflektorov, za plnej prítomnosti médií, odprezentujete svetu, čo sa vo vás skrýva.

Po odohratí zápasu sa uskutočnia vstupné interview, kde sa vás scouti družstiev, ktoré o vás majú záujem, vypytujú na rôzne otázky. Bude vám vadiť, že zo začiatku budete iba druhá alebo tretia voľba na vašom poste? Ste ochotný sa učiť od vašich skúsenejších kolegov? Odpovede na otázky upravujú náklonnosť jednotlivých tímov a tak už pred začatím draftu tušíte, kde nakoniec začnete s profi kariérou.
Draft skončil, z vás sa stala nová posila družstva, ale na vrchol a k titulu superstar to bude dlhá cesta. V mužstve z po-

čiatku nebudete dostávať veľa príležitostí a minúty na palubovke budú veľmi limitované. Stačí však poriadne plniť úlohy, alebo ak chcete questy, a minutáž bude stúpať. Úlohy sa delia na obranné, útočné a kolektívne. Niekedy treba v zápase 5x vystreliť z poľa, inokedy 4x prihrať, alebo si vypýtať pár faulov. V obrane budete zamedzovať donáškam alebo smečom, znižovať percentuálnu úspešnosť streľby protihráča a podobne. Herný systém vás za všetko hodnotí, každá clona s loptou i bez nej, strela, prihrávka, fintička, ale aj dlhé držanie lopty, nesprávny presun z útoku do obrany, laxné bránenie, nevhodne zvolená pozícia na strelu – to všetko a mnoho ďalších faktorov priamo vplýva na vaše zápasové hodnotia a na to, ako vás spoluhráči po zápase ocenia. Známkovanie prebieha ako v škole, A+, potom nasleduje A, A-, B+ atď.

Úlohy sú dopredu známe už pred zápasom a vy tak môžete účinne nastaviť štýl hrania tak, aby ste kritéria splnili čo najlepšie. Oproti 2K11 navyše pribudol aj dynamický systém úloh, t.j. kedykoľvek cez zápas môžete dostať nový „quest“ – do konca štvrtiny nesmiete spáchať ani jeden turnover, udržať náskok družstva, premeniť dve nasledujúce strely atď. Dynamické úlohy si svoje meno zaslúžia, často kvôli nim musíte zmeniť taktiku alebo svoje správanie na palubovke, začať hrať agresívnejšie či naopak viac opatrne.

Po skončení zápasu nasleduje tlačovka, kde musíte odpovedať na otázku novinárov a svojou voľbou ovplyvníte náladu vo vlastnom družstve, k fanúšikom alebo globálne k celej lige. No jednoducho čisté RPG. Body získané v zápase sa následne dajú investovať do zlepšovania atribútov. Tých je niekoľko desiatok a od výskoku, sily, rýchlosti sa dostanete až k schopnosti strieľať 3-ky, smečovať alebo hrať pod košom. Aby toho nebolo málo, My Player vám niektoré z týchto vlastností dovolí aj priamo trénovať sériou činností, kedy musíte za vopred stanovených podmienok prebehnúť „prekážkovú“ dráhu s loptou, nastrieľať určitý počet košov, doskakovať lopty atď.

Novinkou je aj prítomnosť peňazí. Váš zamestnávateľ vám v pravidelných intervaloch na účet bude posielať (ne) malé čiastky v závislosti od vášho postavenia v lige. Peniažky môžete premeniť na dodatočné skill body alebo za ne nakúpiť nové pohyby, animácie a podobne.

My Player je jednoducho robustný režim s obrovským množstvom funkcií (nespomenuli sme napríklad presuny do lepších tímov, fotografovanie na billboardy či do časopisov, podpisy zmlúv so sponzormi, kľúčové zápasy s dvojnásobným počtom bodov, simuláciu zranení atď) s potenciálom zabaviť vás až do NBA 2K13. Bohužiaľ práve to, že v My Player (zrejme) strávite najviac času, vám odhalí aj najviac chýb. Autori sa niekedy až príliš snažia navodiť filmovú atmosféru, niektoré animácie nejdú preskočiť, prestávky sú pre plynulosť hry úplným utrpením. Keď budete po stýkrát sledovať maskota, ako zo špeciálnej zbrane vystreľuje trička, budete si chcieť trhať vlasy. Rovnako zdržujú pozápasové interview, na ktorých navyše sedia tri dokola sa opakujúce modely novinárov a tak máte pocit, ako keby

ste sa práve ocitli na zoznamovacom večeri dvojičiek, trojičiek a štvorčiat.

Keď sme hovorili o dôležitosti tréningu, treba povedať, že NBA 2K12 rovnako ako jej predchodca nie je ľahká hra na ovládanie. Dokonalé zvládnutie každej činnosti na ihrisku si vyžaduje buď skúsenosti s predchádzajúcim dielom alebo poriadnu dávku trpezlivosti. S jedným tlačidlom si rozhodne nevystačíte, budete používať plné portfólio gamepadu, mnohkrát v kombinácii s viacerými tlačidlami. To je z určitého uhla pohľadu aj výhoda, hráč urobí všetko, čo mu prikážete, takmer neexistujú predpripravené animácie, všetko je real-time (snáď okrem smečov, ktoré ale tiež idú modifikovať). Na ihrisku to vyzerá takmer ako v skutočnosti, o niečo bola zlepšená AI a spoluhráči dokážu lepšie využiť voľné miesto na streľbu z diaľky. V obrane tiež došlo k úpravám smerom k lepšiemu, hráči sa snažia zdvojovať, vykrývať línie prihrávok a faulovať v ten pravý moment. Grafika sa vylepšila len minimálne, najväčšie hviezdy boli vylepšené zreteľne (napríklad Dirk Nowitzki), inde je to skôr na úrovni kozmetických detailov.

Pokiaľ po minulé roky pod košmi súperili dvaja obrovský pivoti, EA Sports a 2K Games, posledné dve sezóny v hruške jasne dominuje 2K. Jednak je to preto, lebo konkurencia sa úplne stiahla, ale štúdio treba pochváliť, že absenciu protivníka nepodcenili, naďalej na sebe makajú a tento rok svoje úsilie korunujú smečom, ktorý rozbil dosku a zlomil obruč.

Jaroslav Otčenáš

Recenzia - Telltale Games - Adventúra - PC, Xbox360, PS3

Jurassic Park“ The Game

Plusy:

+ príbeh s viacerými líniami
+ postavy
+ puzzly
+ dialógy a dabing
+ previazanie s prvým filmom

Mínusy:

- zle nastavený mix herných mechanizmov
- gradácia príbehu
- vystavanie epizód
- technické chyby

5.0

Logo Telltale Gamesv úvode hry bolo vždy zárukou kvality, vďaka ktorej v menšinovom žánri adventúr zaplesalo srdce nejedného fanúšika. Jednoducho stávka na istotu. Preto mnoho ľudí nemalo pochybnosti, že rovnako tomu bude aj v prípade hernej adaptácie Spielbergovej filmovej legendy – Jurského Parku. Koniec koncov, aj tohtoročný Návrat do Budúcnosti bol hodný svojho mena. Bohužiaľ každá dobrá šnúra sa raz musí skončiť a v prípade Telltale ten koniec nastal práve teraz. Pripravte sa na niečo, na čo ste nikdy nechceli ani len pomyslieť.

Jurassic Park: The Game sa nesie v znamení zmien a pokusov (rovnako aj omylov). Aj my sme priniesli správy o tom, ako sa tvorcovia nechali inšpirovať titulom Heavy Rain od Quantic Dreams. To síce vyvolalo zopár otázok, no stále nebol dôvod neveriť tvorcom. Filmové rozprávanie príbehu, zameranie na postavy, reálny dopad vašich rozhodnutí na priebeh hry. To boli sľuby, na ktoré nás tvorcovia nachytali a ktoré sa dali krásne zakomponovať do úžasnej adventúry. Hlavným problémom titulu však je, že sa do tohto žánru nedá zaradiť.

Jednoznačnú škatuľku hre pripísať nemožno. Ide o akúsi kompiláciu prvkov, ktoré spolu nie sú vôbec dobre zladené. Jednoducho ten prípad, kedy sa spolu psík a mačička vyberú piecť tortu, po ktorej hráči skončia pri okupovaní toalety. A tieto rôznorodé prvky hrateľnosti drží pohromade príbehový zlepenec (teda aspoň tak sa javí zo začiatku), ktorý pred vás predhadzuje postavy, miesta, vzťahy, v ktorých sa zo začiatku budete len ťažko orientovať.

Príbeh je zasadený do obdobia počas a krátko po konci prvého filmu. Namiesto toho, aby z neho priamo vychádzal, tak sleduje paralelnú dejovú líniu, v ktorej sa rozvíjajú osudy ďalších nešťastníkov, ktorí uviazli na ostrove Isla Nublar. Teda žiaden Jeff Goldblum, Sam Neill či iné hviezdy. Snáď len velociraptor s jazvou. Namiesto toho je tu veterinár Gerry Harding (ktorý sa mihol vo filme), jeho dcéra Jess (nevlastná sestra Julianne Moore z druhej časti filmovej ságy),

Portoričanka Nima Cruz, Dr. Sorkinová a členovia komanda, ktorí túto nesúrodú partiu uzatvárajú.

Nastávajú medzi nimi problémy, snažia sa utiecť z ostrova, no neustále sa mi to nedarí, sú tu rozkoly a rozličné motívy. A najväčší problém tohto všetkého je, že sú jednotlivé epizódy nie sú ideálne príbehovo vygradované. Aj keď príbeh samotný nemožno hodnotiť inak ako kladne, tak jeho dávkovanie je jednoducho nastavené zle. Totiž aj napriek tomu, že hra nie je rozdelená na štyri separované časti, tak každá epizóda sa zakladá na princípe, ktorý je z denných seriálov známy ako trojdenný cyklus. Akurát niekto nedomyslel, že v takomto prípade z toho nemôže vyjsť nič dobré. V praxi to teda vyzerá tak, že sa problém načrtne, vygraduje, ukončí a načrtne ďalší. A idú titulky ďalšej epizódy, kde sa veci zrekapitulujú a cyklus sa opakuje, akurát tentoraz posunutý o jeden bod dopredu. Možno to takto v texte nepôsobí až tak rušivo ako v skutočnosti, no v hre to otravuje.

Inak príbehu samotnému sa nedá veľa vecí vyčítať. Je pomerne dobre napínavý, skrýva množstvo zvratov, kedy sa mení postavenie postáv v príbehu (aj keď ich motívy občas pôsobia až príliš naivne) a dejové línie sa neustále rozchádzajú a prepletajú. Navyše významnú úlohu zohráva plechovka peny na holenie známa z filmu, ktorej osud je vo vašich rukách. Teda cítite, že na pozadí tohto všetkého sa pohybujú osoby ako Dennis Nedry a ďalší. Síce zo začiatku v ňom nebudete mať jasno, no postupne si začnete skladačku dopĺňať o nové informácie.

A tu by som už asi aj na chvíľu skončil s chválením herného Jurského Parku. Spomínaný mišmaš herného konceptu začína „populárnymi" quick-time sekvenciami. Zo začiatku priam pôsobí ako jeden veľký QTE festival, kde však tieto eventy sú do herných pasáží často natlačené nasilu. A predsa len hranie, kedy väčšinu času trávite sledovaním obrazovky a čakaním na tlačidlo zobrazené na obrazovke, ktoré následne musíte rýchlo stlačiť, nie je to, čo by vás pri hre udržalo. Druhou prísadou do koláča sú prvky takzvaných hidden object titulov, kedy musíte na obrazovke kliknúť na každé zvýraznené miesto, aby ste sa posunuli ďalej. Tiež to nie je moc zážívné. Potom tu máme konečne niečo hráčsky príťažlivé a to sú logické hádanky. Bohužiaľ ich je ich v hre málo. Asi len jedna hádanka na epizódu. No a nakoniec rozhovory. Tie taktiež potešia, hlavne ku koncu hry, keď sa už začne záplatka kryštalizovať a konečne budete cítiť možnosť voľby v odpovediach, ktoré použijete.

Celú hru budete mať za sebou po približne šiestich hodinách aj s množstvom úmrtí, keď sa vám nepodarí preklikať útekom pred T-Rexom. Každá epizóda zaberie niečo menej ako hodinu a pol a z hľadiska štruktúry sa skladajú z celkovo 45 krátkych scenárov (12 v prvej, po 11 v ostatných). V nich plníte to, čo je uvedené vyššie. Splníte quick-time sekvenciu, tým pádom aj scenár, podľa svojho výsledku dostanete medailu a ide sa ďalej, tentoraz napríklad na klikanie po prostredí. Žiadalo by si to väčšiu rôznorodosť, nech postup hrou nepôsobí tak šablónovito a strnulo.

Graficky je na tom Jurassic Park: The Game pomerne dobre. Hlavne čo sa týka animácií tvárí postáv. Mimika predsa len dodáva na vierohodnosti a aj keď to nie je LA Noire, tak poteší. Rovnako aj fakt, že sa z enginu konečne podarilo vyťažiť vážnejšie stvárnenie a nie len štýl animovaných filmov, ktorý Telltale presadzovali doteraz. Zvuky sú veľmi príjemné a keď sa prvý raz v zadných reproduktoroch ozve rev Tyranosaura, ktorý si ide pre svoju obeť, tak vás zamrazí rovnako ako v roku 1993, keď ste sa s napätím vnárali čoraz hlbšie do kresla. A dabing je na tom rovnako dobre. K jednotlivým postavám tvorcovia presne trafili hlasy a to sa nejedná o známe mená.

Jurassic Park: The Game prišiel s obrovským potenciálom, ktorý by možno v inej podobe nevyšiel tak navnivoč. Sila značky sa síce prejavuje v zaujímavom príbehu, odkazoch, lokalitách aj bonusovom denníku, no stále sa na to lepšie pozerá ako hrá. Úprimne, ako celok by vyznel lepšie, keby sa jednalo o animák. Takto je to len film, kde musíte stále niečo otravne stláčať, aby sa dej posunul ďalej. K tomu sú tu ešte chyby, novinárska verzia nešla vôbec spustiť, po zapauzovaní zmizol kurzor a hru bolo treba reštartovať a občas sa objavili aj kolízie v animáciách (postava otočí hlavu v nemožnom uhle). Hru nemožno zatratiť úplne, skalní fanúšikovia sa môžu skúsiť preniesť cez nezaujímavú hernú náplň, aby sa dostali ku kvalitnému príbehu.

Matúš Štrba

ENEMY FRONT

Enemy Front je FPS z obdobia druhej svetovej vojny, kam hráčov tentoraz zavedie City Interactive.

Máme očakávať realistický príbeh vojaka uprostred nacistikej agresie. Budú dynamické misie od rýchlych bojov cez špionáž až po sabotáže. Dej sa odohráva v priebehu niekoľkých rokov a povedie od zákopov vo Francúzsku do Berlína. Na základni s tajnými vojenskými zbraňami bude treba zneškodniť devastačnú zbraň, ktorú nacisti chcú použiť na dosiahnutie totálneho víťazstva.

Enemy Front bude fungovať s CryEngine 3 a boje vypuknú na PC, Xbox 360 a PS3 budúci rok.

Recenzia - Ubisoft - Arkáda - Xbox360, PS3, Wii

Rayman Origins

Plusy:

+ superostrá 2D grafika
+ bláznivé ozvučenie a dynamicky sa meniaca hudba
+ výzvy v každom leveli
+ motivácia presnoriť každý milimeter a nájsť všetky bonusy

Mínusy:

- levely rozdelené do malých segmentov
- žiadne úrovne ušité pre co-op

9.0

Stačí sa pozrieť do line-upu Ubisoftu a nemusíte ho presnoriť až k úplným začiatkom, aby ste nevideli, že favorizované, otravné a vreštiace zajace v spin-offe Raymana odstavili na vedľajšiu koľaj. Ani návrat na obrazovky nie je tak jednoznačný, skloňovala sa digitálna epizodická distribúcia, ktorá sa spláchla do kanálu a dnes tu máme titul za plnohodnotnú cenu. Rayman Origins sa zrodil v tom nejnevhodnejšom prostredí, v koncoročnom súboji titánov, z ktorých iba veľmi málo pretne cieľovú rovinu s dvihnutou bradou a prežije dupot marketingovej paľby.

Rayman Origins nemôže za to, že je tak mimoriadne skvelou hrou a pravdepodobne sa stane aj tou, o ktorú veľmi ľudí nezakopne. Ide o raritu s poctivou ručne animovanou grafikou s takou hĺbkou obrazu, že sa vrstiev paralaxného skrolingu nedorátate. Ako jediná skákačka zo západu sa môže smelo rovnať s produkciou Nintenda a konkurovať Mariovi. Je to tak prosté, Michelovi Ancelovi sa podarilo replikovať radosť z hry, ktorá sa tvári byť pre všetkých.

Radosť pramení z nenásilného a dnes už takmer nepoužívaného grafického štýlu vytlačeného naleštenými polygónmi. Výsledkom je balzam pre oči. Pri hraní máte pocit, že sa dívate na epizódu z animovaného seriálu, v ktorom fandíte zlej mačke snažiacej sa po stýkrát zožrať vtáčika v klietke. Jej nevinnosť zakrýva fakt, že pod povrchom tiká behačka s veľmi strmou krivkou hrateľnosti a rovnako strmšou krivkou náročnosti.

Hrdinovia to majú ťažké

Čo Ancel vystihol dokonale (a z veľkej miery mu pomáha práve spomínaný vizuál), je zážitok neskazený hnevom a trieskaním ovládača o zem. Stý krát môžete spadnúť do priekopy, nechať sa rozpučiť pazúrmi vodnej príšery, popáliť si zadok, napichnúť sa na bodliaky v snahe získať zlatú mincu, vždy po smrti nasleduje okamžitý reštart a ďalší pokus o zdolanie prekážky. A možno to urobíte už len z princípu, že Rayman sa efektne nafukuje a praská ako balón. Origins má nekonečno životov, môžete opakovať jednotlivé levely do odpadnutia aj kritické pasáže, ktoré vám

nedajú spať, kým ich nepokoríte.

Rayman Origins je na jednej strane postavená na prostom akumulovaní Electoons, malých príšeriek kľúčových pre odomykanie levelov a celých svetov, no na druhej ich získanie často hraničí s bezchybným a na milimeter presným skákaním, hopsaním, húpaním a šprintom cez čoraz komplikovanejšie pasce, rafinovane rozostavané tak, aby varovali a zároveň vzbudili obavy, že to bude chcieť viac ako jeden reštart. Dostať sa na koniec levelov je ľahké, splniť všetky úlohy už nie. Electoons sú schované v tajných lokalitách, prešprintovanie z jedného konca na druhý do 90 sekúnd bez jedinej chyby zase vyžaduje dokonalú znalosť úrovní. Rayman zbiera klasicky aj roztomilé žiariace Lumi, od ich počtu na konci závisí, či získate ďalšie Electoons.

Jednoduchý systém odomykania má prekvapivo mimoriadnu hĺbku a dovoľuje medzi odomknutými levelmi pobehovať tam a späť a s nabranými skúsenosťami a získanými schopnosťami Raymana - plachtiť vzduchom, potápať sa, prešmyknúť cez úzke diery – byť bližšie a bližšie cieľu. A tu pomerne veľa hráčov zahučí. Rayman Origins nie je jednoduchou hrou, do krajiny mŕtvych sa pravdepodobne pozrie iba málokto a koniec s oslobodenými štyrmi nymfami je vďaka vysokým nárokom na počet Electoons v nedohľadne. Hra zároveň motivuje k opakovanému hraniu, ale aj odďaľuje pocit satisfakcie a v neskorších fázach viac trestá ako odmeňuje. Dokonca sama ponúka možnosť pri strate veľkého počtu životov na jednom mieste, aby ste úroveň opustili a vrátili sa neskôr.

Daj si pauzu, inštalatér

Rayman Origins obsahuje 60-ku levelov, čo vyzerá na úctihodný počet, treba však počítať s jednoobrazovkovými logickými problémami, kde musíte vybúchať určitý počet nepriateľov alebo ich zlikvidovať v štýle Angry Birds a sériou pasáži, v ktorých naháňate truhlicu (pretože sa bojí toho, že ju rozbijete, tak vezme nohy na plecia) a potom zopár bonusových, kde nemôžete zomrieť.

Skákanie dopĺňajú shoot'em up sekvencie, v ktorých lietate na komárovi a kosíte nepriateľov ako v ktorejkoľvek inej raketkovine, len bez power upov. Tento doplnok má aj za úlohu plynule prejsť z jedného sveta do druhého a robí to mimoriadne efektne.

Z džungle prejdete do púšte, potom do ľadovej krajiny plnej zamrznutého ovocia, z nej do horúcej kuchyne. Čo nový svet, to nová séria prekážok, nepriateľov a samozrejme aj trikov. Raz sú to chrliče ohňa, neskôr roztrasené laná zvukovými vlnami, elektrina, vybuchujúce ryby a pod. Rayman Origins nepoužíva toľko trikov a zásadných inovácií ako Super Mario Galaxy, no pri hraní nemáte pocit, že by vám niečo chýbalo alebo sa opakovalo. A ak to už nie sú pohyblivé plošinky, tak sa objavia veterné víry, rôzne bubny, ktoré vás vystrelia do výšky či húsenice prevŕtavajúce sa vzduchom a dočasne vytvárajúce pevnú pôdu pod nohami.

Dohranie Rayman Origins zaberie približne 10 hodín, ďalšie si prirátajte, ak chcete mať pozbierané všetky Electoons. Doplnkovým režimom hry je co-op pre štyroch hráčov offline. Každý hráč si môže vybrať postavičku aj kostýmy, ktoré sa postupne sprístupňujú a putovať po svetoch v skupinkách. Kamera sa snaží zabrať celú scénu a všetkých účastníkov, no ak niekto zaostane alebo sa mu nedarí, tak sa nafúkne a teleportuje. Co-op je zábavou, ale nie je nevyhnutný pre dohranie, takisto sa neberie do úvahy ani skutočná kooperácia a vzájomná pomoc postavičiek.

Radosť hrať, vidieť a počuť

Očarujúci vizuál Rayman Origins je ostrý ako žiletka a farebný ako lentilky. Sladký a nebezpečný. Niekedy totiž zabudnete skákať a spadnete, keď objavíte nejakú drobnosť. A tých je v hre bežiacej v 1080p rozlíšení neúrekom. Žiarivé ryby osvetľujúce priestor v podvodných jaskyniach, pohupujúca sa tráva, perie, usmievavé bytosti a keď sa nesmejú, smejete sa na nich vy, ako sa po skočení na hlavu vznášajú do neba. Usmievavý vizuál je živý bláznivým ozvučením. Každý objekt sa chichoce, šteboce, niečo si hundre. Hudobný podmaz zase kombinuje spievanú hatlaninu s veselými dynamicky sa meniacimi jazzovými skladbami a tvorbou nie nepodobnou LocoRoco. Drobným kazom na inak dokonalom technickom spracovaní je nasekanie levelov do segmentov oddelených bleskovým loadingom. Z estetického hľadiska je narušená plynulosť putovania zľava do prava.

Návrat Raymana nie je pompézny, neprichádza z rachotom ani buchotom. Na obrazovkách sa ale objavuje taký svieži závan doby, v ktorej presnosť a precíznosť bola odmeňovaná, milimetrové skoky boli cestou k východu a počet životov znamenal viac ako počet achievementov. Pripomína dobu 16-bitov a nefalšovaným a úprimným spôsobom vás tam zavedie a pobaví na dlhé hodiny. Hľadať veselšiu, strelenejšiu, krajšiu 2D behačku nemusíte. Je ňou Rayman Origins. Choďte a kúpte si ju. Zaslúži si to viac ako mnohé iné.

Pavol Buday

Recenzia - Warner - Akčná - PC, PS3, Xbox360

LOTR: War in the North

Plusy:

+ Tolkienov svet
+ detailná grafika postáv a doplnkov
+ pekné prostredia

Mínusy:

- hrateľnostný priemer a šeď skrz naskrz
- repetitívne súboje
- slabučký súbojový systém L1+L2
- krátke

5.0

Šeď priemernosti sa vzniesol na Stredozem ako keby nemala už tak dosť problémov. Partia v zložení trpaslík, elfka a hraničiar otvára novú líniu príbehu v Lord of The Rings: War in the North. Zatiaľ čo Frodo podniká svoju púť s prsteňom, naša trojica sa uberá na sever, aby zastavila posluhovača samotného najvyššieho a uľahčila tak cestu spoločenstvu prsteňa o pár miliónov orkov, obrov a goblinov.

Keď som bol malý, bavilo ma hrať sa na rytiera a s papekom v ruke predstierajúc, že je to žiarivý meč. Strom bol nepriateľ a ja som sa ho pokúsil zdolať. Ľavý úder, pravý úder, ľavý úder, pravý úder, ľavý, pravý, ľavý pravý. Vtedy som si takto predstavoval vrchol ekvilibristiky s mečom. Autori Snowblind Studios si to myslia pravdepodobne doteraz, pretože útočné kombá sa na 95 percent skladajú z týchto stále sa opakujúcich úderov a navyše pomocou jedného tlačidla. K dispozícii je síce aj ťažký úder, no jeho vykonanie trvá večnosť a navyše sa nedá linkovať s ľahkými údermi. Vhodný je len na dorazenie nepriateľa. Bavilo by vás sedem hodín stláčať jedno tlačidlo a pozerať sa na sekvencie ľavých a pravých úderov? Aj autorom to došlo a pridali tak špeciálne pohyby pre každú postavičku. Pod množným číslom si ale nepredstavujte dvojmiestne číslo. Budú vám stačiť prsty na jednej ruke opitého stolára.

Bojový systém, náplň každej správnej rúbačky, je teda slabý ako piaty raz vylúhovaný čaj. Nepriatelia zavše nepadajú po prvej rane a tí tuhší ako napríklad trol, potrebujú desiatky zásahov. Pripomína to spomínaný súboj s papekom a stromom, ktorý nie a nie spadnúť. Keď už obra upižlikáte ako mamuta vreckovým nožíkom, môžete si byť istí, že nabudúce bude súboj ešte tuhší. Medzitým nájdete kopec rôznych zbraní s RPG atribútmi a so zdvihnutým poškodením na tej novej sekere predsa dáte dolu každého. Z omylu vás vyvedie ďalší trol, ktorý má tento krát aj brnenie a asi o gazilión hit pointov viac. Opäť pižlikáte spomínanou metódou sek vľavo-vpravo a občas, keď vám to mana dovolí, zakombinujete špeci útok, ktorý aj tak pripomína maximálne muší prd vo vetre.

Snowblind prikladá neustále do kotla a v neskorších fázach idú proti vám hordy tak silných nepriateľov, že sa vám určite podarí skôr, či neskôr zakapať. Vtedy vám musí pomôcť jeden zo zvyšku partie a oživiť vás. Ak to nestihne do cca 30 sekúnd, tak reštart od posledného checkopintu. Ak ho neovláda hráč, ale AI, je možné, že sa zasekol, čiže reštart od checkpointu. Ak ho aj hráč ovláda, je možné, že už tiež zakapal, pretože postavy počas ovládania s AI sú posilnené niekoľkonásobným zdravím, reštart od checkpointu. Oživujúca postava je v procese oživovania plne zraniteľná, čo znamená tak tri rany od väčšieho nepriateľa a stáva sa z nej prosiaca postava o oživenie, čiže takmer na 100 percent reštart od checkpointu. Ak ste teda už začali od checkpointu, tak vás tortúra s nepriateľmi čaká znova, ale môžete si zato o to viac užiť plnými dúškami slabého súbojového systému sek vľavo-vpravo.

Načrtol som už špeciálne vlastnosti postáv, ktoré do boja nevnášajú čerstvý závan, ale všetky len rozvíjajú tri základné atribúty. Trpaslík Farin disponuje bojovým pokrikom, či super-sekom whirlwind, čo nie je nič iné ako ťažký úder s farebným efektom. Hraničiar Eradan so schopnosťami vylepší streľbu z luku a elfka Andriel kúzla z palice a liečiacu auru. Musím povedať, že takto chabý skill tree som už dlho nevidel.

Každá postava za zabitie získava experience body a po dosiahnutí levelu ich môže rozdeliť do štyroch vlastností zvyšujúcich silu, zdravie, odolnosť a mágiu. Atribúty ďalej vedia zvýšiť aj vlastnosti na zbraniach alebo drahé kamene do nich zasadené (ak teda na to majú otvor). Stále však ťaháte za kratší koniec a peniaze na liečivé fľaštičky a vylepšenia dochádzajú pekelne rýchlo. Základné mechanizmy objavujete prvú pol hodinu a odvtedy hra nič nové okrem lietajúceho orla, ktorého môžete použiť ako vzdušný nálet, nič neponúka. Nechýbajú, samozrejme, obligátne kušostroje pri obrane a evergreen hier - vybuchujúce barely, tentoraz vo forme gúľ, ktoré len tak pre zaujímavosť Giantbomb narátal už v 266 hrách.

Vojna na severe obsahuje aj mód pre viacerých hráčov, no len vo forme kooperatívnej hry. Osobne by som prijal aj iné varianty, hlavne vtedy, keď sa na vás napojí klobáskar z Nemecka a nechá si zapnutý mikrofón. Keby ste ho mohli zabiť v nejakej aréne na spôsob deathmatch, tak by ste nemuseli počúvať ako žerie čipsy počas prestrihových scén. Evidentne ho netrápilo, aké echo robí ten jeho otrasný nemecký dabing v mojich reproduktoroch. Ešte že nechýba možnosť vykopnúť hráča z hry.

War in the North od dna zachraňuje engine Dark Alliance a prostredia Tolkienovho sveta. Navštívite Kraj, Roklinku alebo aj tie, ktoré ste nevideli vo filme ako Mount Gundabad, Forrnost, či Mirkwood. Aj keď sa jedná o typickú koridorovku, sú pekne využité prevýšenia a hra vás nikdy nevedia priamo. Nechýbajú pekné pohľady zo skál na ďalekú krajinu a architektonické prvky. Často sa menia prostredia, ktorých je dovedna dvadsať. Veľa práce bolo tiež vykonanej na všetkých postavách a predmetoch, ktoré sú veľmi detailne vymodelované. Predlohy Gandalfa, Froda, Bilba či Legolasa zodpovedajú tým z filmu a aj keď sa s nimi stretnete len na pár chvíľ, tak je pekné, že sa im autori takto povenovali.

K príjemnému zážitku by mohlo dopomôcť zapojenie 3D okuliarov, no oficiálne takúto podporu hra zatiaľ neponúka, aj keď zapnúť sa dá. Takéto zobrazenie je síce pekne plastické a neobsahuje žiaden shadowing, problémy sú ale pri predmetoch blízko obrazovky a pri textoch, kedy vzniká populárne kríženie očí a nepomôže ani nastavovanie konvergencie a hĺbky 3D.

Lord of the Rings: War in the North do sveta teda dieru neurobí, no fanúšikom predlohy ponúka pohľad na udalosti, ktoré sa dejú paralelne počas Frodovej púte, no na iných miestach. Niekoľko krát sa ich cesty skrížia, no pretože má každá partia iné poslanie, zasa sa rozdelia. Je to ako alternatívny pohľad na hlavné udalosti, ktoré ste mohli vidieť v staršej hre Enter the Matrix.

Vladimír Pribila

Recenzia - Ubisoft - Stratégia - PC

Might And Magic VI: Heroes

Plusy:

+ sortiment atraktívnych kampaní
+ rozvoj online dynastie
+ formovanie hrdinov podľa vašich priorít
+ slušná česká lokalizácia
+ inovácie

Mínusy:

- zle vybalansované misie
- obmedzenie surovín na štyri
- diskutabilné obsadzovanie baní

8.5

Hrdinovia sily a mágie nás sprevádzajú už roky. Objavujú sa stále znova a znova, raz v lepšej, inokedy v menej vydarenej podobe. Najnovší prírastok Might & Magic Heroes VI prichádza s trochu mätúcim názvom, hoci v podstate ide len o prehodený slovosled. Možno tým tvorcovia chceli naznačiť, že všetko bude naruby. Veľké upratovanie a rekonštrukcia od podlahy niekedy nezaškodí. Nie vždy však dopadne ideálne a nie každý prijíma zmeny s pochopením. Takže, aké je to tentoraz?

Na kráľovskej pôde Heroes VI vás privíta intro, ktorému nechýba správna atmosféra. Vzápätí vás osloví ponuka služby Conflux. Obsahuje online podporu, Skype, Uplay a profil dynastie, kde sa zaznamenáva hráčov progres. Dynastii sa zvyšuje úroveň a zahrňuje úspechy, beštiár a odmeny v žetónoch, ktoré premeníte na bonusové doplnky. Odomknuté chuťovky z oltára prianí ako aj unikátne zbrane dynastie, prinesú výhody v nasledujúcich hrách, ktoré absolvujete. Je to dobrá motivácia, ktorá poženie vpred.

Príbeh začína výukovým ťažením, po ktorom sa sprístupní päť kampaní za každú rasu. Zamknutý zostáva epilóg, ktorý si treba zaslúžiť. Výuka nie je taká banálna, ako by sa mohlo zdať. Druhá a súčasne finálna misia ide na vec dosť zostra a vrcholí neľahkým súbojom, ktorý vám dá zabrať. Zhostíte sa úlohy vojvodu Slávu, ktorý preveruje hrozbu v podobe démonov. Stretáva sa s orkom Kraalom, ktorý sa stane spojencom a pomôže Slávovi v boji. Na oplátku sa vojvoda postaví za orkov, keď ich ohrozuje Gerhart z vlčieho panstva, ktorý sa oháňa cisárskym dekrétom. Päť nasledujúcich kampaní rozpráva o osudoch Slávových potomkov. Sú plné úkladov, pomsty, boja o moc či vykúpenia. Súrodenci majú rôzne ciele a bijú sa v mene odlišných frakcií, spája ich však krv a prekliatie rodu Gryfov.

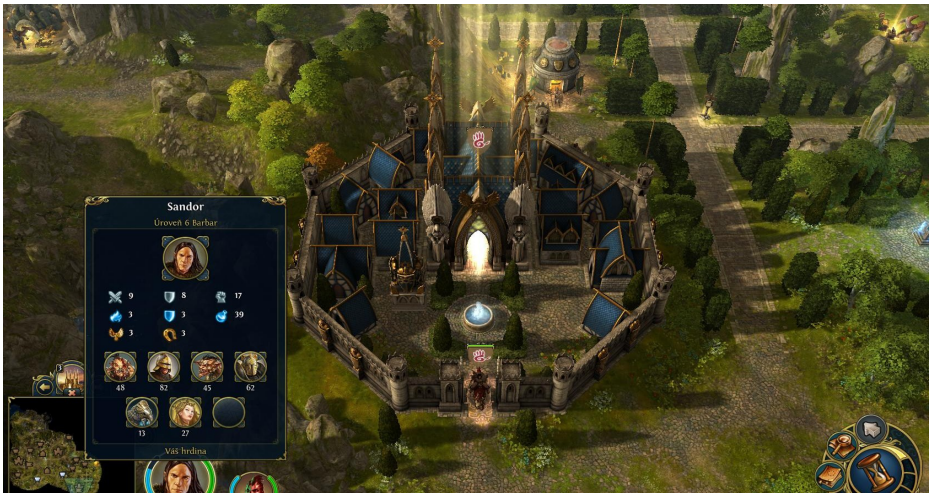
Misie v ťaženiach sú nápadité a komplexné. Na rozsiahlych mapách plníte niekoľko hlavných úloh a oplatí sa venovať aj vedľajším. Ciele sa neobmedzujú na prostú elimináciu nepriateľa, zadania sú pestré. Budete oslobodzovať zajatcov, riešiť konflikt medzi zne-

priatelenými kmeňmi orkov, hľadať stratených súrodencov, pátrať po úkladných zradcoch a mnoho ďalšieho. Udalosti dopĺňajú dialógy vo forme vyskakujúcich okien a občas výraznejšie predelové scény. Neraz sa môžete rozhodnúť, ako sa zachováte. Napríklad zradných vojvodov môžete popraviť, alebo ich omilostiť. Na základe vašich rozhodnutí sú vyvodené dôsledky. Smrť rivala nemusí byť vždy najlepším riešením.

Každý čin je ohodnotený bodmi dračej krvi alebo dračích sĺz. Násilné riešenia, agresivita a ofenzívny postup rozvíjajú hrdinu na ceste krvi. Milosrdnosť, mierumilovnosť a defenzívny postoj sú cestou sĺz. Reputácia sa zvyšuje a hrdinovi pribúdajú špecifické schopnosti a zvyšuje sa ich sila. Na ceste sĺz napríklad získate schopnosť očariť nepriateľskú jednotku, ktorá dočasne neútočí. Ale krvavý hrdina bude mať devastačný útok. Kampane sú najsilnejšou stránkou hry, avšak misie zle vybalansované. Aj na najľahšej obtiažnosti sa niekedy dostanete do pekelnej situácie, v ktorej sa budete cítiť bezmocní. Keď sa prebojujete cez monštrá a konečne postavíte pred nepriateľského hrdinu, často vás prevalcuje výrazne početnejšou armádou. Ak ho predsa porazíte, zaskočí vás druhý nepriateľ, ktorý striehne s nadupanou armádou v zálohe. Čakanie na posily nie vždy pomôže, pretože prírastky pribúdajú aj vašim súperom. Rozhodne často ukladajte pozície. Začínať odznova misiu, kde ste strávili niekoľko desiatok minút, sa vám asi nebude chcieť.

Zábavu si užijete aj vo vlastnej hre, kde si vyberiete z bohatej kolekcie máp. V bitke vás čaká kompletný postup s ekonomikou a bojmi. Môžete nastaviť počet kôl, časový limit, bonusy dynastie či rýchlosť pribúdania skúseností. Režim súboja sa zas obmedzuje výlučne na duel predvolených jednotiek na vybranom bojisku. Počty sa zvýšia s doplnkovou voľbou légie. Podobné možnosti má multiplayer, či už využijete online formát, alebo režim horúceho kresla, kde sa hráči striedajú pri jednom PC.

Systém hry stojí na osvedčených základoch, ale pri postupe neprehliadnete určité zmeny. Hráči si vyberú spomedzi piatich frakcií a s hrdinami putujú po mape. Bojujú s monštrami a nepriateľskými hrdinami, získavajú zlato, artefakty a suroviny, ktoré investujú do nových budov a jednotiek. Všetko prebieha v ťahovom režime. Každých sedem dní pribúdajú posily. V hradoch narazíte na známe, ale aj nové bytosti s rôznym vzhľadom aj schopnosťami. Azyl má svojich strážcov, kušostrelcov a gryfov, Peklo sukubu a rôznych démonov. Barbarov sprevádzajú orkovia, harpyje a kyklop. Nekromanti disponujú kolekciou nemŕtvej hávede. Výraznejšími zmenami prešla svätyňa, inšpirovaná orientálnou kultúrou a zasvätená živlu vody. Zoznámite sa tam so žraločou strážou, koralovou kňažkou či bojovníkom Kenshi s dvomi katanami. Všetky jednotky sa dajú vylepšiť na pokročilú úroveň.



V teréne tentoraz zbierate len štyri suroviny, drevo, kameň, vzácne kryštály a zlato. Mohlo by sa zdať, že je to málo a hra sa tak zjednodušuje. Čoskoro zistíte, že to tak nie je. Heroes VI sa viac sústredí na hrdinov, takže si vystačí s menej náročnou ekonomikou a manažmentom. Určite však nezanedbáva ani sídla, kde vylepšujete mesto, hradby, prikupujete vojenské budovy, tržnicu, mestský portál a hostinec. Okrem toho si vyberáte špeciálne stavby, kedy sa musíte rozhodnúť medzi dvomi voľbami. Keď pristavíte jednu, k druhej máte nadobro odrezaný prístup. Niekedy tak získate bonus k obrane, zrýchli sa pohyb hrdinov alebo účinnosť v boji. U nekromantov sa dokonca za mastný príplatok môžu oživiť jednotky, ktoré ste nedávno stratili v boji.

Diskutabilnou novinkou je nový spôsob obsadzovania baní, ktoré pravidelne prinášajú suroviny. Bane nepriateľskej frakcie nedokážete trvale dobyť. Keď sa hrdina vzdiali, ložisko sa vráti pôvodnému vlastníkovi. Dokonca aj keď vybojujete neutrálne bane na súperovom území, priradia sa rivalovi. Bojovať priamo o ložiská teda väčšinou nemá zmysel. Aby ste si ich privlastnili, musíte ovládnuť hrad alebo vysunutú pevnosť v okolí, s ktorou sú prepojené. Potom sa vlajočky na súperových baniach okamžite zmenia na vaše.

Hrdina pri postupe získava vyššie levely. Základné atribúty sa upravia automaticky, ale inak si postavu ľubovoľne prispôsobíte. Nahrabané body prerozdeľujete v kategóriách sily a mágie. Schopnosti sily sú členené do piatich skupín a každá obsahuje niekoľko konkrétnych talentov. Môžete si vybrať permanentné zvýšenie útoku obrany, šťastia či vodcovstva. Alebo zvýšite dojazd hrdinu v kole, pridáte bonusy strelcom, či získate možnosť rozmiestniť jednotky pred bojom. V kategórii mágie je niekoľko magických škôl. Každá zahrňuje špecifické kúzla, ktoré sa po výbere zapíšu do hrdinovej knihy. V dueli sa určite hodí regenerácia označenej jednotky, veterná smršť, ohnivý štít, vampírizmus a na vyšších úrovniach hoci aj vyvolanie elementálov. Parametre postavy dokresľujú schopnosti hrdinu. Tam figurujú frakčné a reputačné danosti a získaná špecializácia. Výkonnosť hrdinu a armády ešte ovplyvňujú artefakty v inventári, rysy a zbrane dynastie.

Bojuje sa na priestrannom poli, ktoré si môžete približovať a posúvať. Hrdina pohodlne rozmiestni až sedem skupín jednotiek, ktoré sa posúvajú po štvorčekoch. Sám stojí v pozadí, je nezraniteľný a porazený, len ak príde o celé vojsko, alebo zuteká. Hrdina používa manu a knihu na zosielanie kúziel a schopností. Ak v kole nečaruje, môže použiť hrdinský úder, ktorý nič nestojí, ale môže prispieť k víťazstvu. Pomocou v núdzi je aj frakčná schopnosť. Pomaly sa nabíja počas bitky a keď je pripravená, môžete ju hneď aplikovať. Každá frakcia má inú

schopnosť, môže to byť nezraniteľnosť na jedno kolo, alebo posilnenie zbroje, či zúrivosť. Jednotky majú rôzne parametre, rýchlosť pohybu a silu. Niektoré aj individuálnu schopnosť, ktorú podľa potreby aktivujete, či už liečenie a zrýchlenie spojenca, alebo ničivý výpad.

V boji si všimnete rôzne zaujímavosti. Napríklad niekedy zasiahnete viac obetí, ktoré stoja v dráhe strely. Ale pozor, takto sa dajú zraniť aj vaše vlastné jednotky! Je preto dôležité vhodne umiestniť vojská v teréne. Animácie pohybov sú pekné, ale zdĺhavé, preto odporúčam nastavenie parametrov boja v hlavnom menu. Priebeh bitky môžete primerane popohnať, alebo zvolíte rýchly súboj a vtedy sa iba vygeneruje výsledok. Neúspešný boj môžete reštartovať. Pri obliehaní miest treba prekonať hradby. Sídla s vylepšenou obranou majú aj strieľajúce veže. Po víťazstve sa mesto môže (ale nemusí)konvertovať a potom ponúkne rovnaké jednotky, ako domovská frakcia. Takto hráč získa väčšie prírastky rovnakého druhu. Navyše sa zálohy totožných miest dajú nakúpiť všetky naraz v ľubovoľnom hrade. Takže nemusíte navštíviť všetky mestá, aby ste zozbierali jednotky.

Na Heroes VI sa veľmi dobre pozerá. Grafika kráča s dobou. Mapy sú pekné a kvalitne navrhnuté. Niektoré bojiská majú veľmi pôsobivú atmosféru a občasné predelové scény oživujú boj. Animácie jednotiek a ozvučenie ladia s celkovo vydareným dizajnom. V dueli aj na mape môžete využívať zoom. Na všetko sa pozeráte vo vysokom rozlíšení a v menu si prispôsobíte čokoľvek od vizáže až po rýchlosť plynutia hry. Čerešničkou na torte je slušný český preklad, ktorý sa hodí najmä v kampaniach. Pikoškou sú anomálie na mapách kampaní, kde každý môže napísať odkaz ostatným hráčom. Pri prvom spustení si hra automaticky stiahne záplatu a už je takmer bez chýb. Po nechutne zabugovanom Strongholde 3 je to priam raj.

Heroes VI sa na rozdiel od spiatočníckej päťky nevyhýba inováciám. Nie všetci hráči prehltnú zmeny a úpravy, ktoré sú

niekedy viac, inokedy menej praktické. Určite však nezaškodia, inak by séria zostala sterilná a archaická. Silnou stránkou, ale paradoxne aj najväčšou slabinou Heroes VI, sú kampane. Komplexné a s dynamickým príbehom, lenže zle vybalansované. Pripútajú si vás a v niektorých momentoch nalomia a privedú do mimoriadne náročných situácií. Hravý multiplayer, online podpora a rozvoj dynastie vás však prívetivo pohladia. Hrdinovia sa vrátili s upraveným názvom aj obsahom, ale stále je to svet sily a mágie, do ktorého sa oplatí vstúpiť.

Branislav Kohút

Recenzia - Activision – Akčná - Xbox360, PS3

SpiderMan: Edge of Time

Plusy:

+ príbeh a prelínanie realít
+ jednoduchá a rýchla hrateľnosť
+ detaily prostredia a informácie zo zmeneného sveta
+ humor
+ plynulé hranie

Mínusy:

- dĺžka
- nič nemotivuje hrať znova
- zmena hlasov
- kamera
- celý čas len prostredie Alchemaxu

7.0

Prísť v týchto dňoch na trh s komiksovou hrou je čisté bláznovstvo. Vynikajúci Batman: Arkham City má momentálne na trhu monopol a aj väčšie tituly sa pri ňom musia krčiť v kúte. Rocksteady už druhýkrát ukázali ostatným, ako sa má s licenciou zaobchádzať. V ich tieni je štúdio Beenox, ktoré zase so Spider-Man: Edge of Time nadväzujú na minuloročný Shattered Dimensions. Ten rehabilitoval videoherné adaptácie pavúčieho muža a po dlhej dobe predstavoval prvý kvalitný titul. Nie až v takej miere, v akej to ukázal Arkham Asylum, ale predsa len slušne zabavil. Zopakuje kanadské štúdio svoj úspech a ukradne pavúk netopierovi aspoň pár zákazníkov?

Úspech Shattered Dimension okrem iného tkvel aj v pozadí celej hry. Beenox šikovne zobral koncept paralelných dimenzií univerza Marvelu a bok po boku vedľa seba postavil 4 rôznych Spider-Manov z rozdielnych svetov. Do tohto sviežeho mixu zakomponovali ešte ďalšie postavy Marvelu (Juggernaut, Deadpool) a zachovali komiksového ducha, ktorý ako by priam pochádzal z pera pôvodných autorov. Edge of Time na to ide rovnako, aj keď síce obmedzuje počet hrdinov, dojem z hutnosti príbehu a jeho podanie je však na oveľa lepšej úrovni.

Nachádzame sa v súčasnosti a nastala udalosť, ktorá zmení chod dejín. Rukou Eddieho Brocka (tentoraz vystupuje ako Anti-Venom) zomiera Peter Parker a budúcnosť sa mení na temnejšiu a bezútešnú. Nič však nie je také, ako sa zdá. V pozadí tohto všetkého je totiž tajomná intervencia z budúcnosti, ktorej môže zabrániť opäť len Spider-Man, avšak ten z roku 2099. Jeho meno je Miguel O'Hara a bojuje proti despotickej spoločnosti Alchemax, ktorá je jednou z tých, ktoré v budúcnosti vládnu svetu. Niekto z tejto spoločnosti sa vrátil späť v čase, založil spoločnosť o 100 rokov skôr a práve Parker mu neskôr mohol stáť v ceste.

Nič však nie je také, akým sa zdá byť na prvý pohľad. Ťahanie za nitky v budúcnosti má na svedomí niekto, od koho by ste to rozhodne nečakali. O zvrat teda nie je núdza. K nemu sa pridáva aj osobný faktor a superhrdinská dilema, ktorú v hre najlepšie odprezentuje Mary Jane. Príbehy oboch Spider-Manov sa výborne prepletajú a ich menenie budúcnosti sa odráža aj na okolitom svete. Narácia neustále graduje a ako perličky sa dozvedáte aj informácie z budúcnosti. Čo sa stalo z jednotlivými postavami univerza Marvelu v prípade zmeny v minulosti a alternatívnej súčasnosti krásne ukazujú novinové titulky,

ktoré svojim progresom zbierate. Je toho strašne veľa a je dosť pravdepodobné, že veľa zaujímavých faktov vám utečie. Napríklad o spoločnosti Stark-Fujikawa. Škoda len, že hra neobsahuje viac známych postáv Marvelu, ktoré by v príbehu zohrali významnejšiu rolu (len Felicia Hardy).

Aby ste sa v tom všetkom nestratili, tak je spletitosti príbehu prispôsobený aj spôsob postupu. Kým v Shattered Dimensions bol postup pomerne lineárny (jeden hrdina si spravil svoje, prišiel na rad druhý), tak tu sa obaja hrdinovia neustále plynule striedajú (čo nemôžete ovplyvniť) a navzájom si ovplyvňujú svoje reality. Priamo tak cítite dopad svojho konania, keď v prestrihových animačkách vidíte ako vaša akcia pomohla tomu druhému. Predstavte si to tak, že napríklad v minulosti musíte v rámci časového limitu zmeniť plány budovy skôr, než sa steny miestnosti zrútia na Spider-Mana v budúcnosti. Tento systém budí v hráčovi príjemný dojem z plynulosti hry, nakoľko členenie na jednotlivé úrovne ani nepostrehnete. Rozlíšite akurát tri hlavné akty, z ktorých sa hra skladá.

Inak je všetko po starom. Systém v predchádzajúcej hre veľmi slušne fungoval a tak ani nebolo treba ho príliš meniť. Možno zamrzí fakt, že tu chýbajú prvky hrateľnosti, aké priniesol Noir Spider-Man. Aj Miguel, aj Peter totiž majú približne podobný štýl hrania s drobnými rozdielmi. Čiže súbojmi sa prepracujete celou hrou až k záveru. Postupne si za nazbierané body kupujete nové kombá a schopnosti a používate ich proti silnejším súperom, využívate špeciálne pavúčie schopnosti aj možnosť dočasne zastaviť čas vo vašej blízkosti. Dobrou správou je, že zachovaný je aj systém používania pavučiny (či už na akciu, alebo na pohyb), ktorý bol v predchádzajúcich hrách nie vždy vyriešený najšťastnejšie. Schéma hry je jednoduchá a hneď sa ju naučí každý, aj vďaka nej ju možno zaradiť k tým lepším beat'em up titulom na trhu. Do hry sa vrátili aj zlaté pavúky na ďalší upgrade zdravia a staminy, ich hľadanie je ale tentoraz náročnejšie. Free Fall sekvencie v podaní Spider-Mana z roku 2099 sú opäť príjemným spestrením a od polovice hry dostanú veľmi slušný náboj.

Dizajnéri levelov istým spôsobom v tejto hre tak trochu cheatujú. Postavia totiž pred vás často tie isté lokality, akurát, že medzi nimi uplynulo storočie. Tu by som už ale začal šetriť slovami chvály. Pozitívom je, že vplyv času je na prostrediach vidno. Čisté chodby sú o chvíľu neskôr plné zeleného slizu a rôznych experimentov. Taktiež aj detaily sú (hlavne pre fanúšikov) veľmi príjemné. Nachádzajú sa tu často obrazy, sochy postáv, články a v labákoch medzi rôznymi experimentmi môžete nájsť aj jeden zárodok, ktorý vyzerá ako Flint Marko. Podobných vecí je v hre viac. Rovnako poteší, že ako sa rúca časová bariéra a reality sa začnú postupne prelínať, tak sa menia aj interiéry neustále tam a späť. Nepoteší ale fakt, že po celú dobu hry nevytiahnete päty z budovy Alchemaxu a tak sa časom prostredie už opozerá.

Súboje s bossmi sú aj tentoraz spracované veľmi príjemne a vždy vám ponúknu odlišný zážitok. Je ich síce málo, no dokážu vás strhnúť. Každému bossovi treba najskôr objaviť slabinu a potom sa do neho môžete naplno pustiť. Anti-Venom je len začiatok a zavŕšenie prvej tretiny hry, ktorá slúži na rozbeh. Postupne prituhuje až do finále, ktoré je vlastne takým dvojsúbojom v oboch realitách súčasne. Mohol by som im však vytknúť, že oproti predchádzajúcemu titulu sú o niečo jednoduchšie na rovnakej obtiažnosti.

Gerard Marino je meno, ktoré by malo byť každému správnemu hráčovi známe. Za soundtrack ku God of War 2 bol nominovaný na cenu BAFTA a okrem tejto série sa podieľal napríklad aj na titule GUN. Aj tentoraz sa jeho hudba nemalým podielom podieľala na budovaní atmosféry v hre a z hlavnej témy vám prebehne mráz po chrbte. Nie je však jediným známym menom podieľajúcim sa na titule. Nolan North, Steve Blum a hlavne Val Kilmer sa podieľali na dabingu postáv. Horšie je to už so samotnými hlavnými postavami. Aj Josh Keaton aj Christopher Daniel Barnes sa už síce podieľali na dabovaní Spider-Manov, no v poslednej hre dabovali inú dvojicu a hlavne chýba pravý hlas Amazing Spider-Mana – Neil Patrick Harris.

Graficky je na tom Edge of Time o máličko lepšie ako to bolo v prípade Shattered Dimensions. Pridalo sa na pár efektoch, no aj tak to nie je žiaden zázrak. Rovnako to však ani nie je zlé a hlavne sa hra aj v náročnejších scénach hýbe bez najmenšieho lagu. V tomto prípade je však oveľa dôležitejšie výtvarné prevedenie a vernosť komiksovej predlohe, čo hra splňuje. Aj teraz si však musíte uvedomiť, že hra nie je konkurenciou pre aktuálneho Batmana.

Bohužiaľ sa v niektorých veciach autori vôbec nepoučili. Pred rokom sme predchádzajúcu časť kritizovali za to, že aj keď je hra zábavná, tak za 6 hodín všetka sranda končí a už len pozeráte na záverečné titulky. Týchto 6 hodín sa však opakuje aj teraz a opäť hra neponúka nič, čo by hráča prinútilo sa k nej vrátiť. Aj keď budete mať po prejdení za sebou len nejakých 70% hry (teda nebudete mať nájdené všetky veci a splnené výzvy z Web of Challenges na zlatú medailu), tak neponúkne žiadnu možnosť typu New Game+ s nazbieranými schopnosťami. Buď teda znova od začiatku, ale len cez výber kapitol. Aj to vás ale nečaká odlišný zážitok a tak vás znova dopredu môže hnať len zbieranie bonusového materiálu a plnenie výziev. Človek by v prípade takto stavaného titulu čakal co-op režim pre dvoch hráčov, čo by predĺžil dobu strávenú s hrou, no nič také tu nenájdete.

Spide-Man: Edge of Time teda úspešne nadviazal na koncept, ktorý sa osvedčil minulý rok. Ubralo sa na rôznorodosti, no pridal sa dôraz na príbehu, jeho podaní a intenzite. Hra má síce svoje muchy a dorazíte ju za jedno dlhšie poobedie, no nenáročná, svižná a hlavne chytľavá akcia vás len tak nepustí. Možno nie za plnú cenu hneď teraz, ale hlavne fanúšikovia pavúčieho muža by si ju nemali nechať ujsť, príbeh jedného z najznámejších komiksových hrdinov rozširuje tou najlepšou možnou cestou. Tých poteší aj množstvo alternatívnych kostýmov. Len nabudúce Beenox nech hra vydrží dlhšie a opäť nám vráťte Noir Spider-Mana!

Matúš Štrba

Recenzia - Sega - Management - PC

Football Manager 2012

Plusy:

+ množstvo noviniek (aj pre nováčikov)
+ stále najlepší na trhu
+ cítiť dopad svojich rozhodnutí
+ vydrží na veľmi dlho
+ réžia

Mínusy:

- príliš podobné s prechádzajúcimi dielmi
- strojoví rozhodcovia
- nekonečné loadingy pri viacerých databázach
- zvuk a stále poslabšia grafika

8.5

Byť dlhodobo osamotený na vrchole vo svojom žánri sa po určitej dobe môže prejaviť aj negatívne. Hlavne pre zákazníkov. Absencia schopnej konkurencie môže napríklad spôsobiť, že jednoducho zaspíte na vavrínoch a prestanete sa posúvať ďalej. Teda niečo podobné, ako sa svojho času stalo hlavným športovým sériám od EA Fife a NHL. Jeden takýto pomyselný piedestál už vyše desaťročie okupujú britskí Sports Interactive a to nie len vo futbalovej sfére, ale v manažovacích tituloch všeobecne. Určite ste si po hodnotení nad týmto úvodným textom domysleli, že sa ho len tak nemienia vzdať, ako sa im to však tak dlho darí?

Aby som bol spravodlivý, tak nesmiem opomenúť konkurenciu v podobe série FIFA Manager, ktorá síce môže vynikať po technickej stránke a novým hráčom do žánru zjednoduší oboznamovanie sa s jeho typickými prvkami, avšak v tom najdôležitejšom sa na Football Manager nechytá. Práve ten pocit, že ste skutočne manažérom svojho klubu a každé vaše rozhodnutie za sebou zanecháva následok, robia zo série unikát na trhu. A už teraz si môžete byť istí, že inak tomu nebude ani v ročníku 2012.

Ak ste doteraz náhodou so sériou či žánrom neprišli do styku, tak si hneď v úvode musíte ujasniť jednu jedinú vec – vy ste boss a všetko je práve vo vašej kompetencii. Musíte sa síce prispôsobovať vôli vášho chlebodarného majiteľa, ale všetko ostatné máte pod taktovkou vy. Aj niekoľko ďalších zamestnancov, ktorí sú vždy ochotní vám svojimi radami a odporúčaniami pomôcť. Tréningy, príhovory, zostavy a určovanie úloh hráčom môžete prenechať na niekoho iného a vám zostane len žať úspechy, či niesť bremeno neúspechu na svojich ramenách. V tomto prípade sa vám však pod rukami ocitne len akási Lite verzia.

Ak to však s titulom myslíte vážne, tak vám nezostáva nič iné, ako zobrať opraty do vlastných rúk a rozhodnúť o víťazstve v lige. A verte, že to nebude práve najjednoduchšia cesta. Všetko to začína ešte dlho pred výkopom úvodného zápasu. V pokračovaní svojej

neohrozenej série vám síce autori povinnosti nepridali, ale rozšírili ich do hĺbky, čo opäť dodáva na pocite dopadu vášho konania. Asi najviac tento váš pocit zodpovednosti prehĺbi mierne prepracovaný systém príhovorov v kabíne. Kým minulý rok záviselo len na tom, čo poviete, tak tentoraz hrá prím aj spôsob, akým to poviete. Každý hráč je totiž unikátny a reakcia na váš tón sa tak môže líšiť. Kým celý váš tím sa môže vyhecovať po polčasovom agresívnom kriku o ich neschopnostiach, tak váš útočný hrot sa potom môže cítiť dotknutý, čím mu zodpovedajúco klesne aj morálka, či sa zhorší váš vzťah a dokonca môže požiadať o prestup. Týchto tónov je v hre 5 a aplikujú sa aj na súkromné rozhovory. A o tom to tentoraz je. Nejde len o to čo, ale aj ako to spravíte.

Samozrejme, vás čakajú neuveriteľné množstvá tabuliek a grafov, ktoré v hre musíte sledovať. Hráči sa môžu zraniť, ochorieť, rizikové sú aj africké poháre, na ktorých hráča stratíte na dlhšiu dobu. Usledovať si hráča, ktorý by vám zapadol do koncepcie ako náhrada však nie je najjednoduchšie. Preto sa v hre nachádza systém scoutingu, kedy si vyberiete scoutov, či aj celé regióny, ktoré vás zaujímajú. Správy sú však tentoraz oveľa podrobnejšie a poskytnujú viac potrebných informácií pre vaše rozhodovanie ohľadne prípadných nákupov. Obrovských databáz sa však týka aj jeden problém. Ligy totiž musíte sledovať, aby ste ich podrobne videli (a mohli odtiaľ napríklad kúpiť reálnych hráčov). Ak teda trénujete v Premiere League a dúfate, že na Slovensku objavíte nejaký talent, tak bez nahratej databázy na to môžete rovno zabudnúť. Dokonca aj významnejšie ligy ako napríklad Bundesliga nemajú kompletné databázy, pokiaľ ich nesledujete. Pridávaním databáz sa už ale aj na výkonnejších zostavách až neúmerne predlžujú loadingy.

Konzervatívne vedenie vám stanovilo príliš nízky platový strop a to vám neumožňuje nákup vytúženého hráča. Čo tak to skúsiť kompenzovať inak? Zmien sa dočkal aj prestupový systém a systém zmlúv. Môže sa zdať, že prestupy tentoraz trvajú dlhšie, na druhú stranu vám ale ponúkajú širší priestor na vyjednávanie, kedy napríklad plat môžete nahradiť vyššími bonusmi za lojalitu. Tieto zmeny sa dotýkajú aj mládežníckych zmlúv, na ktorých môžete aj výrazne ušetriť. Tým sa jednak nepripravíte o financie potrebné na nákupy hviezd a ani o mladých talentovaných hráčov.

V recenzii predchádzajúcej časti som mierne kriticky hodnotil herné situácie, ktoré počas zápasov môžu nastať. Až príliš veľa gólov padalo z na vlas rovnakých miest. Nie sú to len góly, ale celkovo aj ťahanie útokov, zahrávanie štandardných situácií, či obranná hra, ktoré sa taktiež dočkali zmien. A táto výraznejšia variabilita hre len prospela, nakoľko od nej môžete odvíjať rôzne taktiky na rôznych súperov, či lepšie plánovať štandardky pomocou jednoduchého editora. Sklamaním z tohto pohľadu je, že rozhodca stále nedokáže ponechať výhodu, rovnako ofsajdy by občas mohli byť posudzované menej strojovo. Táto variabilita situácií však so sebou prináša aj druhú stranu mince. Kombinačnou hrou à la Barcelona vás tak dokáže vyšachovať aj divízny klub, ktorý v skutočnosti na niečo také nemá.

Zoznam zmien sa nezastavil ani pri novinároch, ktorí v hre majú svoju významnú rolu. Rozsah ich otázok a reakcií na odpovede sa rozrástol a rozhovory s nimi tak nabrali na dĺžke aj na rôznorodosti. Aj napriek tomu sa však stále občas stane, že vám opakovane položia otázku toho istého charakteru, len inak formulovanú. Tentoraz vás však častejšie vyzývajú k reakciám aj mimo rozhovorov, kedy od vás žiadajú vyjadrenie na adresu istého hráča, či trénera, ktorý sa ohľadne vás pre médiá vyjadril. Aj to pridáva na reálnosti titulu.

Ak je nejaký aspekt, v ktorom Football Manager nie je špičkou na trhu, tak je to jednoznačne grafické spracovanie 3D režimu zápasov. To do série pribudlo ako novinka len v ročníku 2009 a odvtedy sa stále po malých krokoch posúva ďalej. Inak tomu nie je ani teraz a zase sa na hru o niečo lepšie pozerá. Stále však pomerne dosť zaostáva a má veľa priestoru na zlepšenie. Zlepšenie optimalizácie a behu však pochváliť treba. Rovnako aj réžiu zápasov, kedy sa kamera vždy snaží ponúknuť ten najlepší možný záber. Toto môžete využiť pri záznamoch, ktoré ponúkajú možnosť zanalyzovať si jednotlivé situácie. Bohužiaľ slová pochvaly už nemôžem smerovať zvukovú stránku, ktorá opäť nespravila snáď ani len krôčik vpred a stagnuje na biednej úrovni.

Pre úplných nováčikov je v hre určený samostatný Tutoriál oddelený od manažovania tímu, ktorý jednoducho do tajov zasvätí každého. Ak by to náhodou nestačilo, tak rozšírenia sa dočkal aj systém nápovedy v hre samotnej. Ten nie len zjednoduší cestu novým hráčom, no aj tým skúsenejším ukáže cestu, ako z hry dostať viac. Samozrejmosťou je online systém, množstvo achievementov na odomykanie a pre tých sociálne žijúcich na internete sa tu nachádza aj možnosť prepojiť hru s niektorými sociálnymi sieťami.

Je až podivuhodné ako dlho sa Sports Interactive dokážu držať na vrchole. Rovnako aj to, že sa nikto iný nesnaží poriadne využiť potenciál tohto trhu. Autori však rozhodne nezaspali na vavrínoch a udávajú, že je vo Football Manager 2012 vyše 800 rôznych noviniek a vylepšení. Taký počet sa ani spozorovať nedá, čiže pravosť sa dá len ťažko overiť. Pravdou však je, že aj napriek muchám, ktoré sprevádzajú každý diel pri vydaní (a postupne sa patchujú; niektoré úspešnejšie, niektoré menej), je Football Manager 2012 opäť najlepším titulom svojho druhu na trhu. Prílišnú podobnosť s predchádzajúcimi troma ročníkmi nemožno poprieť, ale tento systém zatiaľ úspešne funguje. V tomto prípade je však pokrok výraznejší, ako z ročníka 2010 na 2011.

Matúš Štrba

filmová sekcia

Film recenzia - Dobrodružný - USA 2011

Real Steel: Oceľová päsť

5.0

Real Steel je mojou odmenou od Spielberga za komédie, ktoré som nakrútil. - Neviem, či si Shawn Levy a jeho darčeky divákovi, ako remake Ružového pantera, či obe Noci v múzeu, zaslúžili dôveru hodnú akčného veľkofilmu. Príbeh o robotickom boxovaní je natočený podľa poviedky klasika sci-fi Richarda Mathesona. Jeho námety The Box, Ozveny mŕtvych a Som legenda boli na plátnach doteraz úspešné a inteligentné. V negatívnej recenzii na Rotten Tomatoes som si o novom filme ale prečítal, že by ho mali premenovať z Real Steel (Skutočná oceľ) na Real Steal (Skutočná krádež).

Pravdou je, že už úvodná pesnička od Alexiho Murdocha bola odkukaná z drámy Away we go. Navyše kedy tu naposledy boli bojujúci roboti doplnení o ľudské problémy? Neprodukoval to tiež Spielbeg a Dreamworks? Pridajte si klišé športových filmov, Jackmanovho boxera na dôchodku, jeho morálny vývin a že centrom príbehu je možno najväčší hollywoodsky fetiš, vzťah otec-syn.

Na druhej strane, Real Steel je viac menej znesiteľná rodinná žánrovka, štýlovo a dynamicky nakrútená. Za rohom nečíhajú prekvapivé dejové zvraty, či origina-

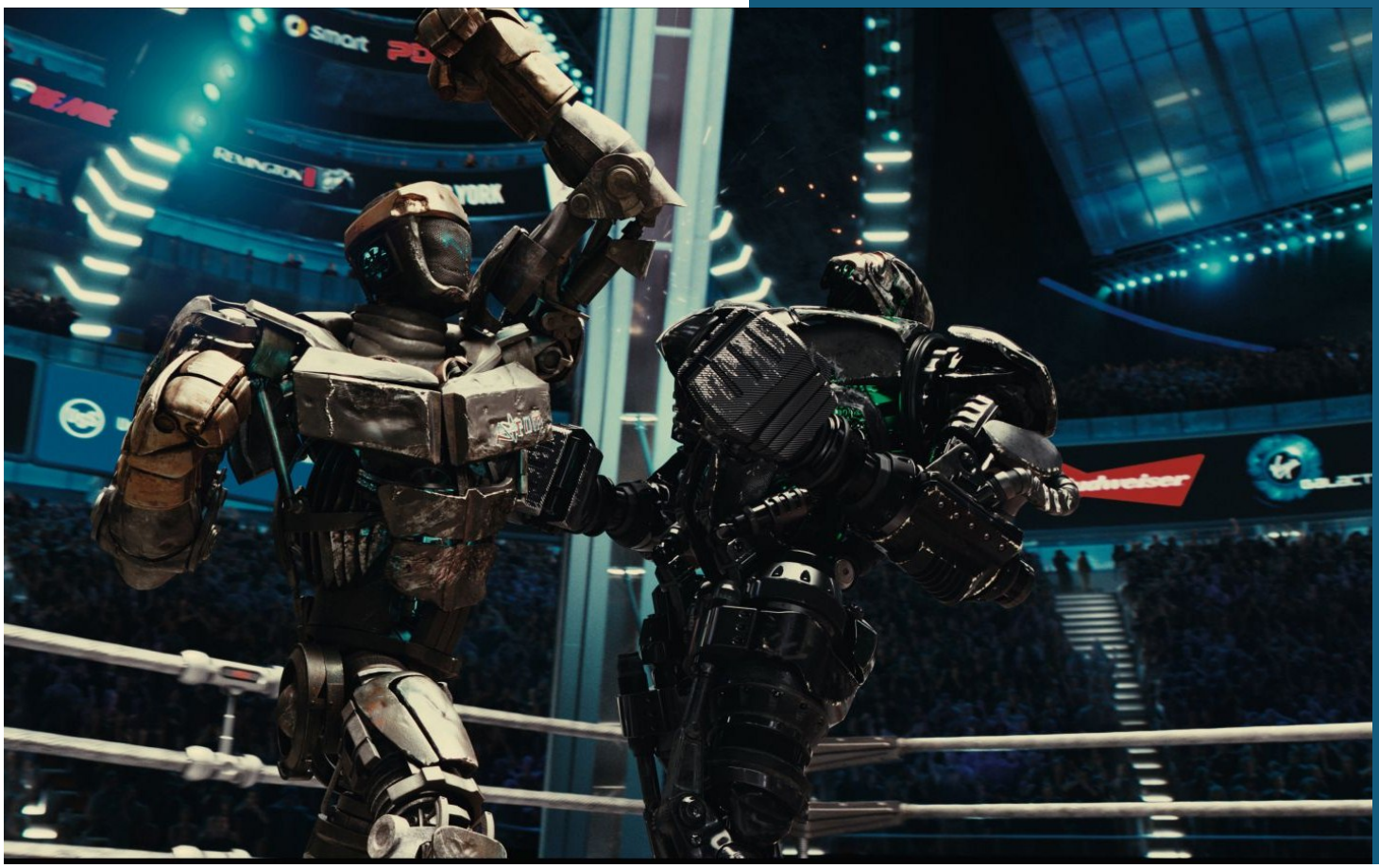
lita, tempo rozprávania je konštantné a záver predvídateľný. Pre diváka bez predsudkov stráviteľný a zábavný víkendový doplnok. Pre chlapcov od 12 do 15 rokov film sezóny. Pre náročnejších strata času.

Rok 2020, svet športu sa zmenil. Zápasníci riskujúci zdravie a vlastné telo boli nahradení robotmi na rôznych úrovniach kvality a estetiky. Nemajú slobodnú vôľu, slúžia ako bábky skúseným ľudským majiteľom. Charlie je jeden z tých, ktorí ich používajú pre zárobok. Stará sa iba o seba, prípadne o existenciu svojho robota. Topí sa v dlhoch a jazdí v nákladiaku. Po smrti svojej bývalej priateľky doslova predá svojho syna Maxa do opatery jeho príbuzných. Druhým bodom dohody ale je, že s ním Charlie musí stráviť celé leto. Že to bude jedno nezabudnuteľné obdobie ich života, netušia dovtedy, kým na skládke nájdu výnimočný stroj Atom. Nasleduje scenáristický koncept "zo šrotu hrdinom" ľahko čitateľný z traileru.

Dizajn robotov pripomína viac korodujúcich Terminátorov, než nablýskaných Transformers a pomohla im obľúbená triková technológia motion capture. Pohyby mechanických zápasníkov kopírujú ľudské. Konzultantom tvorcov bola hviezda boxu 80tych rokov, Sugar Ray Leonard. Prostredie vo filme zas využíva štýl Americana, teda prvky odkazujúce na históriu Štátov (vidiecke trhy, country, krotenie býkov, jazda pustatinou). Čo ale môže na Európana pôsobiť aj odpudivo. Levyho akcia v ringu je síce efektne zostrihaná, ale dopredu vypočítateľná a teda bez napätia. Hugh Jackman je ako Charlie sympatický, Evangeline Lilly z Lost je sympatická tiež a syn Dakota Goyo mierne otravný.

"Robil si tak dlho s robotmi, až si sa stal jedným z nich," odkázala Charliemu jedna postava vo filme. Rovnakú kritiku venujem aj tvorcom. Real Steel je film marketingu, kde je každá emócia a scéna dopredu kalkulovaná a generovaná podľa psychologických štatistík na vkus cieľovej skupiny. Oproti Levyho "chuťovkám" je chvályhodná snaha o žánrový a kvalitatívny posun, ale stále ho možno hodnotiť pozitívne iba z formálnej stránky. Film, ktorého plagáty mali vysieť v McDonalde a nie pri internáte v Mlynskej doline. Zúfalý pokus o preplazenie sa nad priemer a dvojhodinové déja vu. Smutné je, že štúdio Dreamworks v roku 1994 vzniklo na podporu nekonvenčného filmu. Hanba a sklamanie...

Marek Hudec



Film recenzia - Dráma / Romantika - SK 2011

In Time - Vymezený Čas

7.0

Jurovi Jánošíkovi stačila valaška, bambitka a zdobený koč s uhorským šľachticom k tomu, aby mohol naplniť ľudový sen o redistribúcii bohatstva. Zobrať truhlicu zlatých, niečo rozdať, niečo prepiť a sociálnej spravodlivosti je učinené zadosť. Novozélandskému režisérovi Andrewovi Niccolovi (S1mone, Obchodník so smrťou) sa to asi zdá byť trochu prosté a preto prichádza s vlastnou verziou boja proti nespravodlivej spoločnosti.

V blízkej budúcnosti sa toho na pohľad veľa nezmenilo. Ufúľané ulice periférie a krásne centrum pre bohatých. Každý deň ranná káva, ťažká práca, obľúbený bar, vyčítajúca krásna manželka doma. Hups, to nie je manželka, ale matka. Vyzerá na 25. Už dvadsať rokov. Tak ako susedia, všetci. Prvý pohľad asi klamal. V tejto budúcnosti je totiž ľudský život najvyššou hodnotou a jediným platidlom. Presnejšie dĺžka ľudského času. Od dovŕšenia 25 roku ľudia prestanú starnúť, zároveň im však zostane jediný rok života. Jediný rok, ktorým platia svoj život. Doslova. Káva stojí tri minúty (včera stála dve), cesta autobusom hodinu, vstup do lukratívnejšieho časového pásma mesiace. Musíte zarobiť dosť na to, aby ste mali

aspoň šancu ísť zajtra do práce a zarobiť si na ďalší deň. Niektorým sa to darí nadmieru, a ich zápästie svieti stáročiami väčšina však prežíva z hodiny na hodinu, alebo padá na zem s trinástimi nešťastnými nulami na predlaktí.

Základný námet filmu Vymedzený čas (In time) je fascinujúci a ak si pozriete nasledujúcu ukážku nezaplatíte viac ako tri minúty. Dostanete za to celkom slušnú predstavu o lákadlách, ktoré téma ponúka. Od myšlienky cez krásne ženy až po Justina Timberlake.

Páči sa vám, čo ste si kúpili? Choďte do kina. Ak si ešte nie ste istý, alebo disponujete luxusnou polhodinou pracovného času bez šéfovho dozoru, pokojne pokračujte.

Hlavný hrdina Will Salas (Justin Timberlake) patrí k tým, ktorí musia použiť všetko umenie, aby mohli ísť večer spať s našetreným ďalším dňom. Je pracant, vie si privyrobiť nejaké minúty pokrom a keby chcel, tak by možno.... ale nechce. Navyše sa stará o matku a pomôže kdekomu koho stretne, vrátane kamaráta Borela (Leonard z TBBT). Všetko sa v jednu chvíľu zrúti. (Večne) mladý muž

stojí pred rozhodnutím nepremrhať svoj čas. Aj keby mal titansky strhnúť celý systém k akémukoľvek koncu.

Nečakajte optimistickú dynamickú akčnú jazdu v štýle Ja, robot, ale ani cool cyberpunk Matrixu. Vymedzený čas podľa mňa mieril k výšinám Blade Runneru. Mieša pôsobivú tému s veľmi nástojčivým spoločenským presahom s atraktívnou kamerou a bondovskými proprietami. V ani jednej rovine film zásadne nezlyháva a vytvára tak vcelku zaujímavú látku na pozeranie. Škoda, že si scenárista a režisér v jednej osobe nedal na príbeh viac času (alebo že neprizval na spoluprácu bratov Nolanovcov). Hovorí sa, že v detailoch sa skrýva diabol (ach tie moje hrúbky) a obchodovanie s časom je na to ako šité. Niektoré detaily vyzerajú skvele (zelený číselník na predlaktí, slovné hračky s časom), iné však príbehu trochu podrážajú nohy (motivácia postáv, nelogické vytváranie časového deficitu). A práve na detailoch je vidieť, že si Niccol a spol. natiahli na plecia trochu väčší plášť, než aký vedia elegantne uniesť. O to viac, že finále prišlo skôr ako nastolenie problému než jeho riešenie. Zatiaľ čo Ricka Decarda som považoval v posledných sekundách Blade Runnera za konečne slobodného človeka (bez ohľadu na to, či bol človek a či to boli posledné sekundy), Bonnie a Clydovský záver Vymedzeného času na mňa pôsobil ako trochu lacná cesta von.

Film tak zostáva trošku nekonzistentný v zážitku. O to viac, ak aj z hľadiska akcie je zopár vecí, ktoré mi pri pozeraní zdvihli ľavé obočie do mierne sklamaného „fakt takto?“ Osobne mi strašne vadí ak sa šlendriánsky (t.j. bez hlbšieho zmyslu) popiera normálna „fyzika udalostí.“ Všetky tie autá, ktoré cúvajú rovnako rýchlo ako keď idú dopredu sú zbytočná "malá domov." Aby sme si však rozumeli, v štandardnom kino rebríčku ide stále o veľmi kvalitnú prácu, ktorá ma dobrú atmosféru, dobré herecké výkony, dobré

hlášky.

Načasovanie nadovšetko, takže už len pár slovami. Blade Runner sa nekoná, silná myšlienka z úvodu zostáva nedopovedaná. Podobne ako Drive ponúka menej akcie ako divák možno čaká, a nie je tak sofistikovaný/silný, aby sa stal legendou. Rozhodne však patrí k tomu lepšiemu čo sa dá v kine vidieť. Stál vás už niekoľko minút čítania tohto textu. Zaplatíte aj v kine?

Vladimír Kurek

Film recenzia - Akcia / Krimi - USA 2011

Arthur Zachráni Vianoce

8.0

Podžáner vianočných filmov sa vydáva zväčša dvomi smermi. Cez medziľudské vzťahy komédií a drám alebo animáky, ktoré chcú prekvapiť štýlom (česť patrí i minoritnej časti, kde spadajú Čierne Vianoce či Smrtonosné pasce). A keď ste si už mysleli, že viete o paralelnej existencii sviatočných svetov Halloweenu či Vianoc, zažili premenu zeleného cynika na milú bytosť či sadli na vlak, čo zastal pred domom, prichádza štúdio Aardman s pomocou Sony na skvelú myšlienku.

Arthur zachráni Vianoce sa nebojí odpovedať na pálčivé otázky o fungovaní obdarovania detí na Vianoce. V prvej časti divák dostáva parádnu exkurziu po Santovej hierarchii, jeho továrni na darčeky a sny. No vzápätí musí prísť ešte lepší moment – rozohrať v tomto prostredí dynamický príbeh. Pravda, kombinuje oba typy vianočných filmov – (ne) funkčnosť rodiny, kde predstavuje Santovu famíliu a príslušníkov vrátane najmladšieho Arthura a vytúženú akciu: noc, na ktorú všetky deti čakajú a ako sa tu môže objaviť problém jediného neobdarovaného dieťaťa. A ako aj malý Arthur dokáže zachrániť situáciu predtým, ako 25. decembra vyjde ráno slnko...

Tri silné elementy núkajú Aardmanovci a všetky fungujú. Hoci sme pred siedmimi rokmi uvideli Severný pól a Santovu továreň po príchode Polárneho expresu, nevideli sme zďaleka funkčnosť Santového systému naplno. A tu prichádza štúdio stojace za Wallace a Gromitom s tonou nových nápadov a predovšetkým sa snaží bod po bode zodpovedať to, čo hlavičku detského amerického diváka trápi. My ako Slováci nemusíme byť ukrátení, stačí poznať základnú schému Santovho nočného výletu a pomaly celoročnej prípravy. Santova logika je uveriteľná, ešte aj pôsobí sviežo. A animácia len posilňuje fantáziu scenáru tvorcov.

Ale rodičov môže viac zaujať fungovanie Santovej rodiny, kde idú vtipy i premyslené scény. V tejto časti najviac udiera humor, ale Aardmanovci sa neboja vytiahnuť ani emócie, dokonca sú aj familiárne korektní a ukazujú ženské roly v systéme. Oceníte, že štúdio nečakane prepašovalo do promovaného filmu s prvoplánovým humorom líniu „pozemských“ rodinných trablov. Film vie spomaliť, venovať sa dialógom, zobraziť srdce a motivácie. Ideálny nástupca bedekra po Santovej továrni – ukázať rodinu, čo stojí za ňou. A že duch Vianoc sa rôzne skloňuje.

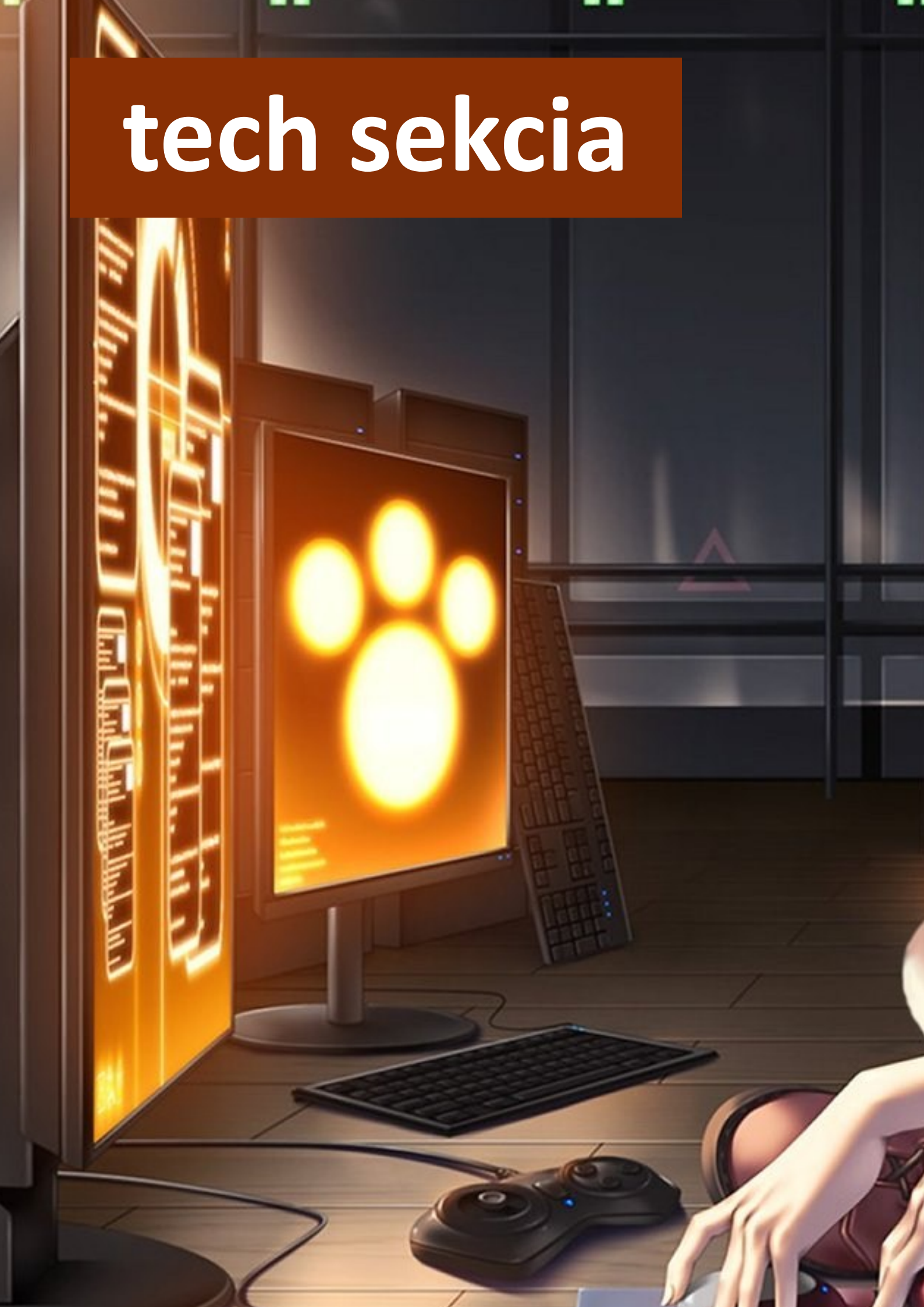
A skrátka neostane ani divák žmoliaci pred úvodnými titulkami 3D okuliare dúfajúc vo veľkú Santovu jazdu na saniach či trocha akcie. Dočkáte sa rýchlych sekvencií, ktorým nechýba riadny spád a niekedy upaľuje máličko rýchlejšie ako by ste chceli. No je fajn vidieť také kino, pretože vybrané sekvencie sú v 3D často nápadité a hoci nie sú veľké ako v Polárnom exprese, stoja za to.

Arthur zachráni "rodinu" je nečakane kvalitný film pre celú rodinu, ktorý má hlavu a pätu. Systém vysvetľovania továrne a zobrazenia rodiny prináša podstatne vyššiu úroveň sviatočnej atmosféry ako mnohé iné filmy. Ten duch Vianoc je prítomný celý čas a trojaký obsah sa dopĺňa. Vizuál je milý, šikovne pripravený a nečaká len na akčné zábery. Humor je rôznorodý, nikdy nie škodlivý. Deti potešia animované drobnosti, rodičov prepracované vzťahy a možno uvidia vo filme aj čo-to z vlastnej kuchyne. A je veľmi príjemné vidieť rozmanitosť štúdia Aardman, ktoré dokázalo aj upustiť z britskej nátury a zrejme pod vplyvom americkej idey ukázať svoju novú vlnu humoru. Zabudnúť nemožno ani na výborný soundtrack s množstvom pasujúcich skladieb.

V redakcii máme tento typ filmov radi – pre celú rodinu, nebojí sa ukázať veľa, veľa šikovných nápadov a nechýba mu akcia, humor ani troška emócii. Možno trošku hektický, nie vždy zásadne originálny, ale výborný.

Michal Korec

tech sekcia



PlayStation VITA

Do vydania PlayStation Vita zostávajú necelé tri týždne. Technologicky vyšperkovaný handheld Sony so štvorjadrovým procesorom a grafickým subsystémom debutuje v Japonsku 17. decembra, zatiaľ čo na domácej pôde bude čeliť základni odchovanej na ad-hoc multiplayeru Monster Hunter, na západe to bude presvedčenie, že všetko, čo Vita dokáže, už dávno vedia smartphony v našich vreckách. GPS, 3G konektivita a podpora sociálnych funkcií s integrovanými 4square, Facebook, Twitter, Skype, to sú pre mnohých denný chlebíček už teraz. Vita však nie je komunikačným zariadením, i keď to dokáže, a na úrovni, za ktorú budú mnohí vďační, podporuje mimo iných aj cross game voice chat.

Vita je v prvom a poslednom rade herným handheldom, to ostatné je doplnok spríjemňujúci chvíle online, pri browsovaní a odďaľujúc moment, kedy si skontrolujete SMS či zmeškané hovory na mobile. Áno, áno, skeptici budú namietať, ale pre nich tu máme jeden argument – tlačítka. Málo? Dva analogy? Stále málo? Dve dotykové plochy. Je absolútne jedno, ako držíte Vitu – jednou rukou a využívate zadný touch panel, oboma rukami mastíte tlačítka, palcami na analogových klobúčikoch, vertikálne, horizontálne – vždy máte prístup k ovládacím prvkom. Ergonomicky je dizajn navrhnutý tak, aby vypĺňal dlane, preto tá asymetria medzi hornou a dolnou časťou, a nevypadol z nich vďaka dvom priehlbinám na chrbte. Ako obstojí pri dlhých seansách nevieme, no pri našom stretnutí v Londýne, kde bolo na 30 hier, sme strávili s handheldom celé popoludnie a to bez bolesti či kŕčov.

Centrom Vity je 5" OLED displej s vynikajúcim kontrastom, živým podaním farieb a skvelými pozorovacími uhlami. Keď uvidíte na malej obrazovke v pohybe Rayman Origins, nestačíte sa čudovať, do akých detailov zašli v Ubisofte. A keby ste hľadali dva rozdiely medzi handheldovou a konzolovou verziou, nenašli by ste ich. „Ide o priamy prepis aj po stránke obsahu." smeje sa produkčná pri tom, ako sa snažím spočítať pixely a neveriacky krútim hlavu nad vyhladenou grafikou. Jeden rozdiel by ste však našli, Rayman nebude podporovať co-op, ale s priateľmi budete môcť súťažiť prostredníctvom rebríčkov a ghostov s najlepšími časmi speed runov.

Displej v spojení s výkonom dokáže divy, o Uncharted vo vrecku ste už počuli. Nathan dokáže to, čo na konzolách v tej najluxusnejšej grafike a keď ste leniví, len mu ukážete ako má liezť po rímsach a on to bez odvrávania a bez toho, aby ste museli tisnúť správnym smerom analog, spraví. Marvel vs Capcom 3 vykresľuje efekty s kadenciou 60 fps, Ridge Racer si dovoľuje nad štandardný vizuál nalepiť vrstvy defektov narušujúc obraz pri kolíziách, vo WipEoute každá raketa správne zanecháva za sebou točiacu sa dymovú stopu a na biliardových guliach spočítate praskliny. Antialiasing, mäkké tiene, dynamické svetlá, motion blur, depth of field a iné prispievajú k tomu, že Vita produkuje ten najkvalitnejší vizuál, aký na mobilných zariadeniach uvidíte.

Zmysel pre detail a grafické finesy objavíte aj v hlavnom menu, do užívateľského rozhrania boloi investované hodiny a hodiny, čo sa odráža na takých milých detailoch ako praskajúca energia pri ikonke baterky počas nabíjania. Jednotlivé položky menu sa naťahujú, ak narazíte na koniec zoznamu ťahaním prsta, listovanie v nastavaniach pripomína knihu,

bežiace aplikácie v multitasku vypínate odlepením a jednotlivé ikony programov sa hompáľajú ako odznaky pri skrolovaní medzi jednotlivými homescreens. Manipulovanie tak dostáva hravý rozmer a práca s menu nie je statická, ale každé gesto a pohyb aj graficky vidíte.

Zaujímavosťou je, že homescreeny nemáte vedľa seba, ale pod sebou a že v usporiadaní aplikácií Vita uprednostňuje tie určené pre komunikáciu. Prezeranie fotografií, počúvanie hudby či sledovanie videí je až na druhom mieste. Na prvom homescrene tak svieti sledovanie a porovnávanie trofejí, lokalizačná služba Near, posielanie správ, sledovanie priateľov a Welcome Pack, čo je predinštalovaná sada minihier. Naučí vás zábavnou formou pracovať s kamerami a dotykovými plochami ťukaním na čísla v poradí alebo skladať obrázky. Vita dokonca berie do úvahy aj to, akou silou ťukáte do zadného panelu.

Získanie trofeje, správy, notifikácie sa sústreďujú v pravom hornom menu, odkiaľ môžete spustiť aplikáciu, ktorá sa hlási o pozornosť. Prepínanie medzi aplikáciami je otázkou stlačenia Home tlačítka a listovanie medzi nimi. Tie, ktoré aktuálne bežia, majú aj drobnú ikonku v hornej informačnej lište, kde vidíte aj silu signálu (3G/Wi-Fi), stav batérie a aktuálny čas. U vybraných (ako napríklad hier) môžete spustiť webový prehliadač alebo manuál. Rýchlosť a odozva sú dva parametre, ktoré užívateľský interface spĺňa do bodky.

A zatiaľ čo dotykom ovládať hlavné menu je prirodzené, v hrách duálne ovládanie občas vytvára zmätok. Novoohlásená akcia Unit 13 sa spolieha na klasickú schému s dvomi analogmi, no keď príde na aktiváciu terminálu, žiadne z tlačítok nereaguje a musíte ťuknúť na plochu na displeji. V niektorých hrách si musíte zvyknúť, že tlačítka alebo naopak dotyk sú len doplnkom. V Escape Plan máte chuť niečo stlačiť až do momentu, kedy si uvedomíte, že na všetko vám postačia obe dotykové plochy. Vita je chameleónom medzi ovládacími schémami, čo dokazuje kreatívne využitie v minihrách LittleBigPlanet alebo Little Deviants, ktorá je postavená len na demonštráciu funkcií a úprimne by mala byť predinštalovaná ako sa samostatne predávať.

Lineup hier pri premiére Vity bude nabitý, už teraz je potvrdený tucet first party titulov vrátane: Uncharted: Golden Abyss, WipEout 2048, Reality Fighters, MondNation Racers, Roat Trip, Escape Plan, Gravity Rush, Hustle Kings, MotorStorm RC, Top Darts, Super Stardust Delta, Little Deviants. K nim sa pridajú ešte hry tretích strán ako EA Football, Ridge Racer, Rayman Origins, F1 2011, Top Spin 4 a ďalšie.

Pri štarte Vity by malo byť na trhu približne 20 hier distribuovaných v obchodoch aj na PS Store.

PlayStation Vita predstavuje zariadenie, ktoré spĺňa nároky kladené na moderný prenosný herný systém – hry na úrovni konzolových, mimoriadne presné a rýchle ovládanie, užívateľsky príjemné prostredie plné funkcií, špičkový displej a schopnosť byť pripojení po celý čas. Niečo nám hovorí, že tento rok sa nestretáme s Vitou posledný krát, ale že pred premiérou ju ešte podrobíme poriadnemu testu. PlayStation Vita sa v Európe začne predávať v čiernom prevedení 22. februára za 249 EUR (Wi-Fi verzia).

Pavol Buday

Wireless Speed Wheel

Vydať súčasne s vlajkovou racingovou sériou Forza Motorsport oficiálny hardvér, ktorým aktuálny štvrtý diel plnohodnotne neodšoférujete, je lajdácke. Smutným faktom Wireless Speed Wheel, ako sa tento volantopad volá, je, že mu jednoducho chýbajú dve tlačítka LB a RB. Zabudnite na tuning, delikátne nastavenia multiplayeru alebo prepínanie medzi rôznymi podmenu, stláčanie spojky pri preraďovaní či rýchlu skratku do priečinka so správami.

Forza Motorsport 4 volantopad zdetekuje aj natiahne profil, zmeniť či premapovať funkciu tlačítok už nejde. Ak to myslíte vážne s Forzou, tento ovládač nie je pre vás. A nie je to len dvojica chýbajúcich tlačítok. Speed Wheel totiž nie je ukotvený, držíte ho celý čas pred sebou a vyberáte zákruty vo vzduchu. Pri krátkych tratiach alebo tréningoch to registrovať nebudete, skúste si ale zajazdiť jedno kolo na Nordschleife a ruky začnú byť ťažké. Ukrutne ťažké. Nájsť ideálnu pohodlnú polohu komplikuje absencia akejkoľvek základne. Gyroskopy si vyberajú daň, oprieť volant o kolená môžete, ale prídete o citlivé vyberanie zákrut.

Volantopad je mimoriadne citlivý, dovoľuje presne korigovať smer aj opravovať chyby. Beda však, ak začnete s ním točiť chaoticky doľava a doprava. Na obrazovke ani na zariadení nevidíte, kde sú deadzones, kedy sú kolesá otočené naplno a kde je približne východisková poloha. Ponorenie do hry s pocitom, že naozaj držíte volant, je bezchybné a bezproblémové. Rýchly test potvrdil, že mnohí po prvých minútach strávených s volantopadom bežali do obchodov. Podľa informácií Microsoftu je Wireless Speed Wheel v dnešných dňoch nedostatkovým tovarom.

Čo víkendovým jazdcom bude stačiť, budú považovať dlhoroční jazdci iba za doplnok, ktorý môže vzbudiť chvíľkový záujem o hranie, ale veľmi rýchlo vyprchá s nedostatkami. Vyvážiť ich nedokážu ani snáď najlepšie triggery s úžasnou hĺbkou. Plynulejšiu a jemnejšiu prácu s plynom a brzdou sprostredkujú už iba klasické pedále. Zaujímavosťou sú dva svetelné prstence, ktoré zelenou žiarou dopĺňajú vibrácie a informujú o tom, kedy kolesá strácajú trakciu. Svetelné efekty sa nedajú vypnúť.

Wireless Speed Wheel napájajú dve tužkové baterky vložené diagonálne do tela pokrytého tromi druhmi plastov. V mies-

tach, kam položíte ruky je povrch zdrsnený pre lepší grip. Dielenské spracovanie je výborné, plasty sedia, nevŕzgajú. D-pad na ľavej strane je klasický, tlačítka na opačnej strane o polovicu menšie ako u gamepadu. Ovládač je vyvážený tak, aby ste ho držali vo vertikálnej polohe, stredová časť je protizávažím a odvádza skvelú prácu.

Wireless Speed Wheel nemôžeme odporučiť fanúšikom, avšak ak zvažujete kúpiť niečo pod stromček rodičom alebo mladším súrodencom, tých trápiť nebude, že neabsolvujú vytrvalostný pretek na Le-Mans, im bude stačiť solídny pocit z jazdy a riadenia auta. Wireless Speed Wheel sa predáva za 49,99 EUR.

Pavol Buday

Olympus: Vyberáme fotoaparát

Skôr než sa rozhodnete, aký digitálny fotoaparát si máte kúpiť, zvážte, či bude naozaj vyhovovať vašim potrebám

Keď navštívite nejaký obchod s elektronikou, či už kamenný alebo internetový, vynorí sa pred vami množstvo otázok. Napríklad koľko megapixelov potrebujem a na čo je vlastne dobrá táto funkcia? Alebo prečo je tento drahší keď je väčší a má menej funkcií? Potrebujem si dokupovať ďalšie príslušenstvo a ak áno, tak ktoré? A ak všetko mám, ako urobiť dobrú fotku? Ako si nafotené fotky roztriediť, upraviť k obrazu svojmu alebo archivovať či správne vytlačiť? Takto by sme samozrejme mohli pokračovať ešte veľmi dlho. Naším cieľom však nie je hľadať nové otázky, ale hľadať na ne odpovede a dať vám dostatok praktických rád pre reálne životné situácie.

Aký fotoaparát potrebujem?

Keď vyberáte fotoaparát, robíte tak za nejakým účelom a podľa toho treba vhodne voliť nielen značku, ale predovšetkým parametre, možnosti a v neposlednom rade aj dizajn fotoaparátu. Pre začiatočníkov sú vhodné skôr lacnejšie modely, pomocou ktorých sa naučia základnú techniku fotografovania a naučia sa dívať na svet cez „hľadáčik“ fotoaparátu (dnes teda väčšinou cez náhľadový LCD displej).

Človek baliaci kufre na dovolenku hľadá skôr niečo menšieho, niečo čo ho nebude zaťažovať a nahrá to aj kvalitné video. Stále viac ľudí sa spolieha na mobilné telefóny, ktoré však stále nedokážu nahradiť malý kompaktný prístroj, čo bude vždy poruke a zároveň bude dostatočne odolný pri nejakom tom náraze či páde (v prípade série Olympus Tough dokonca aj páde do vody).

Skúsenejší používateľ zas bude hľadať fotoaparát s novými funkciami a vyššími možnosťami. Tu sú ideálne prístroje, ktorých funkčnosť je možné rozširovať dokúpením príslušenstva. Zaujímavé sú aj pokročilé kompakty s väčším optickým rozsahom (ultrazoom) alebo kompaktné systémy s vymeniteľným objektívom, ako je napríklad legendárny rad PEN spoločnosti Olympus. No a keďže ceny neustále klesajú, ľudia čo to s fotografovaním myslia naozaj vážne budú najskôr hľadať dobrú digitálnu zrkadlovku.

Všetci títo však budú pri základnom výbere vhodného modelu postupovať rovnako. V prvom rade si treba dopredu si spísať zoznam vecí, ktoré chcete s digi-

tálnym fotoaparátom robiť a aké výsledky očakávate. Chcete tlačiť fotografie? V akom veľkom formáte? Potrebujete možnosti kreatívneho ovládania alebo vám vyhovuje taký fotoaparát, ktorý urobí všetky nastavenia automaticky? Potrebujete malý, ľahko prenosný fotoaparát do vrecka, alebo chcete pracovať so svojimi objektívmi pre kinofilmový fotoaparát? Až po zodpovedaní týchto otázok budete schopní vybrať si ten pravý digitálny fotoaparát.

Zabudnite na megapixely!

To, že ich má niektorý fotoaparát viac a iný menej nehovorí vôbec nič o kvalite výstupu, pretože tá závisí od úplne iných vecí. Dôležitá je najmä použitá optika, ktorá často určuje základné vlastnosti fotoaparátu. Veľké fotoaparáty s veľkou optikou majú trochu navrch pred malými optikami fotoaparátov do vrecka, čo však nemusí znamenať, že robia automaticky aj lepšie fotografie. Pri digitálnej fotografii veľa závisí aj od elektroniky (najmä snímacieho čipu) a softvéru vo fotoaparáte. Rôzne algoritmy spracovania a najmä korekcií digitálneho záznamu vám dajú rozdielne výsledky. Fotka pritom nemusí byť ani vždy farebne dokonale verná. Dôležité je zachytiť čo najvernejšie čo najviac detailov s dostatočnou ostrosťou bez zbytočného šumu.

Väčšina fotografií skončí ako súbor uložený kdesi na disku. Len asi 1% z digitálnych fotografií skončí naozaj aj na papieri ako klasická fotografia, kde je vhodné hovoriť o väčšom počte pixelov (bodov). Dokonca aj keď idete tlačiť fotografie vo formáte A4 (cca 30×20 cm) postačí vám fotka s rozlíšením okolo 2-3 MPx, pričom aj tie lacnejšie prístroje vám dnes ponúkajú až päťnásobne viac.

Len pre zaujímavosť, čo myslíte, koľko megapixelov má váš monitor? Dá sa to ľahko prerátať z rozlíšenia keď si vynásobíte počet bodov v horizontálnom a vertikálnom smere:

Rozlíšenie / Počet obrazových bodov/ Počet MegaPixelov

800×600 - e mail / 480 000 / 0,48

1280×800 - notebook/ 1 024 000/ 1,02

1920×1080 – Full HD/ 2 073 600 / 2,07

Najmodernejší Full HD televízor s rozlíšením 1920×1080 bodov má teda „iba“ 2,07 MPx. Stále je to menej ako dnes ponúka aj ten najlacnejší fotoaparát a preto určite nemá význam šialená honba za megapixelmi. Kúpte si taký fotoaparát, ktorý počtom obrazových bodov postačuje pre rozmer zväčšenín alebo zobrazenie na obrazovke, ktoré budete využívať. Viac ako 10 MPx je potrebných pre fotky vo formáte A3 (2× A4).

Nepodceňujte objektív!

Objektív fotoaparátu je samozrejme veľmi dôležitým faktorom pri rozhodovaní. Spoločnosť Olympus už pri svojich prvých digitálnych fotoaparátoch využívala objektívy navrhnuté pre vyššie nároky kladené na digitálnu fotografiu. Lacné objektívy používané u niektorých iných výrobcoch trpia nedostatočným rozlíšením, ostrosťou a nevierohodným podaním farieb. Je dôležité, aby fotoaparát, ktorý si vyberiete, mal objektív s čistým, ostrým a prirodzene farebným obrazom.

Dôležitým parametrom je svetlosť objektívu a optický rozsah transfokátoru, ktorý určuje ZOOM. Ten sa prepočítava na 35 mm kinofilm, čiže ak hovoríme o trojnásobnom ZOOMe, mal by mať fotoaparát rozsah od 35 mm do 105 mm (3×35), hoci jeho skutočná ohnisková vzdialenosť je napr. 5,6 až 17 mm. Ak je však uvádzaný rozsah v rozmedzí napríklad od 14 mm, ide o širokouhlú optiku s koeficientom 0,4 a výrazne väčším záberom v objektíve. Znamená to, že s takým objektívom dostanete aj na krátku vzdialenosť väčší záber do obrazu ako pri 35 mm objektíve z trochu väčšej vzdialenosti. V stiesnených priestoroch, ale aj na horách alebo pri fotografovaní budov preto iste oceníte širokouhlú optiku.

Veľké optické priblíženie nemá príliš význam v interiéri (tu stačí aj 3×). Ak však radi chodíte na športové podujatia alebo do prírody, môžete s ním urobiť nejeden zaujímavý záber. Jeho použitie je rovnaké ako keď používate ďalekohľad.

Profesionálny fotograf napríklad pre portréty použije objektív s pevným ohniskom. Majú obvykle lepšiu kresbu a svetlosť, no a pár krokov dopredu

a dozadu dokáže nahradiť aj to „zoomovanie“. Ak chcete fotografovať šperky, kvetinky alebo hmyz, odporúčame vám špeciálne MACRO objektívy pre fotografovanie z veľmi krátkej vzdialenosti (rádovo pár centimetrov). Každá situácia si vyžaduje inú optiku.
Z uvedeného je zrejmé, že ak to s fotografovaním myslíte naozaj vážne, mali by ste si dokúpiť rôzne objektívy, pričom je dobré mať vždy pri sebe tak 2 až 3 typy.

Je displej (hľadáčik) naozaj dôležitý?

Liquid Crystal Display (LCD) panel je základnou výbavou fotoaparátov. Pomáha pri kompozícii záberu a kontrole nasnímaného obrázku (alebo videosekvencie) a zároveň nám umožňuje prechádzať menu fotoaparátu, ktoré slúži na ovládanie jeho funkcií. Nepodceňujte preto veľkosť LCD panelu, jeho fyzické rozlíšenie a samozrejme aj jeho kresbu alebo jas, ktorý je dôležitý pri použití na ostrom slnečnom svetle. Ak je LCD polohovateľné, ako napríklad v prípade Olympus PEN E-PL3, umožní vám to vytvárať jednoduchšie zábery z netradičných uhlov ako napr. portréty detí v ich prirodzenej výške, makro zábery, či fotografie z davu.

Aký digitálny fotoaparát je pre mňa ten pravý?

V zásade máte niekoľko základných možností: high-endový model, kreatívny model, úvodný „základný“ model, štýlový model, vysoko odolný outdoorový model alebo pravú digitálnu zrkadlovku (SLR). Základné, štýlové a outdoorové modely sú obvykle malé vreckové prístroje, ktoré vám dajú možnosť použiť ich kedykoľvek a kdekoľvek. Kreatívny alebo high-endový model býva o niečo väčší a má viac funkcií. Stále je však ľahko prenosný a môžete ho mať u seba na každom výlete alebo dovolenke. Ponúka však pokročilejšie funkcie, takže máte väčšiu kontrolu nad snímkami a viac možností „kreatívneho“ využitia. Pravé digitálne zrkadlovky sú väčšie a ťažšie, no to závisí na konkrétnom modeli. Dnes sa dajú nájsť prístroje rozmerovo aj ako bežné kompaktné zoom fotoaparáty. Nezávisle na veľkosti však všetky pravé zrkadlovky ponúkajú maximálnu kontrolu nad procesom fotografovania. V prípade že radi cestujete preto odporúčame skôr ako zrkadlovku kúpiť menšie prístroje a najlepšie s kovovým telom. Na škodu nie sú ani odolnejšie šasi so zvýšenou odolnosťou voči prachu a vode. Na momentky z ciest je to ideálne.

A ako je to s videom?

Digitálna kamera stále len zriedkavo dokáže nahradiť čiastočne fotoaparát, no väčšina fotoaparátov vie nahradiť veľmi dobre videokameru. Samozrejme túto funkciu nehľadajte u pravej digitálnej zrkadlovky, pretože je to technicky náročnejšie riešenie a preto funkcie záznamu videa má len zopár prístrojov, ale u bežných digitálov je dnes bežná možnosť nahrávať video aj v HD rozlíšení. Stále veľkým nedostatkom takýchto záznamov je oproti videokamere výrazne horší záznam zvuku. Tento nedostatok sa v pokročilejších prístrojoch, ako je napr. Olympus PEN, dá riešiť pomerne jednoducho dokúpením prídavného stereo mikrofónu, čím sa takýto kompakt svojimi možnosťami vyrovnáva bežným videokamerám.

Existujú ešte iné faktory, ktoré by sme mali zvážiť?

Uviedli sme len základné faktory, ktoré treba brať do úvahy pri rozhodovaní. Samozrejme je ich stále viac a viac, čo súvisí aj s tým, ako sa nové technológie vyvíjajú. Každý fotoaparát je niečím špecifický a konečný výber je vždy len na vás. Fotoaparát si nemôžete vyberať iba na základe testu alebo technickej špecifikácie. Tie vám môžu pomôcť vo výbere, no pred konečným rozhodnutím si je dobré ho vyskúšať. Dôležité je aby sa vám dobre držal a aby vám vyhovovala obsluha – ako sa hovorí „musí vám sadnúť do ruky“!

Produktové tipy Olympus

Olympus PEN Mini E-PM1

Život je príliš krátky na ošklivé fotoaparáty. Alebo komplikované menu. Alebo nepodarené zábery. Preto je dobré vedieť, že existuje vo všetkých smeroch dokonalý Olympus PEN Mini. Jeden z najmenších a najľahších fotoaparátov na svete s výmennými objektívmi, ktorý dokáže spraviť prvotriedne snímky a nádherné videá v plnom FULL HD rozlíšení. Jednoduchšie to už proste nejde. Posunuli sme štýl a funkcionalitu na úplne novú úroveň a vyrobili sme najmenší a najľahší PEN, aký kedy uzrel svetlo sveta, nový PEN Mini. Okrem jednoduchého ovládania a kompaktných rozmerov je nový PEN Mini plný inteligentných funkcií a režimov, ktoré robia z fotografovania zábavu s prvotriednym výsledkom. Vstavané menu Live Guide vám umožní nastaviť rôzne expoziční fotografické funkcie, bez toho aby ste k tomu potrebovali fotografické znalosti. Spolu so šiestimi umeleckými filtrami môžete popustiť uzdu fantázii a kreatívne sa

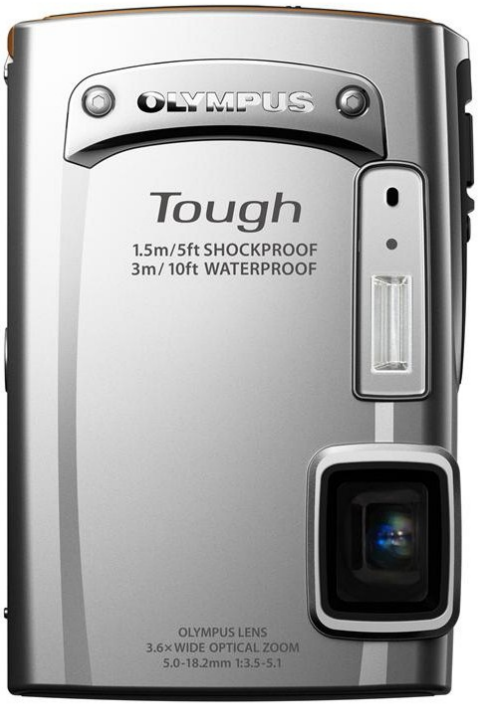
prejaviť novým netradičným pohľadom na svet. Vďaka novému senzoru s 12.3 miliónmi pixelov a novému obrazovému procesoru sa môžete tešiť na špičkovú kvalitu snímok zhodnú s výsledkom z digitálnych zrkadloviek. A to nie je všetko: nový PEN Mini je veľmi elegantný a štýlový módny doplnok, ktorý si dokážete ešte viac prikrášliť pomocou výmenných dekoračných prstencov na objektív. V skratke je PEN Mini ľahký kompaktný fotoaparát s jedinečným dizajnom a funkciami rozmernej a ťažkej digitálnej zrkadlovky.

Olympus Tough TG-310

Nech si už vymyslíte čokoľvek, fotoaparát OLYMPUS TOUGH 310 to nafotí a nafilmuje. Je plný tých najodolnejších technológií. Dokonca aj pod vodou chráni batériu, kartu a porty dvojitý posuvný mechanizmus uzáveru. Objektív je chránený špeciálnou bariérou z tvrdeného skla. TG-310 je vodotesný do 3 metru pod hladinou, mrazuvzdorný do -10°C a nárazuvzdorný pre pády z výšky až 1.5 metru, takže sa nemusíte báť, keď sa fotoaparát dostane do rúk malých detí, ktorým čas od času môže vypadnúť z ruky, alebo sa rozhodnúť si vo vziať do vane, či bazénu. Rovnako ako TG -610, aj TG-310 je kreatívny prístroj pre fotografovanie a filmovanie, a o svoje záznamy sa ešte ľahšie podelíte s rodinou a priateľmi. Okrem ôsmych Magických filtrov pre fotografie a videá vo vysokom rozlíšení, ponúka fotoaparát aj funkciu snímania 3D fotografií. Vďaka kompatibilite s Eye-Fi kartami, môžete automaticky zdieľať svoje snímky bezdrôtovo s vašimi obľúbenými webovými stránkami alebo PC. Vďaka technológii HDMI je jednoduché sa o ne podeliť vo vysokom rozlíšení na televízoroch HDTV. Pre dokonalé zábery s veľkým priblížením sa môže TG-310 pochváliť 3,6-násobným širokouhlým optickým zoomom (28-102mm). Samozrejme, že je tento model rovnako nabitý funkciami, ktoré robia všetky fotoaparáty Olympus ešte ľahšie použiteľnými ako napríklad Duálna stabilizácia obrazu pre redukciu rozmazania snímky alebo funkcie Rozpoznávania tváre, Inteligentný Auto režim (i-Auto) či AF Tracking.

Olympus Smart VG-130

Pre všetkých, čo chcú kvalitné fotografie a video bez zložitých nastavovaní a za dostupnú cenu. Pre ľahké fotografovanie skvelých snímok ponúka fotoaparát Smart VG-130 VG rad automatických pomôcok ako tracking AF, inteligentný automatický režim (i-Auto), Shadow Adjustment Technology a pokročilú detekciu tvárí. S digitálnou stabilizáciou obrazu, päťnásobným širokouhlým optickým zoomom a 14 megapixelovým snímačom sa model VG-130 stáva viacúčelovým. Disponuje kvalitnou optikou Olympus a množstvom ďalších kreatívnych funkcií, ako je sedem magických filtrov, ktoré ešte viac podporia vašu tvorivosť. S veľkým a jasným farebným displejom LCD a veľmi štíhlym dizajnom je potešením z tohto modelu zdieľať snímky priamo na mieste s rodinou alebo priateľmi.



užívateľská sekcia

Užívateľský článok - Blizzard - PC

DIABLO II - NÁVRAT KU KLASIKE

9.5

Čas - trvanie všetkého bytia s možnosťou vyjadrenia v časových jednotkách. Stotiny, sekundy, minúty, dni, roky. Všetko sú to merateľné veličiny, ale ich význam je pre každého subjektívny. S prichádzajúcim prvým kvartálom roku 2012, kedy by pri priaznivej nálade všetkých herných božstiev malo svetlo (oficiálneho, komerčného) sveta uzrieť najnovšie pokračovanie Blizzardovskej populárnej série Diablo, som mysľou zablúdil do čias prehistorických, keď svetové úspechy slávil prvý diel. Ani by mi nenapadlo, že o pár dní tomu bude už 15 rokov. A verte alebo nie, nachádzajú sa medzi nami aj takí, ktorí tento skvost nikdy nehrali. Práve preto som sa rozhodol zaspomínať si, ako to kedysi bolo a ako to by to obstálo v dnešnej dobe. Takže drahé dietky, posadajte si okolo ohňa a prastrýc Sinn vám porozpráva o časoch dávno minulých, keď sa piesok lial a voda sypala... a nebol internet.

Takže, písal sa 30. november 1996, keď pulty obchodov zaplavil prvý diel hry s heretickým názvom Diablo. Mesiace predtým bolo očakávanie hráčov na celom svete masírované mediálnou kampaňou, úchvatným introm či screenshotmi. Samozrejme, informácie boli strohé, predsa len, jediný spôsob ako ste sa mohli dozvedieť akékoľvek útržkovité informácie, ak ste teda priamo neprišli na E3, boli nepočetné herné časopisy s CD prílohami. O to bolo však väčšie nadšenie a prepuknutie tej pravej Diablo-mánie.

Hra začínala, a v podstate sa celá odohrávala v katastrálnom území malej dedinky Tristram. Intro, na tú dobu nevídané, vám navodilo atmosféru, ktorá sa hry držala po celú dobu. Smútok, bezútešnosť, strach. Kráľ Leoric, zdrvený únosom svojho syna stratil všetky morálne zábrany a v snahe nájsť vinníka nechal popraviť množstvo nevinných obyvateľov. A podľa hesla „s chuťou do toho a pol je hotovo“ sa vojaci dali do práce. Že išlo o svedomitých pracantov sa odrazilo aj v konečnom stave preživších obyvateľov, kde sa finálne číslo ustálilo na deviatke. Alebo povedzme osem a pol. Krátko po vašom príchode do dediny na osem, nakoľko hlboké rany sekáčikom na mäso sa blbo liečia napriek patentovanej ozdravujúcej kúre ležania pred kostolom. Hold, sečné rany, vnútorné (a vonkajšie, tzv. chodníkové) krvácanie a pravdepodobné

trieštivé zlomeniny nie sú nejaké to malomocenstvo, čo sa lieči o poznanie ľahšie, keď ste v správny čas na správnom mieste. Aha, faktom hodným spomenutia, sú možno aj kvantá príšer prebývajúcich v spomínanom svätostánku, vyznávajúce striktnú „no (live) human policy“. To ak by sa vám zdalo, že Tristramčania si žijú nad pomery. A práve v tejto neutešenej dobe sa z _____(vložte názov vašej obľúbenej dovolenkovej destinácie) vraciate VY. Dobrodruh, hrdina, jediný, kto môže zastaviť vlnu nešťastia. Teda ak ste nehrali po sieti, lebo v tom prípade ste boli jeden z jediných. Rozhodnutie, či do hry vstúpite ako silný WARRIOR, rýchly ROUGUE, grillmajster SORCERER, alebo postava z datadisku Hellfire MONK, bolo už iba na vás.

Čo však bolo na tú dobu nevídané, bol samotný herný systém – v neskorších obdobiach už označovaný ako akčné RPG. AKČNÉ RPG. Trochu vám, ktorí ste to nezažili, priblížim situáciu týchto dvoch herných žánrov do polovice 90. rokov. Na jednej strane boli hráči akčných hier, kde sa vyžadovala rýchlosť, pohotovosť a šikovné prsty na klávesnici/gamepade/joysticku. Tu nebol čas, na nejaké rozmýšľanie, piplanie sa s maličkosťami, nedajbože ešte vyvíjanie niečoho na postave. RPG boli pre nich nudné, nezáživné, ukecané, pretabuľkované, zdĺhavé hry, kde pomer akcie a balastu bol 1:10. Eye of the Beholder, Stonekeep, Realms of Arkania, Ishar a v neposlednom rade dvojica Dungeon Mastrov, kde bol bežný postup krok – smrť – LOAD – krok – krok – SAVE – krok - smrť – LOAD. To ste im mohli skúšať vysvetľovať, že je zábava hodinu hľadať na stene kameň, ktorý vám otvorí tajnú bránu do Skullkeepu, že to je pravá herná nirvána. Na strane druhej tasila zbrane frakcia RPGčkárov, vyžívajúca sa v maniakálnej detailnosti nastavení hier vtedajšej generácie. Tabuľky otvárali menšie podtabuľky s kvantom možných nastavení. Inventár plný predmetov, ktoré nikto nevedel na čo sú, ale stále bola šanca, že sa na niečo zídu, neustále vylepšovanie statusov postavy, diskusie s každým, kto bol ochotný

diskutovať, opatrné, detailné skúmanie sveta, či za tým rohom náhodou neleží kus kosti, ktorý vhodením do tamtej fontány neotvorí túto sochu, z ktorej vypadne polovica kryštálu, ktorý po zabití tamtej príšery bude možné spojiť s druhou polovicou a ak nájdem takýto meč, vsadím do neho spomínaný drahokam, získam jedinú zbraň, ktorou pôjde zabiť nepriateľ strážiaci dvere do novej časti sveta. Áno Ultima VII, pozerám tvojim smerom. A teda hocičo menej zložité nie je hodné pomenovania HRA. Akčné tituly tým pádom upadali v nemilosť a boli vnímané, ako čosi podradné, pre jednoduchých ľudí, neschopné konkurovať komplexnosti RPG. Descent, Magic Carpet či Abuse boli zamerané primárne na rýchle prsty, postreh a pohotové reakcie. Takže sami uznáte, že spojenie týchto dvoch žánrov bolo nemysliteľné. Hra, ktorá by tešila aj jednu aj druhú stranu? Kacírstvo, rúhanie!!! Ale nakoniec to na počudovanie fungovalo viac ako dokonale.

Samotný systém bol jednoduchý – tu je príšera, tak ju udri, zastreľ, upeč toľkokrát, kým nepadne. Uvedený postup opakuj n+1 krát na 16. náhodne generovaných poschodiach. Priaznivci akcie jasali nad rýchlymi, masovými bojmi, fanúšikovia vyvíjania postavy ronili slzy dojatia nad skúmaním každého levelu a doslova stovkami zbraní a výbavy. Mesto s jeho obyvateľmi slúžilo ako základňa s možnosťou nakupovania, predávania a získavania úloh, gigantický labyrint pod mestom na všetko to zábavné zabíjanie čo len človek ráčil. V tomto prípade, v jednoduchosti naozaj bola krása.

Datadisk Hellfire priniesol nových 8 levelov s vlastným koncovým bossom, čo hre hneď pridalo pár hodín k dobru.

Ako však obstálo grafické spracovanie? No hádajte, písal sa rok 1996, nadštandardné rozlíšenie bolo 800x600, dostačujúci priemer bol 640x480. Takže vizuálna stránka bola dychberúca. Či už samotné animácie postáv, prostredie, farebná škála, či efekty kúziel, všetko bolo dotiahnuté do najmenších detailov. Pevný izometrický pohľad síce nedovoľoval rotovať obrazovkou, ale v tej dobe by nikomu ani nenapadlo niečo podobné od hry žiadať. Tých pár vecí padnutých za steny a tým pádom neviditeľných sme hre s prehľadom prepáčili. Moja osobná malá výčitka smerovala iba k rýchlosti pohybu postavy, ktorá by si zaslúžila máličko kopnúť do vrtule.

Moje prosby boli z časti vypočuté aspoň v spomenutom datadisku, kde bolo možné namiesto bežnej chôdze v dedine zapnúť „jog“, niečo vzdialene pripomínajúce beh. To ste sa potom hneď cítili lepšie, keď vás nepredbiehali skupinky slimákov, ukazujúc vám prostredný prst a vulgárne vám nadávajúc, že brzdíte premávku.

Za vizuálom, samozrejme, nezaostávalo ani audio. Nahovorenie postáv obsahovalo potrebnú dávku teatrálnosti a zvuky prostredia boli... neopísateľné. Obligátny Sound Blaster 16 v každej lepšej mašine na nás vypľúval takú kakofóniu škrekov, kriku, plaču a šepotu, podnecujúcu paranoidné predstavy a mrazenie na chrbte aj po vypnutí hry. To potom tie mladšie ročníky z nás ťažko vysvetľovali rodičom, že prečo sa večer plížia do kúpeľne s kuchynským nožom v ruke. Čo sa teda týka tejto zložky hry, nedá sa to hodnotiť inak ako úspech na plnej čiare.

Ultimátny záťažový test bol vykonaný iba pár týždňov dozadu. Na sklonku roku 2011 sa vraciam k hre, ktorú som naposledy hral pred skoro 15 rokmi. Ako dopadla? Na moje počudovanie viac ako dobre. Myslel som, že teraz už budem rozmaznaný modernými titulmi, ale nestalo sa tak. Iste, grafika už dnes mnohých, s výnimkou zopár nostalgikov, neosloví, ale zároveň si myslím, že ani neurazí. Napriek tomu, že moje staré CRTčko už odtiahol pár slonov po brvnách stromov niekam ďaleko do zabudnutia a stolu už kraľuje širokouhlý LED monitor, nesťažujem sa. Už na prvý pohľad síce grafickému obalu pribudlo pár šedivých pixelov navyše, ale nie je to nič, čo by sa nedalo prehliadnuť. Atmosféra zvukov a hudby ostala nezmenená. A tak sa raz opäť vydal môj kúzelník na cestu skrz 4 podzemné svety, aby napokon po medzidruhovej genocíde upiekol Diabla svojimi fireballmi. Paradox, jeden by si myslel, že Vládca Teroru z najnižšieho podlažia pekla si bude s ohňom aj celkom rozumieť. Každý deň sa naučíme niečo nové, ale možno predsa len platí, že kto čím zachádza, tým aj schádza.

Záverečné sumárne zhodnotenie? Myslím, že bude stačiť ak poviem, že na 3 dni ma Diablo úplne a s ľahkosťou odtrhol ako od prírodovedeckého skúmania života nemŕtvych na exotických ostrovoch, tak aj od futuristického hackovania kancelárií za účelom získavania bodov na vylepšenie augmentovaných končatín. Možno v najbližšej dobe nezaškodí oprášiť aj druhý diel.

Sinn

Užívateľský článok - Crystal Dynamics - PS2

Blood Omen: Legacy of Kain

9.0

Kain nemohol tušiť, čo mu osud pripravil. Všetko sa to začalo za tichého večera v dedinke Ziegsturhl. Krčmár odmieta naliať a zatvára podnik pred nosom. Šľachtic Kain nemá na výber a vykročí do tmy, túlajúc sa naprieč svetom, odkedy opustil svoje rodné mesto Coorhagen. Osud si však pre Kaina pripravil viac než len jedno prekvapenie a v okamihu, keď Kaina zahalila tma, tlupa banditov vyskočila z krovia. Kain sa márne snažil ubrániť mečom, ale banditov stále pribúdalo až nakoniec meč nepriateľa spočinul v Kainovej hrudi. Toto Kain ani hráč nečakal, skonať hneď na začiatku hry. Ale smrť je len začiatok cesty. V podsvetí sa Kainovi zjavil nekromancer Mortanius a sľúbil mu pomstu. Zúfalý Kain prijíma jeho ponuku a o štyri dni sa prebudí vo vlastnom hrobe, znovuzrodený ako upír. Po vykročení z jeho vlastnej hrobky sa Kain vydáva na cestu pomsty za zraňujúcich lúčov slnka a kvapiek dažďa, ktorá bude oveľa dlhšia než si predstavoval.

Blood Omen je 2D RPG s izometrickým pohľadom, vydaná v roku 1997 a z jej úspechu vznikla séria Legacy of Kain. Silicon Knights stavili s týmto titulom na gotickú tému, inšpirovaní filmom Drakula a z hrobu tak následne povstal náš anti-hrdina Kain. Nie je ani šľachetný, ani dobrotivý, iba hľadajúci vyslobodenie zo svojho upírskeho prekliatia a pomstenie svojej smrti. To sa však nezaobíde bez potokov krvi a v tomto príbehu ťažko hľadať postavy rozdelené na dobro a zlo, každý jeden z nich prispel k skaze sveta vlastným dielom. Tento rok uplynulo už 15 rokov od vydania Blood Omen a 8 rokov od vydania posledného dielu Defiance a ukončenie ságy nie je na obzore už dlhšiu dobu. Pripomeňme si teda, o čom tento praotec upírov vlastne bol.

Hra je klasickou hack´n´slash RPG a i keď je k dispozícii iba jeden základný útok so zbraňou a kúzlom, varieta predmetov v hre je veľká a tak sa nikdy nezunujú. Kainovou základnou zbraňou je železný meč, ale neskôr získa aj kyjak, sadu sekier, ohnivý meč či samotný legendárny meč Soul Reaver. Každá zbraň má svoje výhody a nevýhody, napr. kyjak iba omráči, čo dáva Kainovi dostatok času sa napiť krvi, sekery znemožňujú použitie kúziel ale vedia zoseknúť stromy, ohnivý meč zmení nepriateľov na popol a Soul Reaver zas vyža-

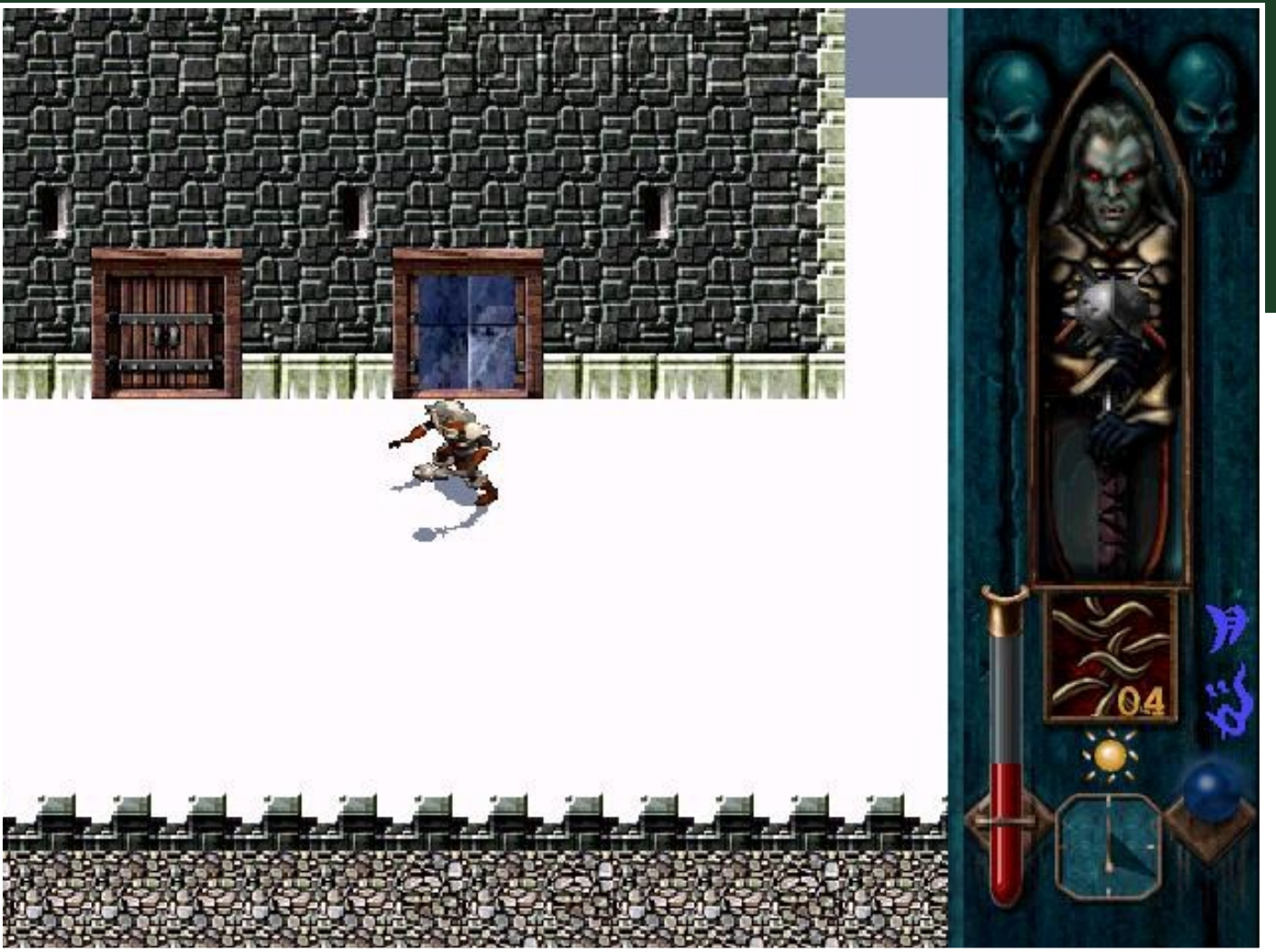
duje dostatok magickej energie, ale je najsilnejší. Okrem zbraní vie Kain nosiť päť typov brnení, každé s inou schopnosťou. Základné železné brnenie ho chráni voči ohňu, kostené brnenie má schopnosť, že vás nemŕtve príšery ako kostlivci budú ignorovať či telové brnenie, ktoré absorbuje krv nepriateľov za vás.

Upír Kain má taktiež k dispozícii široký arzenál kúziel a predmetov. Omráčiť nepriateľov a vycucať z nich krv, spáliť ich na popol či nechať zhniť, zosekať sekerou, toľko spôsobov ako zbaviť nepriateľov života sa len tak nevidí. Veď posúďte sami. Z kúziel na jedno použitie zaujme Implode, taká malá prenosná čierna diera, ktorá do seba vcucne všetko naokolo, Font of Putrescence premení na hnilobu všetko, čoho sa dotkne. Z kúziel vyžadujúcich magickú energiu sa Kain najprv naučí, ako sa dostať do bezpečia krypty, osvetliť tmavé čierne kúty kobiek a neskôr sa do jeho repertoáru dostanú také kúsky ako Repel, chrániace Kaina a taktiež odpudzujúce všetky nepriateľské kúzla, Inspire Hate, kúzlo, ktoré obráti nepriateľov proti sebe, Control Mind, ktoré umožňuje prevziať kontrolu nad ľudským hostiteľom, Blood Shower zas vysaje zo všetkých nepriateľov naokolo krv alebo Spirit Death, ktoré doslova vytrhne dušu z tela. Okrem predmetov Kain získa mnoho ďalších schopností. Medzi mnohými aj možnosť premeniť sa na zvieratá – premenou vo vlkolaka sa Kain stane rýchlym a vie preskočiť cez prekážky alebo jamy, netopieria forma mu zas umožní sa rýchlo vrátiť na predošlé miesta alebo nedostupné oblasti, premenou v hmlu Kain prekĺzne cez hocijaké mreže a vie prekonať vodné plochy, ktoré by inak boli smrteľné, a taktiež sa dokáže zamaskovať za človeka. Posledná forma slúži hlavne na zber informácií od ľudí, ktorí by na vás normálne zaútočili alebo na prešmyknutie sa nevedomky okolo stráží. Používanie Kainových rôznych schopností je zábava a prídu vhod mnoho ráz počas hrania.

Príbeh je pútavý, plný zvratov a vtiahne vás už od začiatku. Vžiť sa do upírej kože

nikdy nebolo také jednoduché a počas svojho putovania obrovským svetom Nosgothu budete chcieť odhaliť všetky jeho temné tajomstvá. Úloha je na začiatku jednoduchá, dostať sa z hrobu späť do Ziegsturhlu a zniesť zo sveta svojich hašašínov. Všetko sa však začne komplikovať akonáhle Kain dostane inštrukcie od Mortania navštíviť Piliere, kde stretne Ariel. Zavraždená strážkyňa Piliera Rovnováhy, Ariel, teraz iba prízrak, mu sľúbi zbavenie Kainovej upírej kliatby, ak zneškodní každého strážca Pilierov, ktorý namiesto stráženia ničia Nosgoth. Plný nádeje, že má stále šancu stať sa znova človekom, Kain sa vydáva na púť zabiť Kruh Deviatich. S každým padnutým strážcom Pilierov Kain odhaľuje pravdu, kúsok po kúsku alebo skôr po odťatej hlave. Bremeno je veľké, na Kainových pleciach spočíva celý osud sveta, keďže strážcovia prestali plniť svoju funkciu a musia byť odstránení.

Počas jeho pátrania, Kain navštívi mnoho dediniek a miest, plno kobiek a tajných kútov, extravagantný upírý kaštieľ, zasneženú baštu hniezdiacu na vrcholku hôr, majestátnu katedrálu Avernus s hlbokými katakombami, rozhľahlé Pláne Smrti alebo hustý bažinatý les Termogent, osvetlený zeleným svetlom zo svetlonosov. Lokalít je kopec a prechádzanie temných dungeonov plných pascí ako vznášajúce sa míny, ostne v jamách, rotujúce čepele alebo sekery sekajúce zo stien, vás zamestná na mnoho hodín. Poteší taktiež striedanie dňa a noci, ktoré má vplyv na Kainovu silu. I



keď je všetko v 2D, nasvietenie je dobré na svoju dobu a hráč vie taktiež priblížiť alebo vzdialiť kameru pre lepší prehľad. K dispozícii je aj detailne nakreslená mapa, takže sa nikdy nestratíte. Jedinou Kainovou nevýhodou pri putovaní je to, že pomaly kráča a tak prechádzanie lokalít môže chvíľu trvať. Pri ceste na dlhé trate je lepšie využiť svižný beh vlkolaka alebo premenu v netopiera, ktorá vás donesie priamo pred prah.

Proti Kainovi stojí mnoho nepriateľov a prekážok, či už sú to banditi, ozbrojené stráže, vlkolaci, kostlivci, duchovia, démoni, rôzne zmutované príšery, či dokonca aj hrobári. Zaujímavosťou je, že po zabití nepriateľov v jednej lokality a návratu, na tom mieste straší a je obývané duchmi nepriateľov. Byť upírom nie je jednoduché a pri vstupe do domov sa často stane, že na vás jeho obyvatelia zaútočia. V tom lepšom prípade budú spať a môžete ich vysať v spánku. Kain je na začiatku slabý a zraniteľný, ale čoskoro nájde fontány krvi, z ktorých sa môže napiť a získať tak odolnosť voči dažďu a snehu, zvýšiť svoju silu a iné. Po svete sú taktiež roztrúsené artefakty, ktoré predĺžia Kainov health bar a magické runy, ktoré zvýšia kapacitu jeho mágie. Tie najdeštrukčnejšie kúzla sú dostupné iba za splnu mesiaca, na ktorý si musí Kain počkať. V bareloch a truhliciach je možné nájsť kúzelné predmety ako doplnenie života či spomalenie času, ktoré rozhodne uľahčia Kainovi (ne)život.

Hudba perfektne dopĺňa atmosféru hry počas celej hracej doby, ktorá je okolo 25 hodín. Zvuky sú dobré, ale niekedy môžu trochu otravovať, keďže Kain vydáva zvuky pri každom zásahu alebo útoku. Hra obsahuje profesionálny dabing všetkých postáv. Simon Templeman ako Kain je veľmi presvedčivý a ostatní herci tiež odviedli skvelé výkony. Hra obsahuje aj občasné 3D cutscény, ktoré sú na svoju dobu dobre spracované a pri každom lete v netopierej forme sa prehrá pútavý 3D prelet ponad Nosgoth až do cieľovej destinácie. Ukladanie hry je vyriešené cez save piliere, ktoré obvykle nájdete počas hry pri vstupe do dungeonov. Sú dobre umiestnené, i keď v mestách sa nenachádzajú.

Grafika hry je síce 2D, ale sprity sú dobre nakreslené, i keď im chýba vyššie rozlíšenie. Hra je veľmi rôznorodá, či už silný príbeh, rozmanité schopnosti a kúzla, obrovský svet na skúmanie, to všetko robí z Blood Omen fenomenálne RPG, ktoré by nemalo ujsť aj napriek svojmu veku žiadnemu hráčovi, ktorý má rád upírske príbehy. Na rozdiel od PlayStation verzie má PC verzia výhodu v bleskových loadingoch medzi lokalitami. Ak je pre vás grafika prílišnou prekážkou, tak odporúčam vyskúšať Blood Omnicide, nový remake Blood Omen vo vylepšenej grafike.

Riana Audron

Užívateľský článok - AQ interactive - DS

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Plusy:

+ Famózna grafická stránka
+ vydarené ovládanie

Mínusy:

- stereotypná hrateľnosť
- krátke levely
- slabá hudba
- príbeh len do počtu

6.0

Klasická séria z NES prichádza na Nintendo DS. Ako sa vraví, každá minca má dve strany a platí to aj v tomto prípade. Ninja Gaiden síce ponúka neskutočnú grafiku, no na druhej strane zase aj archaickú hrateľnosť.

Nie je to zase až tak dávno, čo som sa prvý krát stretol s Ryu Hayabushom. Vtedy ešte nosieval modrofialový úbor s takou smiešnou kapucňou, heh, teda ak si dobre spomínam. Bol to skvelý a odvážny chlapík, vychovaný podľa tradícií starých japonských škôl. Nebol to síce najzhovorčivejší typ, no zmyslom pre ochranu nevinných vždy vysoko vyčnieval nad ostatnými. Prežil som s ním veľa chvíľ, ktoré boli väčšinou v znamení rýchlych zbesilých bojov a ťažkých zoskokov z vysokánskych brál obmývaných slanou morskou vodou.

Ak som chcel s ním držať krok, musel som sa naučiť jeho filozofii, byť ostrý ako katana, ale neviditeľný ako vzduch. Trvalo mi dlho, kým som sa dokázal pohybovať po stenách ladne ako on, a inštinktívne bez váhania skákať po úzkych skalnatých výbežkoch, pričom pred doskokom som musel zoťať jedným šikovným švihom hlavy trom po krvi bažiacim monštrám.

Ryu Hayabusha ma naučil taktiež vážiť si život, každý okamih dňa. Brával ma do opustených záhrad, kde sme spolu meditovali a objavovali podstatu sveta a celého vesmíru. Nikdy nezabudnem na situáciu, keď si pri jednej meditácii zabudol vopchať katanu do pošvy a malý motýlik s prekrásne zafarbenými krídlami, ktorý Ryua sprevádzal pri každej návšteve záhrady, si od únavy sadol na jeho dokonale ostrú čepeľ. Naposledy zavrel očká, naposledy vydýchol. Jeho krídla, ktoré predtým majestátne vypínal, sa teraz jemným kolísavým pohybom kĺzali k vlhkej zemi ako zožltnuté jesenné listy, ktoré sa už nedokázali udržať na konároch. Vtedy som ho videl prvý kráť plakať. Stratil verného priateľa. Úplne čistú éterickú bytosť, ktorého mávnutia krídlami rozjasňovali svet naokolo, zabil smrtiaci nástroj, ktorý bol paradoxne používaný na ochranu nevinných. Ako motýlika pochovával a zem zvlhčoval slanými slzami veľkého žiaľu, si spomenul na slová svojho otca, ktorý vravieval, že aj keď sa človek snaží ako najviac vie, niekedy sa proste nevyhne situáciám,

ktoré ho môžu raniť, raniť ľudí navôkol neho. Vtedy treba byť silný a neprestať veriť. Ako uložil poslednú hrudku zeminy na jeho maličký hrob, odišiel bez slova do ústrania.

Práve kvôli tomu, že mám s Hayuabushom spoločnú a trvácnu minulosť, som sa potešil, že ma po tých dlhých rokoch prišiel znova navštíviť. Uplynulo už šesť mesiacov od strašnej udalosti nazvanej Dark Dragon Blade Incident, za ktoré dal dokopy svoju rodnú dedinu. Jedného dňa zistil, že Momiji, posledná členka Dračieho rodokmeňa, ktorú učil bojovým a psychickým technikám, bola unesená zlým Black Spider Ninja klanom na rozkaz lídra Obabu. Ten sa všemožne snaží získať Eye of the Dragon (oko draka) pre starovekého zloducha Ishtarosa. Ako sa Ryu vyberie na záchrannú akciu, zrazu sa transportuje do starovekého chrámu v Tairone, kde nájde zvláštny objekt. Po návrate domov mu jeho učiteľ Muramasa prezradí, že ten zvláštny objekt sa volá Dark Dragonstone. Ak zozbiera všetkých osem, dokáže vyvolať silu väčšiu ako Dark Dragon Blade a tým pádom dokáže zachrániť Momiji z pazúrov temného klanu.

Ako sami už môžete vidieť, príbeh je jednoduchý ako facka, pričom základná schéma hrateľnosti je ešte jednoduchšia. V princípe by sa to dalo opísať asi takto. Zakaždým ako portálom opustíte dedinu, zjavíte sa na podivnom mieste, ďaleko za hranicou priestoru a času. Je to ako keby skalný útes plachtiaci vo vákuu, na ktorom je umiestnených niekoľko portálov, no z nich sú vždy sprístupnené len dva (jeden zafarbený do červena, jeden do žlta). Prejdete cez červený portál, dostanete sa na nejaké územie, prejdete ho na koniec, zabijete bossa, získate nový dragonstone, a otvorí sa vám ďalší červený portál, obsahujúci nové územie, nového bossa a nový dragonstone, a tak stále dookola až do skonania sveta, teda do skončenia hry. Žlté portály vás zase prenesú na uzavreté bojisko, kde sa musíte vysporiadať s vlnami nepriateľov, ktoré až prežijete všetky, dostanete zvláštnu drevenú doštičku (o nich neskôr).

Každý level, respektíve územie, ako som to vyššie nazval, obsahuje priemerne nadizajnované dungeony (teda zase to je silné slovo, keďže na nedotykovej obrazovke máte mapu a pritom cestičky nie sú príliš rozvetvené), obrovské množstvo všelijakých príšer čakajúcich, kým ich skántrite a sem tam „logickú“ úlohu v zmysle trafenia blikajúcich okrúhlych kameňov do správnej farby, za čo sa vám otvoria dvere. Každý level je o tom istom, idete vpred, zrazu sa vám zvláštnym silovým poľom uzavrie cesta a vyrúti sa na vás stovka nepriateľov, ktorých až porazíte, silové pole zmizne a vy môžete pokračovať ďalej. V lepšom prípade na vás nepriatelia zaútočia len tak bez uzavretia bojiska a vtedy sa im krásne môžete vyhnúť a bežať preč.

Za zabitie nepriateľov dostávate špeciálne body (peniaze), za ktoré si budete môcť u Muramasy kúpiť rôzne zvitky, zvyšujúce silu a ostrosť vášho meča, zvitky rôznej mágie ako ohnivá guľa či podobne a v neposlednom rade zvitky zvyšujúce vaše zdravie. Použitie mágie je veľká sranda. V prvom rade kvôli tomu, že jej sila je úžasne devastujúca a nikto navôkol vás nemá ani najmenšiu šancu na prežitie a v druhom rade, pretože predtým ako Ryu danú mágiu vyvolá, musíte najprv stylusom farebne vyplniť určité sanskritské písmeno v danom časovom intervale. Mágiou si niekedy pomáhate odstrániť prekážky z cesty (zapálenie hrubej pavučiny blokujúcej cestu vpred) a na osoh neostane ani mikrofón, periféria DSka, do ktorej až fúknete, tak zhasnete horiacu fakľu alebo keď zakričíte, tak zobudíte nejakú spiacu osobu (Neodporúčam to hrať vo vlaku plnom ľudí, keďže pohľad na človeka kričiaceho na čiernu plastikovú krabičku, vás môže priviesť do problémov.)

edna z mála vecí, ktorú možno pochváliť, je ovládanie. To je prispôsobené presne stylusu (ako napr. Legend of Zelda: Phantom Hourglass) a rozhodne vás nebude

frustrovať. Ak chcete, aby Ryu bežal na nejaké miesto, ťuknete na to miesto a on sa tam rozbehne. Ak chcete, aby vyskočil, potiahnete stylusom imaginárnu čiaru smerom zdola nahor a on vyskočí. Sekanie je jednoduché, proste prejdete stylusom cez nepriateľa krížom krážom a Ryu ho rozseká na márne kúsky. Existuje tu aj pár vybraných bojových komb, ktoré sú ľahko osvojiteľné ako napríklad kombo, kedy prejdete po oponentovi vertikálne smerom zhora nadol, za tým vertikálne zdola hore a opäť zdola nahor a Ryu vtedy nepriateľa sekne raz mečom, druhýkrát mu mečom dá spodný hák až vyletí do vzduchu, a kým letí vzduchom Ryu vyskočí, chytí ho a praští ním o zem. Tých komb nie je na druhej strane veľa, a navyše boje sú strašne rýchle, a tak na vymýšľanie nejakého komba nemáte proste čas, ale samozrejme poteší to.

Obtiažnosť hry je pre mňa sklamaním, pretože je priemerná až ľahká, a súboje s bossmi tiež veľa vody nenamútia, keďže sa všetky podobajú ako vajce vajcu. Po prvom prejdení sa vám síce odomkne vyššia obtiažnosť, no osobne som nemal nejakú motiváciu hrať ešte raz. Už len preto, že hrateľnosť je starodávna a často nudná, až bezduchá, a kvôli dreveným doštičkám (tie, čo som spomínal vyššie) ktoré vám sprístupnia biografiu postáv, sa to podľa mňa fakt neoplatí robiť. Hudobnú stránku je úplne zbytočne opisovať. Žiadna proste nie je. Tých pár zvukov, či nesmelých pokusov o melódie síce zachytíte, ale o tom, aby sa do vás zaryli, nemôže byť ani reč.

Jednoznačne najväčšie fanfáry si zasluhuje grafické spracovanie. To je úplne fenomenálne a nebojím sa povedať, že Ninja Gaiden: Dragon Sword je tou najlepšie vyzerajúcou DS hrou všetkých čias. Prekrásne vykreslené a do detailu vypiplané predrenderované pozadia vás nadchnú svojou nádherou, nasvietením a farebnosťou. Nadšenie z grafiky vás neopustí až do konca hry, pretože či už sú to jaskyne, lávové polia, či husté džungle, vždy budete na obrazovku čumieť ako by ste zočili mimozemšťana. Okrem geniálnych pozadí sa nadmieru vyviedli aj postavy, ktoré sú fantasticky rozanimované s rôznymi vypiplávkami ako napríklad Ruyov plášť (pripomínajúci šál) ladne a realisticky plachtiaci vo vetre počas behu. Pohyby pri sekaní majú tú správnu charizmu a nášmu nindžovi určite niekoľko ročný ťažký tréning bojovníka rozhodne zožeriete aj s navijákom.

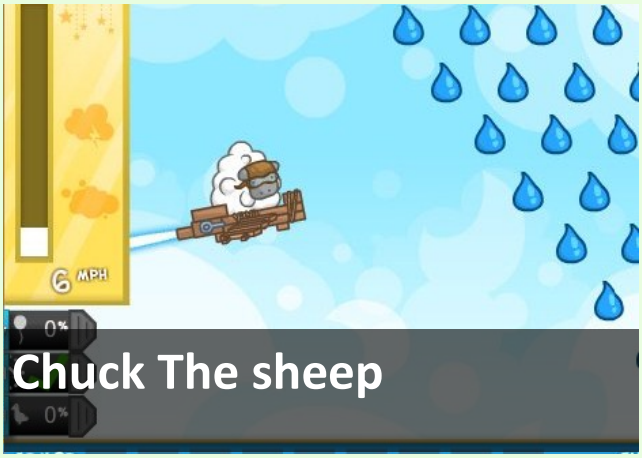
Škoda premárnenej šance. Táto hra sa rozhodne nemôže merať s jej bratmi z PS3, u ktorých zaostáva prakticky vo

všetkom. Nízka obtiažnosť a archaická hrateľnosť hráča nudí, slabé bonusy rozhodne neprinútia hrať odznovu, absencia silnej hudby veľmi zamrzí a príbeh je len do počtu. V miernych nadpriemerných vodách držia hru len podarené ovládanie a hlavne fantastická vizuálna stránka a to je bohužiaľ na dobrú hru strašne málo. Majiteľom DS kúpu určite neodporúčam, ale minimálne jej požičanie jednoznačne áno, pretože ukrátiť sa o pohľad na najkrajšie vyzerajúcu hru by bol hriech.

Blackened Halo

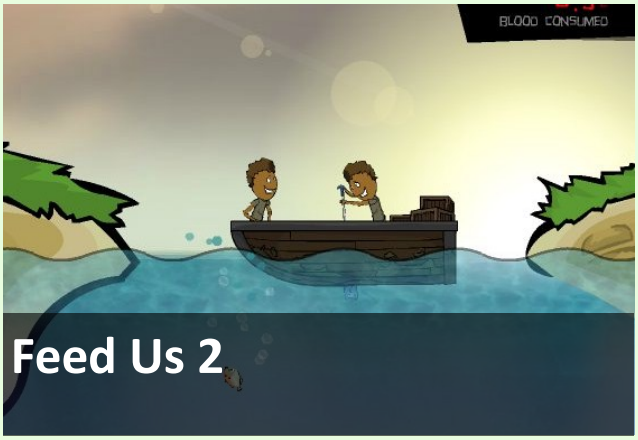
To najlepšie z novembra

Online hry



Chuck The sheep

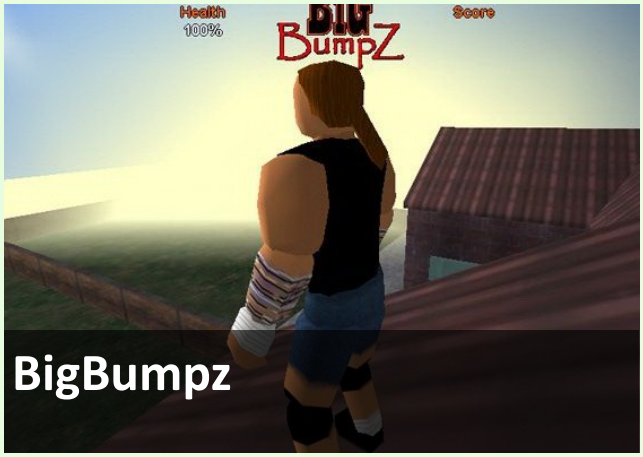
Rock Garden Deluxe



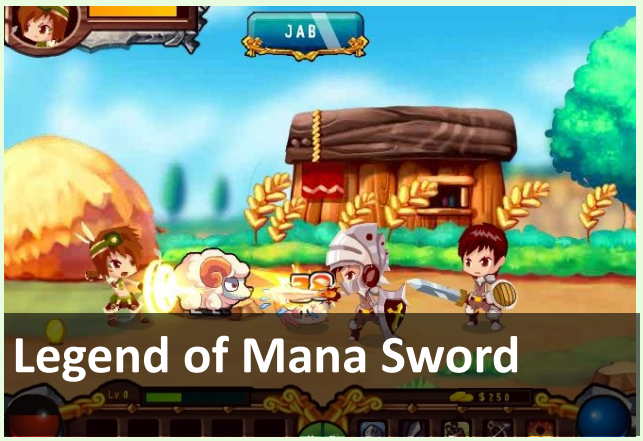
Feed Us 2

Monkey Go Happy

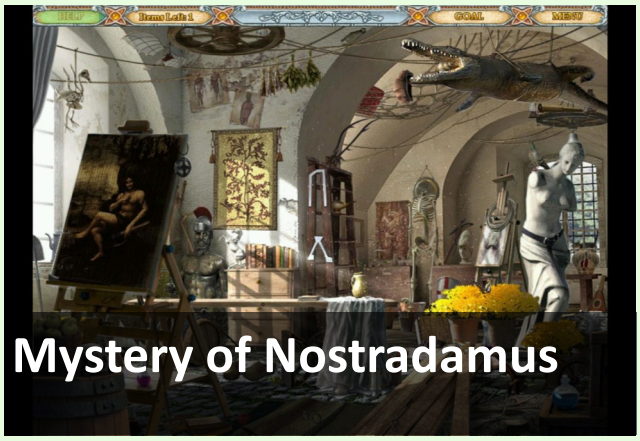
Plné hry



BigBumpz

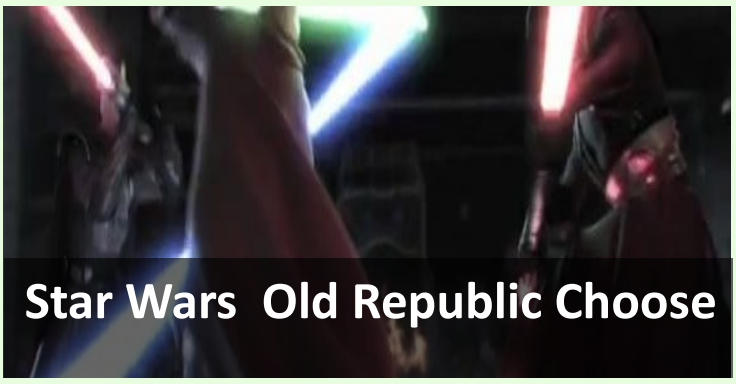


Legend of Mana Sword


Mystery of Nostradamus

Age of defense

Videá mesiaca



Decembrové tituly

Star Wars Old Republic (PC)

COMMAND & CONQUER
GENERALS 2