SECTOR

HERNÁ ROČENKA 2011



HITY ROKA

BATTLEFIELD 3,SKYRIM, PORTAL 2, UNCHARTED 3, GEARS OF WAR 3, DEUS EX HUMAN REVOLUTION, ZELDA: OCARINA OF TIME 3D, FORZA 4, MINECRAFT

TECHNOLÓGIE

NINTENDO 3DS, PS VITA, PSP E-1000, TOSHIBA 3D NOTEBOOK, RAZER BLADE, NINTENDO WII U, NVIDIA 3D VISION II

OSTATNÉ

- NAJLEPŠIE HRY 2011
- PRIEREZ FILMOV 2011
- PRICHÁDZAJÚCE HRY

SÚŤAZ O LOGITECH MINI BOOM BOX

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

Keď monštrum, tak poriadne. Keď prieskum, tak dôsledný. Keď sprievodcu, tak nabitého informáciami až po strop a zábavnú historku k tomu. Sector ročenka 2011 prerástla všetky dané limity, zlomila nejeden rekord a podkopla nohy niekoľkým softvérom. Má 400 strán (slovom štyristo).

Sprievodca herným rokom 2011 je tak kompletný. Od udalostí predošlých mesiacov, recenzií zoradených podľa hodnotení, nového hardvéru, cez testy dvoch handheldov, až po výhliadku smerom k najväčším hviezdam pripravených zažiariť tento rok. Nie sú to ale iba hry, ktoré musíte vlastniť, tie, ktoré sa oplatí zahrať, a iné obísť oblúkom, ale aj najhranejšie onlinehry, najsťahovanejšie plné hry, aj najsledovanejšie trailery. Od nich je to už len na skok k filmom a snímkom, ktoré rozkopli dvere kín obrovskými zárobkami, takým, aké posadili na zadok aj kritikov, aj také, z ktorých dostávajú mdloby.

Ak ste aj mali v uplynulých mesiacoch výpadky internetu, voľného času, boli na dovolenkách alebo zaneprázdnený prácou, nepoznáme ideálnejší spôsob, ako resty dohnať. Čaká vás štyristo strán, tak sa do nich smelo pustite. A ak narazíte na niečo, čo vám ušlo alebo vás dostalo do kolien, napíšte do diskusie.

K dobrému čítaniu patrí aj dobrá muzika a možno už pri ďalšom čísle Sector Magazínu vás bude sprevádzať hlasitý Mini BoomBox, súťaž o ktorý nájdete na stránkach Ročenky.

Pavol Buday



Mass Effect 2.....22



Portal 2 28
Deus Ex: Human Revolution..... 32
Total War: Shogun 2..... 36
Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. 40
Batman Arkham City..... 44
Uncharted 3: Drakes Deception..... 48
FIFA 12 52
Gears of War 3..... 54
ICO&Shadow of Collosus Collection. 58
Xenoblade Chronicles..... 60



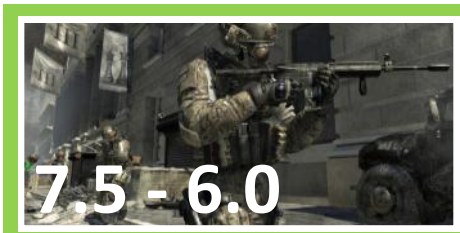
Battlefield 3..... 66
Crysis 2..... 72
Elder Scrolls: Skyrim 78
Forza Motorsport 4 82
Liggle Big Planet 2 86
Dark Souls..... 90
Rayman Origins 94
Killzone 3..... 96
Dance Central 2 100
Saints Row The Third..... 102
Trine 2 106
Minecraft 108
Mortal Kombat 110
Infamous 2 114
Bastion 118
DSC A-10 Warthog..... 120
LA Noire..... 122
Zaklínač 2 - Vrahové králů..... 126
GeminiRue 132



Super Meat Boy 364
Guild Wars 2 366
Toki Tori..... 368
I-Fluid 370
Secret World 372
Zhrnutie GTA série 374
Druhý pohľad na Gran Turismo 5 382



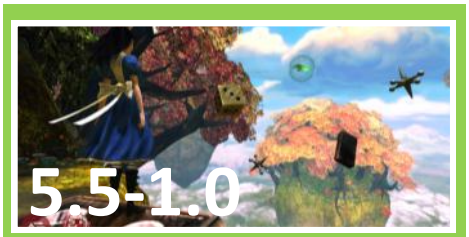
Rage 136
Bulletstorm 140
Football Manager 2012..... 144
Super Street Fighter 3D..... 146
Age of Empires Online 148
Dragon Age II..... 150
Assassin's Creed: Revelations 154
Shift 2: Unleashed 158
Next Big Thing 162
Ghost Recon: Shadow Wars 164
Dirt 3 166
Mr. Splosion Man 170
Dead Island 172
NHL 12 176
Red Orchestra 2 178
Gunstringer 182
Take On Helicopters 186



Call of Duty Modern Warfare 3 190
Legend of Zelda Skyward Sword..... 194
Serious Sam 3: BFE 198
F1 2011..... 202
Posel Smrti 3 204
The Cars 2 206
Arma II Private Military Company..... 208
From Dust 210
Driver San Francisco 214
Kinect Sports Season 2 218
Red Faction Armageddon 222
Golden Eye 007 Reloaded 226
Duke Nukem Forever 228



Nintendo 3DS 336
PSP E- 1000 340
PS Vita 342
Wireless Speed Wheel 344
Toshiba 3D notebook 346
Wii U..... 350
Razer Blade 352
Flexbook 354
Windows 8 356
AMD Bulldozer 358
Nvidia 3D Vision 2 359
Súťaž o Logitech Mini Boombox 360



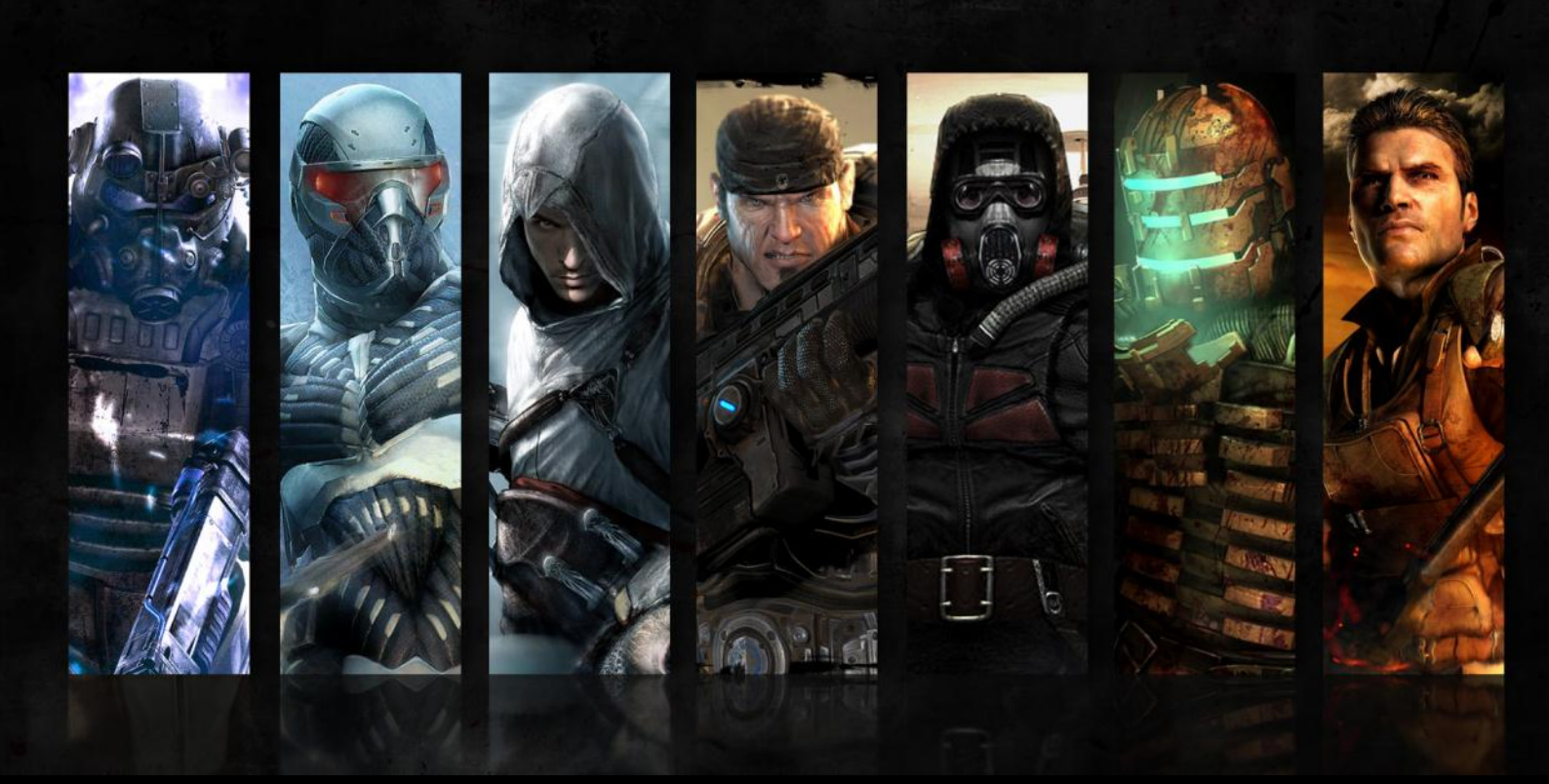
Alice Darkness Returns 234
Need for Speed The Run 238
Call of Juarez: The Cartel 242
Battle Los Angeles 244



X-Men Prvá Trieda 294
Drive 296
Rango 298
Rýchlo a Zbesilo 5 300
Kapitán America 302
Zrodenie Planéty Opíc 304
Mission Impossible V 306
Transformers 3 308
Thor 310
Autá 2 312
Sherlock Homes 2 314
Vymedzený Čas 316
Všemocný 320
Real Steel 322
Traja Mušketieri 3D 324
Kovboji vs Votrelci 326
Barbar Conan 328
Skyline 330
Alvin a Chipmunkovia 3 332



Alan Wake / American Nightmare 250
Far Cry 3 252
Counter Strike Global Offensive 254
Dishonored 256
Tomb Raider 258
Arma 3 260
Carrier Command 262
Darksiders 2 264
Prototype 2 266
World of Warcraft: Kung Fu Panda ... 268
Unreal Engine 3 DX11..... 270
South Park The Game 272
Darkness 2 274
Xcom 276
Prey 2 278
Bioshock Infinite 280
Starhawk 282
GTA 5 284
Max Payne 3 290



NAJLEPŠIE HRY ROKA

2011

Je dobojované. Padli posledné výstrely a na bojisko sadá prach z vojny o trón. Je rozhodnuté, ceny rozdané a môže sa začať odznovu.

Zostavovanie redakčnej Top 10 patrí k jedným z najpríjemnejších a najvzrušujúcejších momentov. Finálny rebrík prekvapí, zakaždým. Budú tam iba favoriti? Dostane sa aj na pecky zo začiatku roka? Nebude príliš komerčný? To, čo ste si predchádzajúcich pár minút pozerali (neverím, že ste neskrolovali až dolu), sú hry roka podľa redakcie Sector.sk.

Zloženie ako z učebnice, kde nechýbajú osvedčené blockbustre, ktoré vypálili rybník zvyšku v predvianočnom období, januárové prekvapenie, drobná nezávislá tvorba, aj vzdanie holdu talentovaným drobným štúdiám. Rebélia, istota, aj žánrová pestrosť.

Všetky tituly v Top 10 (okrem poslednej priečky) získali v recenzii vyššiu alebo známku 9. Na prvých piatich miestach trónia mega godzilly s takmer perfektným hodnotením (9,5) a keď si ich výsledné známky hodíte do kalkulačky, vypadne vám priemer 9,25 – vydestilovaná kvalita.

A keď sa bavíme v reči čísiel, ak by ste sa rozhodli práve v tomto momente hrať jeden top titul za druhým, kým by ste dohrali desiaty, uplynulo by cca 150 hodín a to nerátame čas strávený v multiplayeri, co-ope a pri vedľajších misiách.

V rebríčku je iba jeden zástupca novej značky, zvyšné sú pokračovania viac či menej úspešných sérií a nadväzujú, prechádzajú alebo rozširujú známe príbehy.

Počas zostavovania Top 10 nebolo až do posledných hlasov jednoznačné, kto si odnesie cenu Hru roka. O finálnom poradí často rozhodoval jeden hlas.

Pred bránami najlepšej desiatky zabrdzila Forza 4, detektívka LA Noire a bezkonkurenčný Rayman Origins. Na 19. priečke sa ocitol Crysis 2, miesto pod ním okupuje NBA 2K12, na 26. mieste skončili Skylanders a na takom 30. zase LittleBigPlanet 2.

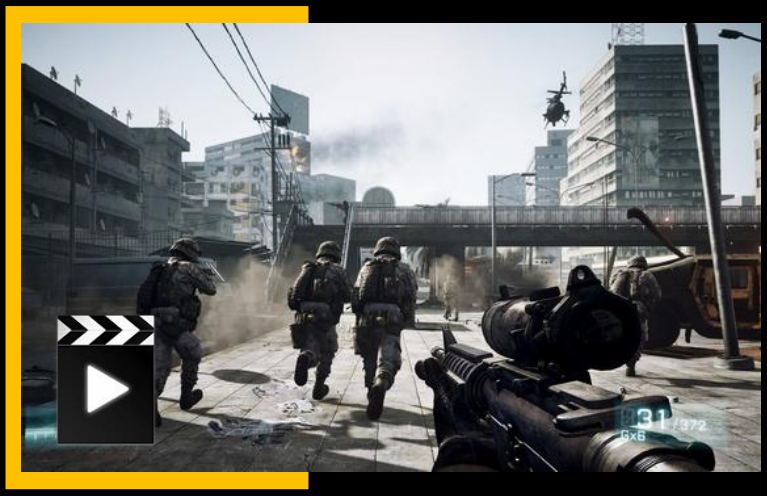
Rebríček bol zostavovaný ako po minulé roky, každý z redaktorov zostavil svoju desiatku najlepších, k titulom sa priradili body na základe poradia (1 – 10 od najhoršej k najlepšej), tie sa spočítali, zaznamenali a výsledok už môžete vidieť sami.

Takže, bubny, prosím! Prichádzajú najlepší!

10. Rage



Keď technológia stojí v ceste skutočnému a rafinovanému herného dizajnu hodného mena id Software, vzniká niečo, čo je zasadené do voľného sveta, ale nevyužíva jeho potenciál a slepo nasleduje nalinajkovanú cestičku vpred v postapokalyptickom prostredí, ktoré je tak trochu Fallout a tak trochu Mad Max. Rage je jednou z nových IP minulého roka a jediná v top rebríčku, ktorej sa nedarilo po komerčnej stránke a šlo skôr o demonštráciu technológie s megatextúrami, ktorý ráta s konštatným loadingom a doťahovaním textúr. Ale ak príde na strieľanie, viete, že id Software je doma a možno prižmúrite oko aj nad pretekmi bugín.



9. Battlefield 3

Minuloročný súboj titánov nemal v histórii obdoby. Po krku si šli dve série, ktoré si predávali štafetu od dôb, kedy bolo prostredie druhej svetovej nevyhnutnou kulisou pre akúkoľvek strieľačku. Zdá sa, že DICE a EA ju dostali opäť do svojich rúk. Herná obec našla v Battlefield 3 svojho ambasádora PC platformy. Kto neverí, stačí sa pozrieť na vizuál, aký Frostbite engine produkuje na najvyšších detailoch. Grafika však nie je všetko, v hre, kde sa vsádza na multiplayer, boli zúročené rokmi pilovaný systém odmien a veľkoplošné bojiská s rôznorodou technikou. Vŕtanie tunelov guľkami prenechajte iným.

8. Elder Scrolls V: Skyrim



Preklínaná pre bugy, oslavovaná pre fantasy svet plný príležitostí, questov a drakov. Skyrim od Bethesdy sa dá hrať na tisíc spôsobov. Niekto zaujal pozíciu NPC a vykonáva činnosť kováča, niekto je absolútnym pacifistom a prechádza hru bez jediného zabitia, niekto sa vykašľal na hlavnú story a putuje po svete len tak, niekto naháňa drakov lietajúcich dozadu, niekto volá o pomoc, pretože sa stratil v toľkých možnostiach, niekto začína odznovu pre poškodenú uloženú pozíciu, niekto odmieta inštaláciu pre všetky tie historky a niekto čaká na updaty, pretože ho trafil šíp do nohy.



7. Dead Space 2

Hovorí sa, že základy úspešnej série položí trojica dielov. Než príde čoraz viac skloňovaný Dead Space 3, je tu vesmírny psychologický terror s inžinierom Isaacom Clarkeom, ktorý sa ocitá v nezávideniahodnej situácii – na stanici okupovanej, nikým iným ako večne hladnými Necromorphami. Jeden z najlepších hororov nadviazal pokračovaním na existujúcu značku učebnicovo a preto sa právom ocitol medzi najlepšími. A že to nemal ľahké, vyšiel už začiatkom roka 2011. Na desivú schovávačku so Stalkermi a kosenie detičiek The Pack sa neda zabudnúť.



6. Zaklínač 2

CD Projekt RED ukázal BioWare ako sa robí veľkolepá RPG, najskôr požičanou technológiou prerobenou tak zásadným spôsobom, že ju tvorcovia nespoznali a potom druhým dielom, ktorý vytrel podlahu s Dragon Age II. Zaklínač 2 ťaží z dospelejšej fantasy, ktorá dýcha svojim životom aj na stránkach kníh Sapkowskeho. Prepracované postavy, obrovský svet, hodiny a hodiny gameplayu a problémy reálneho života premietnuté do fantastického príbehu o nie tak obyčajnom hrdinovi vám nedajú spávať.

5. Portal 2

Nahliadnutie do pozadia vzniku Aperture Science je oslavou moderného dizajnu a kreatívneho využitia pohľadu z vlastných očí v žánri, ktorému sluší viac presúvanie kameňov ako zamotaný príbeh a hrdinka, ktorá neprehovorí. Portal 2 má iba jedinú zbraň, je ňou Portal Gun, desiatku levelov a kooperatívnu kampaň s ukecanými robotmi a puzzlami, ktoré vám zamotajú hlavu. Hľadať lepšiu logickú hru nemusíte. Pustite sa do rébusov! V mene vedy, samozrejme!





4. Deus Ex: Human Revolution

S implantátmi alebo bez nich. Detroit ešte predtým, než mechanické vylepšenia nahradili nanostroje a z ľudí urobili tichých zabijakov, bol rovnako, ak nie nebezpečnejší. Nadnárodné korporácie, intrigy a sieť konšpirácií tak veľká, že ste podvod videli aj v obyčajnej emailovej korešpondencii, ktorú ste s radosťou čítali na termináloch. Eidos Montreal sa podarilo vytvoriť živý sci-fi svet plný príležitostí a alternatívnych riešení, no zároveň nebezpečný, ak nie ste pripravení na situácie, ktoré vyžadujú viac ako presnú mušku a modifikované zbrane. Prequel ku kultovej klasike je právom tak vysoko.

3. Gears of War 3

(Xbox 360 hra roka)

S uzatvárením trilógií sa otvára aj otázka, čo bude nasledovať ďalej? Epic Games, verní svojmu menu, otvorili posledný akt momumentálnou bitkou a vyslali žoldnierov na poslednú cestu odporu, ktorá môže nekonečnú vojnu s Locustami a tentoraz aj s Plápolavými ukončiť. Testosterónová jazda žoldnierov zanechávala pachuť zbytočnej hry na city, no pridala na výpravnom charaktere a vedie Gears of War do zaslúženého finále. Ten pravý boj však začína online, s upravenými módmi Horda a novinkou Beštia, ktoré vám ukradnú desiatky hodín života.



2. Uncharted 3: Drake's Deception



(PS3 hra roka)

Existujú hry, ktoré hráte a potom také, ktoré prežívate. Naughty Dog našli recept na prerozprávanie dobrodružných príbehov tak mocným spôsobom, že sa od obrazovky neviete odlepiť. S hrdinom zdieľate bolesť, utrpenie, držíte dych pod vodou, cítite páľavu ohňa, vôňu korenia aj kadidiel a svrbenie odmeny. A nie je to len majstrovská technika rozprávania, ale symbióza s atraktívnymi lokalitami, chémiou pracujúcou v dialógoch medzi postavami i akčná zložka, ktorá sa s vami rozbehne ako húsenková dráha a zastaví až v konečnej stanici. Ak vám niekto povie, že je to "Jedna z najlepších hier, aké som kedy hral," verte mu.

Hra roka:

1. Batman: Arkham City

(PC hra roka)

S rozdielom piatich bodov zavládol v rebríčku poriadok a na trón zasadol Termný rytier. Podľa mnohých hra nielen roka, ale tak zásadné dielo, že núti po opakovanom dohraní vbehnúť do obchodu a kúpiť si limitovanú edíciu. Zaslúži si to. Rocksteady naservírovali dielo hodné sfilmovania a story tak mohutnú a natrieskanú komiksovými zloduchmi, že hre predchádzali dva komiksové spin-offy. Bob Kane by tlieskal. Joker už nie je problémom Batmana, je to hrozba z odhalenia jeho pravej identity. Keď sa miliardár Bruce Wayne ocitne uprostred nebezpečnej hry vo väzenskom mikroštáte, kam poslal celého jeho osadenstvo, ťahá za povrázky ten, kto pozná identitu Temného rytiera. Batman: Arkham City je povinnosťou bez odvrávania.





PC indie hra roka
Minecraft

Len jedna hra sa dokázala stať nesmrteľnou, predať 4 milióny kopií a to ešte predtým ako vyšla. Je ňou Minecraft, retro kockaté dobrodružstvo, v ktorom si vytvárate vlastné svety, budujete logické prepojenia rôznych typov kociek, utekáte pred nebepečenstvom a vychutnávate si nezvyčajný štýl hrateľnosti.

„Má pohlcujúcu atmosféru, s ktorou vám poletia hodiny ako minúty. Ešte sa pozriem do tejto chodby, ešte musím preskúmať túto malú jaskyňu, ešte pár diamantov a brnenie bude moje, ešte chvíľku, ešte 5 minút. Zrazu sú tri hodiny ráno a vy s hrôzou zisťujete, že za pár hodín vstávate do práce,"

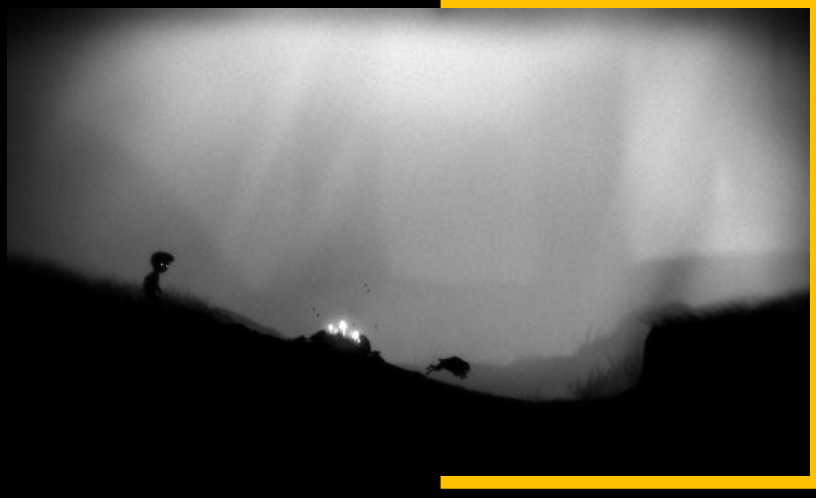
Xbox Live Arcade hra roka
Bastion



A tak s ťažobou na pleciach vykročil čeliac úlohe, aká je hodná iba pravého hrdinu, riekol rozprávač unikátnej akčnej RPG, ktorý nielen komentuje aktuálne dianie, ale stáva sa súčasne aj jeho neoddeliteľnou súčasťou. Zvukovo a hudobne Bastion prekonáva aj vysokorozpočtové projekty a nielen audiom je hra bohatá.

"Bastion je naozaj prekvapivo kvalitná akčná RPG. Má unikátne spracovanie a herný štýl s dobre riešeným vývojom a aplikáciou zbraní. Nezanedbateľným faktorom, ktorý naklonil misku váh v prospech vyššieho hodnotenia, je výborná cena. Bastion je to najlepšie, čo sa vám pred príchodom tretieho Diabla dostane na disky."

PSN hra roka
Limbo



Majitelia PS3 na nezabudnuteľnú monochromatickú a mimoriadne brutálnu hopsačku spracovanú ako tieňové divadlo museli čakať rok. Oplatilo sa. Výlet do krajiny, kde na každom kroku striehne smrť a kde presné skákanie znamená život, je rovnako progresívny, tak ako je old-school.



Wii hra roka
Xenoblade Chronicles

Kým sa neobjavila Zelda, na Wii padal prach. Ale ešte pred návratom do Hyrule a záchranou princeznej sa objavila poctivá a nefalšovaná JRPG z východu. Xenoblade Chronicles bodovala na všetkých frontoch, neprešľapovala na mieste nad dlhoročnými tradíciami a nemusela sa oháňať ani narodeninovými oslavami.

3DS hra roka
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D



Zachránil 3DS remake 14-ročnej hry, ktorá je považovaná mnohými za najlepšiu na svete v histórii alebo to bolo zníženie ceny samotného handheldu? V oboch prípadoch to bolo opäť Nintendo a ukážka, že pre svoje herné systémy vie robiť len to najlepšie. Ocarina of Time dostala nový kabátik, nové ovládanie a nestratila nič zo svojho čara. Je totiž nadčasová.



DS hra roka
Dragon Quest VI: Realms of Reverie

Zatiaľ čo v Japonsku sa šestke oddávali po dlhé roky, našinec musel čakať, kým uplynú tri generácie konzol a až potom mohol do slotu zasunúť kartridge s jednou z najlepších JRPG, aké ste si mohli minulý rok dopriať na DS. Nejde o pôvodnú tvorbu, ale remake. Áno, dokonca druhýkrát po sebe vyhrala séria Dragon Quest hru roka na svojej platforme, ak hľadáte dlhotrvácnu hru bez kompromisov so štipkou výzvy, práve ste ju našli.

PSP hra roka

Patapon 3

V line-upe PSP ste veľa prekvapení minulý rok nenašli, ustúpila pôvodná tvorba aj podpora zo strany Sony, napriek tomu sa vyšlo zopár klenotov, ale iba jeden dokázal, podobne ako jeho dvaja predchodcovia, že bubnovať do rytmu sa oplatí. Rytmikou prekričal aj Dissidiu 012. Pochodujúca armáda jednookých príšerok má stále čaro. Čo na tom, že ide o grindfest a zhltne vám všetok voľný čas?





Mobilná hra roka

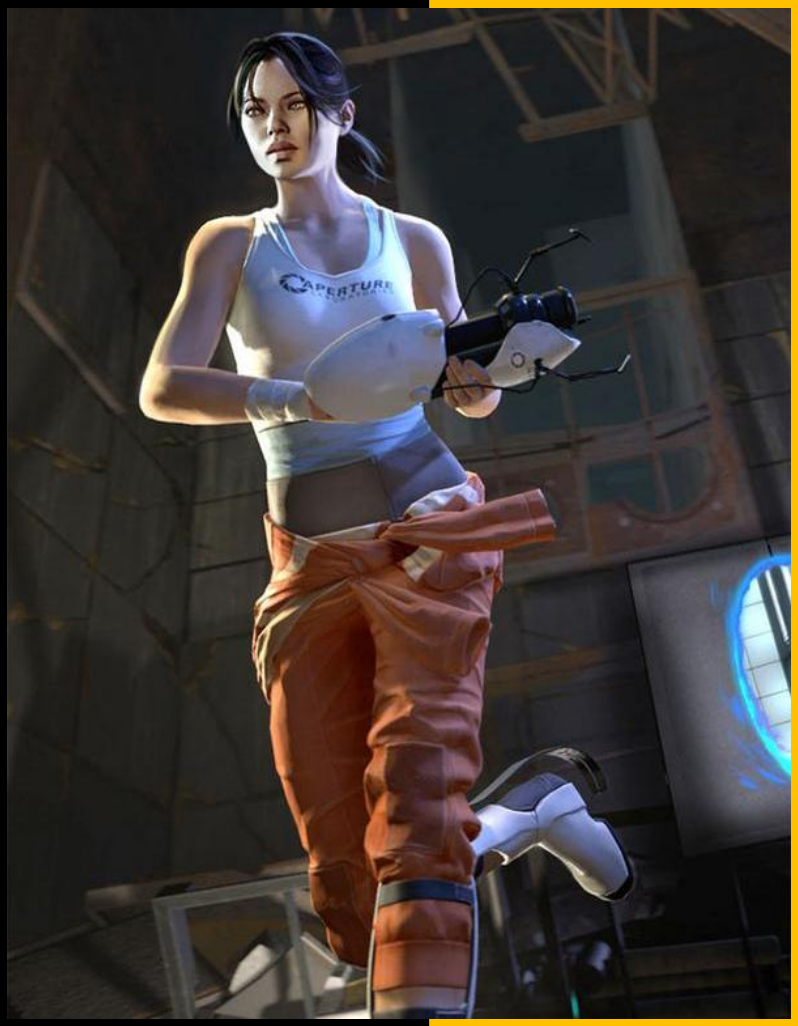
Infinity Blade II

Žiadne komplikované ovládacie schémy, žiadne zložité vyťukávačky a kombá. Len jeden prst reprezentujúci jednu z desiatok zbraní, ktoré budete chcieť vylevelovať až za hranice možností. Hlad po novom vybavení len znásobí ďalšia smrť. A vy budete zomierať. Také sú pravidlá technologicky najvyspelejšej hry poháňanej Unreal enginom, akým svoje iOS zariadenie môžete nakŕmiť.

Špecifické ocenenia:

Najlepšia FPS – Battlefield 3
Najlepšia logická/puzzle hra - Portal 2
Najlepšia akčná adventúra – Batman: Arkham City
Najlepšia adventúra – Gemini Rue
Najlepšia plošinovka – Rayman Origins
Najlepšia stratégia – ANNO 2070
Najlepšia free 2 play hra – Age of Empires Online
Najlepší racing – Forza Motorsport 4
Najlepší šport – FIFA 12
Najlepšia bojovka – Mortal Kombat
Najlepšia RPG – Zaklínač 2
Najlepšia MMORPG – Star Wars: The Old Republic
Najlepší simulátor – DCS A-10 Warthog
Najlepšia expanzia – Dawn of War 2: Retribution
Najlepšií DLC obsah - Portal 2: Peer Review
Najlepšie mappack – Battlefield 3: Back to Karkand
Najlepšia grafika – Crysis 2
Najlepšia výtvarná stránka – Alice Madness Returns
Najlepšia kooperácia - Portal 2
Najlepšia pôvodná hudba – Bastion
Najlepšia Kinect hra – Gunstringer
Najlepšia Move hra - Top Spin 4
Najlepší OST – Dancestar Party
Najlepší zvuk – Battlefield 3
Najlepší príbeh – LA Noire
Najlepší multiplayer – Battlefield 3

Najväčšie prekvapenie – ohlásenie GTA V
Najväčšie sklamanie – štvortýždenný výpadok PSN







Najväčšie udalosti roka 2011

Nemáme krištálovú guľu ako veštci z televíznych obrazoviek so zaručene pravými posolstvami, ale do minulosti nás dokáže vystreliť náš redakčný systém. Kedykoľvek. Na výlet v čase nepotrebujete žiadne kombinézy ani výcvik astronautov podniknutý nájazdom do chladničky a vytlačením všetkého do úst, čo je balené v tube.

Každý rok vám rekapitulujeme udalosti minulého roka, len tie najväčšie, ktoré sa dotýkali priamo i nepriamo herného biznisu a Sectoru.

Takže, 3, 2, 1, štartujeme. Kurz 1. januára 2011. Motory!

Január

Niekto vám bude hovoriť, že to tak nie je, pretože preformuluje predsavzatia, ale štarty roka sú plné nakopávacích článkov a keďže medzi sviatkami nevychádzajú hry, rekapituluje, zverejňujú sa predikcie a retrospektívy. U nás to nebolo inak a v duchu predošlých tradícií, sme sa pozreli na Najväčšie udalosti 2010, no a potom vyhlásili Hru roka 2010, ktorou sa nestal nik iný ako Mass Effect 2 v tesnom závese s Red Dead Redemption. Aj ste mohli nasať detailné štatistiky o počte publikovaných článkov a nazrieť, kto bol trolom a kto najviac plusiek získal. A pri tom sledovať najlepšie trailery 2010, teda tie najviac sledované počas roka, stal sa ním... no, veď si pripomeňte.

Rok po premiére rozporuplne prijatej poslednej veľkej JRPG je ohlásené jej pokračovanie Final Fantasy XIII – 2, v pomykove je aj finančné oddelenie Nintenda, japonský jen je tak vysoko, že klesajú tržby. Je to zavinené aj príchodom 3DS.

Ubisoft sa chystá okoreniť obývačkové párty flirtovacou We Dare s minihrami, v ktorých kreatívnym a úplne nezmyselným spôsobom pokladáte ovládač na svoje telo. V Amerike je to tak nevhodný spôsob hrania, že trh obíde aj napriek ratingu +12.

Sony na CES ohlasuje PlayStation Suite s hrami PSone pre Androidy a pod kódovým označením NGP (Next Generation Portable) svetu ukazuje nástupcu PSP a budúcnosť zábavy v pohybe. Dnes už každý vie, že išlo o Vitu.

EA rozohráva na stredovej čiare FIFA 12 a spúšťa reklamnú kampaň, v ktorej mamičky znechutene hodnotia psychologický sci-fi horor Dead Space 2, ktorý nás posadil na zadok a odniesol si známku 9,5/10.



Microsoft nikdy nevydá herný handheld a do boja vychádza s Windows Phone platformou, najlepšou verziou Portal 2 bude tá pre PS3, pretože obsahuje zadarmo aj verziu pre PC. Ale kým vyjde v apríli, hráme LittleBigPlanet 2 a mimoriadne nás baví.

Kompletný súhrn januára 2011 nájdete v trinástom čísle Sector magazínu.

Február

Po našom výbere najlepších hier ste rozhodovali o hre roka v hlasovaní, ale viac vás zaujímal výber šteklivých a erotických hier pripravený pri príležitosti Valentína.

V Barcelone sme otestovali Xperiu Play a prvé hry na tomto mobile s dotykovými plochami namiesto analogov. Sony oslavuje predaných 150 miliónov kusov PS2, Zelda si pečie tortu k 25. narodeninám. Hra roka 2010 vykopla dvere s PS3 a Mass Effect 2 si konečne aj s interaktívnym komiksom už môžu dopriať všetci.

Sadisti krochkali blahom nad Bulletstormom od Polákov a Epic Games, militaristi kosili stometrových robotov v Killzone 3.

DICE potešili hráčov Battlefield podporou 64 hráčov a oni na oplátku strieľali ostrými v diskusiách, pretože PC verzia bude lepšia ako ostatné. Blizzard na DX 11 úplne kašle a ukazuje, ako vyzeralo Diablo III v roku 2005. Objavujú sa dokonca aj správy o zábavnom parku s tematickými kolotočmi inšpirovnými hrami StarCraft a WarCraft. Kde? No predsa v Kórei.

Konečne je pravda vonku, vie sa, prečo hackol mladík Valve, aj to, že Dark Souls vás pripraví o zdravý rozum, aj nervy, bude totiž výrazne obtiažny než hard core predchodca Demons Soul. Druhý diel sa chystá aj z hernej série Darkness, Jackie Estacado nahadzuje na seba komiksový kabátik a kamaráti sa Digital Extremes. Pôvodní tvorcovia Starbreeze sú mimo hru, pretože podpísali zmluvu so Syndicatom.

Kinect je mimoriadne obľúbený aj preto vznikajú absurdnosti typu Michael Phelps, britské štúdio Bizzare sa sústredilo iba na racingové hry a možno aj preto sa zatvára. Ešte pred koncom sa však dostávajú na povrch odvážne vizuály z Blur 2.

Najväčšou udalosťou pre videohry bolo udelenie ceny Grammy za ústredný motív z hry Civilization IV, ale koruna patrí geniálnemu traileru (Ocko nemá rád zombíkov), ktorým Dead Island po druhýkrát vstúpil na trh.

Kompletný súhrn februára 2011 nájdete v štrnástom čísle Sector magazínu.

Marec

Marec je smutným mesiacom, Japonskom sa prehnala tsunami a táto udalosť ostriala nielen celým svetom, ale prevažne tým herným. Odstavujú sa servery, rušia projekty a šetrí elektrina v celej krajine.

Krátky odklad postihol aj MotorStorm Apocalypse, ale nezastavilo ho to od toho, aby nestrhol zopár mrakodrapov a nerozpútal tornádo na pláži ešte predtým, než tadiaľ prefrčia blázni na autách a motorkách. Ničivý charakter mal aj Crysis 2, ponížil kancelárske počítače a ukázal budúcnosť grafiky.

Na trh sa dostáva aj očakávaný handheld Nintendo 3DS, 3D funguje, nie sú hry, ale vie sa, koľko stoja vnútornosti. Všetky zraky sa však upierajú do San Francisca, kde Apple suverénne predstavuje iPad 2.

Televízia Fox si našla novú obeť - Duke Nukem Forever. Na krížovej výprave voči módu Capture the Babe si nevšimne, že sex je aj v Dragon Age II. Herní veteráni oslavujú 20 rokov, Blizzard rekapitulujeme v obšírnom článku, o id Software vychádza vynikajúci 20 minútový (aká náhodička) dokument. Zahanbiť sa nechce ani Capcom a k 15. výročiu série Resident Evil zahajuje online operáciu Racoon City.

Metacritic sa rozhodne hodnotiť aj vývojárov podľa kvality hier, ale po nie príliš objektívnych výsledkoch, meranie sťahuje z obehu. Autori Minecraftu ukazujú kartovú hru Scrolls a o pár dní sa budú súdiť kvôli názvu s Bethesdou.

Toto asi nikto nevedel, ale GTA sa malo hrať pomocou tlačenej mapy, na ktorej ste hľadali najkratšiu cestu k cieľu. Na scénu vstupuje zabijak s vytetovaným čiarovým kódom na zátylku, z Japonska k nám ide Catherine alebo Katherine?

Amanita ohlasuje nie jeden, nie dva, ale rovno tri tituly vrátane Samorost 3 a Botanicula, v Brnenských hangároch Bohemia sa testuje vrtuľníkový simulátor Take On Helicopters. Spovedali sme vývojárov z CD Projekt Red o hre Zaklínač 2 a Satoru Iwata v rámci svojej prednášky hovorí o prínose za posledných 25 rokov.

Ubisoft to skúša roztočiť s Rocksmith, ale nevie o tom, že hudobné hry sú už dva roky mŕtve. Skutočná gitara hráčov nezaujíma ani chlapec z obrazovky Milo, ktorý vraj mal aj príbeh.

Pre prípad, že by ste sa chceli zamestnať v hernom biznise, jedno motivačné video.

Kompletný súhrn marca 2011 nájdete v pätnástom čísle Sector magazínu.







Apríl

Blázni oslavovali, naivky naleleteli fórom aj zaručeným pikoškám z herného biznisu, internetom sa niesli aj správy, že Shinji Mikami sa predáva už aj ako akčná figúrka. Aprílové vôbec neboli informácie o rušení pobočiek Sony Online Entertainment, zastavení výroby PSP Go ani definitívnom krachu JoWoodu.

Zisky Nintenda klesajú a to napriek 3DS, ktorý zápasí s nedostatkom poriadnej pôvodnej tvorby a čaká na zlacnenie. Najlepšou hrou z launch titulov je Ghost Recon: Shadow Wars od tvorcu UFO: Enemy Unknown. Nič však nebráni tomu, aby nebola potvrdená nová Nintendo konzola. V tom momente sa roztočil obrovský kolotoč špekulácií o tom, aký bude displej a či bude mať haptickú odozvu. Hovorí sa jej Projekt Kávička. A aby toho nebolo málo, je potvrdený aj remake Ocarina of Time pre 3DS. Samozrejme, že v 3D.

Capcom ruší Mega Man Universe, už sa môžete obliecť do šiat Metal Gear Solid a Gran Turismo, ohlasuje sa ANNO 2070, moderi spracovali Fukushimu pre Fallout 3, Sniper Elite 2 je prehlásený za najrealistickejšiu sniper hru, konkurenciou mu bude poľský Sniper Ghost Warrior 2. Tvorca Counter Strike vytvoril novú free FPS, hráčov však zaujíma Portal 2 a nezávislá adventúra s atmosférou Blade Runnera Gemini Rue.

Sony sa po dlhých ťahaniciach dohaduje mimosúdne s hackerom GeoHotom za hacknutie PS3, to sa komunite nepáči a korporácia musí byť potrestaná. Výsledkom je hacknutie PlayStation Network. Vypnutá je sieť, nedajú sa hrať hry, komunikovať s priateľmi a pozerať filmy. Sony a PSN sa dostávajú na titulky všetkých médií. Celý výpadok sledujeme týždeň po týždni.

Nemusíte zrovna zomierať za japonskými hrami, hodinový dokument Gamers Heart Japan je vytvorený s láskou nielen k strelenej kultúre, ale aj ku krajine. Na hry spomínajú Blezsinski, Molyneux a ďalší.

Kompletný súhrn apríla 2011 nájdete v šestnástom čísle Sector magazínu.

Máj

Mladej čarodejnici sa zapaľujú až tak lýtka, že sa dostáva na stránky Playboya.

Poláci opäť uderili klinec po hlavičke so Zaklínačom 2 a hráči sa smejú BioWare za Dragon Age II. Úsmev ich prechádza pri pohľade na Najkrajšie prsia v hrách.

Aféra s výpadkom PSN trvá presne sedem týždňov, napadnuté sú aj servery SOE a iných firiem (Square Enix a pod). Z odcudzenia identity sa stáva veľká vec, každý si zametá pred svojim prahom, odhadujú sa škody a Sony odškodňuje majiteľov PSP a PS3 hrami zadarmo. Aby toho nebolo málo, ohlásená je PlayStation 4 a chystajú sa remastre PSP hier hrateľné vo vysokom rozlíšení a gamepadom na PS3.

Je veľká škoda, že k výpadku nebol povolaný Cole z LA Noire, vinníkov by odhalil aj pomocou špičkovo nasnímaných výrazov tvárí.

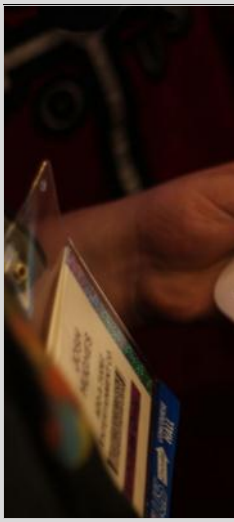
Ohlásená je nová ľadová plocha v NHL 12, otvára sa moskovské metro v titule Metro Last Light, Namco Bandai varí držkovú aj so zbraňami Soul Calibur V, v Brne sa robí na Arme 3 a objavuje sa absurdnosť s chodiacou horou napichanou vitamínmi Hulk Hogan.

Microsoft kupuje Skype, Česi a slováci minuli na hry 2 miliardy korún, vietor v peňaženke narobila replika zbrane Retro Lancer. Ubisoft dostáva rozum a z Rayman Origins sa stáva plnohodnotné pokračovanie hopsačky.

Activision chystá službu pre všetkých virtuálnych vojakov Call of Duty Elite, český Comgad zase pripravuje digitálnu distribúciu lokalizovaných hier Click2Play.

Agent 47 je oficiálne povolaný na scénu tichým trailerom, všetci ľutujú chuderku Laru, pretože Tomb Raider bude o prežití





a vyťahovaní kusov dreva z krásneho tela. PS Vita, tak sa bude volať handheld dovtedy známy pod skratkou NGP. Sony tým plní predpovede o leakoch najdôležitejších informácií ešte pred oficiálnou tlačovkou na E3.

Kompletný súhrn mája 2011 nájdete v sedemnástom čísle Sector magazínu.

Jún

Jún patrí už tradične najprestížnejšej výstave na svete - E3. Špekulujeme o tom, aká bude a čo všetko sa ohlási, aby sme sa neskôr na vlastné oči presvedčili o rezervovanosti a držaní na uzde. Priamo z výstaviska sme priniesli nie jednu, nie dve, ale tri galérie Booth Babes - prvá, druhá, tretia.

Na show floore sme otestovali horúcu novinku WiiU, pozreli sa na Bioshock Infinite, ktorý zbiera jedno ocenenie Hra výstavy za druhým, zalietali s Batman Arkham City nad Gothamom, do rúk zobrali handheld PlayStation Vita, nechali sa ofúknuť RPG Skyrim.

E3 je tak veľká, že každá jedna konferencia je vysielaná Live. Ak ste neboli pri tom, môžete si ich pripomenúť - Sony, Microsoft, Nintendo, Ubisoft, EA.

Microsoft sa pochválil 55 miliónom predaných kusov Xbox360 a predstavil nový volant ako z Batmobilu, bude sa dodávať s Forzou 4, ktorú paradoxne nemôžete plnohodnotne ovládať.

Modrý ježko Sonic mieri do dôchodku, oslavuje 20 rokov, Quake oslavuje 15. narodeniny a prvý notebook sa objavil pred 30 rokmi! Z hlbín minulosti sa vynára vynovené Commodore.

V máji sme sa presvedčili, že konzolový Zaklínač 2 je najkrajšia hra pre konzoly aj to, že motyka dokáže skutočne strieľať. Vychádza Duke Nukem Forever. Venujeme sa mu v kritickej recenzii aj oslavnej óde.

Vyšetrovacie metódy použité v LA Noire sa obrátili proti tvorcom a odhalili nie celkom ideálne pracovné podmienky a katastrofálnu pracovnú atmosféru vo vnútri štúdia Team Bondi. EA bude predávať hry cez vlastný distribučný kanál Origin, aj Battlefield 3, ktorý bude mať české titulky.

Na harddiskoch čoskoro bude Windows 8, chystá sa tretí diel adventúry Secret Files, THQ svoj detský tablet uDraw prenesie aj na PS3 a Xbox360, Kojima pracuje na multiformátovom engine FOX, po mesiacoch špekulácií Halo HD nesie podtitul Anniversary.

Na Slovensku sa veselo tuneluje v online akcii Tunnelers, tvorcovia EVE Online majú v rukáve prvú konzolovú MMOFPS Dust 514, Kratos vykuchá vnútornosti PSP svojou druhou kolekciou a všetky PC zaťaží Arma 2, ktorá vychádza vo free verzii.

Kompletný súhrn júna 2011 nájdete v osemnástom čísle Sector magazínu.

Júl

Letné horúčavy vypukli a nastalo pomerne veľké herné sucho, i keď sa hrá vynikajúci remake Ocarina of Time 3D a psychadelický výlet do abstraktných svetov Child of Eden.

Nintendo šokujúco znižuje cenu svojho handheldu 3DS, vedenie sa ospravedlňuje a na znak toho, že to myslí vážne, si siaha na výplaty. Prví majitelia budú odškodnení 20-kou hier. Sony na druhej strane zavádza PSN Pass do svojich hier a robí škrt cez rozpočet bazárovému predaju, Namco Bandai sa háda s CD Projektom RED za porušenie zmluvy a odstránenie DRM ochrany zo Zaklínača 2.

Microsoft vytvára jednotliaty vizuál a interface Metro pre všetky zariadenia bežiace na systéme Windows, Razer pripravuje hernú revolúciu s hard core mobilným riešením. Dozvedáme sa, že v Spojených štátoch takmer 2/3 domácností hrá hry, či to je aj Civilizácia nevieme, ale strategická klasika má namierené na Facebook.

Bethesda požiadala tvorcu Thiefa, aby urobil odpoveď na túto stealth klasiku a vznikol Dishonored, Poláci vraj našli spasiteľa FPS akcií v Hard Reset, fanúšikovia vôbec nie sú spokojní s tým, ako vyzerá nový Burnout. Ubisoft začína predávať luxusné a ultra drahé artefakty zo svojich hier, medzi nimi aj sošky a knihy.

V Japonsku majú radi školáčky koketne cmúľajúce lízatká. Hrdinka Lollipop Chainsaw však nie je materiál na randenie, hlavu frajera má zavesenú ako prívesok a na plný úväzok kosí zombíkov na strednej škole v uniforme roztlieskavačky.

EA sa dušuje, že odkladaná MMO Old Republic vyjde tento rok stoj čo stoj, čaká nás aj návrat do banánovej republiky v Tropico 4. Bioshock Infinite spravil taký rozruch, že je vydaná kompletná ukážka, z ktorej boli novinári na prášky.

Špičkový zombie trailer Dead Island bol ocenený Zlatým levom na filmovom festivale v Cannes, GTA IV sa mení na nepoznanie aj vďaka modom a fanúšikovia už lepia na stenu kompletnú infografiku s vývojom celej série Rockstaru.

Kompletný súhrn júla 2011 nájdete v devätnástom čísle magazínu.





August

V Nemecku sa koná GamesCom, Sector tam pochopiteľne vyráža, aby priniesol report z výstavy, ktorá dokázala prerásť výstavnú plochu Koelnmesse. Počas víkendu muselo byť zavreté z bezpečnostných dôvodov a regulovaný dav nadšených gamerov.

Do rúk sa nám opäť dostala Vita, rozohrali sme veľkú FPS Resistance Burning Skies, pozreli sme sa na krysí Dishonored aj FPS/RPG s kvadriliónom zbraní Borderlands 2.

Diablo 3 opäť hviezdi v Kolíne, Valve kontruje s DOTA 2, to nič nemení na veci, že na GC boduje EA čo do počtu ocenení. Sony ohlasuje PSP bez Wi-Fi s cenovkou pod 100 EUR. Predávať sa bude iba v Európe.

Razer predstavuje ultimátny herný notebook Blade, Take Two vykazuje pokles a rozpúšťa Team Bondi, autorov LA Noire. Microsoft presúva svoje hry aj na mobily, konkrétne Kinectimals, CD Projekt RED má ukážkovú podporu hry po vydaní, k Zaklínačovi 2 sa chystá update 2.0 s novými predmetmi, obtiažnosťou a módom.

Halo 4 odštartuje novú trilógiu, ale na Warthogu sa nepovozíte vo Forze 4. Bungie však oslavuje 20 rokov. Na internete sa hlasuje o dokonalú podobu slečny Shepardovej z Mass Effect 3, Warner to preháňa so stovkou predobjednávkových bonusov k Batman: Arkham City.

Pred 20 rokmi bola spustená prvá web stránka, PS Vita sa má ukázať až v 2012 a niekedy v tom roku aj nový Counter Strike: Global Offensive.

EA a Activision ostro komentujú jeden druhého, vypukla hotová vojna Battlefield 3 vs Call of Duty Modern Warfare 3 aj na infografikách, aj v našich dojmoch.

Kompletný súhrn augusta 2011 nájdete v dvadsiatom čísle Sector magazínu.

September

Z GamesComu máme toľko materiálu, že ním zásobujeme aj mesiac po skončení výstavy. Absolútne nepripravení sme vyspovedali Insomniac Games o Overstrike, pozreli sa na tvorbu Bohemia Interactive, rozsekali zopár mutantov a zahádzali tankami v Prototype 2, odohrali multiplayer Modern Warfare 3, zistili, že Hingisovú uštval Kinect a zašli na slovíčko s Chrisom Taylorom.

Recenziám dominuje fenomenálna FIFA 12 a Gears of War 3 zahájil salvou príchod jesenných blockbusterov.

Po E3, GC prichádza východná TGS. Simulátor tehotenstva vás asi nevzruší, zato Booth Babes už áno. Sony na tlačovej konferencii približuje finálne špecifikácie PS Vita, ukazuje sa Dragon Quest X, Persona 5, Monster Hunter 4, Project Draco pre Kinect a podivný druhý analog pre 3DS. Nintendo odmeňuje prvých majiteľov 3DS prvou dávkou hier z NES.

Na domácej pôde Sector uvádza na App Store svoju iOS aplikáciu a celý prvý týždeň okupuje najvyššiu priečku v rebríčku najstahovanejších. Okrem iných chystáme aj NextGen Expo 2011.

Jesenný update Xboxu bude v duchu Metro UI, zamávajte avatarom na pozdrav! Pozreli sme sa na Windows 8 a zistili, že tretia svetová bude zase o niečo krajšia, pokračovanie Homefront totiž dostali do rúk Crytek.

EA ohlasuje remake staručkej klasiky Syndicate od Starbreeze, pôjde o FPS s dôrazom na hackovanie. I Am Alive sa pravidelne objavuje a potom zase mizne zo scény. Activision má svoj vlastný Call of Duty event, kde je mimochodom postavené aj skutočné bojisko.

Drobné faux pas sa objavilo v televízii, odvysielané zábery z Arma 2 boli považovné za amatérsky záznam teroristickej IRA.

Kompletný súhrn septembra 2011 nájdete v dvadsiatomprvom čísle Sector magazínu.

Október

S Microsoftom sme sa stavili o tonu cien, že ho položíme na lopatky vo Forza MotorSport 4. Stalo sa. Sector vyhral. NextGen Expo sa sťahuje do bratislavskej Incheby a spustili sme mobilnú verziu Sector.sk pre všetky mobily. Čítanie o hrách v pohybe je už rýchlejšie.

PS Vita debutuje v EU až vo februári, Sony medzitým uvádza v Európe PSP E-1000 bez Wi-Fi a Apple zase uvedie na trh iPhone 4S. Žiadna holografia ani projekcia, ani 5" displej sa nekoná. O deň neskôr šokuje svet správa o úmrtí vizionára Stevea Jobsa, zakladateľa Apple.

Ubisoft si povedal, že Beyond Good and Evil 2 je priliš dobrá hra pre PS3 a Xbxo360, radšej si počká na novú generáciu a potom sa uvidí. Módna vlna co-opu sa už dostala aj do vesmíru, Mass Effect 3 po vzore iných akcií ponúkne multiplayer. Gran Turismo 5 v novom update už obsahuje kokpity všetkých áut. Diablo III tento rok nevyjde, ale Blizzard aspoň





ponúka pohľad na limitovanú edíciu. Final Fantasy XIII-2 nebude mať jednu, ale rovno dve zberateľské balenia.

Starý chlípnik Leisure Suit Larry chystá návrat, recenziám ale kraľuje Batman: Arkham City, ktorý o chlp ušiel maximálne známke. Veľmi blízko bol aj Uncharted 3, vojnu naplno rozpútal Battlefield 3 a o najlepší HD remake sa postaralo kombo ICO & Shadow of the Colossus.

A možno raz budeme hry aj cítiť. Rockstar oslavuje s takou vervou 10. narodeniny GTA III a príchod mobilnej verzie, že nemá čas na prerábku PC verzie Red Dead Redemtpion. Napriek ozrutným očakávaniam, nikdy nevyjde.

Správou mesiaca je však ohlásenie GTA V. Obyčajnou stránkou, bez tlačovej správy, bez veľkých pompéznych obrázkov a videí. Len štyri písmená a svet bol hore nohami.

Kompletný súhrn októbra 2011 nájdete v dvadsiatomdruhom čísle Sector magazínu.

November

Celý svet šalel z traileru GTA V, objavila sa tona špekulácií o tom, kto je hlavný hrdina, kde sa bude päťka odohrávať a čo všetko bude a čo nebude možné robiť. A zatiaľ čo sa snívalo, v Inchebe sme odpálili NextGen Expo 2011, nové predpremiéry a bohatý program si prišlo pozrieť bezmála 5000 návštevníkov. Ako bolo, dokumentuje videoreport a timelapse.

Čoraz viac sa skloňujú next-gen konzoly, PS4, Xbox720, ale sú to Čínania, ktorí ako prví siahnu na novú generáciu so systémom iSec. Až do Londýna sme šli vyskúšať PS Vitu a všetky nové hry, ktorých bude na tri desiatky. Tvorcovia MotorStorm sa zbláznili a urobili angličákovú verziu deštrukčného offroad derby. Najkrajšou hrou je však WipEout 2048. PS3 bude s novým handheldom komunikovať o sto šesť.

Comgad úspešne spustil službu Click2Play s distribúciou českých hier, Xbox oslavuje 10 rokov a poznáme už nominácie na decembrové (celebritami natrieskané) odovzdávanie cien VGA Awards.

Ubisoft netuší, kam by sa mala uberať séria Assassin's Creed a tak sa pýta fanúšikov. Čím je bližšie k vydaniu I Am Alive, tým stráca platformy a mení sa z plnohodnotnej na digitálnu verziu.

November sa nesie aj v znamení Skyrimu, toľko modov a historiek ste ešte nepočuli a ich ozveny je počuť ešte doteraz. Aby aj nie, keď Bethesda, patchuje a opravuje tony chýb. Okrem najväčšej RPG však vychádza aj neuveriteľný Rayman Origins, cez kopirák urobené Modern Warfare 3 a Skyward Sword. Nesmieme zabudnúť na záver príbehu o zabijakoch v Assassin's Creed: Revelations, ktorý bol tak komplikovaný, že Ubisoft ho ukončil až v animovanom filme Embers.

Kompletný súhrn november 2011 nájdete v dvadsiatomtreťom čísle Sector magazínu.

December

Záver roka patril odovzdávaniu cien na VGA Awards, ktoré boli viac o celebritách ako o hrách. Nás však zaujímali predpremiéry, ohlásený bol Command and Conquer Tiberium Alliances aj Command and Conquer Generals 2, Alan Wake sa vráti na americký spôsob a spolu s ním aj móda flanelových košieľ, Tony Hawk už nebude jazdiť na podivnej periférii v tvare dosky, ale radšej sa vrátil ku koreňom a remastruje pôvodné dva diely do HD. Tým najväčším prekvapením VGA bol titul The Last of Us od Naughty Dog.

Fanúšikov Metal Gear zdvihol zo stoličiek najskôr trailer Metal Gear Rising a potom informácia, že Kojima po nezvládnutej produkcii odovzdáva štafetu a celý projekt do rúk Platinum Games. Raiden seká všetko hlava nehlava.

Z trailerov treba vypichnúť nový koncept Rainbow Six a intro z Diablo III.

Alan Wake sa chystá vystrašiť aj majiteľov PC, South Park podnikne útok na brániče v RPG, v divočine internetu sa nestratil pilotný obrázok z DLC pre Modern Warfare 3, Pixar prepožičal postavičky bláznivej hre pre Kinect. Jednotlivých dielov The Legend of Zelda už bolo toľko, že musí Nintendo vydať oficiálnu časovú os.

Rozbalili sme predobjednávkový bonus Final Fantasy XIII-2 aj prevetrali poslednú verziu PSP bez Wi-Fi. PS Vita sa predáva v Japonsku a prichádzajú správy aj o tom, že na jednej pamäťovej karte, ktorá je povinná, môžete mať iba jedno PSN konto. Vďaka špeciálnym pamäťovkám si Sony môže dovoliť zvýšiť ich cenu, čím narastá aj počiatočná investícia. Príslušenstvo takisto nebude lacné.

Prekonať 250 000 návštevníkov na výstave nie je vôbec žiadna veda, čo takých pol milióna na Asia Game Show? Jeden zo zabudnutých titulov The Sorcery sa po totálnom prekopaní vracia opäť medzi živých kúzelníkov.

EA má v pláne ďalší diel Army of Two, Max Payne 3 bude obsahovať multiplayer a pôjde v ňom použiť BulletTime. Konečne po štyroch miliónoch predaných kópií vychádza Minecraft a predovšetkým vizuálom bohatá akcia El Shaddai. Metacritic vyhlásili najlepšie hry a spoznali sme aj najhrávanejšie hry.

Dozvedeli ste sa, čo bude hrať redakcia Sector.sk na Vianoce aj sme vám dali zopár tipov na vianočné darčeky. V úplnom závere roka ste si mohli prečítať vôbec prvé zápisky z hrania MMO Star Wars: The Old Republic.








Najkrajšie prsia v hrách


















to najlepšie.... 10


N7



MASS EFFECT 2

Vrátiť sa po roku k Mass Effect 2 dáva už teraz zmysel celej tej misii s vrakom starej Normandy, prehľadávaniu miesta havárie a stavaniu pomníka padlým, ktorí sa nestihli katapultovať pred požiarom pohlcujúcim najvyspelejšiu loď v galaxii. Shepard nájde aj svoju hemlu. Či je to už po druhýkrát, keď vyrážate na samovražednú misiu alebo je to podobne ako u mňa druhý pokus na druhej platforme, pracuje a funguje to. Tá sentimentálna nostalgia a spolu s ňou aj posolstvo.

Za ženu, za muža, s výhliadkou mimozemského lesbického sexu, BioWare majú recept na ideálnu hru, ktorá obstojí v čase ako míľnik nie technológiami ani rozhodnutiami formujúcimi absolútne celý príbeh s previazaním aj na tretí diel očakávaný mimoriadne netrpezlivo či dokáže zopakovať kvality dvojky. Mass Effect 2 nie je hrou roka pre nič za nič. A pre nič za nič sa nebudete obzerať o rok, o dva, možno o tri alebo o päť, keď si poviete, dám si sériu od začiatku. Uvedomíte si, že cesta kapitána Shepharda mala zmysel aj mimo platformy, mimo obývačku a mimo média, na ktorom sa nachádza.

Mass Effect 2 je zásadnou hrou z jedného jediného dôvodu. Nezmení to ani známka, nezmení to ani tisíci príspevok v diskusii a už vonkoncom nie snaha zarobiť na oblekoch pre trojicu hrdinov vo forme DLC. Presne po dvanástich mesiacoch od premiéry na PC a Xbox360 sa dostáva „vo vylepšenej forme“ aj na PS3, čím potvrdzuje štatút klasiky. Mass Effect 2 patrí medzi žáner definujúce tituly, také, ktoré sa neboja ísť vlastnou cestou a vytvárajú svojim vplyvom priestor pre nové. Je zrkadlom našej generácie a vypovedá aj o prístupe herného priemyslu k vysokorozpočtovým projektom.

Hra roka vychádza aj na PS3

Ak sa o päť rokov obzriete, motion capture technológie budú už inde, takisto aj vnímanie počítačovej grafiky či vyjadrovanie emócií na tvárach postáv. Tie v Mass Effect 2 sú však živé, filmové techniky pomáhajú dodávať aj tým nudným rozhovorom na dôležitosti, takže ich nepreskakujete. Symbiózou mnohých zásadných prvkov a mimoriadnym spádom oslovuje širokú hernú obec a pritom nie je závislá na minihrách, primitívnej hernej mechanike ani na roztomilých postavičkách. BioWare sa podarilo posunúť žáner RPG do konzumnejšieho štýlu a vybudovať na prvý pohľad zložitý svet,



Tím potrebuje vás a vy sa bez tímu nepohnete ďalej.

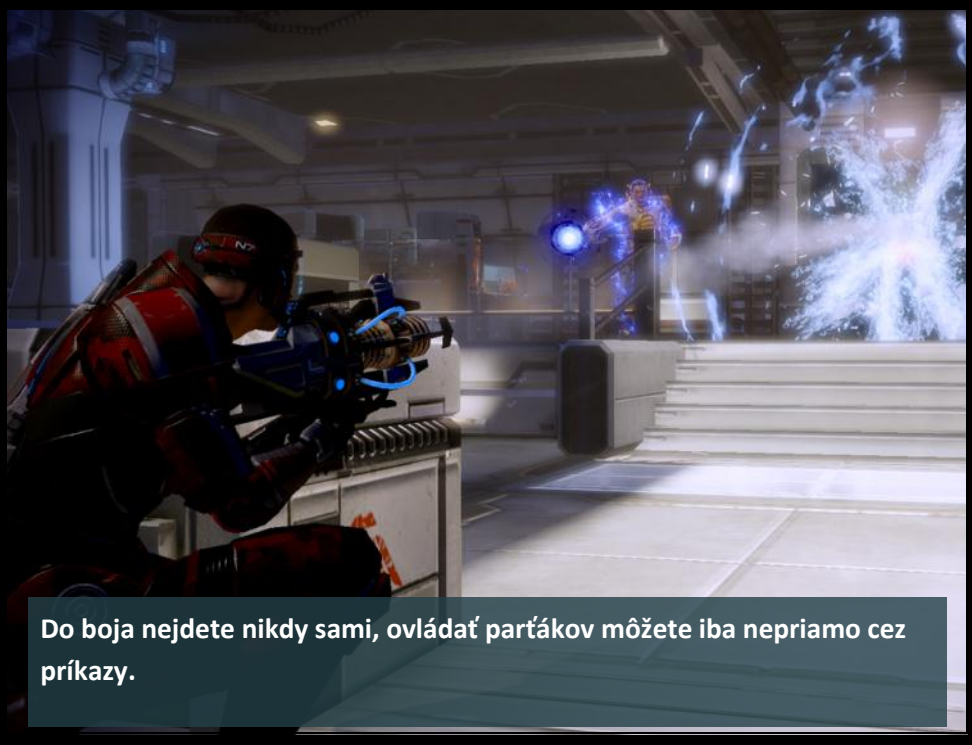
ktorý pochopíte a budete sa v ňom pohybovať ako ryba vo vode. Obrovský vesmír sa stane nástenkou príležitostí a vy ochotne siahnete po každej, pretože príprava na samovražednú misiu môže presiahnuť aj 30 hodín.

Komiksové začiatky

Majitelia PS3 sú však v nevýhode, prvý diel Mass Effect na tejto platforme nikdy nevyšiel a nikdy ani nevyjde. Autori sa uchýlili k prerozprávaniu deja predchodcu formou animovaného komiksu. V spolupráci s Dark Horse sa podarilo vytvoriť interaktívny prológ, ktorý mapuje všetky dôležité udalosti a necháva vás rozhodovať o osude nielen svojho tímu, ale aj o osude celej Citadely a jej budúceho vedenia. Rozbeh Mass Effect 2 je o to viac komplikovaný a než vôbec prvýkrát v labákoch siahnete po zbrani, budete na bleskový vývoj a rýchlu rekapituláciu zmätene pozerať. Komiks odvádza dobrú prácu, netreba sa báť, že by ste neskôr neboli oboznámení s tým, prečo Krogani majú k vám negatívny postoj alebo prečo na stolíku v kajute stojí zarámovaná fotografia zosnulého člena posádky. Je toho na začiatok len trochu priveľa.



BioWare dvanásť mesačné čakanie na svoje dielko kompenzuje, ako to býva v takýchto prípadoch zvykom, bonusovým obsahom, ktorý bol inak k dispozícii za poplatok. Príbehové misie sú zadarmo, no ak si chcete vyfintiť kostýmy alebo siahnuť po silných zbraniach, musíte vytiahnuť virtuáne peňaženky. Doplňujúce epizódy sú previazané na členov posádky a rozširujú už tak mohutný obsah vedľajších a nepovinných úloh, kam patrí aj zháňanie fľaše brandy či nákup kvalitnejších surovín do kuchyne. Mass Effect 2 svoje RPG korene nezaprie, zatiaľ čo na misiách väčšinou prehovárajú biotické sily a rýchlosť zbraní, na palube spoznávate svojich podriadených, rozpletáte ich problémy



Do boja nejdete nikdy sami, ovládať parťákov môžete iba nepriamo cez príkazy.



Cover and shoot mechanika je nevyhnutná v každej prestrelke.

a pritom sa zamotávate do komplexného sociálneho systému.

Každá postava má potreby, každá má čo povedať a môže to byť aj obyčajné „dnes žiadne nové správy, kapitán“ Službičkami si získavate ich náklonnosť a odhodlanosť ísť aj na smrť, ak im to poručíte. Okrem toho sa postavám odomknú nové sily a schopnosti, takže venovanie pozornosti nie je otázkou potreby, ale priorít. Z hviezdnej mapy môžete s Normandy brázdiť celé galaxie, ťažiť na planétach minerály a za ne upgradovať obleky, zbrane aj loď samotnú. Skenovaním vzdialených systémov sa otvárajú nové príležitosti, ako získať potrebné skúsenostné body pre rozvoj postáv.

Buďte sami sebou

Ekonomický systém dovoľuje utrácať peniaze z hacknutých sejfov, osobných počítačov alebo odmeny za splnené úlohy v obchodoch, kde okrem zbraní môžete investovať aj do obyčajných modelov lodí a s nimi si vyšperkovať kapitánsku kajutu. Môžete si kúpiť rybičky a potom ich nechať zdochnúť, môžete sa stať bútľavou vŕbou a zbaliť Mirandu. Môžete, ale nemusíte. A to je na Mass Effect 2 jedinečné, vaše rozhodnutia sa priamo podpisujú nielen na vývoj udalostí, ale aj na to, ako na vás reaguje okolie. Žiadne nie je čiernobiele, obyčajne vyžaduje obety. Napísať byť dobrý alebo zlý, by bolo urážaním košatých dialógov s doplňujúcimi informáciami o rasách, svetoch aj pomeroch v danom systéme. Niekde si ostrým slovníkom vyboxujete zľavy, inde zase budete potrebovať šarm.

Kapitána Sheparda si pamätajú takého, za akého sa vydávate. Ak vám pripomenú, že sa im nepáči vyradenie mimoriadne dôležitého výskumu, viete, že ste barbarstvo páchané na nevinnej osobe museli zastaviť. Rozhodnutia hrajú rolu už aj pri výbere povolania, za aké chcete hrať. Výsledky v boji sú podobné, ale ich spôsoby diametrálne odlišné, zatiaľ čo expert cez zbrane môže nabiť svoj samopal ohnivými strelami trhajúcimi štíty, biotik ich odstaví hodením fireballu. Rozdielnosť povolaní nie je priepastná, ale do rúk sa dostávajú iné zbrane a úplne iné sily, čo hrá do karát znovuhrateľnosti.



Každé jedno rozhodnutie sa podpisuje pod vývoj udalostí.

Tá však nie je posilnená len chuťou vyskúšať, aké to je zbaliť člena posádky, ale aj prevažne zvedavosťou, čo by sa stalo, keby ste sa rozhodli inak, resp. ako by skončila hra, keby celý tím zostal pohromade. Mass Effect 2 dovo-

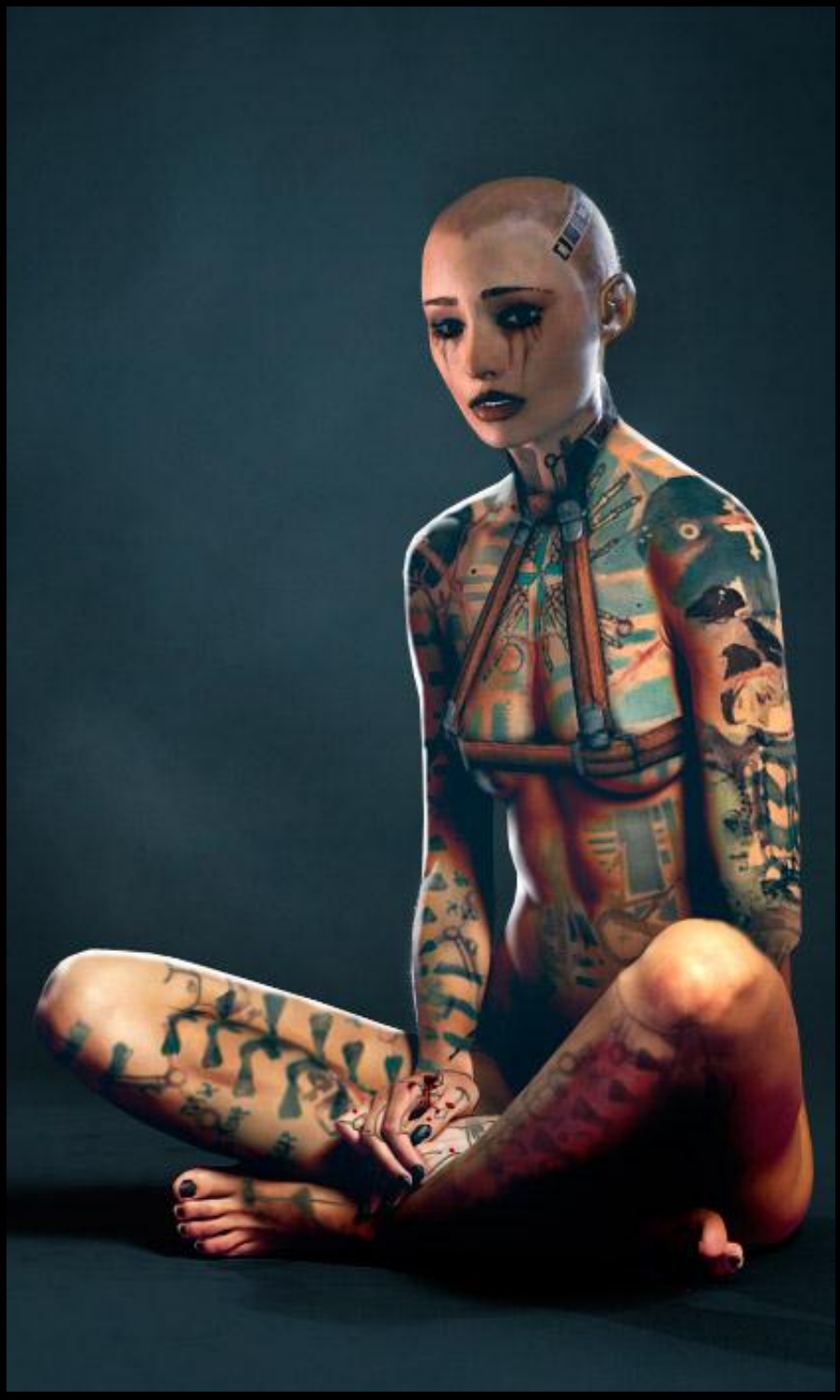
ľuje ísť ľubovoľnou cestou a vyberať si misie podľa sympatií voči neustále sa rozrastajúcemu tímu, rozvíjať vlastnosti iba obľúbeným a ostatné ignorovať. Hra na prvý pohľad ponúka obrovské pole pôsobnosti, je veľká, ale nie odstrašujúca. Približne v polovici narazíte na jej hranice, potom sa ukazuje, že misie zdieľajú rovnakú schému, unikátne ich robia práve problémy postáv. Nie ste neohrozeným ani obávaným hrdinom, máte v rukách celú posádku aj jej osud. Ak sa jej nebudete venovať, dopadne škaredo, ale ani precízne prípravy a prehnaná pozornosť nemusia priniesť vítané výsledky.

Mass Effect 2 nestarne, zatiaľ. Technická stránka sa nedá pomýliť so žiadnou inou hrou, prehnaný lens flare, odrazy svetiel, jemná vinetácia na okrajoch obrazovky, používanie moderným materiálov a plastov na oblekoch postáv. Aj PS3 verzia trpí prepadom frameratu v cut-scénach, nový systém svetiel tu a tam prehnane narába s expozíciou, vizuál je však stále nezameniteľný. Je to stále Mass Effect. Ak raz budú čisté žánre vyhynutým druhom a ak niečo v tej dobe poukáže na výpravné poňatie, bude to Mass Effect a poďakujeme za to BioWare. Zásadné dielo zapisujúce sa do novodobej histórie hier poriadne veľkými písmenami. Majitelia PS3 si môžu konečne povedať, najlepšia hra minulého roka je konečne doma.

Pavol Buday



Rôzne typy zbraní, majú rôzny účinok na nepriateľov.



HODNOTENIE

+ prepracované charaktery postáv
+ zodpovednosť za posádku, sociálna stránka
+ dlhodobé aj krátkodobé rozhodnutia vplývajú na vývoj príbehu
+ znovuhrateľnosť

- príliš komplikovaný začiatok
- kompletný zážitok si užijú iba majitelia PC a Xbox360

10


takmer dokonalé....
9.5



Recenzia - Valve - Logická - PC, Xbox360, PS3



Portal 2 - Návrat do Aperture

Plusy

- rozsiahla kampaň
- jedinečný kooperačný mód
- kvalitne napísané a nahovorené monológy AI
- rozšírené elementy na riešenie úloh
- rozmanité prostredia

Mínusy

- grafická stránka by zniesla modernejší engine
- neustále loadingy

9.5

Pri Valve sme zvyknutí vždy na vysokú kvalitu a ani tentoraz v prípade Portal 2 to nie je inak. Firma vydáva dlho očakávané pokračovanie inovatívnej puzzle hry, ktorá doslova otvorila portály k novému typu hrateľnosti s napojením na rovnako netradičný a zaujímavý príbeh.

Originál vyšiel ako doplnok k Half Life Orange Boxu, kde robila spoločnosť Half Life 2, dvom epizódam a Team Fotress 2. Okamžite sa stala hitom, nakoniec dostala aj vlastné balenia a spolu predala takmer 4 milióny kusov a to bez započítania Steam predajov. Preto sa ani nečudujeme, že práve vydané pokračovanie predalo takmer milión kusov hneď v prvý deň.

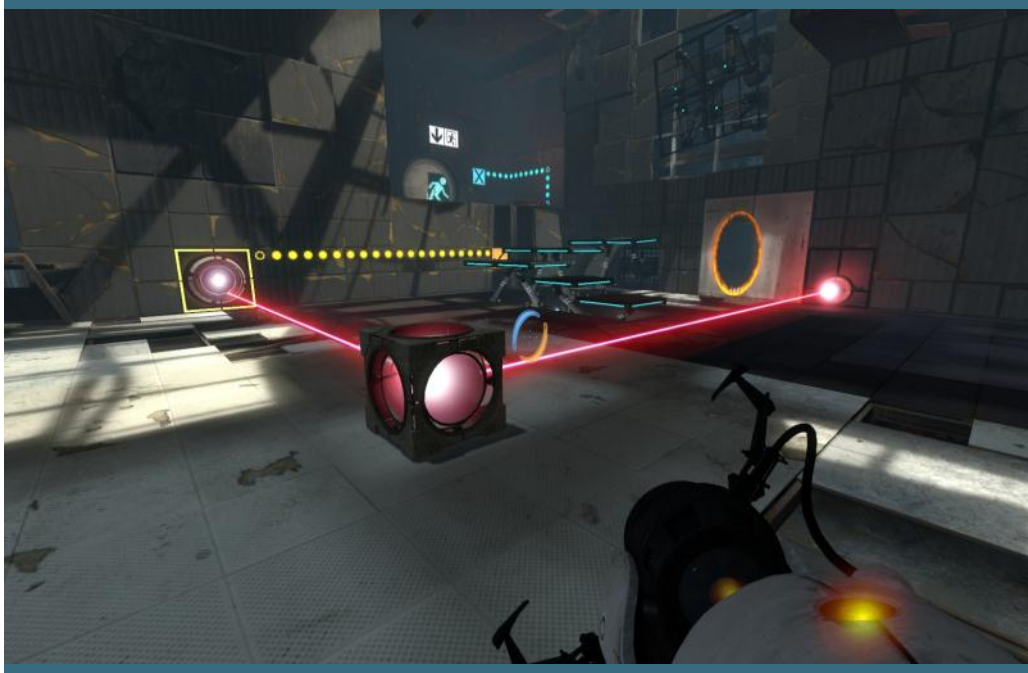
V prvej hre nám Valve predstavili Aperture Science, súčasť Half Life univerza a vážnu vedeckú konkurenciu Black Mesa komplexu. Zatiaľ čo Black Mesa testovala interdimenzionálne diery, Aperture sa orientovala na menšie portály, za čo dostávala od kokurencie aj patričný výsmech. Preto začala pátrať v iných sférach a vytvorila operačný systém GLaDOS. Ani jedna zo spoločností však nedopadla šťastne, Black Mesa otvorila dieru do mimozemského sveta a Aperture pre zmenu aktivovala umelú inteligenciu, ktorá za tri pikosekundy po aktivovaní ovládla komplex a všetkých uväznila vo vnútri. Začal pernamentný cyklus testovania.

My sme prebrali postavu Chell, ktorá sa pod nátlakom zvrátenej inteligencie stala pokusným králikom. Prechádzala testovacie miestnosti a pokúšala sa prežiť nachystané nástrahy. Systém ju však neodhadol, dostala sa mimo neho a nakoniec ho aj porazila. Ale víťazstvo nie je také jasné, ako by sa zdalo...

Povedala by som, že ke
aby ste ma prebudila, n
testovanie -- GLaDOS

Po tom ako sa Chell na konci prvej hry dostala von z Aperture, odpadla. Uľaví sa jej, keď

sa na začiatku novej hry prebúdza v čistej, upratanej hotelovej izbe. Ale úľavu strieda prekvapenie, keď ju robotický hlas inštruuje k základným pohybom. Unavená si ešte ľahne. Keď znovu otvorí oči, prebúdza v zanedbanej izbe a prvé slová jej oživia realitu. Vracia sa Wheatley, depresívny robot, ktorý vás prichádza vyslobodiť. Ukazuje vám skutočnosť, stále ste v Aperture Science, ktorá za niekoľko stoviek rokov vášho spánku podlieha prírode a deštrukcii. Netrvá dlho a na ceste von objavíte GLaDOS, systém sa prebúdza spolu s vami a začína nové kolo testov, tentoraz rozmanitejšie, rozsiahlejšie, s pridanými množstvami nových prvkov.



Znovu si užijete desiatky logických miestností, viesť vás tentoraz bude viac AI systémov, viacerými prostrediami a nástrahami. Portal 2 prejdete za takých 6 hodín, respektíve aj skôr ak ste už vytrénovaný testovací subjekt. Stále je to niekoľkonásobne rozsiahlejšie ako kampaň v prvom titule.



Začínate len s portálmi a kockami, ktoré musíte preniesť cez miestnosť, aby ste zaťažili tlačidlo a otvorili sa vám dvere, postupne pribúdajú viac úrovňové miestnosti, kde musíte skákať a naberať rýchlosť, lasery, ktoré pri presmerovaní zrkadlovými debnami aktivujú systémy, strelné veže, ktorým sa musíte vyhýbať. Novinkou sú svetelné mosty, po ktorých budete prechádzať, gravitačné tunely, ktoré presunú veci určitým smerom, až po tri zvláštne kvapaliny - každá s inými

ď ste si dala toľko práce, musíte skutočne milovať



fyzikálnymi vlastnosťami. Kvapaliny vyžadujú iný pohľad na level, budete ich totiž musieť rozliať po určitej dráhe, aby ste sa napríklad na oranžovej rozbehli, na modrej budete skákať a biela vám umožní vytvoriť portály, v zafarbených oblastiach, čo vytvorí veľmi pekný reťazový efekt so snahou pretvoriť celý level.



Zaujím
prejsť z

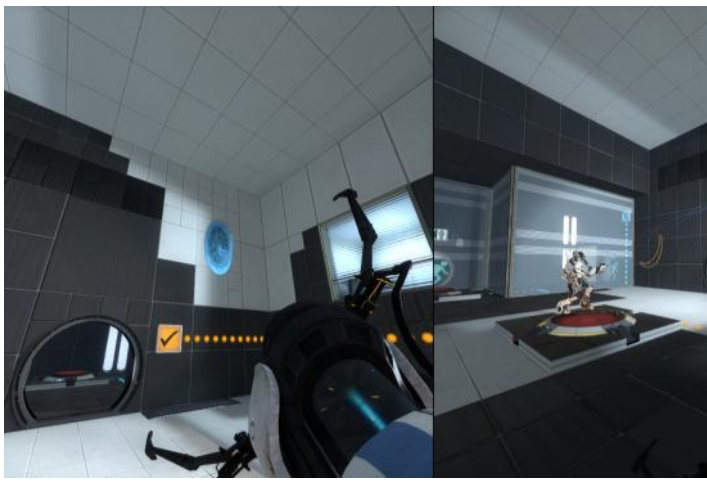
Levely sú nápadité, majú štýl, niektoré masívnu rozsiahlosť a sú vylepšené po každej stránke, ale jedno im chýba - vysoká obtiažnosť. Občas sa síce bude treba poriadne poobzerať po miestnostiach, ale ak poznáte vlastnosti jednotlivých elementov a možnosti, ktoré môžete používať, za chvíľu prídete na cestu von. To je pozitívne pre menej skúsených hráčov a kampaň má svoju postupne stúpajúcu krivku náročnosti, ale pre skúsených hráčov tu skutočne chýbajú Challenge balíky levelov, v ktorých by sa mohli naplno realizovať. Ako poznáme Valve, rozšírenia určite čoskoro do hry dodá.

Kampaň však zabaví každého, či už menej skúseného, alebo aj hard core hráča a to ako zobrazením postupne sa ničiaceho sveta Aperture Science, tak aj monológmi troch hlavných postáv a to zúfalého Wheatleyho, GLaDOSu, ktorý sa stále snaží dokázať, že ste bezcenný subjekt a Cavea Johnsona tvorcu Aperture, ktorý vám priblíži minulosť zariadenia. Táto trojica vás postupne sprevádza meniacimi sa prostrediami, meniacimi sa situáciami až k nevyhnutnému koncu. Koniec síce už nedosahuje jedinečnosti Still Alive, ale sa nesie v podobnom štýle a aj keď neprekvapí, poteší. Trochu však zamrzí absencia akýchkoľvek prepojení s Half Life príbehom, ako aj nulové náznaky na trojku.

Singleplayerovú cestu Chell tentoraz dopĺňa zábavná kampaň robotíkov, ktorých si GLaDOS vytvorila špeciálne na obtiažnejšie testovanie spolupráce, keďže podľa nej ľudia nevedia spolupracovať. V kooperácii preberiete Atlasa a P-Bodyho. Jednu modifikovanú informačnú guľu, druhú prerobenú pokazenú automatickú vežu - obe s vlastnou osobnosťou. Hrať

Pamätáte sa ako som rozprávala o smradľavom c
ktorý len stojí a je k ničomu? Tak to bola metafor
la som o vás -- GLaDOS





**avé, predtým ako ste sa objavila som plánovala
ľudí na testovacie roboty. -- GlaDOS.**

môžete buť v splitscreene alebo online. PC verzia možnosť splitscreenu priamo v menu neponúka, ale dá sa aktivovať a to ako na jednom, tak aj na dvoch monitoroch, pričom druhý hráč môže hrať gamepadom.

Obaja hráči musia tak prechádzať rozmanité levely umiestnené do prostredí, ktoré prejdete za Chell, ale s vlastnými miestnosťami navrhnutými pre nevyhnutnú spoluprácu. Budete musieť napríklad stáť na určitých miestach, jeden bude musieť zatlačiť tlačidlo, aby sa druhý niekam dostal, alebo jeden bude spúšťať kocku a druhý ju chytať. Čakajú vás rôzne situácie, s ktorými sa budete musieť potrápiť.

Kampaň prejdete približne za tri hodiny, ale možno sa potrápite viac ako keď hráte sám, tu budete musieť spolupracovať, navigovať druhého hráča tam, kam potrebujete, orientovať sa v štyroch portáloch a napríklad sa aj vyhýbať nástrahám od zlomyselného spoluhráča, ktorý vás bude posielať portálmi do kyseliny, alebo vám vytvorí nekonečný tunel. Vy mu to, samozrejme, môžete vrátiť a nakoniec na neho zamávať rozmanitými gestami, ktoré si spolu so skinmi pre robota môžete postupne rozširovať v implementovanom obchode. Žiaľ Valve to s cenami za zbytočnosti mierne prehnalo a radšej v ňom mohlo ponúkať nové mapy.

Podobne ako single kampani ani co-opu nechýba jedinečný komentár GLaDOSu a nápaditý koniec, ktorý ukazuje od začiatku diametrálne odlišné ciele robotíkov oproti Chell. Robotíci chcú niečo iné a vy nakoniec uvidíte čo ďalšieho GLaDOS ukrýva v priestoroch Aperture Centra.

Z technického hľadiska je Portal 2 už za zenitom, dizajnovo exceluje, ale starý Source engine už prostrediam nedovoľuje vyniknúť tak, ako by mohli na modernejších enginoch, absentujú pokročilejšie grafické prvky ako aj streamovanie, čo má za následok neustále a otravné loadovanie prakticky za každou miestnosťou. Navyše tentoraz hra loaduje cez čiernu obrazovku s logom Aperture Science, čo má za následok ešte väčšie prerušenie príjemnej prechádzky cez komplex. V čom však engine prekvapuje je prepracovanie vznášajúcich sa kvapalín ako aj dynamická fyzika zapracovaná takmer na každý objekt. Aperture sa vám totiž rúca pod nohami a vy to priam cítite.

Na druhej strane hra vďaka starému enginu nemá problémy fungovať v maximálnom rozlíšení pri 60 fps aj na pár rokov starých šunkách. Plynulosť ukazujú aj konzoly, kde však pri Xbox360 čakajte subHD rozlíšenie, čo je zvláštne obmedzenie, keďže všetky predošlé tituly na tomto engine nežali v plnom rozlíšení. PS3 verzia bola v tomto prípade preferovaná Valve, keďže im Sony povolilo implementovať Steam, ktorý pridá možnosť zahrať si s PC priateľmi kooperačne a navyše pridáva aj možnosť aktivovania hry na PC Steame. Keďže momentálne PSN nefunguje, túto možnosť sme zatiaľ nemohli vyskúšať.

Portal 2 môžeme zhodnotiť ako veľmi kvalitného nástupcu experimentálnej jednotky. Keďže dvojka je už plne komerčný titul, je tu už menej experimentov, ale všetko je dokonalejšie, dotiahnuté, rozšírené a vypiplané na maximum. Otázne je, čo nám autori môžu ponúknuť nabudúce bez toho, aby sa neopakovali. Novým prvkom je však kooperácia, element, ktorý si priam žiada rozšírenie a pokračovanie.

Peter Dragula

***odpade,
a. Hovori-***





Recenzia - Warner Bros - Akčná RPG - PC, Xbox360, PS3



Deus Ex: Human Revolution

Plusy:

+ podmanivý svet budúcnosti
+ náročnosť a obtiažnosť
+ sloboda, čo robiť, kedy a ako
+ dôraz na stealth elementy, prieskum a pozorný manažment zdrojov

Mínusy:

- chovanie AI (raz je presná, inokedy slepá)
- súboje s bossmi majú iba jedno riešenie
- výraz a animácie tvárí počas rozhovorov

9.5

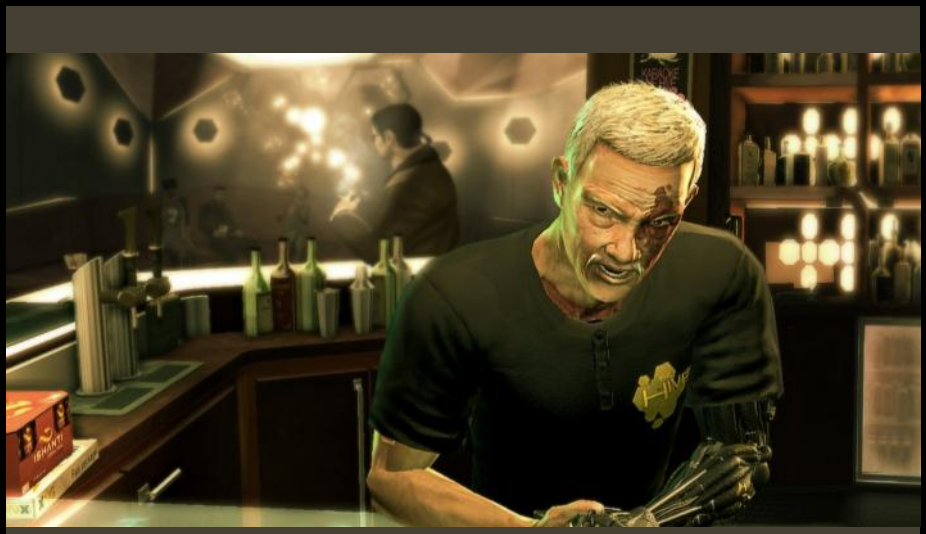
Pre Eidos Montreal je **Deus Ex: Human Revolution** skúškou dospelosti. Debutový titul viac ako stočlenného tímu je vysnívaným projektom nielen producenta Davida Anfossiho, ktorý viditeľne zostarol počas štvorročného vývojového cyklu, ale prevažne snom fanúšikov jedenásťročnej klasiky, o ktorej tí starší hovoria ako o jednej z najlepších a najzásadnejších hier pre PC. Ako tromfnúť status legendy? Prequelom. Bez J.C. Dentona, bez Boba Pagea, bez náskoku vďaka nano technológiám.

Píše sa rok 2027 a v Human Revolution stojí ľudstvo na pokraji. Občianskej vojny, priemyselnej špionáže medzi nadnárodnými korporáciami so slovom väčším ako vlády štátov, ustanovení technológie za nové náboženstvo, legálnych pokusoch na ľuďoch cez implantáty, vylepšovaní telesnej schránky, ale aj evolučného skoku vo vývoji človeka. V centre všetkého stojí Adam Jensen, ktorý na pleciach nesie radosti i strasti spojené s modifikovaním vlastného tela. Nikoho neprosil o implantáty ani nové protézy, bola to jediná cesta, ako zachrániť bývalého veliteľa zásahovej jednotky SWAT, terajšiu pravú ruku Davida Sarifa, prezidenta poprednej spoločnosti a pioniera v produkcii implantátov, na ktorú zaútočí teroristická bunka.





Útok sa nezaobíde bez obetí a jednou z nich je aj Adam. Jeho jedinou a prvoradou úlohou je zistiť, kto je zodpovedný za smrť kolegov, ale aj komu sa má poďakovať za nové ruky, nohy, oči, pľúca. Budúcnosť vytvorená Eidosom nie je až tak vzdialená, stojí pevnými nohami na zemi, používané technológie sú mechanické, kazia sa a objavujú sa aj správy o nepodarených lacných kópiách, odmietaniu umelých častí živým tkanivom, ale aj o hromadnom volaní po registrácii a regulácii predaja implantátov, ktoré sú v niektorých odvetviach nevyhnutnosťou, inde ide o dôkaz prestíže či módny výstrelok.



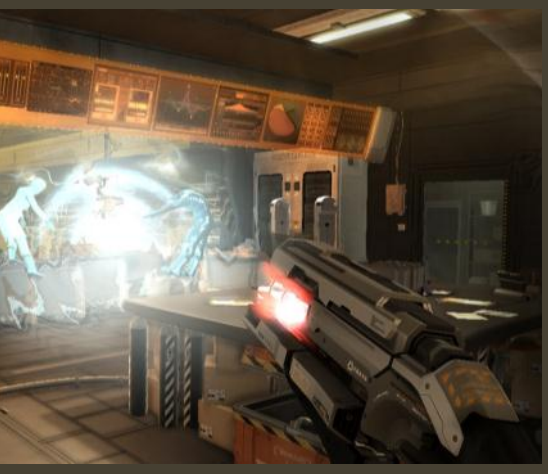


(NE)lákavá budúcnosť

K nosnej príbehovej linke sú pridružené drobné príhody, osudy, maličkosti a správy prepojené navzájom, nasiaknuté ľudským faktorom a uveriteľnosťou. Eidos dokázal drobnými odkazmi, ale aj plagátmi nalepenými na stene do tvaru slona predať ilúziu žijúceho sveta budúcnosti do takej miery, že bez váhania v každom termináli čítate emaily s takou vervou, ako keby ste špehovali kolegu, ktorý sa len včera zoznámil so sexbombou. Zvedavosť vás dotlačí aj do tej najzapadnutejšej miestnosti, šatne, kde sa pre zmenu dajú prehľadať aj obyčajné skrinky. A bude to nielen hlad po informáciách oživujúc mozaiku drobnými epizódkami z korešpondencie, ale aj hlad po munícii, skúsenostných bodoch, ktorý ukojí iba objavovanie.

Nemusíte to robiť, ale uniknú vám problémy IT oddelenia, ako zápasí so spamom, ako si kolegovia navzájom robia zle a vymieňajú wallpapery, ako žartujú na adresu nevkusnej sochy v lobby. Prehľadávaním terminálov sa však dozviete aj užitočné informácie o zabezpečení miestností, ich slabinách, alternatívnych cestách, prihlasovacie mená a heslá, ako aj kódy. No a potom je tu televízia, spravodajstvo, noviny a elektronické knihy, ktoré rozširujú obzory a otvárajú oči. Veľké korporácie a ich aktivity naberú reálnejšie kontúry, z hmly vystúpia osoby, siluety dostanú tváre a žiadne zo zamknutých dverí nebudú prekážkou. Stačí len presnoriť každý milimeter herného sveta. A hra vás k tomu donúti.

V hernom svete vás nik nevedie za ručičku vpred, kamaráti waypoint a checkpoint dostali padáka. Na minimape vidíte osoby, ale už nie to, ako ďaleko sú od vás, či je medzi vami stena, dvere, otvorená plocha alebo sklenená výplň, cez ktorú vás identifikujú. Digitálny kompas indikuje iba vzdialenosť cieľa od vás, neukazuje cestu ani ju nevysvecuje. Nechcem použiť frázu „ako sa k nemu dostanete, je na vás", pretože je zavádzajúca. Hneď vysvetlím prečo. Existuje iba jedna cesta. Tá správna. Deus Ex: Human Revolution je v jadre stealth hrou. Od samého začiatku vás učí, že frontálny útok sa minie účinkom, že vyvolanie alarmu alebo prezradenie pozície okamžite využíva nepriateľ pre potlačenie hrozby. A on ju potlačí. Adam totiž nie je super-







hrdina, pred incidentom nemá spevnenú mušku, nevidí cez steny, nedokáže zlomiť väz, o aktívnej kamufláži môže len snívať, zabije ho pád z trochu väčšej výšky, nie je majstrom hackovania, jednoducho je obyčajný človek. Aj po modifikáciách stále budete cítiť jeho ľudskú stránku. Zabije ho presná streľba, dav ho rozgniavi, prezradia otvorené dvere alebo objavenie tela.

Ani pri najsilnejších zbraniach (s upgradnutými projektilmi, štedrými zásobníkmi, údernosťou a rýchlosťou prebíjania) nemáte proti presile šancu. Nehovorím, že nejde vystrieľať lobby, cover systém vykonáva ukážkovú prácu, len vás to bude stáť oveľa viac úsilia, pevných nervov a hlavne kopec reštartov. No a potom sú tu zdroje. Munície je ako šafranu. Osobne sa mi stalo, že dobrú tretinu hry som ani u priekupníkov nemohol zohnať náboje do obľúbenej útočnej pušky. Nevymenil by som ju za kušu, plazmovú zbraň alebo granátomet, ktorý som zďaleka obchádzal. Bola totiž vyšperkovaná laserovým zameriavaním a ďalšími upgradmi a tak mi nezostávalo nič iné, len snoriť.

Klop, klop. Kto je tam?

Krehký ekonomický systém vás donúti premýšľať nad tým, čo robíte. Jedna chyba vás môže stáť krk. Do budovy sa môžete dostať niekoľkými spôsobmi: využiť okno na požiarnom schodisku, skutočnosť, že oproti stojaca budova má nebezpečne blízko strechu, kanálom, alebo cez vchodové dvere. Bez ohľadu na to, pre ktorú sa rozhodnete, tie ostatné sa neuzamykajú, ale môže sa stať, že po pár minútach sa objavíte na začiatku a zistíte, že sa vrátili cez vetraciu šachtu, ktorú ste predtým prehliadli. Na každú prekážku aj problém existuje implantát. Zo strechy na strechu preskočíte iba posilnením dolných končatín, v kanáli treba spraviť dieru do steny, aby ste sa dostali k rebríku, prístup k šachte zase zatarasil ťažký kontajner a ten bez upgradovania sily neodtlačíte.

Postupne sa naučíte využívať faktu, že



svet bol vybudovaný pre vás a čím ste silnejší, tým je zábavnejšie hľadať alternatívne cestičky. Dokonca umožňuje objaviť všetky a nakoniec si vybrať tú, ktorú využijete pre infiltráciu labáku. Human Revolution nemá tisíce ani milióny možností, je ju možné hrať iba jedným spôsobom, nenechajte sa zmiasť videami o nespočetných cestách. Nedajú sa napríklad vytvárať komplikované diverzné akcie, čo sa pri počítačmi preplnenom svete žiadalo, no cez hackovanie sa dostanete k ovládaniu kamier a preprogramovaniu strážnych robotov. Neskôr sa do hrania vkradne rutina, ktorá na počudovanie nevadí. Skôr generuje otázky, čo by sa stalo, keby som zatlačil na vypočúvaného alebo nešiel cestou zbraní.

Sila Human Revolution tkvie v spoznávaní sveta. Cez hlavného hrdinu, cez poschovávané počítače skryté za tuhým firewallom a obranným mechanizmom s tak vysokým zabezpečením, že vás musí odradiť. Investovanie do implantátov otvára nevídané možnosti, ktoré počas jediného dohrania nemáte šancu vidieť všetky. Rozhodnutia v rámci jednej misie sú krátkodobé alebo s okamžitým efektom, nešikovným vypočúvaním sa osoby môžu uzavrieť alebo vašou radou nakoniec dospieť k záveru, že vás budú chcieť zabiť. Je obrovská škoda, že do hry nebol zakomponovaný krehký mier medzi vašou osobou a frakciami. Kľudne tak môžete vystrieľať celú triádu a jej šéf vám tak či tak zverí do rúk úlohu.

Nakoniec celé vaše konanie vrcholí nie štyrmi, ale jediným zakončením ovplyvnením nie udalosťami, ale skutočnosťou, že kedysi dávno existovala a ešte stále je hra Deus Ex a že Human Revolution jej predchádza. Mnimálne 20-hodinová púť sci-fi svetom je však natoľko uspokojivá, že sa k nej opätovne vrátite.

Herný svet má konečne novodobého Blade Runnera. Spojením jedinečného výtvarného štýlu nazvaného kyberrenesancia, ktorý dodáva celému svetu desivú uveriteľnosť a zvláštne ostré črty, a skvelého soundtracku, ktorý sa dá popísať ako skĺbenie Mass Effectu s elektronickým Tronom, vytvoril Eidos jedinečný titul, ktorý pôsobí sviežo, no súčasne stojí jednou nohou v minulosti a ako rhodský kolos spája dva takmer nezlúčiteľné svety – hard core a skupinu nepoznačených kultom klasiky.

Deus Ex Human Revolution si zaslúži pozornosť ešte z jedného dôvodu, je výpoveďou doby a zrkadlom toho, ako sa hrali hry kedysi. Ako boli komplikované, že vás nikto neťahal nikam, že ste museli manažovať inventár a šetriť silné predmety i zbrane, že záležalo skutočne iba na vás a hra vám pri omyle nehodila záchranné koleso v podobe checkpointu. Že ste boli slobodní a jej náročnosť nebola definovaná počtom hitpointov, ale smerom, aký ste zvolili.

Pavol Buday





Total War: Shogun 2

Šogún opäť zjednocuje ostrovy

Ako všetci vieme, Japonsko momentálne čelí najtvrdším skúškam prírody. Zhodou okolností tu máme novú Total War hru, ktorá sa vracia do minulosti tejto ťažko skúšanej krajiny. Stratégiu v znamení samurajov, ktorá pripomína nezlomnosť a silného ducha obyvateľov japonských ostrovov. Oblečte si slávnostný odev, čaká vás audiencia u samotného šogúna.

Total War sériu určite netreba nikomu predstavovať, jedná sa pravdepodobne o najkomplexnejšiu kolekciu historických stratégií pre PC. Nie každý však stál pri zrode tejto už kultovej záležitosti a nie všetci hrali prvého šogúna, ktorý to všetko začal. Možno aj to bol dôvod, prečo sa tvorcovia rozhodli pre návrat do feudálneho Japonska. Shogun 2 oprášil obsah svojho predchodcu a doplnil nové prvky, ku ktorým sa vývojári dopracovali dlhoročnými skúsenosťami. Výsledok máme na stole, teda na pevnom disku, kde si japonský vládca vyhradil poriadne veľa miesta. Stojí to však za to.

Herné režimy pre jednotlivca neprekvapia. Samostatné historické bitky, boje na základe hráčmi zvolených parametrov a kampaň. Systém kampane je rovnaký, ako vo všetkých Total War titulooch. Hráč si vyberie frakciu a musí dobyť stanovený počet území v krátkom, dlhom a tentoraz aj mega ťažení. Medzi kľúčovými lokalitami je aj Kjóto, kde čaká najtvrdší boj so silami šogunátu. Na výber je pestrý sortiment klanov, pričom každý má určité predispozície a individuálne bonusy. Hráčov čaká dlhodobý proces zjednocovania krajiny pod svojim velením.









Kampaň tradične tvoria dve zložky: strategická mapa s ťahovým režimom a bojiská s bitkami v reálnom čase. Základom úspechu je zvládnutie manažmentu na vydarenej makete Japonska. Krajina je rozdelená na sektory, ktoré sa získavajú dobytím miest v ich centre. Mestá sú zdrojom príjmov z daní, ktoré sa teraz nastavujú spoločne pre všetky privlastnené územia. Výstavbou ciest, úžitkových a armádnych budov sa rozvíja obchod, získavajú potraviny a vojenské jednotky. Vyváženie týchto zložiek je dôležité na správne fungovanie veľmoci. Vysoké dane a hlad môžu vyvolať rebélie, ktoré je potom treba potlačiť zbraňami. Priveľa vojska znamená vysoké finančné náklady na údržbu. Málo ozbrojencov zas predstavuje vyššie riziko, že provincie podľahnú nepriateľom. Hoci má ťaženie jasne daný primárny cieľ, sprevádzajú ho doplnkové misie. Napríklad v stanovenom limite treba dosiahnuť určitý objav, obsadiť územie alebo zavraždiť významného generála. Vládcovi za odmenu narastie prestíž a krajina získa krátkodobé bonusy, ktoré zvyšujú prosperitu.

Pri rozvoji veľmoci zohrávajú úlohu majstrovské umenia. Sú to vlastne vetvené technológie, ktorých vývojom hráč získa rôzne vylepšenia, odomkne prístup k novým jednotkám a budovám. Sú to vylepšenia v hospodárstve, ale aj vojenskej oblasti a neraz je ťažké rozhodnúť sa, čo uprednostniť. Farmy s vyššou úrodou, nové formácie pre vojská, väčší dostrel lukostrelcov, rýchlejší transport loďami, oddanejší generáli, čo z toho si vybrať skôr? Technológie sa študujú postupne, po jednej a vždy vyžadujú určitý počet kôl na osvojenie.

Ruka v ruke s ekonomikou kráča diplomacia. Dohody o otvorení obchodných ciest poriadne zvýšia príjmy krajiny. Uzatvorenie spojenectva so silným partnerom prispieva k posilneniu moci. Rovnako ako dohodnutie sobáša s následníkmi rodov. AI spojenci vás niekedy až prekvapivo efektívne podporujú. Zvlášť som to ocenil vo chvíli, kedy sa proti mne spikli takmer všetky frakcie, verné staré-mu šogunátu. Zostal mi jediný, ale mocný spojenec, ktorý úspešne uzemňoval oponentov a stihol aj pribehnúť na pomoc mojim ohrozeným mestám. Diplomacia je cesta k uzmiereniu, ale aj spôsob, ako vymáhať od rivalov peniaze a územia. Možností pri jednaniach je mnoho a šikovný hráč s nimi dosiahne veľké úspechy.

Nie vždy sa však dá staviť len na účinok slov a férové dohody. Na špinavú prácu, ale aj dohľad nad provinciami, sú určení agenti. Zabíjanie nepriateľských lídrov, poškodzovanie budov v mestách či otvorenie brán do sídla protivníka pred bojom, má na starosti ninja. Ten si však musí dávať pozor pred bedlivým okom strážcu metsuke, ktorý sa uplatní aj pri podplácaní. O duchovnú potravu obyva-







teľov sa starajú mnísi. Agenti, rovnako ako generáli a členovia rodu, sa rozvíjajú, získavajú skúsenosti a schopnosti. K tomu slúžia skúsenostné body. Nové možnosti závisia od úrovne postavy. Hráč si ich vyberá z rozvetveného stromu zručností. Priebežne sa objavujú aj doplnkové voľby, ktoré pridávajú bonusy navyše. Agentom sa zvyšuje pravdepodobnosť úspechu pri vykonávaní úkonov a znižuje šanca na ich odhalenie. Generálom a lídrom sa zvyšuje vplyv pri velení vojska, zdokonaľujú parametre osobnej stráže a celková prestíž. RPG vývoj mení anonymné postavy na dôležitých pobočníkov s individuálnou osobnosťou. Preto strata každého skúseného agenta alebo veliteľa poriadne zabolí.

Korením a soľou hry sú boje. Masívne, epické s tisíckami jednotiek, ktoré sa ovládajú na úrovni vojenských oddielov. Na bojisko sa hráč presunie pri obliehaní alebo keď sa na mape stretnú dve znepriatelené vojská, reprezentované figúrkami s vlajkou, teda ak účastník nezvolí automatický výsledok. Obvykle sa začína rozmiestnením vojsk na štartovnom území, nasledujú presuny jednotiek, zmeny formácií, stret s nepriateľskými armádami, zbabelý útek alebo prenasledovanie zdecimovaných protivníkov. Kalkuluje sa s morálkou aj únavou bojovníkov. Bojová zložka hry doznala najvýraznejšie vylepšenia. Ovládanie sa o niečo zjednodušilo, výrazne sa zlepšila úroveň AI. Počítačom ovládaní protivníci, hlavne na vyššej obtiažnosti, reagujú dostatočne pohotovo a prispôsobujú sa taktike hráča. Jednotky prechádzajú cez brody. Niekedy môžu ovládnuť budovy v teréne, ktoré pridajú užitočné bonusy. Pri dobýjaní hradov si vystačíte aj bez obliehacích zbraní a nie je potrebný žiadny čas na prípravu. Pešiaci hádžu zápalné predmety na brány a veže a cez múry jednoducho prelezú. Z diaľky ich môžu podporiť obliehacie zbrane, katapulty či neskôr delá. Za zmienku stojí možnosť jazdy kedykoľvek zosadnúť a opäť nasadnúť na kone. Jazdné jednotky tak majú viac taktických možností. Môžu sa lepšie ubrániť v lese alebo kým je súper zamestnaný hlavným vojom, urobiť obchvat a preliezť nepriateľské hradby na nečakanom mieste.

Spestrením bojov sú špeciálne jednotky. Lukostrelci sú síce fajn, ale vojaci s puškami privezenými z Európy predstavujú veľké nebezpečenstvo. Takisto ninjovia, ktorí v hre nie sú už len v úlohe agentov. Maskovaní bojovníci sú na bojisku neviditeľní, ideálni na prekvapivé výpady mečom aj zaskočenie súperov vrhacími výbušninami. Cieľom v boji je porazenie nepriateľskej armády. Pri obliehaní treba obsadiť centrálny bod sídla a optimálne je prevziať pod kontrolu aj brány a obranné veže, keď pri nich jednotky chvíľu zotrvajú. Po úspešnom obliehaní víťaz ovládne mesto aj okolie. Môže zvoliť nenásilnú okupáciu, alebo plienenie s veľkým jednorazovým obnosom, ale pohoršenými obyvateľmi v poškodenom sídle. Je aj možnosť urobiť z porazenej provincie vazala. Potom zostáva samostatná, ale podlieha vplyvu dobyvateľa.

Rozšírili sa aj možnosti lodí a námorných bojov. Na mape sa rozvinul biznis pomocou obchodných plavidiel. Na bojisku, čiže na morskej hladine, sa kolíše bohatý sortiment lodí. Sú medzi nimi ľahké loďky s ohnivými šípmi, ale aj nemotorné kolosy, ktoré sa hodia na zachytenie nepriateľa s následným súbojom posádok zoči-voči. Po kontakte s Európanmi pribudnú aj koráby vyzbrojené delami. Zaujímavosťou je loď, ktorá na hladinu kladie nebezpečné míny. Námorné sily môžu asistovať aj pri pozemnom boji, keď sa odohráva na pobreží, blízko oceánu. Napriek tomu sa na bojisku, hlavne na

zemi, ešte nájdu veci, ktoré treba vyladiť. Stalo sa mi, že pri obliehaní v najväčších bitkách posily nepriateľa neboli aktívne a iba postávali. Jednotky na diaľku majú rovnaký dostrel, keď stoja na kopci, aj keď sú na rovine. Nepriateľ sa síce zadychčí, kým ich dosiahne mečom na vyvýšenine, ale to je jediný vplyv terénu. Keď berieme do úvahy, aké rôzne parametre sú zohľadnené v boji, podcenenie fyziky pri streľbe je zarážajúce.

Pozoruhodné sú možnosti hry viacerých hráčov. Shogun 2 obsahuje obľúbenú multiplayerovú kampaň, rovnako aj osvedčenú možnosť zastúpiť AI na bojisku pri ťažení v singleplayeri. Novinkou je inovatívny režim s avatarom. Jedná sa o komplexný systém, ktorý je silnou motiváciou pri hraní multiplayeru. Hráč si vytvorí vládcu, avatara, ktorý ale nie je len virtuálnou postavičkou v pozadí. Pri sieťových bojoch sa líder v sprievode bodyguardov osobne ukáže na bojisku. Vyzerá tak, ako si ho hráč upraví a navyše sa zdokonaľuje spolu so svojou jazdou. A to formou skúsenostných bodov za pokroky v multiplayeri. V menu avatara sa viacnásobne dajú zlepšovať útoky, pridať do výzbroje luky, zdokonaliť obrana a mnoho ďalšieho.

Úspechy a pokrok v sieťovej hre vyjadrujú aj dobyté územia na mape Japonska. Maketa je rozdelená na niekoľko desiatok sektorov a každý ponúka nejaký bonus alebo novú jednotku. Hráč posúva figúrku vojaka na územie, o ktoré má záujem. Na prepojenie vzdialenejších sektorov slúži námorná cesta s vyobrazením lode, ktorá sa tiež dá posúvať. Po výbere území si treba zvoliť ľubovoľný režim multiplayeru. Môže to byť boj jeden na jedného, tímové bitky, obliehanie, námorné boje alebo záskok za AI v kampani iného hráča. Po vyhľadaní protihráčov a víťazstve sa odomkne a privlastní sektor aj časť námornej cesty, o ktoré mal hráč záujem. Vo väčšine týchto režimov bojuje avatarova garda a ľubovoľné jednotky z dostupného sortimentu. Ostrieľané oddiely sa stávajú veteránmi, hráč im môže vylepšiť parametre, upraviť vzhľad a nasadiť do ďalších bojov. Aby toho nebolo málo, v avatar režime sa sprístupňujú ešte voliteľné globálne črty a sety brnení. Skrátka lahôdka.

Grafika hry je kvalitná. Terén na bojisku vyzerá slušne, ako aj stromy a doplnkové objekty. Postavy jednotiek pri priblížení pekne ukazujú detaily výstroje, navyše majú rôzne animácie pohybu, čo pri ich množstve treba oceniť. Bojujúca masa už nepôsobí sterilne ako banda robotov a v spleti tiel si všimnete rôzne správanie jednotlivých postavičiek. Po rozprášenej jazde zostávajú vyplašené kone, ktoré utekajú z miesta šarvátky, poškodené lode zahaľuje dym a vo vode sú zbytky nešťastnej posádky. A predstavte si to s plnou podporou DX11. Aj na strategickú mapu sa pozerá dobre a pôsobí živo, navyše sa dá otáčať podľa potreby. Špionážne akcie ninju, uvedenie nových druhov jednotiek a kľúčové udalosti sprevádzajú známe krátke videá, ktoré sa spúšťajú v malom okne uprostred mapy. Osobitý štýl hry umocňujú maľované doplnky a karty jednotiek v orientálnom štýle, ako aj dobová hudba. Boje s početnými jednotkami vyžadujú výkonný počítač, ale ak výrazne uberiete pri nastaveniach, hra pobeží aj na slabšej zostave.

Pri hraní preview hry som bol skeptický, pretože okrem grafiky neukázala prakticky nič nové. Plná verzia Shogun 2: Total War však predviedla skutočnú moc šogúna. Hoci režim kampane doznal len kozmetické úpravy, pokrok na bojisku je výrazný a multiplayer osviežujúci, ako skok po saune do bazéna. V dohľadnej dobe šogúna nikto neohrozí a my jeho vládu podporujeme štedrým hodnotením.

Branislav Kohút



HODNOTENIE

+ RPG rozvoj lídrov a agentov
+ zdokonalené pozemné a námorné bitky
+ výrazne lepšia AI na mape aj bojisku
+ avatar a inovatívny multiplayer
- rovnaký dostrel jednotiek v rôznom teréne
- občas skratové jednanie nepriateľa v boji
- náročné na hardvér a miesto na disku

9.5

Recenzia - Nintendo - RPG - 3DS



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Plusy:

+ fantastická nestarnúca hrateľnosť
+ odhaľovanie pútavého sveta
+ boj a možnosti nepriateľov i bossov
+ dobrý príbeh s veľkým zlomom
+ vylepšená grafika
+ skvelý 3D zvuk a hudba v hre
+ výborné ovládanie
+ desiatky hodín fantázie a Master Quest

Mínusy:

- občas neposlušná kamera

9.5

Trinásť rokov je ohromná doba. Pre niektorých čitateľov Sectoru azda polovica či aspoň tretina života. Skúste sa aj vy na chvíľu zamyslieť, čo ste robili v pamätnom novembri 1998, keď vyšla jedna z naj-recenzovaných hier všetkých čias. Máte to? A teraz si predstavte posun v čase a opätovné stretnutie. Akoby ste našli stratenú lásku z tínedžerských čias a povedali si: s odstupom času sa môžeme vrátiť k sebe a opäť to skúsiť. Zažiť opäť jedno z najväčších dobrodružstiev. Ale poznáte to. Ľudia (i hry) sa menia. A to, čo fungovalo kedysi dávno, môže dnes priniesť úplne iný pocit. Stará láska nehrdzavie, no zmena doby je neúprosná. Zuzka či Zelda? A city, ktoré prekonajú veľmi veľa, aj 151 mesiacov času.

Láska po 13 rokoch je však zradná. Medzičasom sa vyskytli iné objekty záujmu i ukázali, že sa mnohé veci dajú riešiť inak. Čím sme starší, tým viac pochopíme a najmä nové generácie majú vyššiu prioritu či odlišné vlastnosti. Prvé hodiny so starou známou sú také podivné: miešajú sa v nás spomienky na prežité obdobie i dnešné pocity. Hľadáme to minulé a prežívame niečo súčasné.

A priznám sa, že moje prvé (opätovné) rendezvous so Zeldou nebolo také neskutočné. Skôr obyčajné, kde sme sa stretli a pripomenuli si miesta, na ktorých sme už kedysi boli. To intro prehrávajúce sa na úplnom začiatku je ako sonda do najstarších spomienok a tie sľubujú (znova) veľké časy. Návšteva môjho príbytku, rodnej dediny i skúšanie prvých trikov sa dá skrátiť na hodinku. Presne viete, čo si môžete dovoliť – kde sa dotknúť, kde

NÁVRAT HRDINU

hľadať odmeny, či kedy sa spýtať, čo ďalej. Najviac sa mi páči ten obraz; tušíte, že na to, aby ste si mohli dovoliť viac, treba zapojiť intuíciu. Ak vám tabuľa hovorí, že tu máte švihať mečom, no ten ešte nemáte, sústredíte sa na to, aby ste ho niekde získali.

Na prvom mieste je práve skúmanie sveta Hyrule. Letmý pohľad na mapu sľúbi veľké priestranstvá, zabudnuté zákutia – a vašou najväčšou motiváciou je skúmať ich na vlastnú päsť. Je na vás, či hneď zablúdite do Lost Woods a začnete hľadať cestičky. Les je zradný – prvá odbočka vás zavedie ďalej, ale iná



vás môže vyhodiť späť na začiatok. Ako zmapovať takú lokalitu? Keď sa päť krát ocitnete na začiatku a vaša pamäť stráca prehľad, prichádza úplný element zo starej školy. Pero a papier, na ktorý si čmárate mapku sami a značíte – tu je slepá cestička, tu jazero a tadiaľ ísť ďalej. Presne ten moment ma vytrhol z počiatočnej letargie a po ňom sa vrhol na Zeldu nadobro.

Metóda pokus-omyl a skúmania je vo vzťahu totiž krásna, aj keď časovo náročnejšia. Niekde čaká aj veľké dobrodružstvo, inde zas obyčajný predmet. Ale objavovanie sveta a túžba byť v ňom vás opantá. Hľadanie tunelov, kam sa možno prepadnúť. Nepriateľov a spôsoby, ako sa im postaviť. Predmetov, viac či menej účinných. Ocarina of Time je ako stavaná pre hráčov, ktorí sa chcú ponevierať po mapke aj 20 minút a zistiť všetky možnosti, kam pokračovať. Nie je tu lineárna cesta, z ktorej sa snažíte zdrhnúť, skôr množstvo odbočiek, ktoré sa dajú preskúmať. Štruktúra sveta dáva zmysel: centrálne kráľovstvo, vaša dedinka i okolité lokality, a samozrejme, dungeony.

Základná mapa s množstvom možností vs. dungeon so skrytou cestou, to je zaujímavý protipól. Prvý na vás čaká sotva po hodinke, má päť poschodí a nádherné klasické spracovanie. Najprv sa neviete zbaviť nebezpečných pavúkov (po čase nájdete prak a možnosť boja na diaľku), potom chcete nájsť najvyšší bod, aby ste z neho mohli skočiť tak silno, aby ste pretrhli pavúčiu sieť a dostať sa nižšie. Tu čakajú aktivačné kvádre, ohne vedúce k prepáleniu pavúčich sietí zakrývajúcich dvere a za nimi nové komnaty. Prvý boj s bossom dokáže držať nejedného hráča v napätí, najprv kvôli nejasnému spôsobu boja (veľkého pavúka treba zostreliť zo stropu, potom rezať) a srdiečku, čo zvýši vašu výdrž. Honba za srdiečkami (vaším zdravím) je náramná – pri bossoch, aj vo svete, kde ich ale nezbierate v celku, ale po štvrtinkách. Aj ďalšie dungeony sú znamenito dizajnované ani jedna úroveň naviac!

Vďaka skúmaniu, rozvrhnutiu sveta a občasnému puzzle nie je Zelda iba obyčajná akčná adventúra. Je to kus poctivej baby, kde neexistuje lineárna cesta vpred a čaká vás skúmanie jej vlastností na vlastnú päsť. I keď občas sa dočkáte tipov pri magických kameňoch, ktoré predpovedajú kus budúcnosti. Tipy majú formu vízií a niekedy je zaujímavé vidieť ich reciprocne (či ste našli najlepšiu cestu), inokedy sa pri nich možno inšpirovať. Najmä pri malých logických úlohách ako zobudenie muža vyliahnutím kuriatka, ktoré vám darovala jeho dcéra večer, keď



Link v tej najlepšej forme a v 3D !



sa stratil a vy ho chcete do rána nájsť.

Skúmanie sveta a malé úlohy netvoria minoritnú časť, skôr naopak, ale netreba sa báť ani o možnosti boja. Šikovne spracovaný real-time systém ťaží predovšetkým zo svojej jednoduchosti, arzenál tvoria meče i štíty, no keď sa pohrúžite do hry, zistíte, že veľký priestor si pýtajú aj palice, praky či chabiny na diaľku. Je to dané milými súpermi typu kamuflovaní „dukáči", ktorí zahrabaní v sebe na vás čakajú a potom pľujú orechy. No keď sa k nim priblížite, zahrabú sa. Jedine odrážanie ich orechov štítom sa ukáže ako vhodná taktika. Podobných vychytávok sú v hre desiatky, tak vás celkom poteší, že miesto zháňania nových zbraní radšej zväčšujete zásobníky pre oriešky do praku či viacúčelné bakule – môže sa nimi mlátiť nepriateľ priamo alebo slúžia aj na zapaľovanie a interakciu s okolím.

Zelda je totiž pozorná partnerka a nič pri nej nevychádza navnivoč. Každá pozornosť sa počíta. Žiadna časť sveta nie je na svojom mieste samoúčelne – hoci sa vám môže občas zdať, že lokality križujete často a postup do niektorých sa odohráva štýlom dva kroky vpred a dva vzad. No uznajte, nevyzerá to tak často aj v bežnom vzťahu? Mimochodom, k samotnej Zelde v rámci príbehu dorazíte zhruba za tri hodiny (možno i skôr, ak sa nebudete zdržiavať minihrami, ktorých je v hre aspoň tucet: strelnica, vymetanie kurína, hľadanie predmetov atď.) a v tom momente uvidíte prvý raz aj Ganondorfa. Tento moment je veľmi intenzívny – ako by ste stretli svojho soka v láske. Aj keď príbeh na seba necháva dlho čakať a odvíja sa spočiatku pomaly.

Najprv idete do starobylého stromu, potom na zámok, kde vás princezná požiada o zber troch kameňov do chrámu času. Popritom získate hudobný nástroj, áno, ústrednú Ocarinu, vďaka ktorej sa naučíte pár melódií. Ale príbeh postupne graduje a v druhej polovici je sprevádzaný udalosťou, ktorá ešte viac posilní hrateľnosť vďaka rôznym hrám s časom a hrdinom. Sú tu dobré napísané charaktery ako ústredná trojica Link-Zelda-Ganondorf, ale aj mnohé postavy, čo vám slúžia na zadávanie menších úloh. Hrateľnosť je celistvá, ak sa sústredíte iba na príbeh alebo skôr dobrovoľne roztrieštená, ak sa chcete venovať malým úlohám typu zachraňovanie psíka pre paničku.

Predsudky bokom, na Ocarina of Time sa nepodpísal žiadny zub času a ponúka svieżu hrateľnosť. Ba čo viac, 3DS ju ešte povyšuje vďaka svojim možnostiam a technickej stránke. Vrchný displej ponúka 3D a hoci naň čumieť pri niekoľkohodinových seansách je skutočne náročné, svojím spracovaním ide 3DS hrám príkladom. Nie je to žiadna rýchla konverzia, ale celkom starostlivá a pútavá grafika. Ale ak aj 3D vypnete (kvôli šetreniu batérie či zraku), ostáva stále výborný obraz na úrovni PS2. Prepracované textúry do vyššieho rozlíšenia majú šmrnc. Väčší význam pre hrateľnosť však núka spodný displej. Dotyková plocha sa ukáže byť užitočná pre veľkú mapku, no najmä pre usporiadanie inventáru. Dotyk využijete pri vybraných predmetov, najmä vyťukávanie melódií na okaríne má svoje čaro.







Ovládanie na novom handhelde funguje dobre, analógová páčka má len nevýhodu, že po hodine vás už trošku bude od nej bolieť palec. Ale ostatné tlačidlá fungujú na boj, skok či používanie predmetov aj na dotykovom displeji. Osobne ma však na 3DS prekvapilo použitie zvuku, aj pri ňom je enormná snaha o 3D, čo sa mu aj darí. Či cválate v intre na koníkovi alebo bojujete v dungeone, zvukové efekty či melódie sú prenikavo priestorové. Jediné negatívum hry - neposlušná a ťažšie ovládateľná kamera.



Mnohí sa azda budú pýtať, ako Zelda obstojí skúšku časom, ale úprimne, niet čo riešiť. Po 13 rokoch sa stále ukazuje ako nadčasová hra a budem úprimný aj ja k vám – má oveľa lepšiu hrateľnosť ako tie dnešné rýchlokvasené kvázihitovky. Len na koniec príbehu budete cválať aspoň 25 - 30 hodín a to čaká ešte Master Quest, oveľa ťažšia verzia s vyššou obtiažnosťou nepriateľov.

Sadnúť si so Zeldou na hodinku, dve či sedem je ako dať druhú šancu a ísť na rande s krásnou ženou z tínedžerských čias. Možno ste sa zmenili vy, a nie je žiadne tajomstvo, že aj ona. Ale je ešte krajšia, zmyselnejšia a boli by ste blázni, ak by ste túto šancu premeškali. Pretože máte toľko spoločné, azda budete spomínať alebo vytvoríte nové pamätné momenty. Tak kašlite na súčasné povrchné krásky a vráťte sa k starej známej.

Michal Korec



Recenzia - Rocksteady - Akčná - PC, PS3, Xbox360



BATMAN ARKHAM CITY

Plusy:

+ silný príbeh, v ktorom vystupujú najväčší zločinci a známe postavy
+ množstvo nepovinných úloh a bonusov
+ mimoriadne uspokojujúci súbojový systém
+ prepracovaný Challenge mód a Riddlerove hádanky
+ neuveriteľný zmysel pre detail
+ hrateľná Catwoman

Mínusy:

- loadingy
- odstavenie niektorých dôležitých postáv na vedľajšiu koľaj

9.5

Batmanom je miliardár Bruce Wayne a snáď najikonickejšia postava komiksov, ktorú neolízalo alfa, gama ani teta žiarenie. Nemá mimozemský pôvod ani sa nenarodil v skúmavke. Narodil sa. V Gotham City. Vy to viete, oni to vedia, ale nie Joker, Bane, Harley Quinn ani nik iný vo svete DC Comics. Vlastne, je tu ešte Hugo Strange, ktorému sa podarilo zosnovať diabolský plán, ako zbaviť Gothamu temného rytiera, sériou neúspechov poukázať na neschopnosť a zasadnúť na jeho miesto. Komplikovaná bábkarska hra hodná génia siahajúca ako chobotnica od toho najspodnejšieho poskoka až k elitným zloduchom. Politická kampaň za zatvorenie väzenského mikroštátu Arkham City sa stane Waynovi osudnou. Zhodou nešťastných náhod sa ocitne na mieste, kam poslal najhorších zločincov. Bruce Wayne je Batman. Vy to viete, oni to nevedia, Strange to vie a neváha vyzradiť jeho identitu. Už viete, v akých problémoch sa nachádza?

Nebezpečná hra sa odohráva za múrmi Arkham City a nebezpečným je aj pokračovanie od Rocksteady, ktorých Batman katapultoval medzi vývojársku elitu. Batman: Arkham City poisťuje neohrozenú pozíciu Britov. Nemá cenu chodiť okolo rozliatej kyseliny ako Two Face. Batman: Arkham City je najlepšie spracovanou hrou na motívy licencovaného produktu, súčasne najlepšou komiksovou akciou, Batmanovkou a najväčším prekvapením, ktoré prekvapením vôbec nie je. Indícií bolo veľa, ale ani najväčší skeptik, nedúfal, že pokračovanie sebavedome sfúkne aj tie najvratkejšie obavy živiace plamienky nádeje „Veď, vždy sa môže niečo pokaziť." Nepokazilo.

Začal by som na úplnom konci. Žiadne známe hity z rádií, divoké prestrihy s farebnými titulkami ani pribúdajúce trofeje na konto. Nič. Biele na čiernom. Arkham City. Rocksteady. Záver doznieva tak silnou scénou, že otriasť komiksovým žánrom a videohernými adaptáciami sa nepodarí nikomu na poriadne dlho. Trúfalosť je na mieste. V tichej ozvene zvukov mesta, na pozadí ambientného dýchania elektronických samplov vám nezostáva nič iné len premýšľať. Nad tým, čo sa to



vôbec v predošlých piatich minútach odohralo a rekapitulovať, čo do pekla ten Batman musel vyriešiť za prípad. Paul Dini, vzdávam hold za najlepší príbeh o Batmanovi, aký som mohol zažiť. Rocksteady, klaniam sa za dokonalú symbiózu hry a do posledného detailu naštudovanú predlohu. Mark Hamill, vzdávam hold za desivo-autentický hlasový prejav, ktorý z Jokera urobil ešte diabolskejší charakter.

Temný? Áno. Akčný? Jednoznačne! Plný tých najväčších zloduchov dávkovaných s takou kadenciou, že máte pocit, že hráte adaptáciu vynikajúceho komiksu Hush. Kto niečo znamená, je v príbehu spomenutý. A nie je tam iba pre to. Batman je v nezávideniahodnej situácií, Barbara a Alfred sú neustále nápomocní cez rádio, dokonca mu do hermeticky uzatvorenej kriminálnej zóny zhadzujú gadgety. Batman robí ťažké morálne rozhodnutia. Zo zločincov sa stávajú obete vlastných činov, spytujú si svedomie vo vlastných chrámoch a dokonca sa stávajú aj spojencami. Na krátku chvíľu, ale predsa. Vidieť ako Mr. Freeze alebo Bane podávajú pomocnú ruku pri hľadaní lieku je veľkou zmenou. A odvážnou.

Že vám nikto nepovedal, že Joker zomiera na nevyliečiteľnú chorobu a Strange má v pláne použiť zákerný vírus ako súčasť očistca - Protokolu 10? Počkajte, keď sa dozviete, že v meste lieta Nightwing, Zsasz plánuje podrezať ďalšie obete a niekde tam dáva pozor aj Robin. Jednotlivé príbehové linky sa prepletajú v sérii nepovinno-povinných úloh. Batman: Arkham City otvára celú štvrť a vy tak môžete voľne plachtiť, kam vás Batclaw vystrelí a plášť donesie. Pohyb je tak nielen rýchly, ale nemusíte sa zdržiavať vymetaním nepriateľov. Jednoducho sa stratíte dolu v uličkách alebo vyleziete na komín a odtiaľ preletíte cez vodnú plochu na nákladný žeriav.

Batman má nabrúsené uši a éter neustále mapuje. Cez rádio počujete rozhovory kriminálnikov, volanie o pomoc, vyzváňanie telefónu. Na miesto vás dovedie rovno svetlo reflektora premietajúceho na oblohu znak Batmana alebo rôzne gadgety, ktoré merajú vzdialenosť či teplotu, ak pátrate po Mr. Freezovi. Arkham City je rozdelené na štvrte, podľa ktorých okamžite spoznáte, kto si ich prikrášlil k svojmu zovňajšku. Vyškerení klauni v lunaparku patria, no veď vy viete komu. Mesto je vyzdobené aj hádankami Riddlera, nie, škrtnite to, posiate. Otázniky už nepredstavujú iba odmenu za hľadanie alternatívnych ciest, ale mnohé sú súčasťou zložitých logických hádaniek tvoriacich tlakové spínače, magnety, oceľové klietky, mechanizmy či rovno plynové komory. Zelené otázniky siahajú aj mimo hlavnú story do Challengov, ktoré sa odomykajú a sprístupňujú rovno s novými artworkami, denníkmi, audionahrávkami a inými materiálmi o postavách.

Multifunkčný opasok Batmana sa rozšíril o nové gadgety. Môžete na diaľku ovládať Batarang, nabiť ho elektrinou a skratovať rozvodové skrine. Elektrická puška

aktivuje motory alebo magnety a tie vytrhávajú zbrane z rúk nepriateľov. Dekodér zámkov sa už vie naladiť na rádiové vysielanie, zlaňovanie s kladkou umožňuje zmeniť smer, zrýchlilo sa používanie nielen Batarangov, vystreľovacej kotvy, ale pohotovejšie kladiete aj plastickú trhavinu. Jedným tlačítkom ich môžete zapojiť do už tak plynulého súbojového systému. Vďaka postupnému levelovaniu a kupovaniu upgradov sa rozšíril aj počet komb o rôzne bloky, super finiše a pod. V základe však zostal rovnaký, je intuitívny, pritom mimoriadne efektný na pohľad a dovoľuje vám udržať vysoké kombo poriadne dlho.

Nepriatelia sa naučili novým trikom, skenujú prostredia termovíziou, ničia sochy, na ktorých ste sa pohybovali tesne pod stropom, kladú míny, rýchlejšie reagujú a prehľadávajú miesta, kde vás videli naposledy. Tichou elimináciou budujete strach, zrazu sa spúšťa slepá streľba, povzbudzovanie slovami graduje nadávkami a vedie až k zloženiu zbraní. Novinkou je zaseknutie zbraní na diaľku, odpaľovanie mín či paralýza ľadovou zmesou. Možnosti sa rozšírili a tie okamžite aplikujete v súbojoch s bossmi, ktorých je od Arkham Asylum viac a boje s nimi sú vyčerpávajúcejšie. Nepriatelia útočia vo vlnách, nájdete ich na uliciach, na strechách a vždy je ich pekná kopa.

Fanúšika nemusí uspokojiť skutočnosť, že sa z Arkham City, aj keď je mesto veľké čo do rozlohy a počtu herných bonusov, nedostane. To znamená, žiadna tajná jaskyňa pod sídlom Wayneovcov a bohužiaľ opäť žiadny Batmobil. Vyšetrovacie techniky a metódy sledovania stôp však zohrávajú dôležitú rolu a takisto aj Detective mód. Röntgenovým skenovaním miestností získate prehľad nielen o počte, výzbroji a psychickom stave nepriateľov, ale aj o interaktívnych objektoch, pasciach. Pomôže vám pri hľadaní alternatívnych ciest, ale odhalí aj slabiny v stenách či informuje o tom, čo potrebujete na otvorenie zámkov či ich deaktiváciu. Čo je najlepšie, že v Detective móde môžete hrať celú hru a nebudete vidieť iba modrú paletu farieb. Pri lietaní nad Arkham City je však kvôli strate detailov vhodné vypnúť tento režim a hľadať balóny či rozbíjať bezpečnostné kamery vlastnými očami.

Batman: Arkham City má iba tri chyby.



Za prvé loadingy pri prechode z dôležitých budov na ulice a krátke čakanie pri spúšťaní predrenderovaných sekvencií na hru a naopak sú škrabancami na inak bezchybnom a plynulom zážitku. Ďalším je bleskové odpáľkovanie Two Facea na vedľajšiu koľaj, čo je pochopiteľné vzhľadom na záver a pravdepodobne ide o prípravu na tretí diel. Ten posledný nedostatok sa týka všetkých a na vine je agresívna marketingová politika Warneru a čarovanie s predobjednávkovými DLC. O zásadný obsah neprídete a s postavami, ktoré sa mihnú v príbehu (Nightwing, Robin) sa stretnete na challenge mapách. Za poplatok.

Vynikajúco napísanému príbehu a rozhovorom sekunduje audiovizuálne spracovanie. V Arkham City nikdy neuvidíte denné svetlo. Aj otvorené priestranstvá s umelým osvetlením ukrývajú tiene, kde sa môžete schovať. Lokality vás prekvapia mierou detailov a samotným dizajnom odrážajúcim nielen charakter jednotlivých postáv, ale aj ako podrobne poznajú Rocksteady kult Batmana a samotnú predlohu do hĺbky.

Batman: Arkham City nepotrebuje veľa slov. Z mimoriadnej silnej story nevychádza nik ako jasný víťaz ani jasný porazený. Komiksoví superhrdinovia si vybavujú účty a vy môžete byť pritom. Nepotrebujete poznať Batmana, ale vedieť, že Arkham City je najlepšou komiksovou hrou a silným ašpirantom na titul hra roka. Nenechajte si ju ujsť!

Pavol Buday

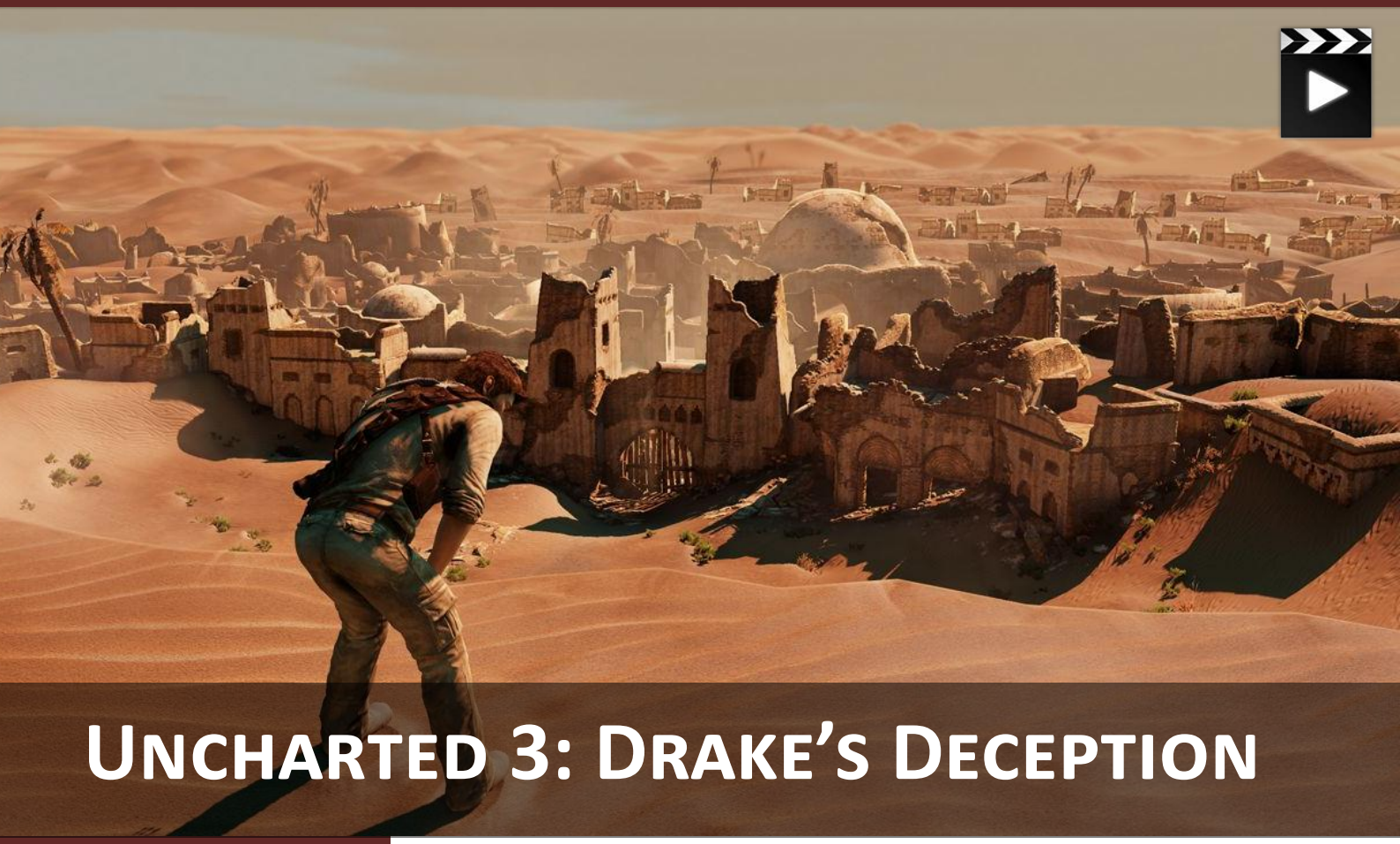








Recenzia - Naughty Dog – Akčná - PS3



Uncharted 3: Drake's Deception

Plusy:

+ konštantné napätie a vysoké tempo
+ adrenalínové dobrodružstvo
+ dabing postáv a ich herecké výkony
+ vynikajúca multiplayer zložka
+ co-op scenáre
+ zaujímavé lokality a dychberúce situácie
+ posun žánru vpred
+ česká lokalizácia

Mínusy:

- situácie, kedy neviete, po kom páliť zavinené checkpointami

9.5

Je to trúfalé priznať, ba čo i len na to pomyslieť, ale aktuálny stav nedovoľuje inak ako čeliť odvážnym myšlienkam. Dobrodružný žáner má problém. Vyslúžilí a rokmi skúšaní odovzdávajú žezlo. A i keď žijú v mysliach miliónov ľudí, vždy tu budú ako základné kamene, z ktorých sa vykresali tie najväčšie príbehy. Neochotne, ale predsa, bez donútenia a vymáhania. Dobrodružný žáner má nového kráľa. Je ním Nathan Drake, hlavný hrdina série Uncharted, ktorá je výkladnou skriňou a v súčasnosti technologicky najvyspelejšou hrou pre PS3.

Uncharted 3: Drake's Deception robí všetko, čo robia iní žánroví kolegovia. Necháva sa inšpirovať. Nathan Drake podobne ako Lara Croft prekračuje hranice hry. Nepotrebuje ani obálky magazínov, ani šteklivé pózy a predsa je jeho vzťah rovnako intímny. Z Nathana sa stal parťák, prototyp hrdinu, ktorý je súčasne vzorom a v istom zmysle aj starším bratom, ktorého ste nikdy nemali. Ste ochotní s ním ísť až na koniec sveta a skočiť aj do studne, ak povie, že je to jediná šanca ako zachrániť kamarátstvo. Jeho pohyb na pomedzí života a smrti a hranici zákonov, charakter kladného, pritom drsného hrdinu s dobrým srdcom, je vzrušujúci a plný napätia.

Zavedie vás na miesta, kde by ste sa nechceli ocitnúť, ale ak je na blízku, bezprostredné nebezpečie sa vyparí v oblaku dymu a to aj vtedy, ak visíte nad horiacou a rozpadajúcou sa podlahou a ruka sa z rímsy šmýka. Veríte mu. A nepotrebuje na to ani slová. Rečou tela vám povie, ako je vyčerpaný, zachytí sa rukou o dvere, ak beží a prudko zmení smer, keď rúčkuje, vzdychá od bolesti. Keď odpadáva od únavy, chcete, aby šiel ďalej a to tým, že sa postavíte. S hrôzou sledujete, ako sa loď prevracia na bok a pohlcuje ju studená voda. Keď ho zaplaví, zadržíte s ním dych. Prežívate každý jeden moment a to je na nezaplatenie.

Hlavné postavy, nielen hrdina, sú v Uncharted 3 ako živé. Sú tu od roku 2007 a prežili ste s nimi divoké pátranie po tajoch stratených civilizácií, pády lietadla, ponorku v džungli, vykoľajenie vlaku v Himalájach. Máte ich prečítaných ako postavy z obľúbeného



seriálu, ktorý už nesledujete pre vyliečených pacientov ani objasnené vraždy, ale kvôli tej chémii pracujúcej medzi protagonistami. A keď si myslíte, že ich poznáte dokonale, prekvapia vás niečim úplne novým.

Prílivová vlna

Uncharted 3: Drake's Deception je obrovským lunaparkom. Je to klišé napísať, ale silné momenty vystriedané krátkym očakávaním vygradovaných do takých momentov, že keď príbeh neberie kolmý smer dolu, neváhate otvoriť ústa v údive, dokonale vystihuje iba húsenková dráha. Od úvodných momentov až do titulkov neexistuje hluché miesto alebo slabý článok, ktorý by tempo spomalil, alebo ho umelo naťahoval. Naughty Dog zužitkuváva a využíva celoplošne filmovosť a techniky, i keď naskriptované, ktoré vo vás budujú napätie a odďaľujú vyvrcholenie výbuchom, výstrelom, pádom alebo niečim dramatickým.

Po celý čas viete, že sa niečo prihodí, ale neviete, kedy to máte čakať. Už v dvojke sa rozpadali pod rukami Nathana rímsy, šmýkali sa nohy pri lození po stenách. V Uncharted 3: Drake's Deception sú takéto „nečakané príhody" na každom kroku. Ak to nie je padajúci strop alebo vaňa, tak vás chytí pod krk hromotík, Nathan zletí z výšky, voda zaplaví koridor, vybuchne transformátor, tesne pred nosom sa mu odlepí z runwaye lietadlo, na ktoré sa snaží dostať. Čo situácia, to nová atrakcia a v každej hrozí smrteľné nebezpečenstvo. Cítite sa ako na gumičke.

A nie je to iba Nathan, ktorý sa ocitá v bezvýchodiskových situáciách. S dlhoročným partnerom Victorom Sullivanom a reportérkou Elenou sú tak zohraní, že takú spoluprácu nielen po stránke dialógov plných sarkazmov, osobných invektív a narážok, ale aj po stránke akcie, nevidíte každý deň. Sú jednoducho tímom a už to nie sú iba typické stupačky, ale pri riešení logických puzzlov neváhajú vysloviť svoj názor alebo celú situáciu, keď vám ide po krku celý svet, odľahčiť drsnou hláškou.

Slovami Victora Sullivana, "To mě poser."

Okrem dôverne známej trojice sa v príbehu mihnú aj Chloe, bitkár Cutter a úplne neštandardný zloduch, ktorým je tentoraz žena. Katherine Marlow spája s Drakom minulosť a dá sa povedať, že mu celý život šliape na päty. Nie ako konkurent, ale prahne po prsteni, ktorý nosí na krku. Je vraj kľúčom k dávno stratenej civilizácii pochovanej hlboko v púšti Rub al Chali. A tam kde je mesto, o ktorom sa hovorí ako o púštnej Altantíde, tam je aj bohatstvo a práve o to ide Marlowovej. Objaví sa vždy, keď je všetka špinavá práca vykonaná, hádanky vyriešené a Drake je opätovne podvedený a okolnosťami sa musí vzdať nielen informácií, ale aj nájdených artefaktov. Cesty postáv sa tak rozchádzajú, aby sa v nečakaných momentoch pretli, padli výstrely alebo objavili tajné priechody v podzemí londýnskeho metra či katakombách Jemenu.



Uncharted 3: Drake's Deception je stále akčnou adventúrou kombinujúcou prestrelky, aktívne krytie za prekážky, riešenie logických hádaniek a prieskum spájaný s lozením. Dôraz kladený na pästné súboje je badať v riešení situácií po tichu. Bez spustenia poplachu viete zlikvidovať nepriateľov alebo ich prekvapiť a v bitke ich spodným hákom umlčať. Plynulý prechod z pästí na zbrane a naopak dovoľuje aj v prestrelkách likvidovať nepriateľov lámaním väzov alebo zoskočiť z výšky a prizabiť ich pádom. AI na druhej strane aktívne mení pozície, snorí a na scénu hádže silnejších a odolnejších vojakov. Hra predstavuje výzvu aj na obtiažnosti normal. Zbraňový arzenál je kozmeticky upravený o niektoré nové kúsky ako mimoriadne účinnú dvojranovú brokovnicu alebo ťažký guľomet. O rýchlopalné poloautomatické pištole, pušky s hľadáčikom, sniperku, granátomet či raketomet neprídete.

Veľmi príjemným osviežením je zakomponovanie vertikálneho krytia ako v Dark Void. Pri lození tak strieľate smerom hore. Zvolené uhly kamery predlžujú celú scénu do takej miery, že máte pocit, že pálite na kilometer. Novinkou je aj pohyblivé prostredie, na plávajúcej lodi bičovanou búrkou sa každé pohupovanie odrazí na pohyboch a naberaní rovnováhy, v lietadle sa zase presúvajú krabice zo strany na stranu a vy tak musíte meniť krytie. Napriek tomu, že Naughty Dog replikuje lokality a používa témy príbuzné s predchodcami, sú to tieto zmeny, ktoré scénam dodávajú potrebné nóvum. A postavy si dokonca z nich vedia robiť aj žarty. Ty dokážeš nájsť džungľu aj v strede Francúzska, hovorí Sully Drakovi pred kaštieľom, ktorý ľahne o pár minút popolom.

Mohutný online

Dynamická zmena prostredí sa dostala aj do multiplayeru, dobýjanie letiska začína na korbách kamiónov, z ktorých preskakujete na palubu nákladného lietadla. V kaštieli vás môže zabiť zase vaňa z horného poschodia. Multiplayer v Uncharted 3 kladie dôraz na partnerstvo. Pred každým zápasom je vám priradený náhodný hráč. Nemusíte spolupracovať, ale ak si pomáhate, máte vyššiu šancu na prežitie už len z toho hľadiska, že sa môžete pri sebe respawnovať. Kumulovaním peňazí si kupujete výzbroj vrátane zbraní, boostrov a perkov (kickbackov), ktoré dokážu zmeniť aj dopredu prehranú bitku. Multiplayer udržuje zápasy vyrovnané a dáva šancu aj slabším tímom presadiť sa rôznymi výhodami. Kickbacky vám po splnení







podmienok (získanie počtu medailí za zásluhy) umožnia zhmotniť zo vzduchu sniperku, raketomet, nekonečnú muníciu bez potreby prebíjať a pod. Oproti singleplayeru je hranie online veľmi dynamické a rýchle. Zabíjať môžete zbraňami, päsťami alebo zhadzovaním súperov pri lození po stenách. Uncharted 3 dokonca dovoľuje prihlásiť sa dvomi PSN kontami, čo oceníte pri splitscreene v co-ope.

Kooperačný mód replikuje päticu scén z kampaní Uncharted 2 a Uncharted 3. Bojov sa môžu zúčastniť až traja hráči a iba v trojici máte šancu uspieť na vysokých obtiažnostiach kvôli agresívnejšej AI a type nepriateľa, ktorý útočí výhradne zozadu škrtením. Na scéne sa objavuje vždy s kolegom a ak ste dvaja, pomerne rýchlo môžete minúť životy, ak si nedávate na nich pozor. Zabiť sa totiž dajú iba zbraňami a ich pohyb je extrémne rýchly.

Na rozdiel od Co-op Arena v móde Adventure nelikvidujete iba vlny nepriateľov, ale celé putovanie je doplnené príbehom aj úlohami vychádzajúcimi napríklad z režimu Plunder, kedy musíte dopraviť sošky na určené miesto.

Multiplayer počíta s upgradom zbraní, odomykaním a upgradovaním boostrov za ich časté používanie a komu nevyhovujú tieto zlepšováky, môže sa vrhnúť do Hard Core módu, kde rozhoduje iba presná muška a znalosť máp. Tie po novom skrývajú aj poklady prinášajúce na konto peknú kopu peňazí. Utŕžené zlato môžete investovať aj do jednorazových bonusov pred zápasmi (mini radar a pod). Multiplayer samozrejme podporuje Facebook a novinkou je Uncharted TV, kde môžete sledovať tie najlepšie zápasy alebo rovno prenosy. Čo kedysi tvorilo iba doplnok ku kampani, je teraz sebestačnou časťou ukrývajúcou hodiny a hodiny odomykania výbavy, upgradov a schopností. Co-op sa dá hrať offline aj bez použitia Network Passu, ktorý sprístupňuje celú online časť.

Naughty Dog mláti, bije, vyčerpáva, podvádza a ženie Drakea do takých extrémov, že je ťažké si predstaviť iného hrdinu, ktorý si vytrpel viac. Ukážkovo vygradovaný dej s vynikajúco napísanými postavami vás bude tlačiť vpred sám v tom najluxusnejšom audiovizuálnom spracovaní, aké si môžete dovoliť na PS3. Uncharted 3: Drake's Deception neuzatvára trilógiu ani neukončuje putovanie, pretože každý jeden diel tvorí uzatvorený príbeh. Naughty Dog píše v dobrodružnom žánri novú kapitolu a posúva latku sakramentsky vysoko. Tí, ktorí prídu po Drakeovi, to budú mať poriadne ťažké.

Pavol Buday

Recenzia - EA - Šport - PC, PS3, Xbox360



FIFA 12 - ZNOVU DOKONALEJŠÍ FUTBAL

Plusy:

+ obrana
+ dôvera v hráča
+ bystrá AI

Mínusy:

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

9.5

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Juraj Malíček



Recenzia - Microsoft - Akčná - Xbox360



Gears of War 3 - vojna končí

Plusy:

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

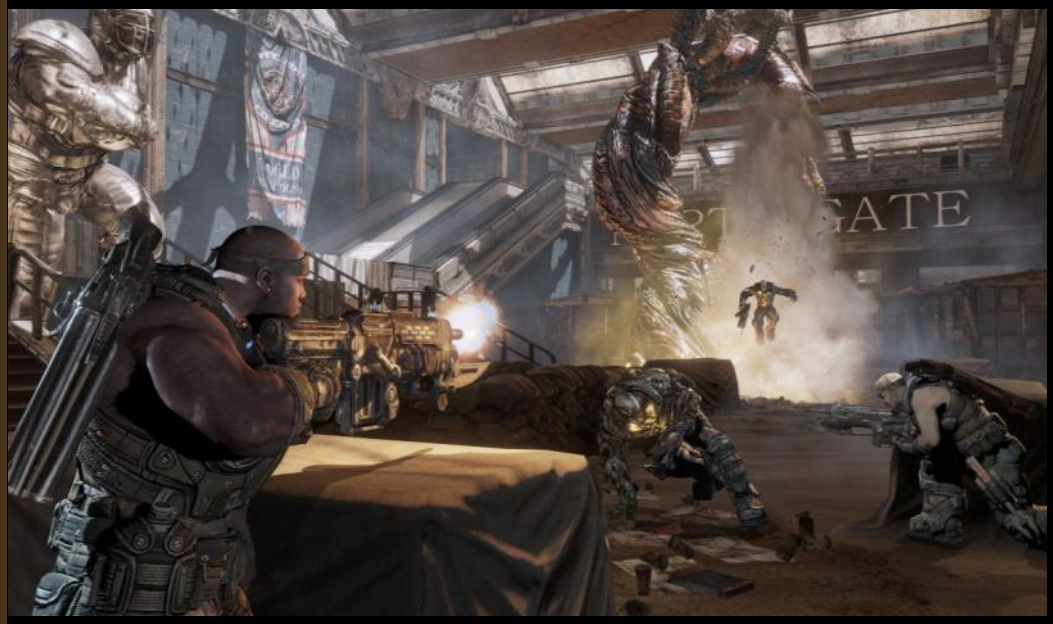
Mínusy:

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

9.5

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

Prekonať niečo, čo bolo väčšie, epickejšie a to najdrsnejšie z najdrsnejšieho pred tromi rokmi je ťažké. No nie nemožné. Gears of War 3 je ukážkou poctivej remeselnej práce.



Výborná práca s kamerou, používanie efektov, trochu tej prehnanej akcie, vnútorné pnutie vo vzťahoch bratov a sestier z Delty. Nič nevyčnieva, všetko je na svojom mieste. Vo výsledku sa tak na seba hry Gears of War podobajú ako moderné klipy na MTV. Bez ohľadu na ich obsah je základná štruktúra a charakteristika identická. V prípade Gears of War je to cover & shoot mechanika, ktorej v prípade 10-hodinovej kampane hrozí, že sa prejete.



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



Robota pre chlapov

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







Dochádza tu ku kolapsom stropov, prepadáva sa pôda pod nohami, jednotka je rozdelená ostrasmi, dokonca sa mení aj celý štvorčlenný tím a namiesto Marcusa postupujete v koži Colea. Príde aj na výmenu názorov, ale to len pre to, aby sa posilnila ilúzia ľudskej schránky prebývajúcej v nabúchaných telách žoldnierov. Gears of War 3 si od prvého výstrelu udržuje pomerne vražedné tempo a len s ťažkosťami budete odkladať gamepad. Nie pre to, že chcete vedieť, ako to skončí ani preto, že chcete kosiť plápolavých. Vy to nechcete odkladať. Ani na sekundu. Kampaň sa napriek utiahnutiu k téme prežitia a osobnejšej spovede Detla tímu nebojí siahnuť po WOW momentoch ako drvenie lode krakenom. Potopenie Jacinta sa nezopakuje, no stále má v rukáve pripravené scény udržiavajúc bojovú, ale aj drsnú náladu v rámci tímu správnou kanonádou hlášok a presne cielených sarkazmov.

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

Obsahová nálož

Gears of War 3 však nie je sólo záležitosťou. V kampani môžete kosiť Locustov a Lambentov vo štvorici (vo dvojici offline) a tým sa menia všetky podmienky boja. Zrazu majú zmysel zápalné granáty, dymové clony aj obojručný sekáčik pre boj zblízka, rozťahané krytie otvárajúc boji-





sko ako náruč pre kooperačnú taktiku štyroch hráčov. Skutočný pocit satisfakcie sa dostaví, až keď to rozbehnete na harde alebo insane, nižšie úrovne obtiažnosti si nechajte na tréning alebo naháňanie achievementov. Vojna potrebuje obete.



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

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

Do Hordy 2.0 sa tak vniesol element z tower defense hier, kedy tím musí myslieť na zadné vrátka, ale súčasne defenzívu tlačiť aj do stredu poľa, aby bola vlna monštier zastavená prípadne imobilizovaná na ostnatej prekážke. Po konci každého kola môžete poškodenú obranu opraviť alebo si prachy ušetriť do ďalšieho. Na presne opačnom princípe funguje experimentálny mód Beštia. V ňom za peniaze kupujete monštrum, s ktorým idete proti ľudským hrdinom, vrátane Delta tímu. Na rozdiel od tower defense hier, ho môžete priamo ovládať a ak zahynie, kupujete ďalšie a skúšate to v kamikaze štýle v krkolomnom časovom limite znovu.

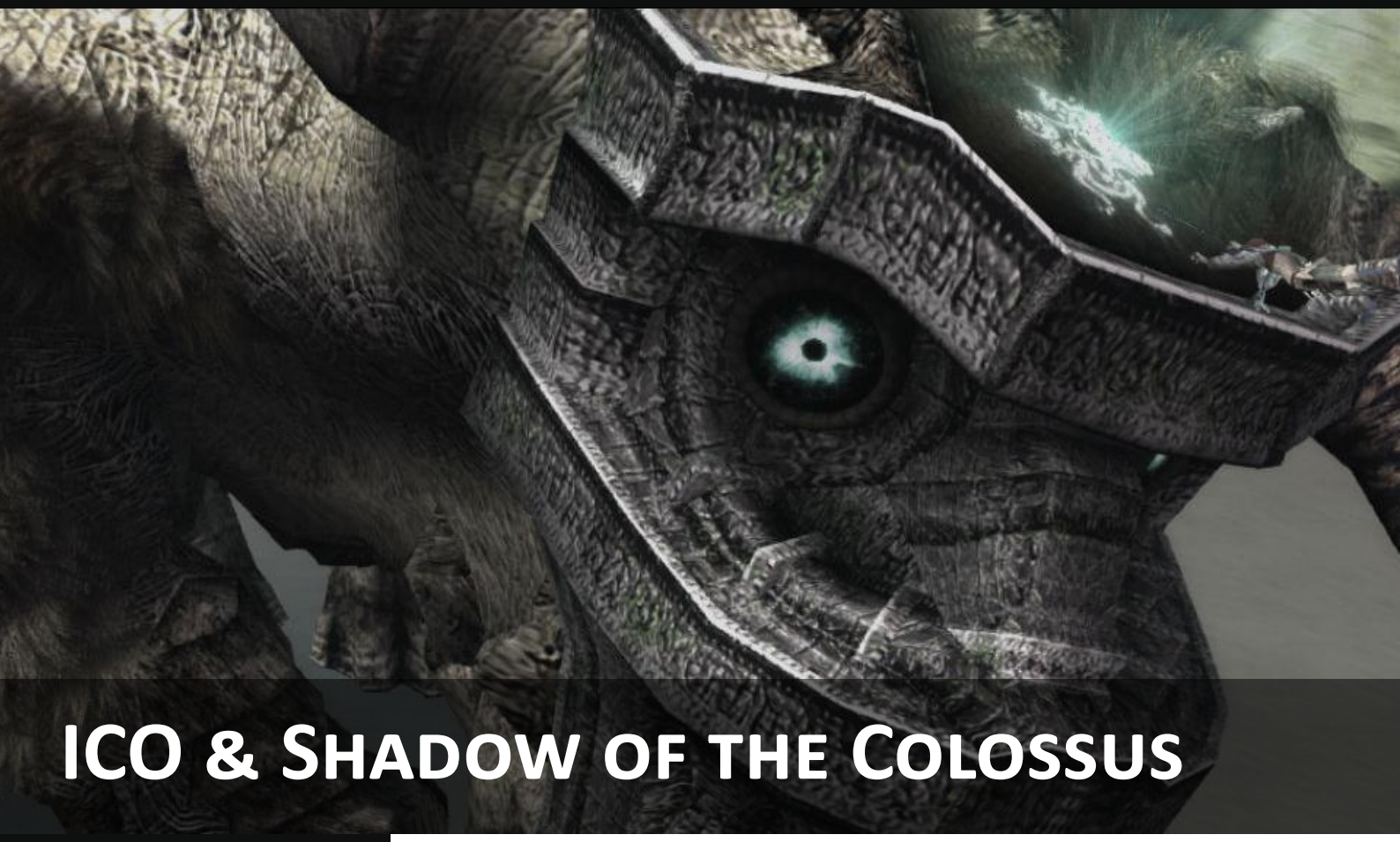


Bratia až do konca

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

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

Recenzia - SCE - Akčná Adventúra - PS3



ICO & Shadow of the Colossus

Plusy:

- dve majstrovské diela na jednom disku
- naračná zložka a atak na emócie
- minimalistický dizajn, nadčasovosť

Mínusy:

- slabý bonusový obsah
- kamera

9.5

Niektorí tvrdia, že ide o spôsob, ako vytiahnuť z hráčov peniaze. Hovorí sa aj o tom, že je to jediná cesta, ako sa mladší môžu dostať k zlatému fondu a že aktuálny módny trend prerábok, remastrov a remakov je prospešný aj pre hry samotné. Omladzovacie kúry po všetkých tých vyhladzovacích a čistiacich technikách sa ukazujú v pravom svetle; na HD paneloch si je nemožné nevšimnúť vek, ktorý sa snažia zakryť. Rok vydania sa dá prepísať, sfalšovať, ale nedá sa ignorovať a už vôbec nie v prípade interaktívneho média, ktoré sa ženie vpred míľovými krokmi.

Keď sa objavili prvé informácie o HD remastroch ICO a Shadow of the Colossus, generácia PlayStation jasala. Konfety lietali snáď aj v Home. Dôvod na oslavu bol nejeden. Jedny z najvplyvnejších a súčasne najzásadnejších titulov minulej generácie budú prerobené do HD, s podporou 3D a trofejí. A tu radosť doplnili obavy. Nachádzam sa v rovnakej situácii ako drvivá väčšina z vás. ICO som nehral v dobe, kedy sa dostala na trh. Keď v roku 2002 debutoval príbeh o odvahe a boji za slobodu, nenápadný titul od Team ICO si vybudoval taký kultový status, že som sa o ňom dozvedel zo stránok PC časopisu (presne tak, PC časopisu).

A keď som sa k nej fyzicky dostal o dva roky neskôr, mal som na cimburí chladného hradu, kam som sa s malým chlapcom, ktorý je ochrancom krehkej, takmer astrálnej devy menom Yorda, pocit že dostanem chrípku. Tak tam fúkal vietor. ICO a Shadow of the Colossus si zapamätáte podľa pocitov a sú to práve emócie, ktoré spolu s nemalým prispením nostalgie dostávajú oba tituly na popredné miesta rebríčkov najlepších. Shadow of the Colossus sa u mňa zapísal tým, že má ako prvá hra dojala z slzám. Stihla to ešte pred titulkami. Kolekcia ICO a Shadow of the Colossus má však problém. Na rozdiel od platinových reedícií súčasných hitov, ktoré sú viac menej vsadením na istotu, keďže už predali milión kópií, je práve kolekcia cestou do artového sveta, kde je kvalita herného zážitku podmienená katarziou deja. A ten nie je u každého rovnaký.

Iný herný zážitok

V prvom rade si treba uvedomiť, že kolekcia nie je remakom, ale remastrom oboch hier. Je chvályhodné, že sa v Sony rozhodli vydať ich na jednom disku a pribaliť k nim bonusy, ktoré sa vďaka technickej chybe nedajú stiahnuť teraz, ale až po 10. októbri. ICO sleduje neobyčajnú dvojicu v obyčajnom príbehu o záchrane princeznej, ktorý obyčajným vôbec nie je. Yorda je súčasne metaforou a herným bremenom, na ktorú si schuti zanadávate, keď ju unesú prízraky tieňov, keď nebude vedieť zliezť z malého schodíka bez pomoci, keď jej bude dlhé minúty trvať stúpanie po rebríku.

Jej neschopnosť je vyvažovaná magickou schopnosťou otvárať brány. V koži malého chlapca tak v obrovskom, chladnom hrade, ktorý bol ich väzením a kam sa dostal pre to, že mu na hlave vyrástli rohy, tak prekonávate prekážky. Aktivovaním spínačov, presúvaním debien a spúšťaním mostov vytvárate bezpečnú cestu pre Yordu. Aj dnes je stavba logických úloh a nástrah neprekonaná čo do jednoduchosti a to platí aj pre koncept, ktorý dokazuje jeho nadčasovosť, charakteristickú črtu tvorby Team ICO. Autori si dokonca vystrelili z hráča v identických, len zrkadlovo otočených lokalitách, kde pri vykonávaní rovnakých činností narazí na zaujímavý problém a to len vďaka tomu, že sa snaží prechytračiť systém.

V ICO nenájdete nasilu postavené prekážky ani rafinované rotačné čepele, priepasti plné kopijí a iné nezmyselné „náhodne" položené pasce. Preskúmať opustené múry hradu, udržať sa na blízku Yordy a nájsť pre ňu bezpečnú cestu, než si ju stihnú osamotenú všimnúť tiene, je veľkou výzvou aj bez nich. A keď už je reč o výzve, zdolať hru pod dve hodiny chce viac ako len oboznámenie sa s nástrahami. ICO neobsahuje žiadne checkpointy, neukladá sa pozícia sama a v komforte neobstojí v porovnaní s dnešnou tvorbou. Postava sa vďaka zvoleným uhlom kamery zasekáva o objekty (lavičky, stĺpy), súbojový systém je žalostne pomalý a animáciami sa nemôže zrovnávať pri lození s takým Assassin's Creed. Po celú dobu viete, že musíte uniknúť, ale nikdy neviete ako, nie je vám ukázaná cesta. Ešte aj dnes tu narazíte na puzzly, ktoré v iných hrách nenájdete, na druhej strane podávanie pomocnej ruky je hojne replikované inde.

Tak trochu iná poľovačka

Priameho konkurenta Shadow of the Colossus takisto nenájdete a to originál vyšiel v roku 2006. Lov monštier sa stal silnou inšpiráciou pre Lost Planet, Peace Walker a paralelne vyvíjaný Monster Hunter, ktorý je dnes takisto kultovkou. Shadow of the Colossus však nie je len o zabíjaní, aj keď tvorí chrbtovú kosť. Rozpráva príbeh obety. Výmeny lásky za smrť. Hrdina pokladá zosnulú mladú devu na oltár vyššej moci výmenou za 16 životov. Musí skoliť 16 kolosov gigantických rozmerov. V bohom opustenej krajine kolosy nie sú náhodou. Nepredstavujú typických strážcov úrovní, ale prekážku a skúšku odvahy.

Kamenné ozruty si neuvedomujú svoju zraniteľnosť ani smrteľnosť a už vôbec sa nezaoberajú myšlienkou, že ich môže poslať k zemi maličký človiečik s krátkym mečom v rukách. Shadow of the Colossus posúva zdolávanie nepriateľov na úplne inú úroveň. Natrápite sa, keď ich nájdete, keďže v hre neexistuje kompas a približný smer ukazuje vztýčený meč v lúčoch slnka. Natrápite sa, kým nájdete slabé miesto a zdráhavo ich zabijete. V istých momentoch súcitite s Wanderom, že to, čo robíte, robíte v mene lásky, ale súčasne si uvedomujete, že kolosy zohrávajú väčšiu úlohu v posvätnej zemi. Každý zo 16 kolosov je unikátny, bojovať s nimi budete vo vode, vo vzduchu, na zemi, z hradieb.

Team ICO vsádza opäť na svoj minimalistický prístup. Po celú dobu máte po ruke iba jeden meč, jazdíte stále na rovnakom koni, štartujete vždy z rovnakého miesta do všetkých kútov sveta, neviditeľne narastajú schopnosti hrdinu, nestretnete pri putovaní žiadnu živú dušu, žiadne dialógy alebo iného nepriateľa a jediný ukazovateľ, ktorý je relevantný, ukazuje výdrž. Wander pred zasadením smrteľného úderu lozí, škriabe sa, drží ako kliešť tela kolosov, ktorí sa ho snažia striasť. Strážiť staminu je dôležité, inak zletíte na zem a môžete s výstupom na horu začať znovu. HD verzia je verná originálu vrátane všetkých módov sprístupnených po dohraní (Time Trial, Hard), hľadaní ovocia a bielych jašteríc pre zvyšovanie zdravia a staminy. Najväčší nedostatok originálu – prepad frameratu – bol zažehnaný vyšším výkonom PS3. Neobjavuje sa ani častý blur pri rýchlom pohybe alebo zmene kamery. Na druhej strane stále je osinou v zadku navigácia hustým lesom v sedle koňa alebo na úzkych chodníkoch, kde prekáža práve kamera hľadajúca vždy kompozične najdokonalejší uhol a zlatý rez.

Obrovský vplyv

Pre súčasného prezidenta Worldwide Studios Shuheia Yoshidu je Team ICO olympijským tímom. Každé štyri roky dokáže dodať prelomovú hru, ale čakanie na tretie dielo The Last Guardian sa predlžuje. Pravidlo štyroch rokov už neplatí. Napriek tomu kedykoľvek sa ich tvorba objaví na bežeckej dráhe, zabehne svetový rekord. Zakaždým. O ICO a Shadow of the Colossus sa nehovorí ako o zásadných tituloch pre nič za nič. Predbehli dobu a preto sú vysoko cenené ešte aj dnes. Obstoja v skúške časom so cťou a zodvihnutou bradou. Obe hry dokázali posunúť obzory ďalej a donútili vás na hry pozerať inou optikou. Stále ide o diela s vysokou hodnotou a vzhľadom na koncovú cenu je hriech nemať ich vo svojej zbierke. A tu prichádza to Ale. Keď sa bude hovoriť v budúcnosti o ICO alebo Shadow of the Colossus, vždy sa bude hovoriť o originálach, nie remastri.

Pavol Buday



Recenzia - Nintendo - RPG - Wii



Xenoblade Chronicles

Plusy:

+ nádherný obrovský svet a jeho ekosystém
+ príbeh a zaujímavé charaktery
+ herné mechanizmy
+ súbojový systém
+ obrovské možnosti v boji a výbave postáv
+ stovky vedľajších questov a úloh
+ prístupnosť a výborné tempo hrateľnosti
+ na Wii neskutočná grafika

Mínusy:

- niekedy neviete, kde sa koná quest či boj

9.5

Čo je problém dnešnej generácie JRPG? S výnimkou sviežeho závanu Solatorobo (a aj ten odkazuje na 13 rokov staré Tail Concerto) sú to nezaujímavé svety, často až príliš lineárne či zbytočne vetvené príbehy, málo prepracované charaktery, niekedy súbojové systémy a malé množstvo hrateľnosti. Ale chýba im najmä veľká dávka fantázie a pútavosť, kvôli ktorej sa oplatí vo svete ostať kvantum času.

Xenoblade berie dych od začiatku. Najprv ukázaním príbehu o dvoch kolosoch a ich boji, po ktorom vznikol svet. Rozliehajúci sa na zvyškoch kolosov Bionis a Mechonis – na nich bývajú potomkovia, rasy a rozmanité druhy. Ale kolosy zanechali určité dedičstvo, napríklad túžbu bojovať a plieniť rase Mechonov, ktorá atakuje niekde okolo nohy Bionisu mestečko, kde prežíva rasa Homsov. Colony 9 odoláva útokom iba krátko. Vo chvíli máte možnosť vnoriť sa do hĺbky sveta a začať žiť jeho príbeh. Úvodný útok nie je vytvorený náhodne, slúži ako rýchly tutoriál, kde sa váš hrdina Shulk predstaví so svojimi kamarátmi Reyn a Fiorou. Odrazený útok Mechonov na jediný rok sa však vráti a hra začína dolovať prvé emócie. Čerstvé priateľstvá končia smrťou, pekné mestečko sa mení na ruiny a partia stojí na prahu obrovského sveta. Tu vás autori chcú mať a ukázať silu JRPG a svojej tvorivosti.

Keď sa pustíte do hry od Tetsuya Takahashiho, buďte si istí, že servíruje prvotriedny príbeh. Dáva si načas a nešetrí epikou, jeho eposy nechodia pod 50-60 hodín a Xenoblade Chronicles nie je výnimkou. Štartuje dychberúcim prológom, dokáže pokračovať postupným odhaľovaním logiky sveta, aj jeho rás a najmä hlavných charakterov. Príbeh má veľkú prioritu, ale jeho sledovanie je napriek dĺžke pútavé, pretože aj keď je tu na japonské pomery solídne množstvo zvratov, nestratíte sa. Ba čo viac, sledujete jasné motivácie, dobre napísané postavy a ich konanie vedie do finále a dáva zmysel. Zažijete tu veľké drámy i malé kúzelné momenty. Pritom je zaujímavé sledovať aj nemalý priestor venovaný strane zla, ktorá nie je anonymná či zlovestná z pár animácií, ale poriadne napísaná. Protivníci majú vyhradený kus deja a veľmi dobre zapadajú do celkovej histórie a mytológie sveta, čo sa oplatí sledovať.

Veľký príbeh sa odohráva v nemenej pútavom, nádhernom svete, ktorý veľa ťaží zo svojho pôvodu padlého kolosa. Spája obrovskú rozlohu s prepracovanou architektúrou – máte tu množstvo dôvodov, prečo ostať a

skúmať ho celé hodiny. Najprv pre odhaľovanie základných častí, kde sa bude aj vracať či vybraných miest, ktoré skrátka chcete vidieť, pretože sú krásne nadizajnované. Na pomery hardvéru Wii je tu nečakaná voľnosť, absencia neviditeľných stien je podporená možnosťou smrti v hocijakom čase. Kto chce skúmať okraj priepasti, môže za cenu pádu, ale aj rýchleho návratu na neďaleký bod pred osudným skokom. Niektoré lokality majú skvelú flóru, faunu i výborne prepracovaný ekosystém, ktorý sa potom využíva v bojoch. Unikátnosť dopĺňa aj tematické ladenie či striedanie počasia. Chuť odhaľovať nielen viditeľné, ale aj skryté lokality pritom podporuje získavanie skúseností. Nie je tento princíp niektorým hráčom RPG známy?



Iste, zisk skúsenosti za príchod do lokalít má aj World of Warcraft a túto západnú RPG nespomínam náhodou. Xenoblade Chronicles ťaží z jeho prístupnosti, jednoduchosti a vybraných herných techník. Niektoré elementy do JRPG ľahko zapadli, ľahkosť preberania questov a vítané sú aj iné mechanizmy. Napríklad nie je problém sledovať dlhočizný príbeh, ale ešte viac vás môže azda zaujať neuveriteľný počet 480 vedľajších questov. Možno ich brať podobne ako vo WoW niekoľko naraz a čo je najlepšie, netreba sa vrátiť k pôvodnému zadávateľovi a pochodovať cez pol lokality. V momente splnenia cieľa úlohy sa vám odškrtne a získate čo vám patrí. Skryté poklady, záhadné predmety, schované artefakty či rozliční protivníci čakajú na svoje objavenie a popri nich sa dostanete do nevídaných končín.



Prístupnosť a jasné herné systémy sa neviažu iba k objavovaniu sveta či plneniu hlavných i vedľajších úloh. O malú, ale podstatnú evolúciu v žánri sa stará aj súbojový systém, ktorý zase pripomína Final Fantasy XII v najlepšom smere. Hráč sa pohybuje so svojou partiou po svete a z diaľky vidí status nepriateľov. Niektorí sú naladení agresívne a pustia sa proti vám, iní vyčkávajú či zaoberajú sa inou aktivitou, napríklad potravou. V momente vášho útoku alebo výpadu silnejších súperov, čo si na vás trúfnu, sa obrazovka plynulo mení do bojového módu a možno si začať vychutnávať súbojový systém.



Hoci do boja prichádzate traja, ovládať možno iba jedného (zvoleného) hrdinu. Zvyšní dvaja bojujú na vlastnú päsť či zadaný štýl. Pritom ovládať nemusíte len Shulka ako hlavného hrdinu, zamerať sa dá aj na iné postavy a postupne sa s nimi zžiť. Akurát do každého súboja už musíte mať vybranú postavu, čo utiahne celý súboj vo vašej réžii – uprostred boja sa vami ovládaný bojovník zmeniť nedá. Bojujete najprv fyzickými údermi, pričom sledujete aj pozíciu zverencov na bojisku, niektoré výpady zboku či zozadu majú lepšiu účinnosť ako frontálny útok. Popri bežných útokoch skoro objavíte aj tzv. arts, čo sú určité špecializácie s rôznymi efektmi ako liečenie, masívny útok, privodenie nepríjemného efektu ako otravy a pod.

Ale na špecializáciu si treba počkať, počas boja sa napĺňa ukazovateľ a až po čase sa dá art použiť znova. Výhodou



tohto systému je, že aj pri automatickom boji ostatných postáv sa AI o ne príkladne stará – nešetrí údermi, ale zároveň nelieči v nesprávnych momentoch, až keď príde správny čas. Zameranie postáv si však možno voliť tiež, či majú bojovať výlučne s jedným súperom alebo rozdávať údery striedavo. Nemusíte sa starať stále o všetkých, ale o hlavnú postavu. Plus vzácny efekt kombinácie s inými, ktorý vyvoláva najúčinnejšie kombá. Tímová práca sa vždy vyplatí, vtedy sa ukáže najväčší potenciál kombinácie a špeciálne pri bossoch sa linkovanie schopností a postáv čaká. Padnutá osoba v boji sa dokáže oživiť, no všetko má svoju cenu: v jej prípade celý dielik ukazovateľa. Ale najlepší moment a špeciálna vlastnosť sa viaže k Shulkovi, ktorý na chvíľu uvidí v boji budúcnosť a v nej napríklad silný úder nepriateľa. Potom sa naň môže pripraviť, vyhnúť sa mu či prekaziť ho.

Akoby nestačila základná kombinácia vlastností jednotlivých hrdinov a ich vzájomných kombinácií, bojový systém možno rozšíriť aj o používanie zbraní, do ktorých vkladáte rozličné drahokamy pre zisk kvalitných bonusov. Niektoré typy predmetov už vzácne kamene obsahujú, iné sa dajú modifikovať podľa želania. Systém prípravy výbavy netreba podceniť, dobré vlastnosti hrdinov sú podstatné. A tie sa uplatňujú popri získavaní levelov v charakteristických stromoch skúseností (skill trees). Postupné prijímanie vlastností zabezpečujú tzv. Skill Points, ktoré sa dajú získať v boji. Ale hoci každá postava má pomerne široké spektrum unikátnych abilít, hra vám ponúka zbierať aj tzv. Affinity Coins a tento typ mincí si možno uplatniť na prehodenie vlastnosti z jedného charakteru na úplne iný. Affinity Coins sa nepovaľujú len tak na lúke, ale získate ich cez zvyšovanie levelov či porážanie ťažkých nepriateľov. Ale odmena je jasná – nečakaná kombinácia a ďalšie možnosti skladania bojovej partie a jej schopností.

Pri desiatkach hodinách, širom svete a množstve unikátnych nepriateľov, ktorých možno popri snahe objaviť každý kúsok sveta za skúsenosti či plnenie vedľajších questov je súbojový systém na pohľad aj príliš zložitý. Ale už po 10-15 hodinách viete, na čom ste a potom sa už iba ponárate do sveta spájania a individualít. Budete sa baviť pri množ-







stve kombinácií i využívania boja, pretože vás vôbec neotrávi.

Xenoblade Chronicles má totiž nečakaný prístup k JRPG žánru. Ponecháva si niektoré silné vlastnosti ako parádny príbeh či veľký svet, no už po chvíli zistíte, že sa zbavil vybraných bremien. Nehľadajte náhodne generované súboje, ale svižné súboje v reálnom čase s dobrou taktikou. Netreba sa obávať už príliš veľkej monotónnosti či obrovského množstva fádnych NPC postáv a nadobro odišlo notoricky známe grindovanie spojené s núteným tréningom, pretože boss vyšší o päť či desať levelov vás skrátka ďalej nechce pustiť. Naopak, Xenoblade Chronicles svojím spôsobom modernizuje žáner aktiváciou pár prvkov zo západných RPG. Napríklad systém boja je rýchlejší, putovanie po svete znamenitejšie či prehľad herných mechanizmov núka iba to dobré – systém objavovania, automatického plnenia úloh a aj odovzdávanie odmien. Popri vlastnej satisfakcii tu čakajú stovky odmien za questy, množstvo tých ťažkých príšer a navyše systém in-game achievementov. To všetko v obrovskej hre s dobrým tempom, kedy si ani neuvedomíte, že prešlo nie 60, ale rovno 80, 100 či 130 hodín a hra vás stále drží v pozore!

A pritom sa toto celé veľké dobrodružstvo neodohráva na modernej HD konzole, ale zadýchanom Wii. Je neuveriteľné sledovať tú grafiku obrovských kolosov a šíreho sveta s množstvo skrýš. Rovnako sa nezastavíte pri žiadnej ingame scéne so solídnym strihom či detailoch jednotlivých postáv. Podaril sa anglický dabing s prízvukmi a po čase prišla JPRG s pamätihodným soundtrackom na týždne vopred.

Xenoblade Chronicles robí vlastne všetko správne a ukazuje, že veľkorozpočtová príbehová produkcia a JRPG má zmysel. Možno škoda, že takto nedopadlo Final Fantasy XIII – na druhej strane žije nádej na eposy od iných autorov a najmä šanca na nové série a dobrodružstvá. A tá sa cení vždy.

Michal Korec






vysoká kvalita... 9.0



Recenzia - EA- Akčná - PC, PS3, Xbox360



Battlefield 3 - vojna začína

Plusy:

- nextgen audiovizuálne orgie
- pamätné misie v kampani
- odladená hrateľnosť
- prepracovaný battlelog
- excelentný multiplayer, tentoraz s pridaním rankov a unlockov

Mínusy:

- rôzne drobné nedostatky enginu
- slabá AI v kampani a coope

9.0

DICE nejde s prúdom tak ako väčšina vývojárskych firiem, odtrhli sa a namiesto primárneho vývoja pre konzoly spravili Battlefield 3 primárne pre PC a to priamo s podporou DX11. Po ročnej kampani vyzdvihujúcej atmosféru a grafiku je hra konečne tu a môžeme si otestovať, či sa ich sľuby naplnili a či to náhodou nebolo celé len hype so snahou dobehnúť konkurenčný Call of Duty.

Battlefield séria položila svoje základy v roku 2002, kedy prišiel na PC Battlefield 1942 a priniesol jedinečný conquest multiplayer na masívnych mapách s množstvom ovládateľných jednotiek. Všetko sa dalo ovládať a hralo sa to veľmi dobre. Značka si získala meno, dostávala expanzie, mody, prišlo aj priame pokračovanie v modernej vojne aj podsérie ako webový Battlefield Heroes a pribehový Bad Company. Všetko to viedlo k aktuálnemu Battlefield 3, kde autori všetky skúsenosti spojili a vytvorili ako ďalší míľnik v sérii, tak aj vo FPS hrách.

Zatiaľ nevieme ako na novú konkurenciu zareaguje Call of Duty, ale keď si pozrieme Battlefield, ten sa pod snahou prekonať konkurenciu a zaujať väčší počet hráčov vyvinul k lepšiemu. Opustil čisto multiplayerový základ, pridal rozsiahlu singleplayerovú kampaň a decentnú kooperáciu. Všetky časti sú na vysokej úrovni a dopĺňa ich ako priam bombastická audiovizuálna stránka, tak aj novinka a to webový Battlelog, v ktorom sa vám zaznamenávajú všetky vaše úspechy a z ktorého v PC verzii spúšťate aj samotný titul. Či je to dobre alebo zle je relatívne jedno, keďže je to jediná možnosť. Na druhej strane nám titul nám týmto ukazuje budúcnosť PC titulov ako s prepojením na web, tak aj nextgen grafikou.

Kampaň

Kampaň presne nasleduje umiestnenie celej hry do modernej vojny, kde rieši aktuálne obavy z teroristických útokov. Nie je to futuristické fantasy na štýl Call of Duty, ale príbeh, v ktorom sa autori snažili pôsobiť realisticky, ale možno až príliš klišovito a v príbehu je presne všetko, čo by ste od neho čakali a



teda - teroristi, Rusi, atómové hlavice. Vy sa v rozprávaní vypočúvaného vojaka dostávate do kože niekoľkých vojakov a zisťujete, ako sa udalosti postupne zvrhávali až k bodu, ktorý otvárate na začiatku kampane a uzatvárate na jej konci.

Rozprávanie nás zavedie na rozmanité miesta vo svete od blízkeho východu, cez Paríž až po New York. Dostaneme sa aj na lietadlovú loď, kde nás čaká najdokonalejšia letecká misia v hrách doteraz, vstúpime do masívnej a nesmierne pôsobivej tankovej vojny a aj do menších a väčších pozemných útokov či už v mestách, alebo v prírode. Všetko v dokonalej grafike, zvuku a aj fyzike, aj keď stále s dojmom, že autori miestami nevyužili situácie, ktoré sa dali, alebo dokonca mali vygradovať a vypália tak naprázdno. Možno to bol aj zámer o dramatizáciu príbehu, ktorý im na rozdiel od spádu akcie ide skutočne dobre a ktorý pekne uzatvára celú kampaň.

Pôsobivo navrhnuté misie dopĺňa rokmi odladená hrateľnosť, kde viete presne ako zareagujú na strely nepriatelia a aj to, že vám stačia jeden-dva zásahy a ste mŕtvy. Nie je to arkádová hrateľnosť, musíte sa už na normal obtiažnosti skutočne snažiť a dávať si pozor na každého nepriateľa, ktorého vidíte aj nevidíte, ale tušíte, že sa niekde za tým všetkým dymom skrýva. Takticky musíte využívať dve základné zbrane, ktoré unesiete, kombinovať ich s granátmi alebo aj nožom, v prípade ak treba tichú likvidáciu. Nemusíte sa báť, že by ste nevedeli, kedy máte likvidovať nepriateľov potichu, hra vám v predskriptovaných misiách vždy presne povie, čo musíte spraviť.





Rovnako predskriptovaná je aj AI nepriateľov, od ktorých skutočne veľa nečakajte. Skript riadi nepriateľov podľa vášho postupu, postupne priebiehajú, objavujú sa za prekážkami a občas sa aj respawnujú a dobiehajú stále na dané miesto, aby vyplnili vravu boja, pokým neprejdete určitú líniu na bojisku. Je to síce štandardný systém v týchto hrách, ale nie je dostatočne odladený, aby to hráč nevnímal. K tomu nepriatelia akoby vždy vedeli, kde ste a väčšinou sa ich cieľom stávate vy, keďže vaši kolegovia nezomierajú a ani vám veľmi v likvidácii nepriateľov nepomáhajú. Sú tam viac menej len do počtu a dobrí sú len na otváranie dverí alebo pomoc pri prekonaní nedostupných miest. Napriek tomu intenzita akcie nechýba, animácie a koordinácia vašich vojakov na bojisku dodáva pocit reality a dynamiky.

Samotné bojiská kombinujú úzke uličky, malé námestia, ale aj stredne veľké vonkajšie bojiská, žiaľ vozidlá v nich využijete skutočne len minimálne, respektíve len vtedy, keď vám to hra prikáže. Dostanete tak misiu s tankom, lietadlom a sériu misií, kde ste ako spolujazdec vo vozidle. Škoda, že tu nešli DICE v týchto elementoch hlbšie a držali sa primárne FPS akcie dopĺňanej priam zbytočnými quicktime elementmi.

Spolu v kampani čakajte 7 - 8 hodín prestreliek v nádherných prostrediach, v štandardnom príbehu. Nie je to megalitická explozívna kampaň Call of Duty ani nudná Medal of Honor kampaň, má svoj štýl, ktorý vsak ešte bude musieť presnejšie zadefinovať pokračovanie.

Kooperácia

Udalosti kampane dopĺňa kooperácia, ktorá je novým doplnkom do Battlefield série. Dostanete v nej šesť misií postavených do stromovej štruktúry, ktoré postupne odomykáte a dopĺňate si tak nový pohľad na bojiská kampane. Budete v nich s priateľom napríklad obraňovať určité územie, útočiť na ciele zo zeme alebo zo vzduchu. Podobne ako v čistom multiplayeri aj tu funguje bodový systém a postupne si odomykáte lepšie zbrane a vybavenia, ale žiaľ podobne ako v kampani aj tu vám atmosféru znepríjemňuje AI, ktorá je až príliš závislá na skriptoch, statická a svojou presnosťou a možnosťou vidieť cez hmlu, dym a objekty je dosť otravnou.

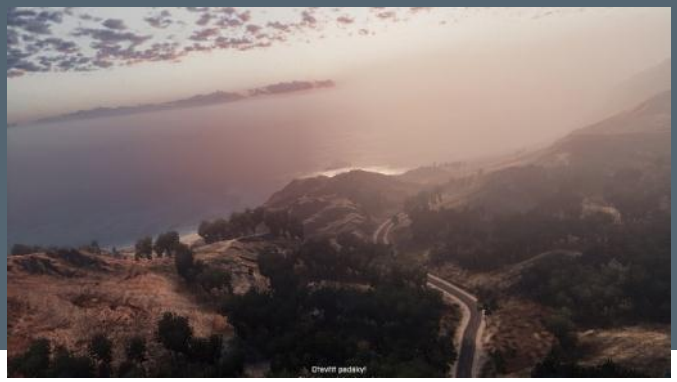
Kooperačné levely vám zaberú okolo troch hodín a sú príjemným odreagovaním, ak potrebujete na chvíľu vypadnúť z multiplayerovej vojny, chcete prekonať skóre priateľov alebo hlavne si odomknúť ďalšie zbrane do multiplayeru.

Multiplayer

Multiplayer pokračuje presne v štýle prvých Battlefield titulov, ponúka rozsiahle bojiská, rozmanité typy vozidiel a na PC boj 64 hráčov, ktorý vytvorí na rozsiahlych bojiskách pôsobivú vojnu. Konzoly síce podporujú len 24 hráčov, ale autori sú už v týchto počtoch doma, keďže Bad Company bol na tom rovnako a bojiská sú pre konzoly odladené, aj keď sú menšie.

Battlefield 3 v základnej verzii ponúka 9 multiplayerových máp, ktoré si zahráte v troch módoch. Od klasického Conquestu (veľký a malý formát), ktorý je základom Battlefieldu a ktorého základom je dobýjanie checkpointov, dopĺňa ho Deathmach (tímovo a squadovo), kde sa musíte len snažiť hľadať a likvidovať nepriateľov a nakoniec zaujímavejší je Rush mód, kde jedna strana dobýja územia, druhá bráni a ustupuje. Mapy ponúkajú sériu užšie navrhnutých mestských ob-











lastí, ale primárne sú lokalizované na väčšie bojiská, na púštiach, pobrežiach alebo zelených oblastiach, kde využijete tanky, jeepy, lietadlá a helikoptéry. Niektoré oblasti ponúknu aj lode. Nie sú to uzavreté jednoduché boje na štýl Call of Duty, ale otvorené bojiská, kde treba taktizovať a spolupracovať nielen v oblasti classov, ale aj na rôznych vozidlách. Je to komplikovanejšie a hráčov zvyknutých len behať a strieľať táto zložitosť môže odradiť.

Pre fanúšikov série sa hrateľnosť oproti Battlefield 2 výrazne nemení a precízne zameriavanie, jednoduché ovládanie pozemných vozidiel a zložitejšie ovládanie helikoptér a lietadiel ostáva. Znovu teda na zemi môže byť pánom každý, ale vzduch ovládnu len skúsení hráči. Čo sa ale mení, sú zbrane, ktoré sú závislé na vašich úspechoch a postupovaní v rankoch a rovnako sa upravujú aj classy, kde sú teraz k dispozícii: Assault, Support, Engineer a Recon. Každý class má svoje









odomykanie a kým vylevelujete a odomknete všetky, máte čo robiť minimálne na polroka.

Zo zaujímavých zmien v classoch sa tentoraz oproti Bad Company spojil Assault s Medicom, čo stavia útočníka do zaujímavej pozície, rovnako sniperi majú vďaka killcam ťažšiu úlohu, čo im čiastočne aspoň na jedno zabitie vynahrazuje možnosť zaľahnutia. Evolúcia taktík jednotlivých classov sa bude určite v nasledujúcich týždňoch a mesiacoch kryštalizovať spolu s odomykaním ďalších zbraní a upgradov. Zrejme optimalizácie od DICE ich budú nasledovať.

Napriek novej grafike a pár úpravám je najvýraznejším prídavkom do séria práve hĺbka prameniaca z Battelogu, ktorý vás bude ešte viac motivovať hrávať dlhšie a stále viac. Každý váš zásah, úspech a neúspech následne vidíte na webe. Vidíte vašu presnosť, ocenenia, najpoužívanejšie zbrane, vozidlá. Rovnako to vidíte aj pri svojich priateľoch, ktorých máte v úvodnom feede podobne ako na Facebooku. V tomto ohľade je webové zapracovanie skutočne pozitívnym prínosom. Trochu však obťažuje neustále spúšťanie a vypínanie hry, keďže server browser funguje len na webe a aj keď je dobrý a prehľadný, neustále nové spustenie hry trvá dlhšie akoby ste mapu spúšťali klasicky priamo z hry.

Nakoniec čo je paradoxom, je Origin systém (obdoba Steamu), na ktorom hra beží a ktorý napriek tomu, že pridáva do hry vlastný webbrowser, neumožňuje spustiť mapu priamo z neho. Origin je rovnako oddelený od Battlelogu a priatelia vám do hry neprejdú. Tu ešte nie je. Možno to postupne popridávajú, ale zatiaľ Origin na celom spojení hry a webu pôsobí ako tretie koleso na bicykli. Je zbytočný a nasilu domontovaný.

Engine

Frostbite 2 engine dodáva celému Battlefield svetu priam realistickú atmosféru a to ako v grafickej, tak aj po zvukovej stránke, kde oboje priam prestrelili hranicu bežných titulov a v niektorých oblastiach prekonali aj CryEngine 2. Zeleňou má síce DICE ešte čo doháňať, ale denné a nočné mesto so svojimi efektmi, atmosférou a deštrukciou s prehľadom prekonáva Crysis 2. Aj keď žiaľ tentoraz od deštrukcie veľa nečakajte, určite nie v kampani, kde sú síce primárne predskriptované deštrukcie pekné a vidieť padať k zemi celé domy dotvára atmosféru, ale reálne môžete ničiť len malé múriky, ostreľovať materiál zo stĺpov a ničiť rôzne ďalšie obrany nepriateľov. Nie sú to síce celé steny ako v Bad Company, ale spolu s dymom z granátov vytvárajú na bojisku pôsobivé efekty, kde sa skutočne cítite ako vo vojne, nie v sterilnom prehľadnom



prostredí.

Engine však nie je dokonalý, sú tu rôzne malé zádrhely hlavne v AI, kde nepriatelia môžu čiastočne vstúpiť do steny alebo počas animácií sú nezraniteľní a musíte počkať, kým napríklad vystúpia z auta. K tomu vás AI niekedy ani nezaznamená, ak obídete ich aktivačnú líniu. Len stoja a čakajú. Našťastie to je len kampaň. Multiplayer je to miesto, kde hra skutočne exceluje a takéto problémy naštastie neuvidíte.

Výkonom na tom je Battlefield 3 vzhľadom na svoju kvalitu dobre, možno nie tak dobre ako Crysis 2, ale ani staršie karty sa nemusia báť a teoreticky by nemal byť problém ani s klasickou GeForce 8800. Treba však rátať s tým, že DX10 karty sú teraz minimum a rovnako aj Windows Vista alebo Windows 7. S XPčkami si už neškrtnete, aj keď do nich dáte najnovšiu grafickú kartu. Titul je postavený na DX10/DX11 móde a čím lepšia grafická karta, tým lepší vizuálny zážitok.

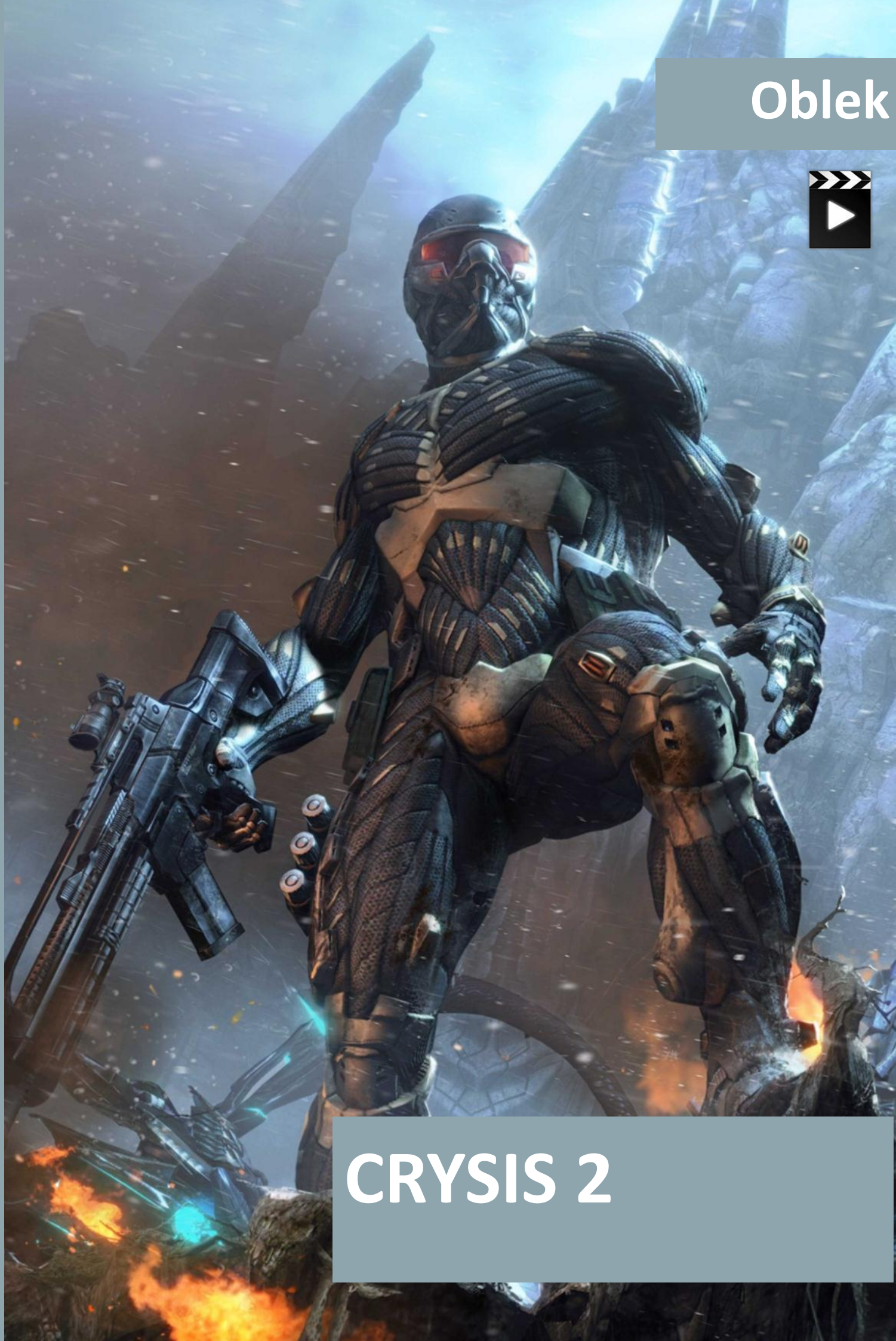
Ani audio stránka nezaostáva a čistotou zvuku prekonáva predchádzajúce tituly v Bad Company sérii, ktoré nastolili latku vysoko. Presne viete, čo explodovalo, aká zbraň vystrelila a kde, v kampani sa k tomu pridávajú aj rozhovory, hlášky kolegov a decentná hudba na pozadí.

Keď to zhrnieme, DICE pripravilo s Battlefieldom 3 svoj najambicióznejší projekt doteraz, ktorý výrazne posúva sériu vpred ako audiovizuálne, tak aj obsahovo, pričom stále zachováva pôvodnú hrateľnosť. Je to starý dobrý Battlefield a fanúšikovia sa nemusia báť o degradovanie excelentného multiplayeru ako sme to videli v prípade Crysis 2 a práve naopak, zážitok im mierne obohatí kampaň, ako aj kooperačné misie. Síce pridanie web rozhrania pre PC verziu je kontroverzné, ale dá sa naň rýchlo zvyknúť. Mimo toho je PC orientácia titulu v každej zložke zjavná, hráčov nesklame a predstavuje najväčšiu motiváciu pre upgrade ako hardvéru, tak aj operačného systému na novšiu verziu.

Celkovo DICE dodržalo to, čo sľúbilo a naplnilo hype status titulu. Battlefield 3 síce neponúka revolúciu FPS hier, ale je evolúciou svojho vlastného žánru v každej oblasti a dostáva sa do pozície, kde je veľkou konkurenciou pre Call of Duty a vytvára mu skvelý protipól. Náročnejší na taktiku, rozsiahlejší bojiskami a impozantnejší graficky. Call of Duty má tiež svoje kvality, ale o tých až nabudúce...

P.S. Ak hru beriete len pre multiplayer pripočítajte si k hodnoteniu 1 bod.

Peter Dragula



Oblek

CRYSIS 2

RECENZIA CRYTEK / AKČNÁ / PC, XBOX360, PS3

mení všetky pravidlá

V roku 2004 vytvorila malá nemecká firma Crytek svoj prvý herný debut, ktorý ju okamžite katapultoval medzi vývojársku špičku. Tým titulom bol Far Cry, jedinečné akčné dobrodružstvo na exotických ostrovoch, ktoré zaujalo svojou otvorenosťou a grafikou, ktorá na svoju dobu vyrážala dych. A to bol len začiatok. Síce sa s pôvodným distribútorom rozišla a nechala mu aj značku Far Cry, netrvalo dlho a v roku 2007 vytvorila novú ešte silnejšiu značku Crysis. Autorom sa podarilo posunúť chápanie hernej grafiky spojenej s otvorenou taktickou hrateľnosťou na novú úroveň. Crysis sa spolu s expanziou Warhead sa stal legendou a aj po štyroch rokoch ukazuje stále neprekonanú grafiku. Teraz vychádza **Crysis 2**, mení prostredie, rozširuje platformy a otázky, či firma znovu dokázala posunúť grafiku a aj gameplay o krok vpred.

Odpovede však nie sú také jednoznačné a každý si musí vytvoriť vlastný názor. Crytek však znovu vytvoril kvalitný titul po všetkých stránkach, v mnohých posúva prvý Crysis vpred, v niektorých je však obmedzený samotným umiestnením, v iných konzolami, ale napriek tomu by hra nemala sklamať ani skalných fanúšikov. Ostávajú tu rozsiahlejšie oblasti s taktickými prechádzaním a vlastným výberom cesty, vojnové scény, nechýbajú možnosti ovládania vozidiel, bossovia a nakoniec je tu aj príbeh, ktorý vás hlbšie vtiahne do temného sveta budúcnosti ohrozovaného mimozemskou rasou.

V prvej hre sme s vojenskou jednotkou na tropickom ostrove našli a aktivovali mimozemský artefakt. Výsledok bol strašný. Mimozemská invázia začala a ani pomocou vojakov s najmodernejšími nanooblekmi s Nomadom a Psychom sme ju nedokázali zastaviť. Preto sa v aktuálnej hre prevteľujeme do novej postavy vojaka s prezývkou Alcatraz, ktorý sa stáva poslednou nádejou. Alcatraz je práve vysadený so svojím tímom na odrezaný Manhattan infikovaný mimozemským vírusom a obsadený mimimozemskými jednotkami. Netuší, že skôr, ako sa to celé začne, sa sám stáne poslednou nádejou na záchranu ľudstva. Od Propheta, záhadne stratenej postavy v prvej hre, obdrží vylepšený Nanosuit a vydáva sa na výpravu krížom cez zničené mesto. Vedený rôznymi ľuďmi s rôznymi motiváciami sa ocitá v kruhu bez východiska a len s jednou možnosťou ako prežiť - aktivovať dokonalú zbraň. Zbraň, ktorou je on sám, jeho oblek. Oblek, ktorý je už od prvej hry centrom príbehu. Vojaci sa menia, oblek ostáva, jeho dôležitosť sa stupňuje, všetci ho chcú dostať a všetci chcú dostať vás.

Autori nie len, že vykresľujú zaujímavý príbeh, ale aj objasňujú udalosti z prvej hry a pekne dopĺňajú doteraz nezodpovedané otázky týkajúce sa vojakov, obleku, mimozemšťanov. Príbeh vás prevedie svetom ovládnutým mimozemskou hrozbou, priblíži minulosť a odhalí temnú budúcnosť potvrdzujúcu, že vojna len začína.

Crytek sa v Crysis 2 nenechal zlákať aktuálnym trendom dĺžky kampane pod 5 hodín, na prejdenie budete potrebovať 12 hodín. Síce čistý čas vám vystačí na 7 a ž8 hodín, checkpointový systém vás bude vracať na začiatok otvorených bo-



Na New York zaútočili mimozemšťania, ale oni nebudú jediným problémom hlavnej postavy



Prostredie sa mení a rovnako aj nepriatelia. Stretnete aj ich masívne podoby.





jov a nútiť hľadať pre vaše schopnosti najschodnejšiu cestu, ktorou konečne danú časť prejdete. Pri zvolenom taktickom štýle to nie je nič frustrujúce a dokonca to podobne ako pri prvej hre inšpiruje k znovuzahraniu a hľadaniu ďalších možností, ako prejsť dané úseky hry. V tomto prípade sú tými úsekmi ulice, námestia, budovy, ktoré vystriedajú pláže a lúky. Taktika skrývania sa vo vode a na kopcoch sa mení za prechádzanie kanálmi alebo balkónmi. Džungľu vymenia mrakodrapy, kamene vystriedajú betónové zábrany a rozpadnuté tropické búdy sa zmenia na obchodíky rozbité uliciach. Bojové polia majú menšiu rozlohu, ale taktiky prechádzania ostávajú prakticky rovnaké. Jedine využitie vozidiel je obmedzené väčšinou na jednu cestu vpred, ale o to akčnejšiu.

Samotný gameplay definuje prítomnosť Naonusitu 2.0, ktorý znovu ponúka funkcie neviditeľnosti, brnenia, nočného videnia, rýchleho behu, sily a skokov, ale aj modifikácie zbraní. Z nových prídavkov pribudlo vylepšovanie jednotlivých možností obleku za nazbierané body. Sily sa síce oproti prvej verzii obleku mierne preskupili, ale význam a funkcionalita ostáva rovnaká a stále vám každá z funkcií berie z obleku energiu. Napriek tomu vám to všetko spolu dáva pocit navlády nad bojiskom a ponúka aj možnosť vyberať si svoju cestu.

Hrateľnosť je príjemným oživením na trhu, kde sa všetky hry snažia dostať na úroveň Call of Duty, je to príjemný návrat späť do časov Crysis 1. Už nejdete len po ulici a nesledujete predskriptované elementy, môžete ju skúsiť celú podliezť, zaútočiť na nepriateľov potichu zozadu alebo len splniť svoju úlohu a čo najrých-



New York vás privíta deštrukciou, tá vás bude prenasledovať celou hrou. Otázkou ostáva, čo ostane z mesta keď s ním skončíte?



Tvorca nanoobleku sa stane jednou z hlavných postáv hry. Nepridáva sa ani k ľuďom ani k mimozemšťanom. Má svoj cieľ.

lejšie sa vypariť. Síce otvorené prostredia striedajú uzatvorené ulice, strechy a občasné jazdy na vozidlách, ale je tu pekný pomer z každého typu boja, ktorý by nemal odradiť Call of Duty hráčov ani sklamať Crysis fanúšikov.

Bojisko 2.0

Mimo nanoobleku pribudli aj novinky do hrateľnosti, **autori** kvalitne zapracovali cover štýl s možnosťou vykláňania sa pravým tlačidlom myši, ako aj freerunning prvky s možnosťou kĺzania sa a zachytávania sa okrajov plošín, ktoré pekne sadnú k behu po padajúcich mrakodrapoch. Tretím, tentoraz taktickým rozšírením, je skener prostredia, ktorý neukazuje len váš cieľ, ale všetky taktické body v teréne, ako pevné guľomety, zásoby streliva, zbrane, ukazuje vám, kadiaľ vedie stealth cesta, komu sa vyhnúť a koho potichu zlikvidovať. Následne je len na vás, ako týmito informáciami naložíte.

Taktické prvky dopĺňa aj nová funkcia - porovnanie zbraní. Vždy, keď chcete vymeniť zbraň alebo ju vylepšiť, uvidíte zmeny na malom prehľadom grafe pripomínajúcom porovnania áut z pretekárskych hier. Hneď viete, či sa vám novú zbraň oplatí zobrať, alebo nie, uvidíte jej presnosť, silu, zásobník. Samotné zbrane znovu kombinujú útočné pušky, sniperky, pištole, všetko s upgradovateľnými tlmičmi, mieridlami, prídavkami granátometov. K tomu samozrejme protitankové, rôzne futuristické zbrane postavené na mimozemskej techonológii, ktorými budete kosiť nepriateľov. A budete ich radi zabíjať, hlavne mimozemských nepriateľov, keďže vždy po ich zabití získate nano elementy, ktoré nasaje váš oblek a umožní vám upgrade jeho parametrov. Vylepší sa stealth systém na ešte tichší mód, uvidíte stopy nepriateľov, vylepšíte si brnenie alebo možnosti pri skokoch. Sú tu štyri oblasti po tri upgrady, pričom platí, čím náročnejšia funkcia, tým je drahšia a vyžaduje zabitie viac nepriateľov. Je to zaujímavá motivácia likvidovať všetkých a vždy si prejsť po nanobotov na miesto smrti.

Mimozemšťania tentoraz nie sú žiadne slizové lietajúce monštrá, tri roky po zobudení prišli na to, že potrebujú kovové skelety, silnejšie zbrane, prepravné lode a využívaju aj rozmanité masívne mechanicko-biologické systémy, ktorými prakticky zrovnajú mesto so zemou. Ani náhodou nie sú takí nenastaviteľní, ako si myslia, do boja vstúpil nový element. Vy.

Cell vs Nano

Multiplayer je znovu masívnou súčasťou hry a aj keď už nie je samostatnou ako v prípade Crysis Wars, má prídavky moderných prvkov v odomykaní možností vášho nanoobleku, čím sa na bojisku stávate stále silnejším. Vzhľadom na mesto sa oproti Crysis Wars zmenšili mapy aj samotné boje, ktoré sú už len pre 16 hráčov. Rovnako prítomnosťou mesta sa napriek prídavku Nanoobleku už hrateľnosť mení z taktickej na stiesnenejšiu a akčnejšiu. Už to nie je o pomalom postupe na pevnosť nepriateľa na druhej strane pláže, ale o upgradovaní svojich parametrov a využívaní ich na rýchle likvidovanie nepriateľov na strechách, v budovách a ich okolí alebo na uliciach.

Oproti pôvodnej hre je to ešte výraznejší rozdiel ako v kampani, tu sa štýl hry úplne mení a z prakticky otvoreného Battlefield štýlu inklinuje k uzavretému z Call of Duty bez možnosti vozidiel, samozrejme s prvkami, ktoré ju pre náročnejších hráčov robia atraktívnejšou, aj keď fanúšikov Crysis Wars zrejme sklame na plnej čiare. Casual hráčov hrávajúcich Call of Duty môže pre zmenu zaskočiť Nanooblek a mierne odradiť neviditeľnosť a ďalšie schopnosti, ktoré sa musia naučiť ovládať, aby prežili na bojisku dlhšie ako minútu.

Spolu multiplayer ponúka 13 rozmani-





tých máp, niektoré sú nové, niektoré známe oblasti zo singleplayeru. Zahráte si na nich šesť módov, väčšinou ide o obmeny štandardov TDM, DM, CTF, Assault a rovnako v štandardných classoch, ktoré sú štyri - Assault, Scout, Sniper a Gunner, pričom pre nováčikov odomknutý autori nechali len Assualt, vďaka čomu sa napríklad sniper hráči budú musieť k svojej obľúbenej zbrani dopracovať. Ak hráči získajú dostatok skúsenostných bodov, odomknú sa nové zbrane a nové možnosti custom classov. Odomykajú sa aj moduly, rozšírenia pre zbrane a skilly.

Multiplayer ponúka desiatky hodín odomykania, levelovania a hlavne dynamickej akcie, ktorá je určite lepšie vyladená ako Crysis Wars, ale na druhej strane je iná. Teraz je otázkou, či dokáže hráčov udržať do vydania pokračovania Crysis 3, ktoré je prakticky isté.

New York na CryEngine

Graficky CryEngine 3 exceluje, aj keď nie je výrazným posunom proti CryEngine 2. Má výrazne vylepšenia hlavne v efektoch a optimalizácii, vďaka tomu ponúka doteraz najlepšiu grafiku v hrách, ako aj ukazuje, že engine Cryteku dokáže pôsobivo spracovať aj mestá, nielen džungle. Crysis 2 na PC dokonca perfektne beží aj na starej VGA 9800 GTX pri slušných 25-30 fps, Extreme nastaveniach a 1680x1050, čo je priam neskutočné. Ostatné hry často pri tomto dostávajú zabrať a nedosahujú ani polovičnú kvalitu grafiky. Na konzolách rovnako hra dosahujte perfektnú grafiku, aj keď pri zníženom rozlíšení, kde sa už mierne stráca jedinečný dojem z vlastného antialiasingu.

Nie všetko však Crytek dotiahol, teraz zrejme pre konzoly nedbal na maximálne nastavenia v PC verzii a pridal len polovičné textúry oproti prvej hre, nepridal DX11 podporu a dokonca ani vlastné nastavenia detailov grafiky, čím si výrazne pokazil svoje meno medzi fanúšikmi. Ďalšie prídavky do PC verzie sú priamo od Cryteku otázne, keďže sa vyhýba otázkam na DX11 podporu, ale našťastie moderi nespia a už priniesli utility na vlastné nastavenia detailov a zrejme mody na textúry budú čoskoro online.

Ďalším zaujímavým elementom je deštrukcia, tá je v hre priam epická a každú chvíľu sa rúca nejaký mrakodrap, niekde nabúra lietajúci stroj, všetko exploduje za prítomnosti pôsobivých efektov. Časti domov pod zbraňami nepriateľov odpadávajú, strechy sa prepadávajú. Všetko vyzeraá uveriteľné a priam cítite každý otras, ale žiaľ s dynamickou deštrukciou sa Crytek nepohral, teda sami si raketometom cestu cez budovy nespravíte. Síce to nechýba, ale bol by to zaujímavý doplnok, podobne ako kosenie stromov v džungli.

Napriek takmer dokonalej grafike, nie je engine stále perfektný, povestné bugy v AI z prvej hry sa prenášajú aj do pokračovania. Nepriatelia vám dajú v bojoch zabrať a vedia sa pekne pohybovať v rozsiahlych lokalitách, čo však zrejme vytvára aj zábavné situácie, kde ste svedkami ako postava beží oproti stene, skale alebo len stojí a dlho si nevšimne, že boj už začal. Je to zvláštne, keďže väčšinou ide o triviálne problémy. Podobne nedokončených drobností v hre autori nechali niekoľko, napríklad problém so zadávaním sériového čísla pre multiplayer, kedy treba prekliknúť do singleplayeru.

Asimilácia kompletná

Celkovo môžeme Crysis 2 ohodnotiť ako najkrajšiu doteraz vydanú hru s kvalitným gameplayom, ale aj sériou malých chybičiek, ktoré jej nedovoľujú dosiahnuť na dokonalosť. Môžeme potvrdiť, že Crytek dosiahol to, čo sľuboval - 90-kovú hru, aj keď žiaľ k stovke jej ešte niečo chýba. Fanúšikovia FPS hier by si ju určite mali zahrať, prináša do žánru nové prvky, z ktorých by si mohli zobrať príklad všetky tuneloidné vojnové hry.

Peter Dragula



HODNOTENIE

+ ohromujúca deštrukcia New Yorku v priamom prenose
+ dokonalá grafika s výbornou optimalizáciou
+ upgrady nanoobleku
+ cover systém
+ dĺžka kampane
+ hĺbka multiplayeru
- miestami problémy AI
- drobné chyby
- úplná zmena štýlu multiplayeru

9.0

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

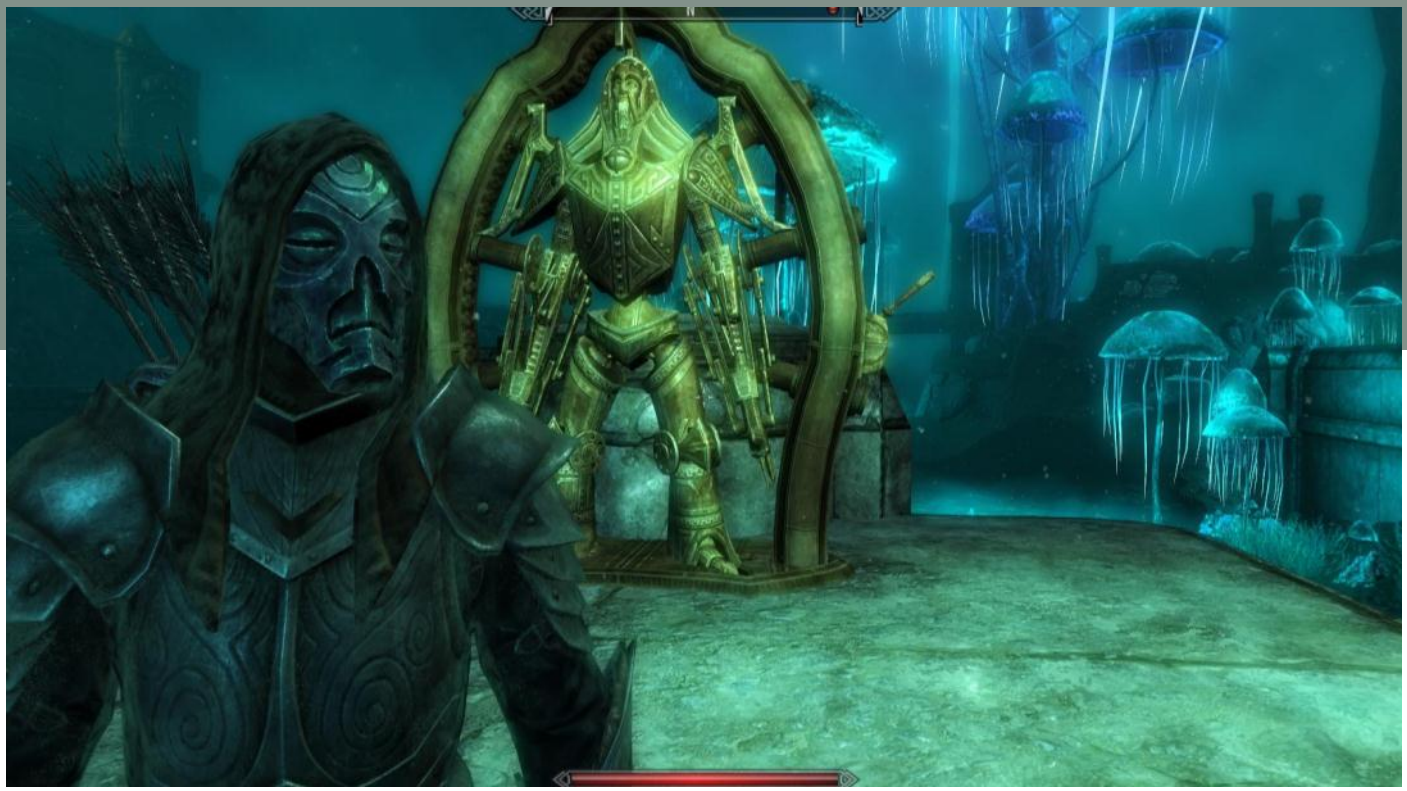


Skutočný vek drakov začína

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 - Turn 10 - Šport - Xbox360



Forza Motorsport 4 - racing pre každého

Plusy:

+ hra uspokojí náruživca aj príležitostného hráča
+ komplexná ponuka herných režimov online
+ Autovista, integrácia Top Gearu a Kinectu
+ obrovská výdrž
+ lokalizácia
+ sociálne funkcie

Mínusy:

- nízky počet nových okruhov
- nevýrazný soundtrack
- žiadne nočné jazdy ani zmeny počasia
- nízky počet áut v Autovista móde

9.0

Pri pohľade na štatistiky neviem, či mám plakať, smiať sa, alebo sa báť. Po viac ako 22 hodinách a viac ako 170 pretekoch svieti v kolonke kompletizácia hry 7%. Už viete, prečo tie obavy? Zahryznúť sa do Forza Motorsport 4 je bezbolestné, prestať krúžiť vo Ferrari Italia alebo prenikať do tajov autoklubov je ako svrbenie, ktorého sa nezbavíte. Aké auto dostanem pri ďalšom leveli, budem si môcť kúpiť konečne SLS AMG alebo austrálsky V8 špeciál, čo za eventy sú v sezóne Liga Legiend. Otázky plodia otázky a zvedavosť snahu jazdiť do odpadnutia. Forza Motorsport 4 je komplexný, mimoriadne motivujúci racing štedro nabitý obsahom, ale je aj vyčerpávajúci a to nemusíte absolvovať 24 hodinovku na La Sarthe.

Stačí zamávať na pozdrav. **Forza Motorsport 4** je ďalšou hrou, ktorá podporuje Kinect nenásilnou formou. Môžete využiť zadávanie hlasových povelov pre rýchlu navigáciu v položkách menu (iba anglicky), zapnúť Head tracking a otáčaním či nakláňaním hlavy kontrolovať obe strany vozu, ktoré nepokrývajú spätné zrkadlá. Kinect si rozumie aj so špeciálom postaveným pre LeMans. Natiahnete ruky a katapultuje vás vpred. Plyn a brzdu stráži hra, vy sa staráte iba o vyberanie zákrut. Skôr ako o seriózne jazdenie, ide o splnený detský sen, už nemusíte behať s vystretými rukami, robiť bm, brm a tváriť sa, že šoférujete športiak.

Kinect otvára hru predovšetkým najmenším. Tváriť sa, že takto odjazdíte šampionát na Nordschleife je zbytočná frajerina. Nikto to robiť nebude. Forza Motorsport 4 skrýva pod kapotou ďaleko viac. Každý si v hre nájde to, čo ho zaujíma. V lakovni a pri dizajnovaní vinylov strávi hodiny, rýchly tuning pred závodom preletí mávnutím ruky. Turn 10 Studios odhodili bielu prezentáciu, zastreli ju čiernou a iba pomocou textových menu sa im podarilo nemožné. Všetko je prehľadné, máte dokonalý prehľad o tom, čo potrebujete v daný moment vedieť a nikde sa necítite byť stratení. To podporuje aj pozvoľne stúpajúca obtiažnosť hlavnej Svetovej tour zloženej z desiatich sezón od amatérskej až po legendárnu.

Autá pre všetkých

Zlatý stred medzi simulátorom a arkádou už nie je mýtom. Z Forzy Motorsport 4 je akýsi jednorožec, ktorý uspokojí každú sortu jazd-

cov. Fyzikálnemu modelu rozdelenom medzi normálny a simulačný sekunduje niekoľko asistentov od ideálnej čiary, cez trakčnú kontrolu, ABS a manuálnu prevodovku so spojkou. Aj pri nastavení normal sa autá správajú viac reálne, jazdy na doraz okažmite pocítite šmykom, lietaním cez obrubníky, kolíziách a hodinách. Jazdný model v spolupráci so systémom poškodenia dávajú závodom punc krehkosti. Dovoľuje však malé bodíčky a riskantné manévre s naberaním súperov na kapotu.

Rozbíjajú sa sklá, praskajú svetlomety, vypadávajú brzdové svetlá, trhajú sa spojlery, krivia kapoty a odpadajú časti, ktoré v rýchlosti ani neviete identifikovať. Dooškierané a dobité autá ničí model poškodenia, každým bodíčkom sa ničí šasi, klesá výkon a motoricky nestačí na konkurenciu. Pri skutočne bezohľadnej jazde alebo chybe vypovedá motor úplne alebo ťaháte za sebou dymovú stopu. Deštrukčný model je zhovievavý, ale vie aj trestať. Minimálne kreditmi potrebnými na opravy po každom preteku.

Forza Motorsport 4 v istom slova zmysle nepozná penalizácie, nezapíše čas do rebríčkov, ak si skrátite trať alebo jazdíte agresívne. Nepozná takisto ani medaile alebo zdolávanie krkolomných časov či prepracovaný ekonomický systém. Na hráča kladie také nároky, aby neprišiel o nervy a nemusel rozbíjať ovládač pri stom reštarte preteku, pretože na prvej zákrute došlo k reťazovej havárii a odnieslo si to predné zavesenie kolies. Svetovej tour sa stačí zúčastniť a predpripravené preteky absolvovať. Hra vás neodmení striebrom ani zlatom, ale kreditmi a skúsenostnými bodmi. Do levelu 50 dokonca nedostávate predom vybrané auto, ale si z výkladnej skrine vždy vyberáte model, ktorý chcete. Tu treba povedať, že medzi ponúkanými sa nemôžete rozhodovať podľa parametrov, pretože ich hra zabúda zobrazovať.

Takmer nekonečná tour

Jazdou na akomkoľvek modeli si zvyšujete priazeň u značiek a tie vám ponúkajú zľavy na nákup upgradov. Pomerne skoro (väčšinou po troch pretekoch) však dochádza k tomu, že si len z obchodu vyberáte, čo chcete a nič neplatíte. Desať sezón Svetovej tour pôsobí ako prechádzka ružovou záhradou, v ktorej sa ani len nezapotíte. Nenechajte sa oklamať, autá sa od seba nielen že odlišujú, ale správa sa každé inak. Možno je to len môj subjektívny pocit, ale prvých pár hodín mi prišlo, že bez ohľadu na model bolo auto vždy nedotáčavé. Kampaň tvoria z drvivej väčšiny iba klasické preteky rozdelené medzi rýchlostné triedy a špeciálne eventy výrobcov alebo konkrétnych modelov.

Tu a tam sa objaví spestrujúci event ako jazdy cez kuželky alebo bránky na čas (checkpoint race), naháňačka s rivalom









alebo predbiehanie áut z premávky, ktoré sú absurdné. Pomalé autá jazdia vždy po ideálnej stope, nie na strane, kde by mali. Svetová tour pôsobí neskôr sterilne, v žiadnom prípade nie stereotypne. Jazdíte iba na okruhoch a fiktívne prostredia nedostávajú toľko priestoru. Alpská trať Bernese by si ho rozhodne zaslúžila a mestský okruh New York z predchodcu vypadol úplne. Ak ste hrali Forza Motorsport 3, bude vám stavba eventov pripadať veľmi familiárne. Svetová tour vyhodila úplne súťaž Dragsterov, upustilo sa aj od Driftu a jazda na čas takisto dostala červenú.

Obrovskou výhodou Svetovej tour je, že ju po dohraní, na konci ktorého sa nedočkáte žiadnych osláv ani bombastického outra, ju s odomknutým vozovým parkom môžete zdolávať znovu. Eventov je totiž také množstvo, že začínať budete nie dva, ani tri ale viackrát. Kampaň sa vďaka možnosti vyberať eventy, ktoré vám sedia, mení od hráča k hráčovi. Do cieľa nemusíte doraziť na dieselovom LeMans špeciáli Audi, ale napríklad na Nissane GTR z úplne inej triedy. Forza 4 vašu snahu na trati dopĺňa vizuálnymi značkami, ktoré signalizujú kvalitu predbiehania, prejazdu cez zákrutu, jazdu v závese a pod. Vďaka nim sa snažíte zlepšovať v každom ďalšom kole.

K vynikajúcemu pocity z jazdy a budovaniu súťaživej atmosféry prispieva zaujímavo sa správajúca AI. Jej chovanie sa dá prekuknúť po pár hodinách, pred každou zákrutou si pre istotu zbytočne pribrzdí, rýchle prejazdy ide na istotu a na rovinkách raketovo akceleruje. Na kľukatých tratiach ako Maple Valley nemá absolútne šancu, ale na Silverstone dokáže držať krok celý pretek a dýchať vám na krk. Na trati dochádza aj ku komickým situáciám, kedy znenazdajky pod stresom AI nezvládne rovinku alebo klopenú zákrutu. AI si stráži vnútornú stranu a jazdí strojovo presne, v poslednom kole dokáže zrýchliť alebo naopak vás počkať, aby mal pretek vyrovnanejší priebeh. Napriek týmto podvodom odchádzate z preteku s dobrým pocitom. Do štvorky sa dostal aj neduh predchodcu s neprispôsobivým štartovným polom výkonu vášho auta. Keďže majú súperi vždy presne definované, na čom budú jazdiť, je to len otázka „vhodného auta" a zanecháte ich za sebou po prvej zákrute.

Na cestách nie ste sami

Starosti s AI odpadajú v multiplayeri pre 16 hráčov so sériou módov zahrňujúcich klasický pretek na okruhu, z bodu A do bodu B, hra na mačku a myš, babu, drag, drift, eliminácia alebo šialený futbal s autami. Ak vám žiaden nesedí, môžete si nastaviť vlastné pravidlá, obmedzenia časom, zakázať triedy, upraviť systém bodovania, postaviť na trať dve rozdielne skupiny áut z odlišných výkonnostných tried, vypnúť asistentov, vy-







brať presne podľa špecifík autá až do takých detailov ako typ motoru.

Už predchodca ponúkal rozšírené komunitné funkcie, tie sa teraz rozšírili o možnosť zakladať auto kluby a vyzývať rivalov cez sériu eventov a snažiť sa prekonať ich čas. Zostali zachované akčné domy s dražbami áut, podrobné rebríčky sledujúce aj kvality režisérov filmov, fotografov či najlepších tunerov. Zdieľať sa opäť dajú nielen nastavenia vozov, ale aj autá, návrhy, krátke klipy či rovno fotky. A keď sme už pri tých fotkách, tie najfotogenickejšie autá nájdete v móde Autovista. Ide o garáž dvadsiatky tých najluxusnejších vozov vymodelovaných snáď z milióna polygónov do takých detailov, že môžete vidieť drobné písmenká v rohoch na skle, ktoré ste videli už stokrát, ale nikdy neviete, čo znamenajú.

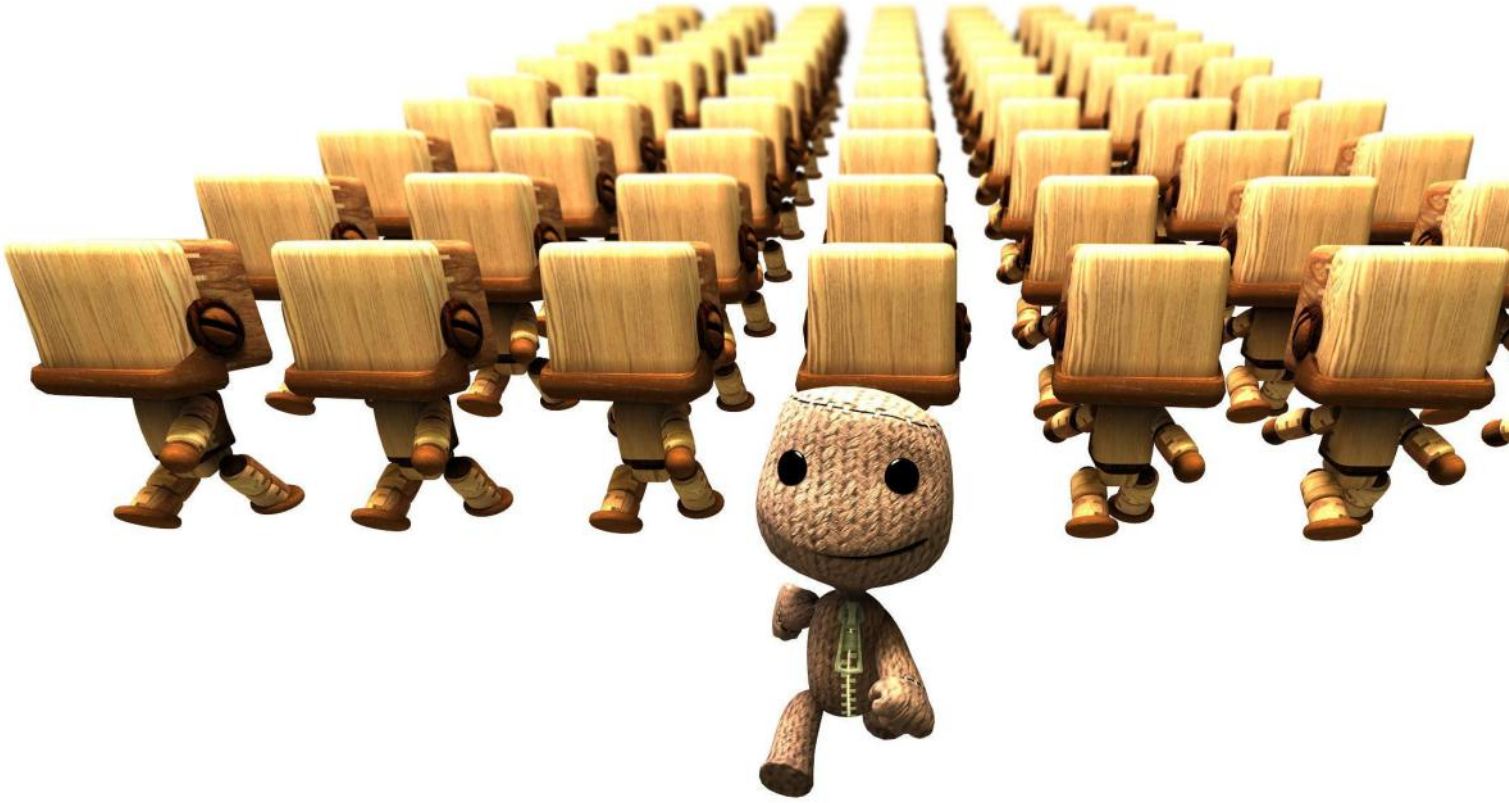
Každé auto vo výkladnej skrini je doplnené komentárom, detailným popisom, štatistikami, môžete otvoriť dvere, nasadnúť doň, naštartovať ho. A aby to nestačilo, tak ich komentuje aj Jeremy Clarkson z Top Gearu. Prepojenie úspešného TV formátu a hry siaha hlbšie, nájdete tu aj známy testovací okruh a sériu bláznivých úloh vrátane zrážania kuželiek na body, spomínaný futbal v multiplayeri či jediné auto s apostrofom v názve – slovenskú Kiu Cee'd. Obrovskou škodou je, že áut v Autoviste je len 26 (vrátane Warthogu z Halo). Chcelo by ich určite viac.

Forza Motorsport 4 sa od predchodcu po grafickej stránke neodlišuje zásadne, ale dvojročný odstup je badať na zlepšení práce s materiálmi. Interiéry nepôsobia plastovo a autá celkovo stratili typický angličákový výraz. Okolie tratí je vyzdobené mnohými detailami, objektami a niektoré obrubníky sa nafúkli z plochých textúr. Hra vyzerá opäť krajšie a realistickejšie s novým svetelným modelom a odrazmi. Autorom sa podarilo, síce nie úplne, eliminovať častý loading a ukladanie pozície, ktoré ukončuje každý pretek nepríjemným lagom. Forza 4 je prvou hrou, ktorá ma donútila využiť custom soundtrack, ten na disku je na racing nevýrazný. Nemožno hovoriť ani o žánrovej pestrosti, zmes dubstepu a dnb sa zlieva do jedného tracku.

Forza Motorsport 4 má medzi žánrovými kolegami unikátnu pozíciu otvorenou politikou. Fanúšikovia aj úplní začiatočníci sú postavení na jednu úroveň. Bez ohľadu na skúsenosti a preferovanú ovládaciu schému ponúka vynikajúci pocit z jazdy, aktualizovanú garáž o tie najexotickejšie autá (chýba iba Veyron SS a Huayra, čo pravdepodobne vyrieši niektorý zo šiestich DLC) a mimoriadne trvácny obsah, ktorý vám vydrží minimálne do ďalšej jesene.

Pavol Buday

LittleBigPlanet



Sackboy sa naučil nové triky

Milióny levelov nás presvedčili, že LittleBigplanet s obsahom tvoreným komunitou si vystačí do nekonečna. To sme si mysleli do okamihu, než sa k nám dostalo pokračovanie, ktoré nás zase preškolilo, že nič netrvá večne a aj sláva herného motta Play, Create and Share sa musí poupraviť, pretože **LittleBigPlanet 2** prekračuje kreatívne hranice svojej, teraz, už malej sestry a učí nás premýšľať vo veľkom. Ako vo veľkom? Zabudnite na levely, vytvárajte rovno celé hry!

Privítanie v duchu predchodcu sa nijak neodlišuje od snahy ukázať vám, ako pracuje základný systém, na ktorom hra stojí. Skákanie a prekonávanie prekážok so Sackboyom postráda kreatívny náboj, takže sa nezastavujete, netapetujete úroveň, nálepkami neuvádzate do chodu mechanizmy, ktoré vám prinesú bonusy, neťaháte so sebou špongiovú plošinku, aby ste doskočili vyššie, dokonca sa ani nezdržujete príliš zložitými výtvormi, ani prechádzaním prepracovaných bludísk so sériou spínačov. Skáčete zprava doľava, zľava do prava, zhora dolu a bavíte sa na roztomilej grafike, ako chudák handrová bábka zapíska, keď dopadne zadkom do ohňa alebo sa popŕhli na elektrickej podlahe.

Zbierate bublinky, bubliny s ukrytými materiálmi a objektami a zisťujete, že napriek tomu, že grafická stránka je reálnejšia vďaka používaniu širšieho spektra materiálov ako priehľadný plast, tekutiny, srsť, perie, sklo a levely sú bohatšie na detaily, práca s kamerou nesie známky experimentovania a celý



Prehistorické dobrodružstvo je určené pre majiteľov Move.

príbeh o záchrane sveta pred hnusným Negativitronom je sprevádzaný častými prestrihovými scénami, že je to jednoducho stará dobrá Malá veľká hra. Nič viac, nič menej.



Stále sa nemôže merať so žánrovými kolegami, pretože na fyzike závislý svet Sackboya nedokáže zaručiť identické chovanie pri skokoch na trampolíne, ako zareaguje postavička, keď bude plachtiť vzduchom ani kam dopadne, ak sa odrazíte z úplného konca plošinky. Chýba jej presnosť, precíznosť a podobne ako v jednotke, budete prichádzať o život čistou náhodou. Levely sú opäť rozdelené na tri vrstvy (pozadie, stred, popredie), našťastie už od vás nevyžadujú, aby ste medzi nimi tak často poskakovali. Prechody sú takmer zautomatizované, tak ako celá kampaň, ktorou prejdete ako nôž maslom.



Sada nástrojov editora sa rozšírila, je komplexnejšia i komplikovanejšia ako tento mikročip.



Ukážem ti, čo dokážem



Malí robotici vás prenasledujú na každom kroku a pomáhajú vám.

Približne v polovici LittleBigPlanet 2 odkrýva a ukazuje svoju pravú tvár kompletnou zmenou konzumácie levelov. Okrem toho, že sú teraz prepojené medzi sebou navzájom teleportami, tak v rámci jednej úrovne je možné vďaka novým nástrojom nielen kompletne zmeniť žáner – z plošinovky po nasadnutí na húsenicu sa zmení pohľad na top down a jazdíte s ňou v bludisku plnom ohňa – ale s power upmi a schopnosťou ovládať čo-



Hra sama importuje profil, DLC a získané materiály z predchodcu.

koľvek, čo má na sebe ovládací panel, sa mení aj základ celej hry. Rozvláčny rozbeh, kde noviniek zrátate na prstoch jednej ruky, zrazu otvára dvere do úplne iného sveta.

Media Molecule naplnili celú kampaň takou mierou kreativity, že sa čudujete, prečo ešte tie nápady nepretekajú cez okraj obrazovky. Prepáčite aj päthodinovú dĺžku a nízku obtiažnosť, kde teraz nepredstavujú výzvu ani nepriatelia aj vďaka faktu, že vás už dokážu prenasledovať a nekopírujú iba prednastavené cestičky. Všetky úrovne sa oplatí navštíviť viackrát, či už kvôli novým materiálom alebo s kamarátmi vo štvorici alebo kvôli kľúču, ktorý odomyká challenge. Tieto sú samé o sebe minihrami, po novom je možné o body súperiť nielen online, ale aj medzi sebou. A tak v jednej rozbíjate totem stláčaním správnych symbolov na gamepade v štýle Buzz Junior, v inej zase jazdíte na potkanoch s možnosťou meniť trate, v ďalšej sa zase obstreľujete v malej aréne a v inej po vzore Geometry Wars ničíte nepriateľov.

LittleBigPlanet 2 prekračuje hranice klasických editorov a stáva sa moderským nástrojom samej seba. Celá kampaň pripomína indie scénu, kde sa to s novými nápadmi a ich kreatívnym využívaním v hrách len tak hemží. Len na rozdiel od množstva malých hier, sú tie kratochvíle na jednom disku. A Media Molecule ich strieľa s takou kadenciou, že si ich nestihnete ani poriadne poláskať, využívanie tortometu na zaťaženie plošiniek, vystreľovanie kotvičky alebo hádzanie predmetov s Grabinatorom sa nestihne ani dostať pod kožu a už je nahradený vodotryskom, ktorým hasíte plošinky v plameňoch, zatiaľ čo druhý hráč po nich skáče a zbiera bublinky. Ovládanie skákajúceho zajaca bleskovo strieda ťava štvorhrbá, s ktorou ničíte nepriateľov a hneď v zápätí osedláte včelu a po vzore raketkovín kosíte bossa.

Príbehová kampaň spojená s cestovaním po zemeguli a asistovaniu najväčším architektom vysporiadať sa s úhlavným nepriateľom skončí skôr, než si stihnete všetky tie drobnosti užiť do sýta. Pričom vytváranie ciest pre kockatých Sackbotov, ktorí vás slepo nasledujú, by vydalo rovno na celý kontinent levelov. Biznis plán LittleBigPlanet 2 však leží niekde inde. V sekcii Extras spolu s hrou nájdete aj miniepizódu Prehistoric Moves určenú pre kooperatívne šialenstvo podporujúce Move a inštruktážne video v 13 jazykoch, ako si založiť PSN konto a ako pripojiť konzolu online.

Ukáž, čo dokážeš

Zámer autorov je tak trochu sebecký, pretože hra samotná predstavuje iba mimoriadne chutný a takmer nenapodobiteľný stavebný plán a ukážku toho, čo







ako sa nazdáte. Na povrch je LittleBigPlanet 2 zábavkou pre celé rodiny, ale je natoľko komplexná, že aj obyčajné rozpohybovanie primitívneho hranola polepeného nálepkami dá zabrať. Nie je nevyhnutné, aby ste sa podieľali na vytváraní levelov, ale keď už máte pripojenú konzolu online, môžete sťahovať tisícky levelov iných hráčov. Preto tá inštruktáž. Už počas beta testu boli vytvorené mimoriadne zaujímavé úrovne a aj z toho dôvodu je ťažké predvídať, aké výtvory sa objavia o týždeň, o mesiac.

všetko je možné, za podmienky, že sa naučíte šikovne narábať, objavíte limity editora a strávite v ňom enormné množstvo času skúšaním všetkého na všetko, vytvoriť zo stavebnice menom LittleBigPlanet 2. Pätdesiatka tutoriálov je informačne nabitá, ale ich podávanie sa míňa účinkom, sledovať video a pritom skúšať prepájať objekty vás nikam nedovedie. Vstup do editora teraz už nie je podmienený len fantáziou a chuťou niečo vytvoriť, ale aj prekonaním úvodného ostychu, čo ak váš výtvor nebude fungovať?

Večná hamletovská otázka "tvoriť alebo netvoriť" je možno zodpovedaná skôr,

Veteránov poteší, že LittleBigPlanet 2 po prvom spustení importuje všetok obsah predošlého dielu vrátane materiálov a celého profilu. V editore sa udialo niekoľko zmien, ktoré zefektívňujú kreatívny proces a nijako sa nepodpisujú na plnení merača objektov v leveli. Vďaka logike a programovaniu môžete teraz presnejšie rozanimovať aj rozhýbať objekty, mikročip zase pojme niekoľko príkazov (vlastností) naraz a taký Creatinator dokáže cez power-upy vystreľovať napríklad vybuchujúce kurence, nielen vodu, oheň a plazmu. Postavám je možné priradiť hlasy, dá sa skomponovať hudba aj zanechať skryté odkazy v komplikovaných mechanizmoch, ktoré vystavíte online pre ostatných.

Živšia áno, bláznivejšia áno, jednoduchšia nie

Nik netvrdí, že hopsačky musia zákonite fungovať na princípe skákania po hlavách nepriateľov, že hrdina musí cestovať zľava do prava a že v rámci jednej úrovne nie je možné zmeniť žáner. Pravidlá sa v LittleBigPlanet 2 menia podľa toho, ako ich diktuje tvorca. Media Molecule kalkuluje dopredu s jednou premennou – užívateľským obsahom, no nevie, ako sa k tomu postaví komunita a či nezačne chrliť len kópie už existujúcich hier, kým sa zjavia poriadne levely, mody, hry.

LittleBigPlanet 2 čerpá zo studnice indie, je bez hraníc, rúca predsudky a siaha na miesta, kam iné nedosiahnu, pričom má charakter typický pre vysokorozpočtový projekt, drží sa na uzde, snaží sa byť zrozumiteľnou a čo je najdôležitejšie, vyvoláva hlad po novom obsahu a do bodky plní motto Play, Create and Share. Môžete vykonávať všetky, alebo iba jednu činnosť, spokojnosť je zaručená.

Pavol Buday

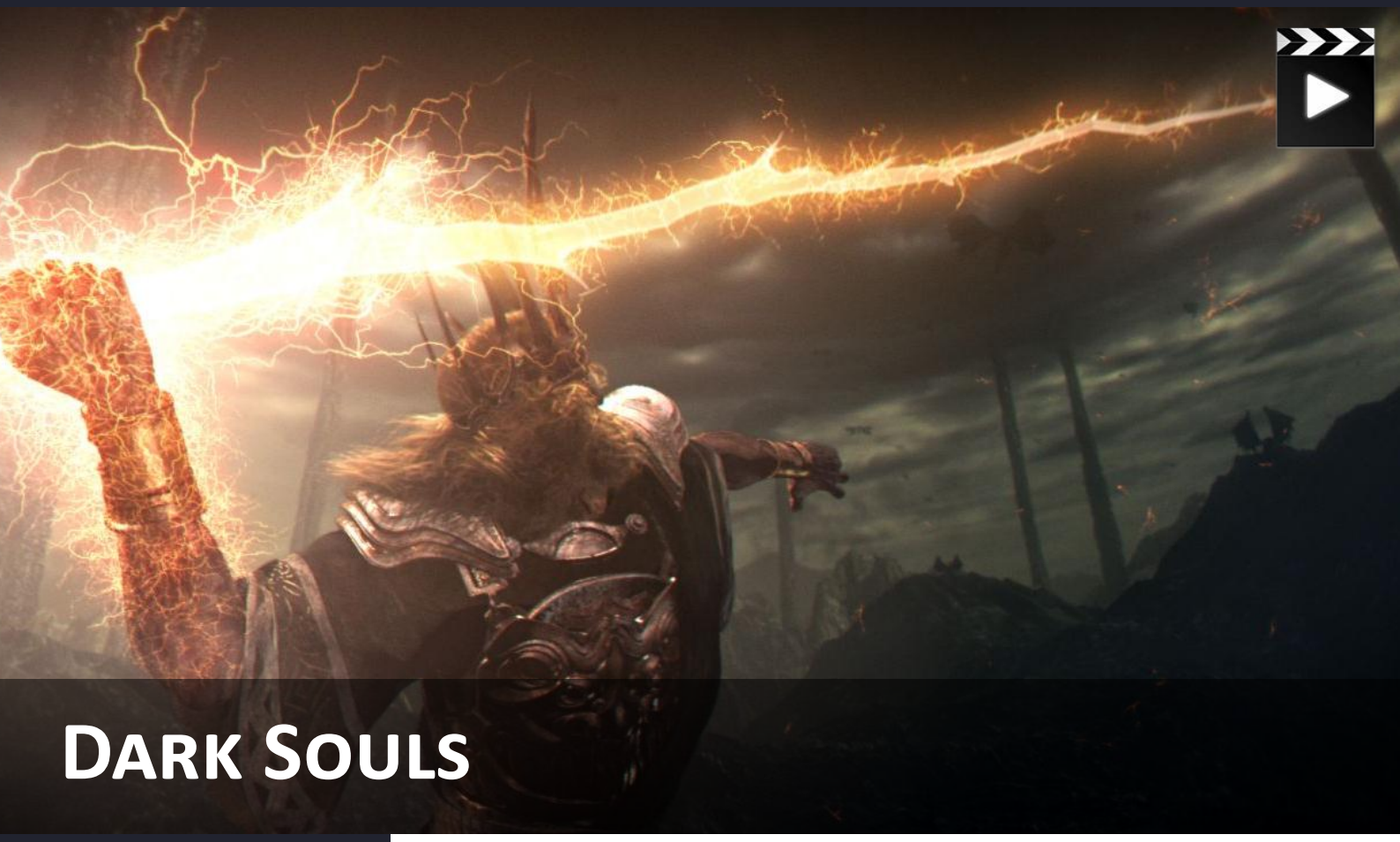


HODNOTENIE

+ roztomilá grafika, používanie reálnych materiálov a ich rozšírenie
+ mimoriadne silný potenciál editora
+ hry v hrách a mixovanie žánrov v rámci jedného levelu
+ co-op a znovuhrateľnosť
+ zaručený prísun nového obsahu
- tutorialy postrádajú potrebnú edukatívnosť
- krátka kampaň
- coop je pri plnom počte hráčov

9.0

Recenzia - Namco - RPG - PS3, Xbox360



Dark Souls

Plusy:

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

Mínusy:

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

9.0

Prichádza nová skúška skúseností, učenia sa a hráčskej cti. Pred dvomi rokmi sme mali možnosť prvý raz okúsiť rýchlu smrť pod mečom obyčajného nepriateľa vo svete Nexus, pekelne temnom a nesmierne náročnom na vandrovanie. Demon's Souls na PS3 ukázal, že Japonci nezabudli robiť poriadne hry, aj keď pri tejto vystrelila latka náročnosti riadne vysoko.

Teraz nadišla nová výzva. Po prvý raz na dva systémy naraz (PS3 a X360), od rovnakých tvorcov ako minule (no kvôli licencii) s iným názvom. Vyžmýkať z vás neskutočné emócie. Strach zo smrti, ktorá určite príde. Pocit frustrácie, keď sa pätnásty raz blížite k rovnakému nepriateľovi a asi vás znova zahluší dvomi ranami. Pocit objavovania niečoho nového, lebo otvorený svet dáva toľko možností. A raz za čas príde aj pocit víťazstva, že sa vám podarilo poraziť nepriateľa, čo sa možno o 10 minút objaví na rovnakom mieste. Dark Souls píše vlastný príbeh – o víťazstvách aj častých porážkach trúfalého hráča. Na pozadí sa síce odohrá intro a letmý dej o boji proti štyrom démonom, ale v skutočnosti je démon jediný: vaša slabosť. Ale veď JRPG má mať poriadny dej o dobre a zle, tak kde je? Je tu, úplne vnútri. Je to boj originality proti zlým hrám tam vonku a je to dôkaz, že ho nevybojuje každý. Vlastne, na koniec hry sa pozrie málokto. Ale to nie je chyba. Naštartujte hru a čaká vás prívetivý úvod, kde si pekne modelujete a cibríte svoju postavu. Dáte jej želaný výzor, obdaríte ju menom a vlastnosťami, vyberiete si povolanie. Môže byť bojovník či mág, ale táto voľba poteší skôr tradicionalistov. V boji sa ukáže skôr boj meča proti sekere, lebo niektoré súboje si priamo od vás rinčanie železa pýtajú, hoci ste dovtedy možno kúzlili na diaľku. Výber povolania a pestovanie vlastností je fajn, ale v tejto hre platia predsa len iné pravidlá.

Takže kedy prvý raz zomriete? Skoro, veru skoro. Tutoriál je k vám ešte zhovievavý, vysvetlí základné ovládanie pohybu, boja či zameriavanie. Keď padne prvých pár zom-



bies a myslíte si, že ste pripravení, s rachotom prihrmí prvá ozruta. Kým sa stihnete obzrieť, dostanete prvé rany a je po vás. Je to tam, moja prvá smrť sa datuje na 7 minút. A tu začína tradičná metóda pokus-omyl. Reštart, návrat k miestu s ozrutou a zistenie, že bojovať sa s ňou neoplatí hneď, treba prefrčať okolo a naľavo čaká východ a cesta k iným častiam levelu. Veď ozruta počká a sily si zmeriate.

Po necelej hodinke sa dostávate do sveta Lordran. Je inak štruktúrovaný ako minule, namiesto prepojeného systému s centrálnym levelom má charakter otvoreného sveta, z ktorého rozličnými cestami putujete za nepriateľmi. Zvýšila sa predovšetkým jeho variabilita, stredoveký rys ostáva v platnosti, ale lokalita veľkého zámku či podzemných šácht je obohatená o kanály, bažiny a aj zabudnuté mestá, katakomby, jaskyne či stratené tunely. Systém otvoreného sveta má dopad najmä na (znovu)hrateľnosť. Cesta naprieč určitým setom miest nie je jediná a nabudúce môže byť odlišná. To len podporuje snahu objavovať všetky končiny a ospravedlní aj vracanie sa späť. Každá lokalita má navyše vizuálne špecifický charakter a svet je pestrejší oproti Demon's Souls.

Svet Dark Souls je však skúpy na slovo, strohý na dej a sústredí sa len na základné mechanizmy. Akoby ignoroval bohatosť RPG a oholil ho na kosť. Vo svete sú NPC postavy, ale veľa nepovedia. Nehľadajte mapu, zoznam questov, nenájdete ich. V hre leží kopa predmetov, ale niektoré majú slabý efekt. Učíte sa mnohé kúzla, ale pri súboji s bossmi aj mág siahne po meči, lebo ho hra prinúti. Hráč nájde veľa možností ako bojovať, ale súbojový systém je len jeden a ten si žiada jasnú obeť.

Myslím, že po Demon's Souls i prvej časti recenzie je zrejmé, že Dark Souls nie je žiadne Diablo, kde sa nepriatelia kosia na tisíce a loot je na prvom mieste. Naopak, akčná RPG z pohľadu tretej osoby nevyžaduje od vás odriekanie tlačidiel na gamepade a zabudnite na rôzne kombá. Môžete si vylepšovať zbrane, postavu, nájsť predmety, ale zabudnite na typický grinding, že ak budete trénovať 10 hodín navyše, ľahšie sa bude bojovať s bossom. Nie, zabrať vám dá obyčajný výber bežných kostlivcov. A kto sa náhodou prebojuje k šéfovi, stačí ho uvidieť a zomrieť.

Bojový systém nie je frenetický, skôr chladnokrvne jednoduchý a predsa zábavný. Pár prvkov si zapamätáte rýchlo – ľahký, ťažký a protiútok. Blokovanie či bránenie. To stačí. Presný timing je nevyhnutný pri každom monštre, čo vás chce zabiť. Tempo súbojov nie je príliš vysoké, to iba tempo straty životov. Nebudem klamať, budete (zase) zomierať a bude to často. Úprimne, polovicu času som strávil aj ja v polomŕtvom stave a nie medzi živými.



Opäť platí, že keď ste nažive a prídete o život, stratíte duše, ktoré sa snažíte zbierať a investovať do ďalších vlastností. Duše sú mena v hre a platia na všetko – motiváciu hrať, využitie na vývoj postavy, zvyšovanie jej levelu, zlepšovanie predmetov. Keď zomriete, môžete sa ako duch po ne vrátiť, ale hrozí, že ak ožijete a opäť vám nepriateľ siahne na život, tak už o ne prídete navždy. O slovo sa rýchlo hlási aj taktická zložka, má význam duše šetriť, keď je tu toľké riziko straty? Okrem duší sa zbiera aj tzv. Humanity, ktorá padá z bossov či predmetov, možno ju ľahko stratiť a môže vám dať extra fľašky či možnosť žiadať iných hráčov o pomoc (viď. on-line časť).

O hlavu vás chce pripraviť celá plejáda oponentov. Začína to kostlivcami i obyčajnými mumákmi zo sveta mŕtvych, psy, démoni, rytieri, obri, duchovia či gigantické kreatúry. A to sú obyčajné typy, pri bossoch sa stretnete s niekoľkými drakmi, dvojicou gargoylov, obrovským vlkom a ešte nečakane aj s veľkým motýľom, absolútne krásnym a smrtonosným stvorením.

Veľký svet priamo láka mať aj rozličné skratky a postup hrou zachraňujú aj checkpointy: ohníky. Ale ich použitie je zradné. Po príchode k nim sa môžete zregenerovať, opraviť, naplniť fľašky so zdravím a zároveň... sa respawnujú všetci zabití nepriatelia okrem bossov. Šokujúci moment zistenia, že checkpoint nie je spása iba pre mňa, ale kruto pre každého moba, čo som zabil cestou k ohníku je nezabudnuteľný. Treba sa s ním zmieriť a dobre si uvážiť, kedy sa liečiť a kedy nie. Aj keď niekedy je to nutnosť, najmä keď vás nepriateľ začaruje hnusným glyphom, po ktorom sa vám nafúkne hlava a zvlášť nepríjemná je kliatba žaby, po ktorej sa ukazovateľ zúži na polovicu. Pascí na znepríjemnenie života je v hre tona – ak vás nezabije nepriateľ, občas sa pokúsi okolie.







V tomto nehostinnom svete preto nie je najlepšie putovať sám, ale celkom vhod padne on-line mód, kedy sa váš svet prekrýva s herným svetom iných hráčov. Vzájomne sa vidíte ako duchovia, môžete sa pozabíjať (ale samotní autori povzbudzujú k opaku) a dokonca si pomôcť. Naposledy som helfol jednému hráčovi ako fantóm a išli sme skoliť minotaura. Obaja sme veľa získali, lebo vo dvojici sa nám ho podarilo zdolať asi na siedmy raz. Ale podarilo. Sám by som sa s ním trápil dodnes a kolega tiež. Neviem, kto to bol. Skrátka iný hrdina. Pri absencii voice chatu či iných moderných vychytávok sa totiž Dark Souls vo svojom štýle sústredí výlučne na hru a hrateľnosť aj v multiplayeri. A mne sa to celkom pozdáva, aj keď je to poloanonymný postup s niekým, o kom vlastne nič neviete. No boli ste tam spolu.

Audiovizuálna stránka je na súčasné pomery solídna. Grafika je kvalitnejšia (a najmä pestrejšia) ako pri predchodcovi a nemožno jej veľa vyčítať s výnimkou občas padajúceho frameratu, ktorý sa objaví pri väčšej presile. Náramne atmosférické sú však zvukové efekty – meče rinčia, beštie chrčia, v diaľke dunia bubny alebo sa na vás vrhá boss a ručí celá obývačka. Výborne!

Je krásne sledovať, ako svet Dark Souls funguje. Je rozmanitý, má nádherne lokality, obrovské množstvo druhov nepriateľov, možno po ňom nelineárne putovať. Ovládanie je jednoduché, len občas sa ťažšie zamerajú oponenti. Grafika a hudba sú účinné a malebné tak, aby zvýraznili vaše spomienky na tento neľútostný svet a nezabudnuteľný zážitok. Strávite tu desiatky hodín hry a asi neuvidíte jej koniec. Alebo sa tam dostanete a zistíte, že môžete niekoľko ráz dať New Game+. To je už veľa aj pre najtvrdšie nátury. Alebo je to výzva tak na rok vopred... Prijmete ju? Od čias Devil May Cry a Ninja Gaiden Sigma už dlho nepadlo toľko gamepadov a nervov za obeť ako tu.

Michal Korec





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





KILLZONE 3

FINISH THE FIGHT

Synovia a dcéry Helghanu, kde začať? Všetko, čo ste počuli o **Killzone 3**, je pravda. Niektorí tvrdia, že prešli kampaňou ako nôž maslom, nám to trvalo na druhý pokus necelé štyri hodiny. Všetci sa zhodujú na tom, že príbeh za veľa nestojí, ale prečo hľadať vo vojenskej hre, kde o nič iné ako o dráždenie heroického ega, komplikované zvraty a obhajovanie na hlavu postavených činov dvojice hrdinov? Veď im preboha zakázali hrešiť! Možno ste počuli o Move a 3D podpore. Je tam toho, nové technológie potrebuje Sony odprezentovať, ale nemohlo byť vsadené na lepšieho plnokrvníka. Poznáte to, veľa filmov je v 3D, ale iba jeden je Avatar. Dochádza? Killzone 3 je tým herným Avatarom.

Tam, kde je Killzone, tam je vojna

Guerrilla Games na hlasy kritizujúce fádnosť prostredí a použitú farebnú paletu predchodcu opovedali mimoriadne prehnanou pestrosťou. Každá z desiatich úrovní je iná od tej predošlej a tempo prechodu z jednej do druhej je tak vysoké, že nestihnete spočítať svetieľkujúce mimozemské kvety a už vám šľahá do tváre arktický vietor a o pár momentov neskôr sedíte exoskeletone a čistíte mesto od hliadok pre bezpečný presun jednotiek ISA. Temná ťažoba vojny a smrti, ktorá visela neustále vo vzduchu, je utlačená do úzadia akčnejšími a výbušnejšími scénami. V prílišnej variabilite prostredí sa odráža snaha vyrovnať sa najpredávanejšej, veď vy viete ktorej série.

Na malej rozlohe sa rozhoduje o výsledku konfliktu, pričom sa nehladí na nelogickosti. Z ISA sa stali hlupáci a v istých momentoch držíte palec Helghastom. Hrdinovia sa nachádzajú v situáciách, kde stačí povedať veliteľovi „F*ck you," Sev vynadá Ricovi a sám sa vydá zničiť obrovského pavúkobota MAWLR, pre ktorého celá tanková divízia predstavuje laskominu. Kapitán Narville nestačí štekať rozkazy, to vy už ale dirigujete vlastný ohňostroj. Pre človeka neznalého predchádzajúcich udalostí je veľmi ťažké nájsť spojenie s postavami alebo mať pre nich zľutovania. Ich konanie je podmienené rozbehnutým tempom a tak trochu nutnosťou uzatvoriť konflikt a krátkej stopáži prispôsobiť aj zrýchlené rozprávanie a ignorovanie miest, ktoré by zapadli do zvolenej schémy - častého ovládania stacionárnych zbraní.

Na opačnej strane barikády sa po smrti Visariho chystá k puču, paradoxne tých pár scén a ostrá výmena názorov je protipólom k bezhlavému konaniu ISA. Guerrilla si Helghastov hýčka a to aj výberom hercov, ktorí postavám prepožičali nesmiernu charizmu a dostatočnú vojenskú autoritu. Odhliadnuc od pletiek starých veteránov je kampaň veľkolepejšia, zachovala si surovú náturu a aj napriek živšej palete farieb sa umiera často aj vďaka zmenám správania AI, ktorá sa po





Počas kampane ste ako na horskej dráhe, zastaví sa až na konci.

každom reštarte snaží zaujať iné rozostavenie nepriateľov a mení ich pozície. Táto taktika sa dá prečítať, ale nikdy si nie ste istí, či tam náhodou ešte niekto nie je. Skrývanie sa za prekážky je preto na vysokých obtiažnostiach nevyhnutné, i keď sa hra nebráni ani rush technikám zakončeným mimoriadne brutálnymi dokončovačkami ako zakrútenie noža zarazeného cez očnú bulvu do lebky Helghasta.

Partizáni počujú každé slovo

Killzone 3 je otvorenejší širšiemu publiku, hranie aj na obtiažnosti Veteran (Hard) je zjednodušené častými debnami s muníciou a tretím slotom pre zbraň, kam patria všetky tie ťažké kalibre ako raketomet, rotačák, kolíkomet alebo neskutočný experimentálny rozprašovač tiel Arc Projector, ktorý nahrádza účinný elektromet z Killzone 2. Nepriateľov v zelenom oblaku nechá vypariť za sprievodu implózie, inými slovami roztrhá každého ako žabu. Naraz môžete niesť tri zbrane, odpadá starosť s presným mierením a strach z nedostatku munície sa objaví iba v momente, kedy dostanete do rúk WASP, raketomet chrĺiaci výbušné granáty s vysokou kadenciou.

V arzenáli narazíte aj na trojhľavňový revolver s neuveriteľným spätným rázom, staré klasiky boli inovované, útočné automaty majú nové hladáčiky, puška ďalekohľad a u sniperky už nie je nutné držať DualShock 3 v pokoji, aby ste presne zamerali. So zbraňami súvisí aj upravená ovládacia schéma, ktorá prešla radikálnymi zmenami. Odozva je kratšia, ovládanie presnejšie, nepôsobí vôbec ťažkopádne aj pri kladení dôrazu na pocit z držania zbrane. Zabudnite na to, že ak zoskočíte na zem alebo naopak preskakujete prekážku, že môžete zároveň





ISA berie nohy na plecia, nepriateľ tasí tie najsilnejšie zbrane.



aj páliť. Postava je na malý moment zraniteľná, pretože rukami udržuje balans. Tento realistický komponent sa podpisuje pod najvernejšie spracovaný pohyb a narábanie so zbraňami z pohľadu vlastných očí.

Guerrilla Games novú ovládaciu schému do bodky zužitkovali v multiplayeri, kde bol ubraný maximálny počet hráčov z pôvodných 32 na 24 a 16 podľa módu. Z Killzone 2 bol kompletne prenesený bezo zmien základ v podobe dynamicky sa meniacich misií v móde Warzone. V časovo obmedzených kolách sa v náhodnom poradí striedajú DM, Assassination, Capture & Hold, Capture & Retrieve a pod. Obe strany si vyskúšajú, aké to je poľovať na cieľ, hľadať propagandistické vysielače a doniesť ich na nepriateľské územie alebo brániť strategické miesta pred detonovaním, ktoré v skutočnosti naozaj vybuchnú a vybrané miesta na mapách sa stanú nepoužiteľnými.

Menej náročný na tímový spoluprácu, zároveň nevhodný na rozcvičku kvôli krátkej životnosti, je Guerrilla Warfare. Ide o Team Deathmatch, ktorý sa hrá prevažne na malých, kompaktnejších mapách, za zmienku stoja tuneli v džungli alebo ulice s námestím v rozpadnutom meste, kde sa uživia aj stacionárne guľomety či sniperky. Mapy pre Warzone aj Guerrilla Warfare sú výborne vybalansované a všetky nesú spoločné znaky, majú komplikovanú architektúru, na ktorú si za ISA aj Helghastov musíte zvykať. Hneď na začiatku si nevšimnete pletiva namiesto podlahy, cez ktoré sa dá prísť o život alebo rafinovane poukladané visuté chodníky so schodmi. Miest na pokojné oddychovanie nenájdete, k bezpečnému úkrytu vedú vždy viaceré cesty. Na všetkých mapách bez ohľadu sa vytvárajú úzke hrdlá, kde sa zomiera najčastejšie a poskytujú aj priestor pre využívanie prevýšení či výhod poschodových budov.

Operácia Helghan

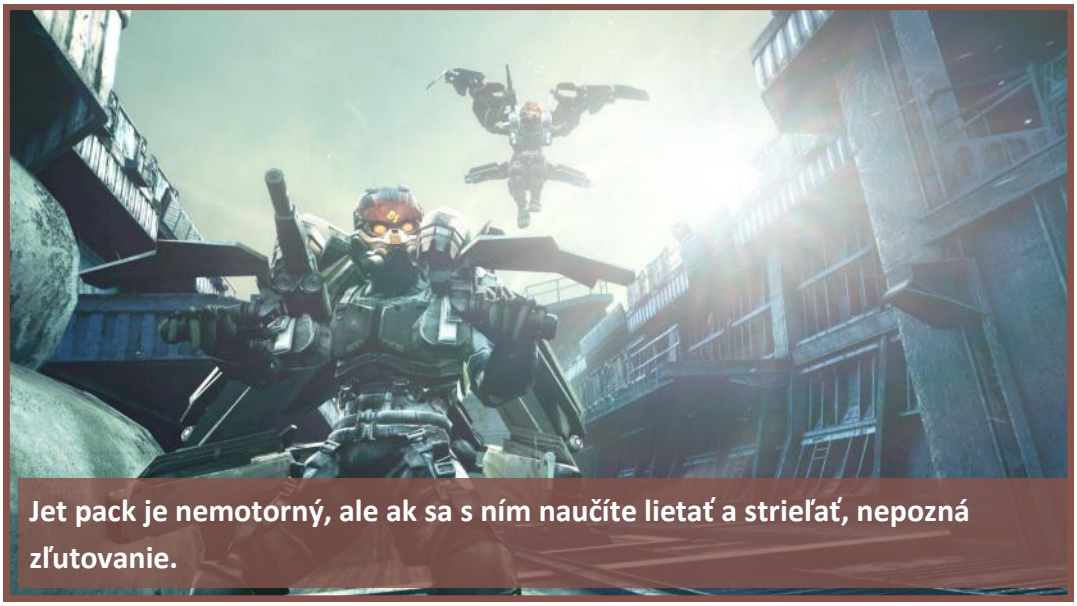
Každá mapa je unikátna svojim podnebím aj farebnou paletou, rozložením strategických miest aj otvorených priestranstiev. Do pamäte sa vryje mapa s pokrivenou perspektívou, ktorá vás núti otáčať hlavu a vyrovnávať nerovnosti horizontu spôsobené explóziou. Jednoznačne najlepším módom v ponuke multiplayeru je Operations. Je ho možné hrať na trojici máp, ale tento nedostatok vyvažujú úlohy a dynamický presun bojovej fronty po ich splnení. ISA v Operations útočí na pozície Helghastov, ktorí sa snažia brániť v položení bômb, otvorení mostov a ciest. Tieto drobné úlohy kulminujú v jeden veľký cieľ, ktorým je odcudzenie tankera, osedlanie pavúkobota MAWLR či strhnutie priehrady.

Tímová spolupráca je nevyhnutná, rovnako aj dokonalá znalosť zákutí máp. O výsledku bitku rozhodujú aj sekundy a priebeh je aj v poslednom momente otočiť vo váš prospech. Ak by sme mali vybrať jednu operáciu, bol by to únos tankera, ktorý začína extrakciou batérií v snehovej búrke. Nízka viditeľnosť spôsobuje, že na krátku chvíľu neviete, či silueta vojaka patrí spojencovi alebo nepriateľovi, zvírený sneh totiž robí neviditeľným aj nick nad hlavou. Čo robí multiplayer mimoriadne návykovou záležitosťou je systém získavania skúsenostných bodov, ich utrácanie za perky a prekopanie povolaní.

S každou novou hodnosťou získate body na odomknutie vybavenia, zbraní alebo schopnosti, medzi ktoré patrí označovanie nepriateľov, oživovacia drona, schopnosť privolať leteckú podporu, kladenie veží, neviditeľnosť alebo kradnutie podobizne nepriateľa. Každé povolanie disponuje unikátnymi schopnosťami a k nim je ušitý aj arzenál, kde nájdete aj tlmené zbrane. Modifikovaním a výberom výzbroje sa tak na bojisku môže ocitnúť medik s útočnou puškou s tlmičom, tichými krokmi a dronou, ktorá ho po smrti opätovne postaví na nohy. Diverzifikovanosťou classov sa eliminoval jedno preferované povolanie a s prísunom nových bodov ste nútení (aj vlastnou zvedavosťou) skúšať a prispôsobovať voľby aktuálnej situácii na bojisku. Vaše konanie je potom aj odmeňované jednorazo-



vými medailami ako rýchlejšie mierenie, bleskové prebíjanie, zvýšený damage, dvojnásobné body a pod. Prepojenie na oficiálnu stránku so sledovaním progresu je samozrejmosťou, jediná škoda, že sa zápasy už nenahrávajú a nie je ich možné spätne sledovať.



Jet pack je nemotorný, ale ak sa s ním naučíte lietať a strieľať, nepozná zľutovanie.

Tretí rozmer

Killzone 3 po technologickej stránke predčí predchodcu a nielen to, je rovnako dôležitý ako pred dvoma rokmi Uncharted 2. Naughty Dog a Guerrilla Games súperia o technologickú dominanciu na domovskej platforme, priznal nám kedysi priateľskú rivalitu Ajran Brussee. Že hra počíta s tretím rozmerom, je jasné od prvých momentov, kedy si podáte ruky s veliteľom, bozkáte ruku dcére a do ksichtu vám zaostrí objektív kamery. 3D posúva zážitok z hrania na úplne novú úroveň. Plasticita a rozoznávanie vzdialených nepriateľov od inak obyčajných červených svietiel je nič v porovnaní s množstvom a úrovňou detailov, ktoré vás vťahujú do diania na obrazovke.

Lasery sniperov rozrezávajú smerom von zariadenie bytu, môžete vidieť do tubusu ďalekohľadu, keď nesiete zbraň a svieti doň svetlo, na paneloch je badateľná forma, ktorá ich odliala, z betónu jedným okom zrátate pokrivené pahýle železnej konštrukcie a rýchlejším odhadom vzdialenosti si dovolíte aj viac riskovať. V prestrihových scénach sa zase pracuje s viacnásobnou úrovňou hĺbky obrazu, vy si pohľadom určujete, či chcete vidieť ostro postavy v popredí alebo objekty za nimi. Holografické projekcie, displeje monitorov, na HUDoch vidíte každučké jedno písmeno, v debnách sa môžete granátov a zásobníkov dotknúť, pohľadom cez sklenené podlahy viete presne identifikovať, čo je za odrazom, aká je veľká miestnosť, čo v spojení s priestorovým ozvučením vytvára mimoriadne sugestívnu audiovizuálnu žranicu.

Netradičný mix známych zvukov a ruchov vytvára nehostinné prostredie, ktoré je zároveň zvláštnym spôsobom známe. DTS formát hurónskemu zvukovému prejavu dodáva potrebnú dravosť a nespútanú surovosť. Výbuchy, explózie, ale aj streľba vysielajú jasný signál, že ak budete v ich blízkosti, prídete o život.

Navonok Killzone 3 nepôsobí zásadne, po kreatívnej stránke sa dokončuje to, čo sa začalo pred dvomi rokmi, investícia do stroja tikajúceho v pozadí sa vyplatila. Má na svedomí úplne nový zážitok z hrania. Výsledkom je síce kampaň s kolísajúcou príbehovou zložkou a kooperatívnym módom iba v splitscreene avšak s precíznym ovládaním, nekompromisným 3D, skvelým audiovizuálnym prejavom s charakterom letného blockbusteru a silne návykovým multiplayerom, ktorý momentálne nemá na PS3 konkurenta.

Killzone 3 bol testovaný na 3DTV Bravia 40LX900. Ďakujeme spoločnosti Sony za zápožičku.

Pavol Buday

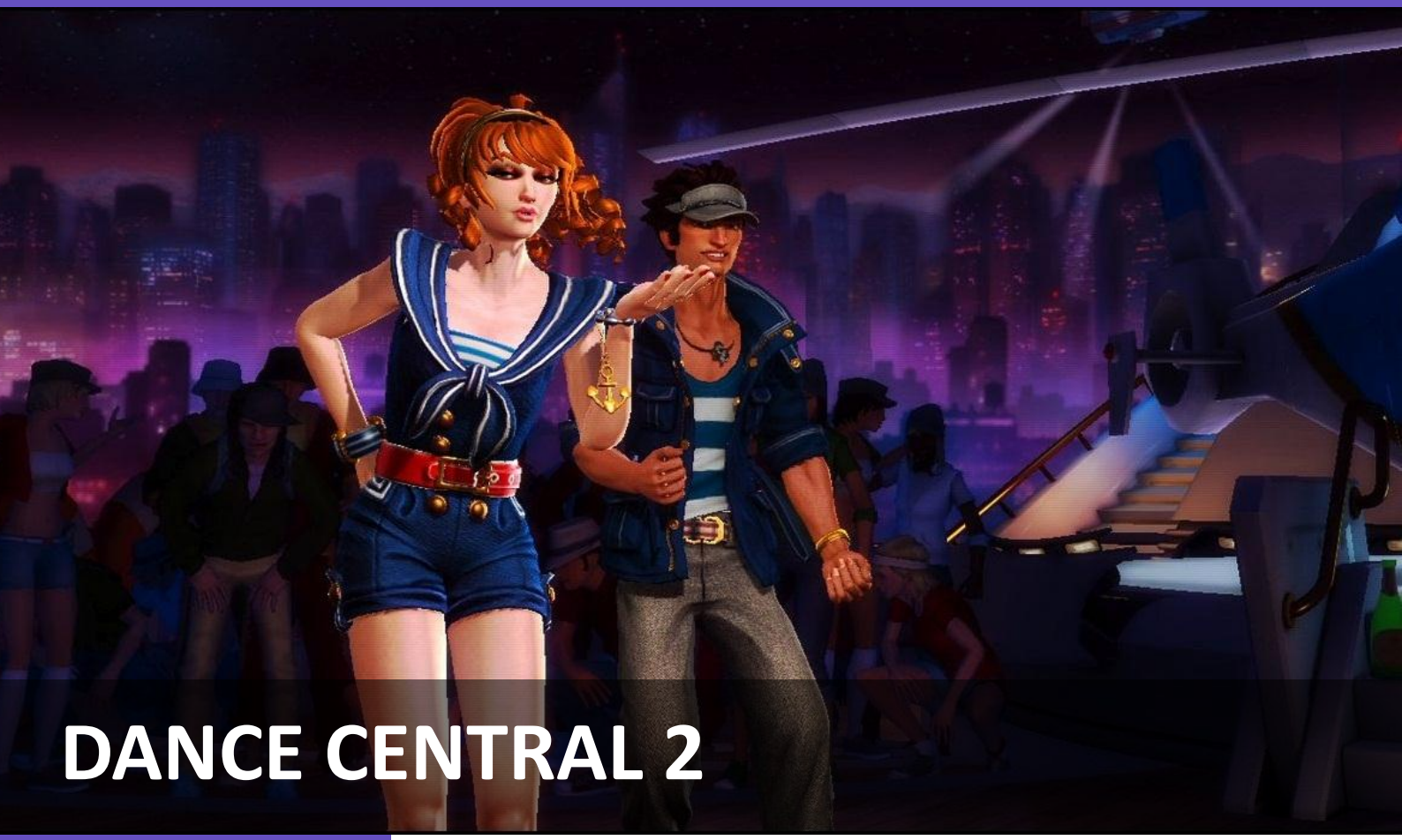


HODNOTENIE

+ vyladené ovládanie
+ pohlcujúci pocit z FPS pohľadu
+ fenomenálna podpora 3D
+ intenzita a variabilita kampane
+ multiplayer
+ zvuková kulisa
+ co-op (Splitscreen)
- co-op iba offline
- krátka kampaň
- neznalí sa stratia v udalostiach

9.0

Recenzia - Microsoft - Party - Xbox360 - Kinect



DANCE CENTRAL 2

Plusy:

+ výborné ovládanie menu i tanca
+ ešte viac pohybov
+ lepší tréning, postupné učenie
+ viac obtiažností, lepšia gradácia
+ kvalitný tracklist
+ fitness módy a príbehový Crew Challenge
+ tanec vo dvojici súčasne, dance battle i co-op

Mínusy:

- „len“ 44 piesní
- krátke

9.0

Vitajte, prvotriedni tanečníci! Dali ste už všetky zostavy na najťažšej obtiažnosti Dance Central, stiahli všetky DLC a stále hľadáte nové výzvy? Michael Jackson bol slabý odvar a Just Dance 3 je fajn pre párty hráčov, no možnosti Kinectu a jemných pohybov nevyužíva na sto percent? Iste, nové výzvy sa rýchlo nájdu – a teraz je nový kráľ žánru Dance Central 2. Vlani o tomto čase sme videli killer-titul pre Kinect a s ročným odstupom treba uznať, že pre periférium urobil veľa. Tak čo teraz, ak nechcete iba zobrať 40 songov z albumov a vydať datadisk? Jemne vylepšiť, posilniť hru dvoch tanečníkov a zabojovať s väčším súpermi.

Keď hovorím o tanečných hrách, v Dance Central sa cítim akosi najviac „doma". Po roku a oboch hrách mi imponuje menu, ovládanie, štýl, presnosť i učenie nových ťahov. Kedysi to bola krásna sonda a objavovanie, dnes je to už silný zvyk a vypisovanie, čo všetko funguje a čo sa skvalitnilo.

Ovládanie cez Kinect je famózne. Gestá v štýle Minority Report fungujú dokonale. Zlepšili sa aj v tme či šere, hoci aj minimálne zažatá lampa v rohu miestnosti Kinectu pomôže. Menu je rýchle, prehľadné a okamžite si nájdete nové módy a objavíte staré. Pohyb pravej ruky smerom doľava je najlepší systém potvrdzovania a ľavá ruka smerom vpravo zase funguje ako funkcia Späť. A keď si myslíte, že niet čo zlepšovať, dáte si prvý tréning Break It Down a nájdete ešte lepšie ovládanie hlasom. Je to tak. V základnom menu fungovalo aj minule, no teraz sa hlasom plne ovláda celý tréning. Chcete si skladbu spomaliť? Povedzte to. Chcete ju opäť zrýchliť? Stačí pár slov. Tréning sa dá rozdrobiť na drobné ťahy a opakovať ich dookola, aby ste odhalili, čo ešte neviete – pohyb kolena, rýchlosť gesta či zápästia, Dance Central 2 vás učí ešte presnejšie. A dokonca si môžete natočiť video samého seba z tréningu a porovnať so simulovanou postavičkou a vidieť rozdiely.

Pustite si prvý song, oblaží vás prehľadný interface. Štylizované prostredia i tanečníci dokresľujú neodmysliteľný cool kolorit celej hry. Tancuje sa v kruhu, hlučných skupinkách či „on da street", kam patríte. V strede je jedna zo série známych postáv, ktorá predvádza čo tancovať; pravá línia obrazovky ukazuje aktuálny i nasledujúci pohyb, ktorý treba zopakovať. Jednoduché a účinné. Nad pohybmi vidíte rastúci počet bodov (ide až do miliónov) a naľavo štýlový magič, ktorý dáva

počet hviezdičiek. Maximum je päť: dosiahnuť ich si vyžaduje tréning, znalosť skladby i fyzičku.

A tance sú bohatšie, postupne objavíte nové ťahy, ktoré z vás vyžmýkajú ešte viac pozornosti aj krútenia v bokoch, ohýbanie kolien a riadne vrtenie zadkom, najmä keď dôjdete na Rihannu či speváčky, ktoré sa s choreografiou nemaznali. Viac ťahov rovná sa viac zábavy, väčšiu variabilitu a tá sa v celkovom súčte počíta. Pritom na nové ťahy už narazíte aj na ľahších pesničkách, netreba ísť hneď na tri hviezdičky a viac. Dance Central 2 pôsobí ako nová výzva aj pre znalcov. Neznamená to okamžite celkovo vyššiu obtiažnosť hry, skôr lepšie rozpätie a viac možností na oboch koncoch. Napríklad aj výber songov teraz ráta s obtiažnosťou na siedmich dielikoch namiesto piatich.

Boj o každý dielik ilustruje naháňačka za prvými piatimi hviezdičkami na strednej obtiažnosti. Nepreháňam, ak poviem, že zdanlivo jednoduchú skladbu Turn Me On od Kevina Lyttlea som absolvoval 17x a skončil tak, že štyri hviezdičky boli zaplnené a poslednej chýbal posledný dielik, čo znamená možno jeden-dva pohyby. Čo teraz? Ako na to? Po 17 razoch (o jednej v noci) som sa vrátil do tréningu a preskúmal ťahy. Zistenie bolo jednoduché, ľahučký pohyb odtlačenia rukami smerom vpred som nemal dosť razantný, body išli, ale bol hodnotený ako dobrý, no nie bezchybný. Nacvičil som odtláčanie, vrátil sa do skladby a na druhý raz padol plný počet. Toto je ukážka sofistikovanej, náročnej, no nesmierne zábavnej stránky Dance Central 2.
Tracklist so 44 skladbami jasne favorizuje hudbu z minulej dekády (2000 až 2009), kde patrí až 60% skladieb. Missy Elliott s Get Ur Freak On, La Roux – Bulletproof, BoB – Nothin on You či Britney Spears – Toxic. A našinci z Európy si určite zaskáču na O-Zone – Dragostea Din Tei. Solídne vyznieva aj súčasná hudba – 8 skladieb na čele s Lady Gaga či dvomi Pitbullmi. Osobne však favorizujem šesticu skladieb z 90. rokov: Haddaway – What Is Love je nakladačka, ako sa patrí. Z eighties dorazili štyri songy a zo 70. rokov akurát jedna Donna Summer. Celkový zoznam nie je taký vyrovnaný ako pri Just Dance 3 s vyrovnanejším pomerom, ale pokiaľ ide o tanečnú stránku a prevedenie choreografií... Tá variabilita a tie možnosti sú rozhodne špičkové.

Harmonix sa pozreli na moju jedinú výčitku z minulého dielu a napravili ju. Dance Central 2 už nemá iba tréning, tanečný mód a trošku fitnesu, ale viac módov. Už sólo hra stojí za pozornosť. Crew Challenge supluje príbeh o tanečníkovi, čo sa postupne postaví tanečným zostavám v postupnom trackliste a snaží sa dopracovať k tajomnému tanečníkovi. Získať reputáciu cez systém stanovených úloh a songov je veľká motivácia a máte regulárny pocit, že sa štveráte v rebríčku vyššie. Má to zmysel, nielen meniť ľahšiu skladbu za ťažšiu v bežnom zozname. Veľký rešpekt si samozrejme uťahuje z celkovej štylizácie, ani príbeh sa neberie príliš vážne. Ako sólo hráč si určite môžete užiť aj fitnes mód, kde čakajú naordinované cvičenia na určitý set pesničiek. Vhodne odstupňované kategórie dajú zabrať – rýchla 10-minútovka alebo aj dobrý 50-minútovy polmaratónik, ale ten neskúšajte hneď pri prvom hraní, až keď sa s hrou trochu zžijete.

Najväčšou novinkou je však tancovanie v dvojici a to je fantastická inovácia, ktorá vybičuje vaše obývačkové súboje na nevídanú úroveň. Naposledy sa u mňa takto súperilo s mikrofónmi pri prvej SingStar v roku 2004. Upracte gauč, namerajte dva a pol metra a môžete si vybrať. Tanečníci pre frajerky najprv vyberajú opatrne kooperatívny mód, kde absolvujú pár pesničiek spoločne, ale to je iba začiatok. Dance battle – tanečný súboj je pravé korenie. Niektorí nahrabú veľa bodov v tej známej individuálnej disciplíne, iní zase ocenia nový Free-4-All mód, kde sú na obrazovke dané vopred určité pohyby a vyhrá hráč, ktorému sa ich podarí správne odtancovať všetky ako prvému. Tento súboj vo voľnej disciplíne je neuveriteľný, lebo v obývačke sa strhá mela, kde každý chce odtancovať to svoje a vtipne to pôsobí na okolie, čo vidí len urputne pohybujúce sa telá v tanci.

Dance Central 2 je štýlová, celkom náročná i na párty vítaná hra, ktorá robí všetko čo má veľmi dobre a v súčasnosti využíva Kinect najlepšie. Po roku sme tam, kde sme boli – Dance Central 2 prišiel, aby odsunul konkurenciu na bok, pridal pár skutočne výborných noviniek a je na čele.

PS – Tanečný vrchol je dať si Dance Central 2 namiesto rozcvičky. Na ťažších leveloch či fitnes dáva zabrať aj o ôsmej ráno. Akurát ho treba potom vedieť vypnúť a odísť.

Michal Korec





Recenzia - Bethesda - RPG - PC, PS3, Xbox360



Saints Row The Third

Plusy:

Plusy:
+ zábavné misie
+ rozmanité vozidlá a zbrane
+ rozsiahla ponuka vedľajších činnosti
+ modifikácie a upgrady prakticky všetkého

Mínusy:

- stále rovnaký, ostrovný štýl mesta
- objavovanie sa vozidiel pár desiatok metrov pred vami

9.0

Volition na jar narýchlo dokončilo posledný titul upadajúcej Red Faction série, aby sa konečne mohlo plne venovať Saints Row The Third, tretej časti akčno-adventúrovej série, ktorá si od svojej prvej časti získavala meno a najnovšie dokazuje, že nie je len kópiou GTA. Séria je síce postavená na základoch konkurenčného titulu, ale zároveň je od neho na míle vzdialená. V Saints Row nejde o to spoznať príbeh každého človeka v meste a pomôcť mu, ale mesto ovládnuť a pritom zničiť všetko, čo vám stoji v ceste.

V tretej hre sa znovu dostávame do gangu Svätých, ktorým sa za uplynulé roky podarilo mesto Stillwater dostať pod kontrolu, vybudovať si meno a stať sa celebritami. Ľudia chcú ich podpisy, všade majú reklamy, mesto im jednoducho patrí. Ale situácia sa nepáči každému, hlavne nie medzinárodnému gangu Syndicate, ktorý ovláda mesto za mestom a chystá sa aj na vaše. Unesie vás a po krátkom boji sa objavujete v meste Steelport ovládnutom Syndikátom. Tu začína vaša cesta o prežitie a ovládnutie ďalšieho mesta.

Čaka na vás rozsiahla kampaň s takmer päťdesiatkou misií, stovkami vedľajších aktivít a prídavkom kooperačnej hry, či už priamo v kampani, alebo v špeciálnom "kurvom" móde.

Nové mesto, rovnaký koncept

Volition sa tentoraz rozhodlo všetko dotiahnuť do extrémov, pričom neopustilo pôvodný koncept a ani koncept ostrovného mesta. Mesto sa zmenilo, je väčšie, detailnejšie, ale stále je zložené zo série pospájaných ostrovov. Znovu ho budete prechádzať vozidlami, loďami, lietadlami, helikoptérami, hľadať kontaktné osoby, prijímať misie, objavovať skryté bonusy, plniť rozmanité adrenalínové aktivity a popritom si vyskúšate do akého levelu dokážete vyhecovať políciu a ako dlho im unikať

Samotný príbeh v kampani neprekvapí ani neurazí. Rozhovory v Saints Row sú aj tentoraz krátke, akčné a zamerané skôr na zábavu



Ovládnite nové mesto

ako hĺbku. Napriek tomu si prestrihové animácie medzi misiami skutočne užijete a to ako scény, tak aj ikonické postavy tohto mesta so svojimi špecifickými úchylkami a správaním. Do vášho tímu sa vráti Johnny Gat a Shaundi, pribudne obor Oleg, ktorého si nepriatelia vyklonovali a jeho klony vám budú kríţiť cestu celou hrou, proti vám sa postaví zamaskovaný wrestler Killbane s vlastným gangom, pridajú sa európski obchodníci so zbraňami Morning Star, hackeri Deckers, zábavu bude dopĺňať Profesor Genki so svojou smrtiacou verziou japonských hier a svoju armádu prinesie Cyrus Temple, veliteľ Stag jednotiek, ktoré rozpútajú v uliciach vojnu. Hlavným nepriateľom však tentoraz je Syndikát, organizácia, ktorá chce mesto udržať pod kontrolou a využije k tomu všetkých prostriedkov.

Vám neostáva nič iné ako ich postupne dostať von z mesta, obsadzovať jednu štvrť za druhou, v misiách postupne ničiť bašty nepriateľov, preberať budovy a vytvárať z nich svoje sídla. Zabojujete si tak napríklad o mrakodrap, ktorý sa stane vašim domov, o nákladnú loď, z ktorej vyslobodíte unesené štetky, zničíte niekoľko vojenských základní, pobijete sa so zmutovanými bossmi, nebudú chýbať sniper misie ani rozsiahle vojny. Vždy budete mať po boku svojich kolegov a aj rozsiahlu paletu zbraní. Mimo štandardných pištolí, samopalov, sniperiek, hra ponúkne aj rotačáky, diaľkovo navádzané strely, zameriavač pre letecké útoky, ale aj ručné zbrane a rôzne typy granátov. K tomu vám ešte pomôžu zbrane na vozidlách, kde stíhačky alebo tanky ponúknu masívnu palebnú silu, s ktorou sa z ulíc stane vojnová zóna.

Level Up +1

Všetko a to doslova všetko, čo máte, budete môcť v hre upgradovať. Rozsiahly upgradovací inventár umožní postupne zakúpiť upgrady pre každý typ zbrane,





silu parťákov, rýchlosť strácania sa z dohľadu polície, a samozrejme na množstvo parametrov vašej postavy, kde sa zlepší rýchlosť, presnosť, sila. Jednoducho hlboké prepracovanie RPG prvkov, ktoré v podobných hrách len tak nenájdete. Ruka v ruke s nimi idú customizácie, kde vašu postavu môžete ľubovoľne modifikovať na plastickej chirurgii, oblekať ju do štandardných alebo úplne neštandardných vecí ako napríklad oblek astronauta, komiksovej postavičky. Budete môcť byť, čím len chcete. Vaše autá sú rovnako upgradovateľné, vylepšíte výkon, vyfarbíte ich, zmodifikujete alebo zmeníte kolesá. Všetko však bude stáť peniaze, ktoré bude treba zarobiť, či už v misiách, aktivitách alebo na obsadených budovách, ktoré pravidelne zarábajú peniaze.

Mimo rozmanitých misií v kampani, ktoré prejdete asi za 12 hodín, vás čakajú ešte desiatky hodín pri plnení aktivít v meste. Niektoré sú známe z predošlých hier ako napríklad poisťovací podvod, kde sa svoju postavu vrháte pod autá a snažíte sa zarobiť čo najviac na zraneniach alebo štandardné sniper misie kde musíte nájsť svoj cieľ, vrátilo sa aj zachraňovanie štetiek, teraz je napríklad novinkou jazda na horiacej štvorkolke, ktorou musíte spôsobiť čo najviac škody, podobne aj deštrukcia mesta tankom alebo zábavnou je opatrná jazda s tigrom na sedadle spolujazdca.

Saints Row The Third však nebudete musieť hrať sám. Kooperácia umožňuje kedykoľvek pozvať priateľa alebo s ním prejsť celú kampaň od začiatku do konca. Zábava sa tak ešte znásobí a rovnako aj explózie. Autori síce pre preferenciu co-opu úplne vynechali štandardný multiplayer, ale môžete si zapnúť aj friendly fire a obstrelovať sa alebo ak by ste chceli intenzívnejšiu akciu, autori pridali do hry "kurví" mód, ktorý je obdobou štandardnej kooperačnej obraňovačky pred vlnami protivníkov, aj keď tu so špeciálnymi prídavkami, napríklad dildo zbrane.

Prestavba mesta







Grafika titulu výrazne postúpila vpred, animácie, efekty detaily, všetko je o generáciu vpred. Nie je to síce realistický štýl spracovania ako GTA, ale viac komiksovo ladený dizajn, ktorý zdôrazňuje zábavu, na ktorej je celý titul postavený. Možno niektoré detaily by sa dali dotiahnuť, ale napriek tomu hra ponúka kompaktný celok, na ktorý sa dobre pozerá a to v decentnej rýchlosti. Autori sa oproti minulej časti na PC pohrali ako s výkonom, tak aj ovládaním a navyše pridali aj DX11 podporu, takže majitelia novších kariet si titul skutočne vychutnajú. Konzoly oproti predošlej hre dostali plné 720p rozlíšenie a rovnako sa vylepšil výkon.

Autori čiastočne v hre použili aj svoj deštrukčný engine z Red Faction, aj keď len na ničenie vozidiel. Pekne to uvidíte napríklad pri prejdení vozidiel tankom, ktoré sa skrčia podľa toho, ako po nich prejdete. Explózie svojim štýlom nezaostávajú, dym dokáže vykúzliť dojem zo skutočného bojiska a rozmanité efekty zbraní strieľajúce okolo vás dokážu zvýšiť váš adrenalín a túžbu zničiť každého, kto sa vám odváži postaviť. Škoda, že Volition znovu zachovali rovnaký štýl ostrovného mesta. Pri možnostiach hry by sa veľmi hodilo rozšírenie o vidiek, kde by sme si mohli naplno užiť jednotlivé vozidlá bez toho, aby sme za zaťažovali premávkou mesta. Ovládanie vozidiel nie je založené na snahe o realitu, ale o jednoduchosť, do ktorej sa ľahko dostanete a to ako pri autách, tak aj lietadlách a helikoptérach. Jednoduchosť a zábava bola zjavne priorita autorov. Po zvukovej stránke čakajte decentné nadabovanie okorenené zábavnými hlasmi a samozrejme rozmanité stanice vo vozidlách miešajúce pesničky a relácie s brutálnymi komentármi. Dotvárajú to rozhovory postáv pri bojoch alebo pri jazde vozidlami. Nakoniec neznalých angličtiny v PC verzii môže potešiť čeština v podobe titulkov.

Saints Row The Third nie je GTA, od prvej časti spravilo veľkú cestu vlastným smerom a teraz sa stáva kráľom sandboxu. Ovládlo zábavu v meste, zaplavilo ho možnosťami a bodku za tým dalo kooperáciou. Ak sa chcete odreagovať v otvorenom prostredí, hra je presne pre vás, zabaví vás na dlhý čas a skráti čakanie na GTA V, ktoré bude mať čo robiť, aby v oblasti zábavy aspoň vyrovnalo ponuku. Volition tentoraz z ostrovného typu mesta vycucal úplne všetko, vyšťavil ho na maximum a vyšlo to. Nabudúce, ak budú chcieť ponúknuť niečo nové, už bude treba postúpiť vpred a opustiť čisto betónovú džungľu.





Peter Dragula

Recenzia - Frozenbyte – Arkáda - PC, Xbox 360, PS3



Trine 2 - pôsobivé dobrodružstvo

Plusy:

+ nová porcia hlavolamov
+ kooperačný multiplayer
+ skvelá hrateľnosť a atmosféra

Mínusy:

- vlažný finálny level
- taká dobrá chuť a tak rýchlo sa minie

9.0

Známe trojica hrdinov z hry Trine sa pred Vianocami púšťa do nových dobrodružstiev. Po veľmi úspešnej jednotke sme oprávnene čakali nemenej kvalitné pokračovanie. Čo si pre nás tentoraz pripravila úderka v zložení čarodejník Amadeus, rytier Pontius a zlodejka Zoja?

Ak spomínanú trojku ešte nepoznáte, zoznámte sa čo najskôr a nevynechajte ani pôvodnú hru, ktorou to všetko začalo. Pokračovanie Trine 2 opäť zatiahne staré páky do problémov, ktoré dokážu vyriešiť, len ak budú spolupracovať. Každý má vlastné pohnútky a dôvod, prečo sa chce prebojovať do finále, od ktorého ich delí trinásť kapitol. Všetci sú však zvedaví, čo sa stalo s princeznou Isabel a akú úlohu v tom zohráva nevyspytateľná Rosabel. O čo ide, sa dozvedajú postupne zo správ, ktoré si prečítajú popri bojoch s goblinmi, mäsožravými rastlinami a ďalšou háveďou, na ktorú narazia.

Cesta povedie cez močiare, divočinu, hubové jaskyne, bludiská, hrad pri mori a ľadovú krajinu. Postup znepríjemňujú hordy nepriateľov, navyše cesta je na mnohých miestach neschodná a treba zapojiť šedé bunky pri hľadaní riešenia. Každý hrdina priloží ruku k dielu a pomôže, ako vie. Rytier úspešne bojuje mečom, ale aj kladivom, ktorým prerazí niektoré steny a závaly. Bráni sa štítom, ktorý navyše chráni pred jedovatými splaškami. Zoja strieľa smrtonosné šípy a pomocou lana zachyteného na drevenom podklade preskočí jamy a šplhá na vyvýšeniny. Čarodejník je síce menej efektívny v boji, ale bez jeho vyvolaných astrálnych kociek a dosiek by družina nemala šancu. Okrem toho dokáže magickou silou prenášať ľubovoľné objekty vrátane častí potrubí, sudov a balvanov.

Schopnosti dobrodruhov vylepšíte podľa uváženia, keď nazbierate dostatok skúseností, ktoré sa objavujú vo forme farebných gúľ a fľašiek. Príležitostne ich získate zo zabitých nepriateľov, najčastejšie k nim však musíte nájsť prístup, pretože visia na ťažko schodných miestach. Po každej vyzbieranej päťdesiatke dostanete skúsenostný bod, ktorým zdokonalíte ľubovoľnú postavu. Na získanie najlepších vylepšení treba až tri body, ale určite sa to oplatí. Zdokonalený Pontius hádže kladivá, použije efektný výpad a bojuje s ohnivým mečom a mrazivým štítom. Skúsená zlodejka strieľa výbušné šípy, ktoré zneškodnia niektoré zátarasy a ľadové, čo zmrazia obeť. Môže sa zakrádať. Nadupaný mág vyvolá až štyri astrálne objekty, pre ktoré často nájdete využitie. Či už ich naskladáte na kopu, aby ste vyliezli na plošinu, nastoknete na ostne, ktoré potom nie sú nebezpečné a slú-

žia ako ďalší oporný bod alebo použijete ako závažie. Po vylepšení levitácie vie Amadeus zodvihnúť protivníkov do výšky a môže ich hoci aj hodiť do blízkej lávy. Vylepšenia nie sú pre postup nevyhnutné, ale rozhodne ho uľahčia.

Hráč si prepína postavy podľa uváženia a v teréne sa pohybuje vždy len s jedným z trojice. Aj keď sa mnohé situácie dajú vyriešiť viacerými spôsobmi, málokedy to zvládnete s jediným hrdinom. Všetci sa pekne dopĺňajú. Napríklad Zoja vylezie na vyvýšeninu a pákou aktivuje výsuvné plošiny. Za nimi je zátaras, ktorý rytier odstráni kladivom. Nasledujú rúry, ktoré musí mág premiestniť a poskladať z nich funkčné parné potrubie. Tvorcovia v hre použili originálne rébusy a doplnili ich novinkami. Okrem potrubí budete skladať žľaby, aby voda poliala rastlinu, ktorá narastie a preskáčete po jej listoch. Pohráte sa so zrkadlami, ktoré slúžia ako teleporty, ale treba ich správne umiestniť pohybom pák. Zablokujete ozubené kolesá, aby ste zastavili stroj a pohráte sa s objektmi nad a pod vodnou hladinou a využijete to, že plávajú, alebo sa naopak potopia. Opierate sa o fyzikálne zákony, pohyby telies, ktoré čarodejník dokáže rozhúpať alebo zabrzdiť, oheň, ktorým roztopíte ľadové zátarasy, alebo spojíte s vodou a použijete horúce výpary. Rébusy dopĺňajú milé nápady, nad ktorými sa neraz pousmejete. Masívne huby, morské hviezdice a kraby, ktoré použijete ako trampolíny, osie hniezdo, čo hodíte nepriateľom na hlavu, či skákanie po pohyblivých chápadlách hlavonožca.

Obtiažnosť úrovní si môžete nastaviť a pri nastavení normal prejdete nástrahami bez väčších problémov. Hra sa automaticky ukladá po zdolaní úrovne, ale aj na kontrolných bodoch, cez ktoré vaša družina prechádza. Na týchto miestach navyše oživíte a ozdravíte všetky postavy vždy, keď sa k nim dostane niektorý hrdina.

Kampaň pre jednotlivca je pútavá a prejdete ju za približne desať hodín. Aj to hlavne z dôvodu, že často premýšľate ako zdolať rébusy a snažíte sa získať zabarikádované banky so skúsenosťami a truhlice s veršíkmi a obrázkami. Trochu sklamaním je príliš krátky a skôr vlažný finálny level. Zatiaľ čo v jednotke vás na konci čakal drsný test schopností s mnohými reštartmi, v dvojke sa ani veľmi nezapotíte, aj keď zvolíte najvyššiu obtiažnosť. Pri opakovanom postupe už skoro všetko máte a poznáte a tak sa čas podstatne skráti. Záujem mierne upadne, no ako živá voda zapôsobí multiplayer. Podobne ako v jednotke, vybrané pasáže alebo aj celé dobrodružstvo si zrejme radi zopakujete v spoločnosti priateľov.

V multiplayeri si popri nastavení obtiažnosti súbojov a kapitoly zvolíte aj klasický alebo neobmedzený režim postáv. V prvom prípade si trojica hráčov rozdelí povolania: jeden je rytierom, ďalší zlodejkou, tretí mágom. V druhom režime každý hrá za ľubovoľnú postavu, takže sa napríklad súčasne objavia traja čarodejníci. Do hry sa dá pripojiť kedykoľvek, aj v rozohranej epizóde. Výhodou multiplayeru je spoločnosť iných hráčov, ktorí sa môžu dorozumievať aj hlasom. Postavy sa nemusia zdržovať na jednej obrazovke, takže pomalší hráči nebrzdia ostatných. Iná vec je, či dokážu vhodne používať schopnosti svojho hrdinu.

Na druhej strane, Trine 2 sa v multiplayeri značne ochudobňuje o dobrý pocit z riešenia hlavolamov, ktoré tri postavy „na pľaci“ jednoducho obídu. Často stačí, aby hráč v úlohe čarodejníka vytvoril plošinu, na ktorú sa ostatní postavia a svojou magickou silou ich prenesie za prekážku. Potom spolubojovníci aktivujú najbližší kontrolný bod, kde sa čarodejník respawnuje. Netreba teda pracne preskakovať plamene, vymýšľať, ako zdolať kĺzavú lavičku alebo sa dostať na vyvýšeninu. Hra sa potom obvykle mení na arkádovú rýchlovku a všetky kapitoly sa dajú prejsť za extrémne krátky čas. Čo však neznamená, že sa nebudete baviť.

Trine 2 má úchvatný vzhľad. Na statických obrázkoch môže vyzerať príliš farebne a gýčovito, ale v pohybe je to nádhera. Dizajn úrovní a lokalít je úžasný, všetko je prehľadné až na niektoré páky, ktoré občas postrehnete, až keď sa lepšie porozhliadnete. Hudobný podmaz pasuje ako koliesko v hodinkách a skvele dotvára ľahkovážny rozprávkový príbeh. Ovládanie je praktické, gamepad alebo klávesy v spojení s myšou, ktorou čarodejník kreslí symboly na vyvolanie predmetov a rytier a zlodejka mieria a bojujú. Rýchlo sa vám dostane do krvi.

Trine 2 prináša svieže dynamické dobrodružstvo s príťažlivými, aj keď nie príliš náročnými hlavolamami. Tvorcovia popustili uzdu fantázii a pripravili nápadité pokračovanie s novými prvkami a dokonalou atmosférou. Príbeh nie je príliš rozsiahly, ale tomu zodpovedá nízka cena. Navyše zábavu predlžuje režim kooperácie, hoci sa logické elementy v multiplayeri posúvajú do úzadia. Finále príde rýchlo, lenže skvelý pocit z hry len tak skoro nevyprchá. Rytiera Pontiusa, čarodejníka Amadea a zlodejku Zoju budete (opäť) milovať.

Branislav Kohút



Recenzia - Mojang - Arkáda - PC



Minecraft - vytvorte svoj svet

Plusy:

+ unikátna sandbox hrateľnosť a svet
+ neobmedzené možnosti stavania a objavovania
+ pohlcujúca atmosféra

Mínusy:

- užívateľsky nie veľmi prívetivé
- technické bugy
- hlúpučká AI

9.0

Najlepšie prirovnanie ako definovať Minecraft mi napadá akurát Robinson Crusoe v krajine LEGOlandu. Možno sa vám zdá, že to veľmi to nejde dokopy, no opak je pravdou. Celý vygenerovaný svet sa skladá z kociek. Stromy, domy, skaly, hory, nepriatelia a aj vy sami ste poskladaní z kociek. Hlavnou premisou je prežiť a to dokážete len v tedy, ak využijete výhody prostredia a ako homo-sapiens -kockus si prispôsobíte okolité prostredie k obrazu svojmu.

Hlavnými potrebami sú prístrešok a potraviny. Prístrešok pre to, lebo v noci vyliezajú na povrch obludy, ktorým ide len o to, aby sa na vás mohli napásť. K dispozícii však na začiatku, tak ako zmienený Robinson, nemáte nič. Všetko musíte vybudovať od začiatku, všetko si musíte pripraviť. Zemlianka 2x2 polia vyhĺbená do zeme vlastnými rukami bude musieť prvú noc stačiť. Na oplátku ste získali stavebný materiál z hĺbenia. Hneď skoro ráno sa púšťate do práce a rúbete prvý strom. Vyrobíte vlastný ponk, na ktorom zhotovíte sekeru, lopatu a krompáč. S nástrojmi sa kope predsa len o niečo lepšie, no sú len drevené a preto sa rýchlo lámu a sú pomalé. S kamennými to už ide o poznanie lepšie a preto začnete hĺbiť a zveľaďovať príbytok. S rastúcimi chodbičkami sa znižuje intenzita svetla, preto príde vhod fakľa vyrobená z drievka a uhlia. Čím hlbšie sa ponárate do kopania štôl, tým viacej nerastného bohatstva sa plní v inventári. To musíte niekam uskladniť a vyrábate tak truhly. Vykopanú železnú rudu a zlato je pred použitím potrebné premeniť na ingoty, čo urobíte v kamennej peci.

Po ťažkej práci začína škŕkať v žalúdku a bolo by ho niečím treba zaplniť. Surové mäso z okolitých kráv a prasiat je možno fajn, ale čo takto ho dať do pece a vyrobiť si šťavnatý stejk, ktorý viac zasýti? Ešte lepší nápad je vyrobiť rybársky prút a ryby pekne opiecť na ohníku, prípadne urobiť vlastné políčka s obilím alebo cukrovou trstinou a pripraviť si pochúťky ako chleba, koláčiky alebo dokonca tortu. Farmy musíte zavlažovať vodou a dobytok je najlepšie zahnať do vytvorenej ohrady, aby ste to k zásobám nemali ďaleko. Vyrúbané stromy použité na rebríky, ohrady a nástroje je potrebné dopĺňať sadením mladých stromov, aby boli fošne vždy poruke.

Keď ste naplnili základné potreby na prežitie, musíte uspokojiť aj hlad po komforte. Váš príbytok stále pripomína zapáchajúcu dieru vykopanú do zeme a preto ju treba zveľadiť. Z piesku a uhlia v peci vytvoríte sklo do okien, vypálením kameňa získate dlažobné kocky, z dreva a vlny z oviec vytvoríte posteľ,

obrazy, z papiera knihy a knižnice, nespracované drevo poslúži ako obklad a do nevzhľadných dier namontujete oceľové alebo drevené dvere. Dokonca môžete urobiť jukebox alebo rádio. Kreativite sa medze nekladú a tak vznikajú špajzičky, úložné miestnosti, ale aj okázalé sály vykladané zlatom alebo masívne čarodejnícko-pozorovateľské veže týčiace sa do neba. Tie slúžia aj ako maják, aby ste sa vedeli vrátiť správnym smerom z výpravy za potravou.

Čím viac uspokojíte všetky základné potreby, tým viac vás to bude lákať ďalej a hlbšie do sveta. Všade ale číhajú nástrahy a preto je dobré byť pripravený. Ukovaním prilbice, brnenia, topánok a gatí zo železa poskytnú ochranu, ale najlepším priateľom (ako potvrdí každá žena) sú diamanty a veci z nich vyrobené. Diamantový meč, ale aj ostatné predmety môžete očarovať pomocou kúzelnej knihy, ktorá čerpá vedomosti zo susediacich knižníc a z vašich skúsenostných bodov získaných za zabitých nepriateľov. Čím viac skúseností máte, tým väčší level začarovania do predmetu. Zbrane sú potom ostrejšie, topánky skáču vyššie, brnenie odolnejšie, ťažiace nástroje efektívnejšie.

Po zuby vyzbrojení tak prechádzate krajinou, kde v noci stretnete kostlivcov, zombíkov či pavúkov a cez deň v dedinkách bezstarostných obyvateľov. Terén sa generuje náhodne a do nekonečna, takže nie ste ničím obmedzení. Okrem dňa a noci sa mení aj počasie a, samozrejme, ráz krajiny. Piesočnaté pobrežia striedajú lesnaté lúky, vysoké hory s jaskyňami, močiariny či pustiny. Putovať však nemusíte len na povrchu, ale aj pod zemou. Každú chvíľku tak okrem rudných žíl narazíte aj na jaskynné systémy, podzemné rokliny alebo dungeony a pevnosti s respavnujúcimi sa nepriateľmi, kde čakajú aj odmeny v truhličkách. Z najsilnejšieho materiálu v hre (Obsidian) skúsite vybudovať dimenzionálny portál, ktorý vás zavedie do sveta Nether, kde je všetko v plameňoch a nepriatelia ešte ničivejší. Proti ním už aj silné diamantové brnenie hrá v oslabení a preto je potrebné vyrábať fľaštičky doplňajúce zdravie, ktoré je zasa možné vytvoriť len destilovaním. Cestu naspäť pomôže nájsť kompas a mapa, ktoré si, ako inak, musíte sami nejako vyrobiť.
Pokročilé fázy hry zahŕňajú dokonca automatizované mechanizmy pomocou rudy zvanej redstone. Automatický bančky vozík na koľajniciach, zautomatizované otváranie dverí, chytanie mobov do pascí alebo uvádzanie rôznych strojov do prevádzky je len začiatok. Niektorí jedinci dokonca zvládli postaviť kalkulačku alebo jednoduchý počítač. Možnosti, ktoré ponúka Minecraft, sú takmer neobmedzené. Uvidíte megalomanské stavby, ktorých sa účastní na rôznych serveroch desiatky ľudí, ktorých už omrzel singleplayer. Chcete postaviť prepracovaný stredoveký hrad alebo USS Enterprise? Nie je problém, len si dávajte pozor, koho si do hry prizvete, pretože jeden truľo dokáže pokaziť dielo niekoľkých ľudí behom pár chvíľ.

Zopár chýb neobišiel ani Minecraft. V prvom rade si nezaujatý pozorovateľ poklepkáva na čelo, ako je možné v dnešnej dobe hrať niečo tak graficky odpudzujúceho, no len čo sa zahĺbi do hry viac, razom zabudne na všetky tie kocky a ultra nízke rozlíšenie textúr. O niečo horšie sú technické bugy, ktoré sa však hráči naučili využívať vo svoj prospech a programátori ich rýchlo odstraňujú spolu s tým ako rýchlo pridávajú nový obsah. Umelá inteligencia všetkých nepriateľov sa nedá označiť inak ako za primitívnu. Smelo sa za vami hrnú ako za údeným a ignorujú všetky nebezpečenstvá. Je im jedno, či sa pri tom spália v láve alebo sa vrhnú do priepasti. Aj napriek tomu sa ich naučíte nenávidieť a báť, pretože si vždy nájdu záludnosť, ako vás prekvapiť odzadu alebo vyplašiť náhlym útokom. Posledným a asi najväčším mínusom je užívateľská neprívetivosť. Ste vrhnutí do hry a nikto vám nepovie, ako sa čo robí a aké sú základné mechanizmy. Žiadny tutoriál k výrobe aspoň základných elementov či postupov. Na všetko musíte prísť sami alebo dlho, dlho čítať minecrafťácku encyklopédiu na webe popri hraní (dva monitory odporúčané).

Navzdory vymenovaným negatívam je celkový dojem z Minecraftu dokonalý. Má pohlcujúcu atmosféru, s ktorou vám poletia hodiny ako minúty. Ešte sa pozriem do tejto chodby, ešte musím preskúmať túto malú jaskyňu, ešte pár diamantov a brnenie bude moje, ešte chvíľku, ešte 5 minút. Zrazu sú tri hodiny ráno a vy s hrôzou zisťujete, že za pár hodín vstávate do práce, kde musíte pretrpieť celú večnosť, než opäť zasadnete k Minecraftu.

Vladimír Pribila



Recenzia - Warner Bros - Bojovka - Xbox360, PS3



MORTAL KOMBAT - SKUTOČNÁ BOJOVKA

Plusy

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

Mínusy

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

9.0

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

NÁVRAT KU KOREŇOM

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

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



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

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

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

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





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

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

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







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

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

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

Vladimír Pribila





Recenzia - Sucker Punch- Akčná adventúra - PS3



INFAMOUS 2

Plusy

- originálne prostredie
- stvorené na dvojnásobné prejdenie
- výborne fungujúca paleta superschopností
- cutscény
- užívateľské misie

Mínusy

- občasné technické problémy
- presúvanie sa po mape

9.0

Katrina. Jediné slovo, ktoré pre státisíce ľudí znamená symbol smrti, utrpenia a straty domova. Hurikán, ktorý sa mestom New Orleans prehnal v roku 2005 mal katastrofické následky. V meste po besniacom živle prepukla humanitárna katastrofa s ďalekosiahlymi dôsledkami na celé USA. Kríza sa nevyhla sa ani vtedajším politickým špičkám a ešte dlho sa diskutovalo, či vláda zasiahla dostatočne skoro a dostatočne účinne. Možno ako memto, možno ako upozornenie, možno ako svoj odkaz spoločnosti, alebo snáď ako výstrahu sa práve hurikánom zničené mesto v Sucker Punch rozhodli použiť ako kulisy pre druhý príbeh hlavného hrdinu inFamous 2.

Netvor je 1123 míľ od New Marais

Bez ohľadu na to, aký dôvod sa skrýva za výberom New Orleans, štúdiu treba za tento odvážny krok pogratulovať. Hoci sa herné mesto volá New Marais, odkazy na Katrinu sú na každom kroku a tak originálne prostredie sme tu už dlho nemali. Ako keby nestačila prírodná katastrofa, New Orleans New Marais čaká ďalšia hrozba. Cole McGrath, superhrdina, ktorý prežitím záhadnej explózie nadobudol schopnosť manipulovať s elektrinou, sa práve do tohto mesta ukryl pred Netvorom. Netvor, obrovský humanodiný

ELEKTRIZUJÚCA ZÁB

tvor s nezdravo červenou farbou tela, postupuje po východnom pobreží USA, ničí jedno mesto za druhým a Cole bude musieť v New Marias veľmi rýchlo vymyslieť plán, ako ho zastaviť.

Dopomôžu mu v tom starí známi, jeho priateľ Zekea agentka Kuo, zoznámi sa ale aj s novými postavami, ktoré mu pri kompletizovaní zbrane proti Beštii nejakým spôsobom skrížia cestu. V prvom rade je tu starosta Bertrand a lokálna domobrana, ktorá sa za akýchkoľvek podmienok snaží v meste udržať aspoň náznak poriadku. Nesmieme zabudnúť ani na tajomnú Nix, ktorá je rovnako ako Cole obdarovaná nadprirodzeným schopnosťami.

Vitajte v meste

inFamous 2 vychádza v plnej miere zo svojho predchodcu. Dostane sa vám pod kontrolu

hrdina v otvorenom meste plnom nepriateľov i obyčajných obyvateľov, netvorov a ľudí so superschopnosťami. Budete plniť hlavné úlohy, vedľajšie questy, čistiť jednotlivé štvrte mesta od zločincov a upgradovať svoje schopnosti. Príbehové misie posúvajú dej dopredu, rozpletajú a znova spájajú príbehy všetkých postáv (pre ich lepšie pochopenie je potrebné pozbierať všetky audionáhrávky z vypadajúce poštových holubov) aby ste sa vo finále dozvedeli, čo Netvor hľadá a kým vlastne je.

Najmä príbehové misie sa môžu pochváliť takmer dokonalými cutscénami. Nejde ani tak o kvalitu grafiky, ako o celkový pocit z toho, ako postavy na obrazovkách „prežívajú“ svoje role. Za všetkým určite stojí prepracovaný motion capture, ktorý postavám vdýchol esenciu života a pozdvihol ich nad obyčajné herné charaktery.

Vďaka za pevnú zem

Príchod do New Marais Coleovi napovie, že okrem prípravy na finálny boj s približujúcou sa Beštiou sa v meste bude musieť sústrediť aj na ďalšie problémy. Ozbrojená domobrana začína až príliš zasahovať do života nestranných obyvateľov, starosta sa prejavuje podivnými chúťkami. Z ostrovov v bažinách vyliezajú zmutované monštrá a aby toho nebolo málo, do situácie výrazne zasiahne aj ďalšia frakcia.

Mesto tak bude potrebovať kompletnú očistu, štvrť za štvrťou je možné cez bočné úlohy oslobodiť a zabrániť tak ďalším násilnostiam. Na uliciach je treba zabrániť prepadom, podať prvú pomoc zraneným občanom, zamedziť bombovým útokom alebo zastaviť prebiehajúci únos. Bočné úlohy sú rozmanitejšie ako v InFamous 1 (budete zabíjať, fotiť, prenasledovať, napájať transformátory, odnášať dôležité balíčky, atď) a hoci mikroúlohy (únosy, prepady, bomby) sa stále opakujú, na celkovú bohatosť hry to nemá negatívny dopad aj vďaka dobre napísaným hlavným questom.

New Marais pozostáva z dvoch ostrov, ktoré sa postupne otvárajú v doprovode hlavnej dejovej línie. Prvý ostrov je relatívne nedotknutý hurikánom a tvoria ho klasické domy, obchodné štvrte, megalomanský kostol a podobná architektúra. Druhý ostrov stál ale presne v dráhe prírodnej katastrofy a jeho prvá polovica si ničivú kombináciu vetra a vody odniesla v plnom rozsahu. Väčšina domov je pod vodou, všade vládne špina, neporiadok, smútok, strach. A netreba zrejme pripomínať, čo sa stane, ak sa elektrinou nabitý Cole na dlhší čas dostane do kontaktu s vodou. V týchto momentoch budete skutočne ďakovať za každý meter štvorcový pevnej zeme (a strechy).

Karma is a bitch

Aký požič, taký vráť. Každá akcia vyvoláva reakciu. Všetko, čo spravíte, sa nejakým spôsobom prejaví a vráti ako bumerang späť. V InFamous 2 má rovnako ako v prvom diele karma zásadný vplyv na celé mesto. Navyše došlo k „zhmotneniu“ prístupov, zatiaľ čo pomáhanie Kuo z vás spraví ozaj ozajstného Hrdinu, Nix a jej brutálne a často šialené nápady z vás v očiach ľudí spravia ďalšieho krutého zlosyna. Občania v meste vás vnímajú podľa vašich predchádzajúcich činov. Inak sa správajú, keď ich budete liečiť alebo vysávať z nich život, inak keď budete pomáhať miestnej polícii alebo okrádať pouličných hudobníkov.

Často sa budete musieť medzi „dobrým“ a „zlým“ prístupom rozhodnúť s vedomím, že tým pozmeníte celú hru, lebo iné misie sa vám po tomto rozhodnutí zablo-









kujú a ostanú navždy neuskutočniteľné. Rozkošatený strom morálnych volieb má na špici súboj so samotným Netvorom. Tu ešte celý svoj postup budete môcť prehodnotiť, možno zistíte, že ste si nevybrali najlepšiu cestu a svoj karmický postoj prehodnotíte o 180°.

Dvojaký prístup je extrémnym motivačným mechanizmom prejsť si hru ešte raz a to hovorím aj z vlastnej skúsenosti. Nestáva sa mi často, aby som si po dohraní hru okamžite spustil znova, ale Coleho jednoducho musím zažiť aj v jeho najtemnejšej podobe. Tentokrát dostane ten úbohý plebs v New Marais poriadne na prdel.

Superhrdina a superschopnosti

Bývalý poslíček má k elektrine mimoriadne pozitívny vzťah, to všetci dobre vieme. Dokáže metať elektrické blesky, granáty alebo rakety, zvláda grindovanie koľajníc a elektrických káblov, ovláda obmedzenú formu telekinézy a dokonca tak trochu aj lieta.

Zeke, jeho kamarát z mokrej štvrte, stále cíti potrebu vymazať svoj prešľap z Empire City a všemocne sa snaží McGrathovi pomôcť. Hneď na začiatku napríklad od neho dostane zbraň – obušok s funkciou elektrického šoku. Tá v zásadnej miere zmení boje telo na telo, je dokonca možné ju vylepšovať a nakupovať tzv. finish údery.

Cole je tiež šikovný parkourista, dokáže bleskovo vyšplhať na akúkoľvek budovu, dopadnúť z veľkej výšky do kotúľu, behá ako srnka, skáče ako zajac. Lenže vo svojej podstate je iba človek, stačí pár dobre mierených výstrelov a jeho život skončí rovnako ako kohokoľvek iného. Preto je závislý na elektrických zariadeniach, z ktorých dokáže vysávať silu potrebnú pre svoje superschopnosti a ktoré ho tiež dokážu vyliečiť efektívnejšie ako nič nerušené postávanie na ulici.

Špeciálne schopnosti sa rovnako ako celá hra rozdeľujú do dvoch veľkých vetiev, ktoré nemožno otvoriť pri jednom hraní. Schopnosti sa dajú vylepšovať po splnení určitého počtu vedľajších úloh, resp. po dosiahnutí určitej hodnoty karmy. Na zakúpenie schopností ešte následne treba nazbierať dosť skill bodov. Hra vás týmito bodmi odmeňuje za každý vykonaný skutok a platí, že extravagantnejšie akcie znamenajú viac expu. Ak trafíte nepriateľa v lete, alebo ho zhodíte zo strechy, prinesie vám to viac bodov než jeho klasická likvidácia.

Paleta superschopností je namiešaná veľmi umne. Kto chce, bude hrať na strednú diaľku pomocou bleskov a granátov. Opatrnejší zvolia ostreľovací mód či rakety. Elektrický obušok sa stane voľbou č. 1 pre fanúšikov tesných súbojov. Nechýbajú ani extrémne ničivé elementálne útoky (tornádo, elektrická búrka, atď) a ako celok tieto kombinácie fungujú viac ako dobre.

Do čo najpodrobnejšieho preskúmavania mesta Coleho ženie túžba nájsť všetky úlomky zvyšujúce jeho kapacitu. Čím viac úlomkov nájde, tým viac dokáže elektriny vo svojom tele uchovať a tým menej je závislý na externých zdrojoch. Úlomkov je síce v meste vyše 300 , našťastie ich nie je problém odhaliť vďaka internému elektromagnetu, ktorý ich výskyt spolu s polohou najbližších elektrických zariadení ukazuje na mape.

Keď vyrastiem, budem herný dizajnér

Kreativita ľudí nemá obmedzenie. Prečo nevyužiť túto vlastnosť a nedovoliť ľuďom pretvoriť do skutočnosti vlastné nápady? Sucker Punch práve takúto možnosť prinášajú a vo svete New Marais si veľmi jednoducho a pritom účinne budete môcť navrhnúť svoje vlastné dobrodružstvá.

Priamo v hre je zabudovaný editor misií, ktorý v reálnom čase dokáže vaše nápady pretransformovať do novej misie. Vyberiete si rozloženie postáv, dopíšete



texty, naklikáte skriptové udalosti a takto vami vytvorenú misiu môžete ponúknuť ľuďom online. Tí si ju zahrajú, ohodnotia ju a vy sa možno aj vďaka tejto skúsenosti stanete skutočným herným dizajnérom.

New Marias nepatrí k najväčším open world hrám v histórii, ale jeho rozloha je dosť veľká na to, aby Colea pri presúvaní sa z jedného konca na druhý boleli nohy. Iste, dokáže grindovať, obmedzene sa vznášať a preskakovať medzi budovami. Pred koncom hry sa tiež sprístupní ešte jedna zaujímavá možnosť presunu, no nie každý spôsob sa dá použiť univerzálne a tak najmä prechody medzi ostrovmi resp. presuny kvôli bočným misiám z jedného konca mapy na druhých občas zbytočne zaberajú veľa času.

Rôzne detaily, ktoré si možno na prvý pohľad ani nevšimnete, obohacujú vizuálnu kompozíciu hru. Tu sú to popraskané rúry, inde zhrdzavené železá, značky, nálepky, úsmevné názvy produktov či filmov premietaných v kinách a stovky iných drobností, ktoré oživujú vizuál mesta. Grafika je vzhľadom na štýl hry pôsobivá, aj keď svoje korene z inFamous 1 nezaprie. Občas najmä pri grafických efektoch vidieť nepekne (ne)vyhladené okraje. Čo je ešte horšie, raz som sa úplne zasekol vo vnútri budovy (prepadol som sa do textúry) a musel som reštartovať celú misiu od začiatku. Občas sa tiež po použití telekinézy objekty nesprávajú tak, ako by sa mali, ale na celkový dojem to nemá zásadný vplyv. Na druhú stranu, zvýšená bola miera zničiteľnosti a aj keď je to skôr iba na efekt, niektoré budovy, prístavby či lešenia sa dajú v doprovode obrovského rachotu zrovnať kompletne so zemou.

Sila elektriny

Fanúšikovia InFamous možno budú pri hraní dvojky reptať na nedostatok inovácií. Nehas, čo nepáli je ale v tomto prípade ten správny prístup a inFamous 2 na overený základ pridáva nových nepriateľov, nové schopnosti, nové rozhodnutia a najmä celé nové mesto . Nepopierateľným bonusom sú užívateľské misie a potom tú máme takmer povinné dvojnásobné prejdenie celej hry kvôli odomknutiu všetkých možných misií. Takže rozbíjajte prasiatko a vyťahujte peniaze z ponožiek lebo inFamous 2 si vašu investíciu určite zaslúži.

Jaroslav Otčenáš



Recenzia - Warner Bros - RPG - PC, Xbox360



Bastion

Plusy:

+ atraktívny dizajn a priliehavý komentár
+ originálne nápady
+ skvelá hrateľnosť
+ nízka cena

Mínusy:

- takmer identický priebeh misií
- vlažný príbeh

9.0

Ak si myslíte, že akčné RPG neposkytujú veľa priestoru na inovácie, **Bastion** vás presvedčí o opaku. Pripravte sa na zaujímavý zážitok, kde sa naplno prejavila kreativita tvorcov. Žiadne tuctové boje a tisícprvý klon Diablo. Bastion ide vlastnou cestou a kráča sa s ním veľmi dobre.

Ocitnete sa v úlohe odhodlaného chlapca, ktorý v ruinách sveta rozdrobeného na kúsky, buduje nové útočisko. Náš hrdina sa teleportuje z jedného miesta na druhé, zhromažďuje zásoby a zdroje, z ktorých stavia prekvitajúce sídlo - Bastion. Spočiatku skromná bašta rozširuje svoje základy a postupne ju zastaviate šiestimi budovami, kde sa vylepšuje a mení hrdina a výzbroj. Pribúdajú aj obyvatelia väčšinou zachránení v misiách pri hľadaní úlomkov a plnení ďalších úloh. Občas s nimi prehodíte slovíčko a objasnia vám stav vecí, ale rozhovory nemajú hlbší význam.

Prím hrajú boje, ktorých si užijete do sýtosti. Jednoduchý, ale neošúchaný systém boja ponúka rôzne možnosti a rýchlo si ho osvojíte. Kladivom sa dobre rozbíjajú hlavy aj väčšina objektov v okolí, ktoré ukrývajú odvary a úžitkové materiály. Ciele v diaľke zasiahnete šípmi z kuše a luku. Zraneniam sa vyhnete kotrmelcami. Strely vykryjete štítom a dokonca ich odrazíte späť na útočníkov. Sortiment zbraní sa rozširuje a k slovu sa dostane mačeta, mušketa či dvojica pištolí. Obvykle majú dva režimy. Výzbroj dopĺňajú efektné schopnosti, často súvisiace s použitou zbraňou. Môže to byť ničivý vír s kladivom, vyvolanie pomocníka, vrhanie granátom a iné chuťovky. Za každé použitie sa však platí celou fľaškou špeciálneho čierneho odvaru.

Súčasne môžete používať len dve zbrane a jednu špeciálnu schopnosť. Dajú sa vymeniť v zbrojnici, ktorú si postavíte v bašte alebo občas nájdete na bojisku. Výber vhodných zbraní je dôležitý a ovplyvňuje taktiku v teréne. Napríklad luk má veľký dosah a silný útok, ale je pomalý, takže možno radšej siahnete po muškete, ktorá zasiahne niekoľko cieľov naraz, ale zas má krátky dosah. Zbrane vylepšíte vo vyhni, kde investujete kryštály a na každom stupni vývoja si vyberiete z dvoch možností.



Upravená mušketa po prvej voľbe zasiahne viac cieľov, alebo namiesto toho zraní vzdialenejších protivníkov a podobne.

V ďalšej budove, liehovare, si na každej úrovni vyberiete jeden pasívny bonus, pridáte zdravie, či zvýšite šancu na kritický zásah. Ponuka sa rozširuje a bonusy sa dajú meniť. Pomník vás odmení za 15 presných zásahov mačetou zaradom alebo iné pamätné heroické výkony. Vo svätostánku zvolíte obetné predmety, ktoré síce môžu posilniť protivníkov, ale v boji získate viac materiálov a skúseností. V budove strát a nálezov si kúpite schopnosti a doplnky, ktoré ste minuli pri doterajšom putovaní.

Po odchode z bašty sa presúvate na mapu, kde vyberiete miesto ďalšej misie. Doslova pod vašimi nohami sa z jednotlivých kúskov skladá terén, na ktorom pristávajú doplnkové objekty. Pôsobivá štruktúra dodáva hre osobitý štýl. Prakticky všetko sa dá rozbiť, ale pozor, pretože ľahko môžete spraviť krok do prázdna. Na vratkom povrchu, mostíkoch a ostrovčekoch na vás dorážajú rôzni nepriatelia a útočné veže. Ďobú, hryzú, strieľajú, spaľujú vás ohňom a vypúšťajú nové posily, ktoré chcú vašu záhubu.

Obvyklým cieľom je nájsť kľúčový predmet na konci nástrahami posiatej trasy. Samozrejme, v závere často stojí nejaký super nezmar, ktorý vám dá poriadne zabrať. Na prejdenie každej misie máte dva životy a väčšinou to vďaka lekárničkám pohodlne stačí. Tri fľašky rýchlo užijete v kritických situáciách a nové nájdete v pozostatkoch obetí a objektov alebo doplníte vo fontánach.

Prostredia sa priebežne obmieňajú, postup je však vždy takmer identický a neskôr už ničím neprekvapí. Spestrením sú testy, kde sa ocitnete v ohraničenej oblasti a tam sa preveria vaše schopnosti. Musíte rýchlo zlikvidovať všetky príšerky a objekty s určenou zbraňou, zničiť sériu veží a útočníkov len pomocou štítu, alebo zasiahnuť terče s čo najmenším počtom výstrelov. Na základe úspešnosti dostanete jednu z troch odmien, ktorá sa objaví v otvorenej klietke.

Ručne animované postavy a prostredia majú svoje čaro. Dokonale ladia so sprievodným slovom rozprávača, ktorý komentuje každý váš čin od začiatku až do konca. Nebude vás nudiť, skôr vás svojim heroickým podaním utvrdzuje v tom, že ste žijúcou legendou. Ovládanie na PC vhodne kombinuje myš na mierenie a použitie zbraní s klávesnicou na pohyb, aktiváciu portálov a špeciálnej schopnosti. Druhou alternatívou je gamepad.

Bastion je naozaj prekvapivo kvalitná akčná RPG. Má unikátne spracovanie a herný štýl s dobre riešeným vývojom a aplikáciou zbraní. Nezanedbateľným faktorom, ktorý naklonil misku váh v prospech vyššieho hodnotenia, je výborná cena. Za 14 EUR získate hru, pri ktorej strávite hodiny kvalitnej zábavy. Bastion je to najlepšie, čo sa vám pred príchodom tretieho Diabla dostane na disky.

Branislav Kohút









Recenzia - Eagle Dynamics - Simulácia - PC



DCS A-10C Warthog

Plusy:

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

Mínusy:

- horšia optimalizácia pre staršie OS

9.0

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Andrej Hankes







Recenzia - Rockstar - Akčná adventúra - Xbox360, PS3



L.A. NOIRE - STAŇTE SA DETEKTÍVOM

Plusy

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

Mínusy

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

9.0

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

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

Rockstar odbočil od presunul sa bližšie k

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

Tie postavy sú ako živé

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

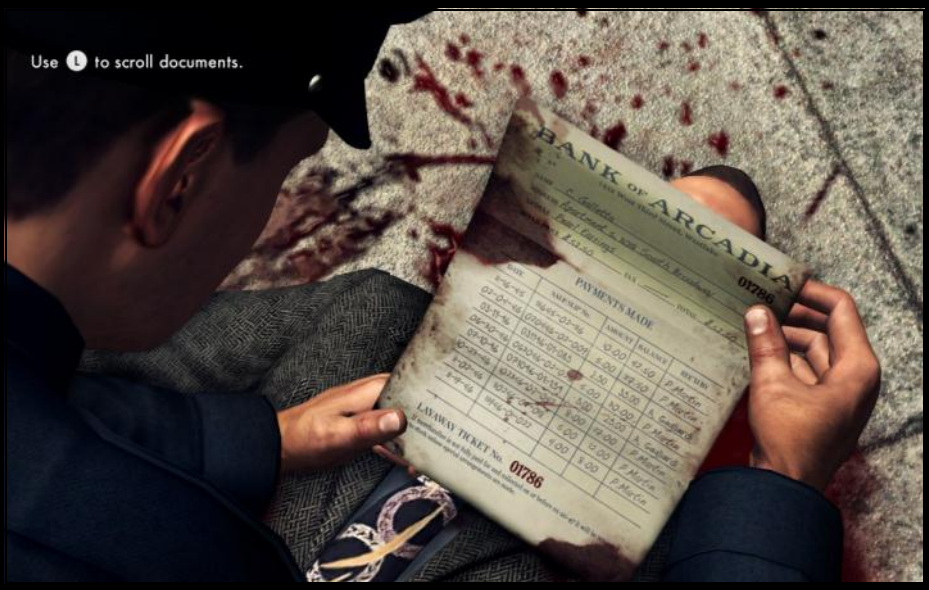
Nie je tak osobná, no postavy sú protagonistami epizodicky dávkovaného príbehu ako vystrihnutého z televízneho seriálu. Čo prípad, to nový diel, to staré známe postavy, koroner s dávkou presných faktov, rečami poza chrbát, krik od šéfa, ktorého nemožno nerešpektovať, závisť v očiach kolegov, aj prehlbovanie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

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

akčných adventúr a čistým adventúram.

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

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









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

Prirodzená existencia

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

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





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

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

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

Sem sa chcem opakovane vracať

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

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

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

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

Pavol Buday

Recenzia - CD Projekt - RPG - PC



ZAKLÍNAČ 2 - VRAHOVÉ KRÁĽOV

Plusy

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

Mínusy

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

9.0

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

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

Geraltova cesta za pravdou zavedie hlavného hrdinu na rôzne miesta a dostane sa do rozličných situácií. Zo zatuchnutého žalára sa preplaví do mestečka Floatsam, kde panuje napätá atmosféra medzi domácimi a bandou rebelujúcich elfov Scoia'Tel. Vydá sa do trpasličieho banského sídla Vergen a pokračuje ďalej do mesta Loc Muinne. Čelí kliatbe, zúčastní sa obliehania, zakráda sa do nepriateľského tábora a odkrýva svoju stratenú minulosť. Zažijete aj momenty, keď sa krátkodobo ocitnete v koži inej postavy. Prenasledovanie kráľovraha postupne prerastie do konfliktu veľkých rozmerov, na ktorý už sám Geralt zďaleka nestačí. Nebude to len šarmantná čarodejnica Triss, trubadúr Maringold a svojský trpaslík Zoltan, na ktorých sa Geralt musí obrátiť so žiadosťou o pomoc. Ďalších spojencov si však musí dobre vyberať, pretože sa nedá sedieť na dvoch stoličkách naraz. Získaním priateľstva s jedným stratí podporu druhého. Výber je o to náročnejší, že nie je jednoznačne určené, kto je dobrý a kto zlý a u každého sa dajú nájsť určité pre aj proti. Navyše voľby určujú výrazné odchýlky v príbehu a zásadne menia osudy osôb a miest, cez ktoré Geralt prechádza.

Takmer dokonalý

Geraltov návrat

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

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

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

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

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







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

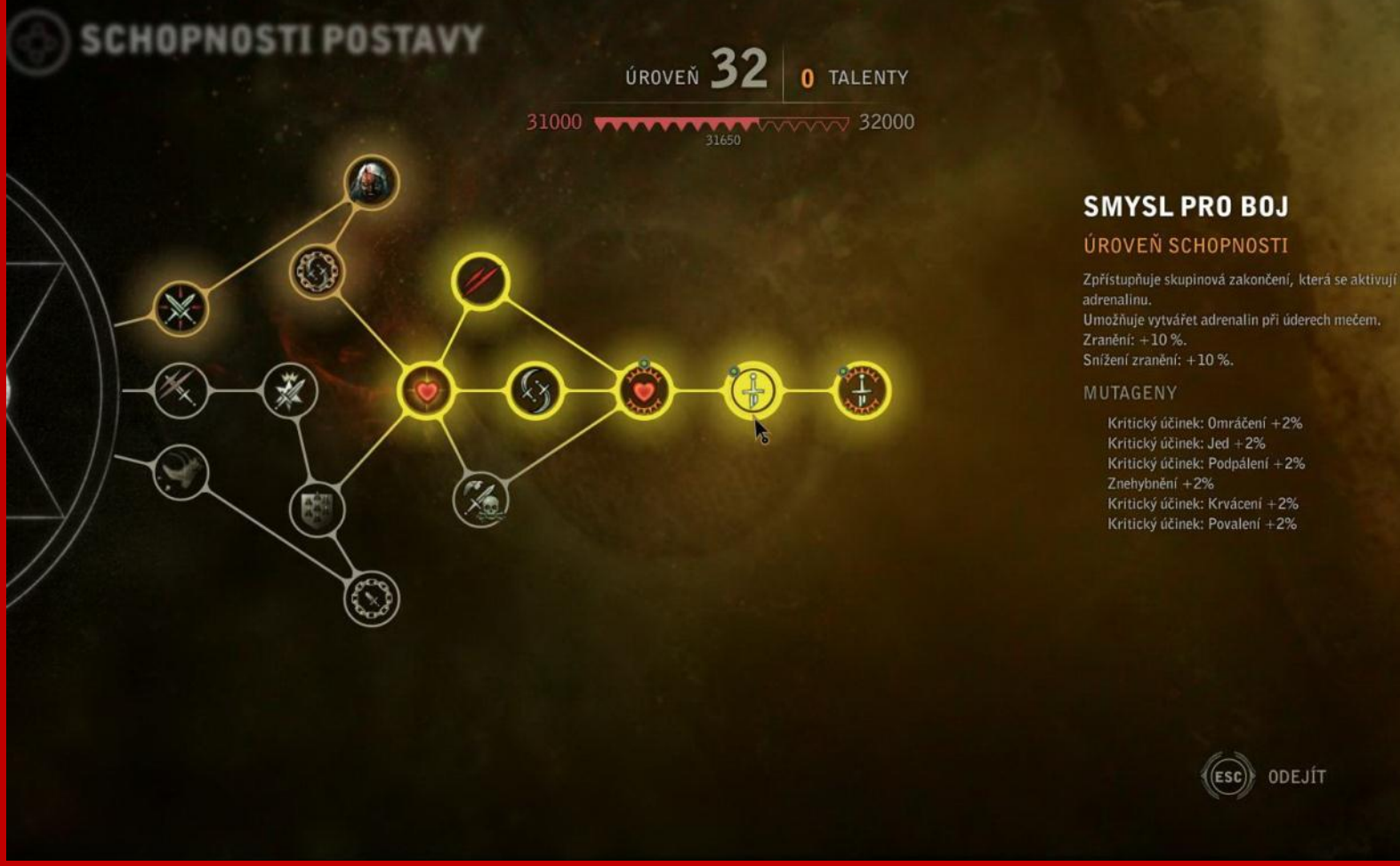
Zaklínač je prvotriedny alchymista a z bylín a ingrediencií podľa receptov vyrába jedy a odvary. Pred náročným bojom môže vypiť súčasne tri odvary s rozličnými účinkami, lenže si treba dávať na narastajúcu toxicitu. Nápoje účinkujú niekoľko minút a pridávajú postave schopnosť regenerovania v boji, zvyšujú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

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

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







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

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

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





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



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

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

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





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

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

Branislav Kohút







Recenzia - Wadiet Eye - Adventúra - PC



Gemini Rue - škrt cez rozpočet

Plusy

+ cena
+ veľká nostalgická hodnota
+ dokonalý prepis starej školy a zachovanie atmosféry staručkých adventúr

Mínusy

- nedá sa spustiť v okne
- pri veľkých LCD je problémom nízke rozlíšenie

9.0

Viniím z toho spomienky na časy dávno minulé, keď sa dĺžka hier posudzovala nie podľa počtu odohraných hodín, ale počtu strán, ktoré zaberal návod v časopise. Preto že v tých dobách sa hrali hry na divoko, so slovníkom na kolenách vyvolávajúc množstvo otázok, pričom sa nedostávalo uspokojivých odpovedí. V dobe temna predstavoval návod blesk z čistého neba a zlé jazyky tvrdili, že tie hry sa inak hrať ani nedali. Tajne na požičaných počítačoch, v labákoch pod zámienkou zápočtových prác, ako oko v hlave sa opatrovali diskety a zápisníky boli vždy pripravené ponúknúť svoje strany pre ďalšie poznámky. Hrám v stredoveku vládli adventúry, vo svojej vrcholnej forme boli pomyselnou smotanou na torte. Položili sa základy, vyformovala stará škola a teraz si predstavte, že takáto hra vyjde dnes!

Svojím výzorom medzi modernými titulmi napichanými efektami vyzerá ako bázlivý chlapček, ktorý si čoskoro cvrkne do nohavíc z rátania polygónov a pokročilých technológií použitých v každom frejme a predsa hrdo stojí a odoláva aj tej najprísnejšej kritike. **Gemini Rue** dokáže odstaviť na vedľajšiu koľaj aj také graficky vyšperkované diela ako Runaway a Syberia a radí sa bok po boku velikánom ako Broken Sword. Zatiaľ čo mnohé iné sa snažia napodobiť atmosféru starej školy point'n'click adventúr, Gemini Rue sa na nič nehrá, ona tou starou školou je. A to je jej najväčšia prednosť a súčasne aj slabosť.

Späť do školy

Je dielom jedného jediného človeka, je vytvorená v zdarma šírenom Adventure Game Studiu, vývoj trval tri roky a jej veľkosť po inštalácii nepresahuje 270 MB. Je pozoruhodné ako na tomto priestore dokáže Joshua Nuernberger manévrovať s vôbec nie plytkými postavami, ich rozvojom osobnosti, chytrými hádankami a charakterom lokalít, ktoré aj pri opakovanej návšteve nevyvolávajú nepríjemné deja-vu a odpor prechádzať už známe obrazovky. Hra nie je zbytočne komplikovaná, aby ste po pár dňoch zabudli na vzťahy a predošlé udalosti ani prehnane komplexná, pretože si stále dokážete vybaviť mená, hudbu, problémy, ktorým ste čelili, aj jazykolam ako Boryokudan.

Gemini Rue má zvláštne čaro chytiť a nepustiť a to aj v prípade, ak postavy ledva vrhajú tiene o veľkosti 4x4 pixely, pohybom vypadli animačné fázy, do tvárí im nevidieť, ale do-

mýšľate si, že tie dve žlté bodky predstavujú oči, a beží v takom archaickom rozlíšení, že pri LCD monitoroch s veľkou uhlopriečkou si myslíte, že môžete vidieť body rastra obrazovky. Má jednoducho to, čo dnešným hrám v snahe získať čo najväčší obrat a priniesť vydavateľom zárobok alebo byť hodným oponentom bestselleru, chýba. Je výpoveďou doby, kedy sa hry robili pre hráčov, ale aj pre aktuálnu generáciu rozmazanú technologickými výmyslami a termínmi, ktoré ako steroidy pumpujú do svetov toľko grafiky, že ich súčasný hardvér nedokáže zobraziť v absolútnej plynulosti. Má dušu. Starých adventúr.

Na to, aby ste jej prepadli, nepotrebuje triky, čary ani úžasne motivujúci systém s distribúciou skúsenostných bodov. Tempo je diktované zvedavosťou a prísne logickými problémami stojacimi na zbieraní informácií a občasného použitia predmetov z inventára či ich vzájomnym kombinovaním a sledovaním deja z pohľadu dvoch úplne cudzích postáv na dvoch úplne odlišných miestach. Hrou za dvojicu nezávislých postáv a ich striedanie na scéne relatívnymi krátkymi kapitolami vyvoláva mimoriadny hlad po otázkach. Dej sa točí okolo bývalého zabijaka Azriela Odina, ktorý na planéte Gemini hľadá strateného brata, a záhadného subjektu Delta Six v rehabilitačnom centre Central 7.

Pomerne skoro si dokážete spojiť oboch hrdinov, ich nitky osudu sú však zamotanejšie než sa spočiatku zdá. Je medzi nimi súrodenecký vzťah? Nejde ho Azriel zabiť? Príbeh nie je vôbec tak ľahko čitateľný, skrýva nejedno prekvapenie, potrebný zvrat aj šokujúci záver. Počas pátrania sa zoznámite nielen so zúfalými obyvateľmi, členmi nebezpečného gangu, ale aj s nezávidenia hodnou dobou na planéte, z ktorej miznú ľudia a preživší sú odchovaní na silnej droge menom „šťava". Čítaním útržkov novín na stenách, sledovaním informácií v termináloch, ale aj vyčerpaním všetkých tém rozhovorov sa lepí dohromady mozaika osudov postáv, ale aj samotnej planéty.

2x2

Hranie za D6 a Azriela je diametrálne odlišné, v prípade bývalého zabijaka je neznámou hľadaná osoba a k nej sa dostane len prehľadávaním prostredia, kladením otázok, sledovaním stôp, ale napríklad aj používaním terminálu, do ktorého klávesnicou zadávate vyhľadávané informácie ako adresu či mená. U testovacieho subjektu si nie ste istí ani prostredím, kde sa pohybuje a kde je rehabilitovaný ani tým, kto vlastne je. Nepamätá si na nič, v úvode ste svedkami, ako mu násilím odoberajú spomienky a „spoluväzni" mu doporučujú, aby poslednú z trojice skúšok nikdy nesplnil, pretože ho opäť „vymažú". D6 okrem rutiny a spoznávania okolia chystá aj útek.

Gemini Rue je klasickou adventúrou, nepoužíva chytrý kurzor, ale príkazy rozdávate štyrmi ikonami – preskúmaj, hovor a použi, ktorý je rozdelený medzi ruky a nohy. A práve dolné končatiny sú zaujímavé, pretože s nimi môžete vykopnúť dvere, stúpiť si na debnu alebo liezť po stene. Aj úplne bežné problémy ako prešacovanie mŕtvoly alebo prehrabávanie odpadkov, keď sa ich nechce postava dotýkať, vyrieši práve prevrátenie tela na chrbát a rozhrabanie smetí nohou. Riadok s činnosťami a inventár zdieľajú jedno vyskakovacie okno a pomerne rýchlo si zvyknete, že posledný použitý príkaz zostáva namapovaný na pravom myšítku.

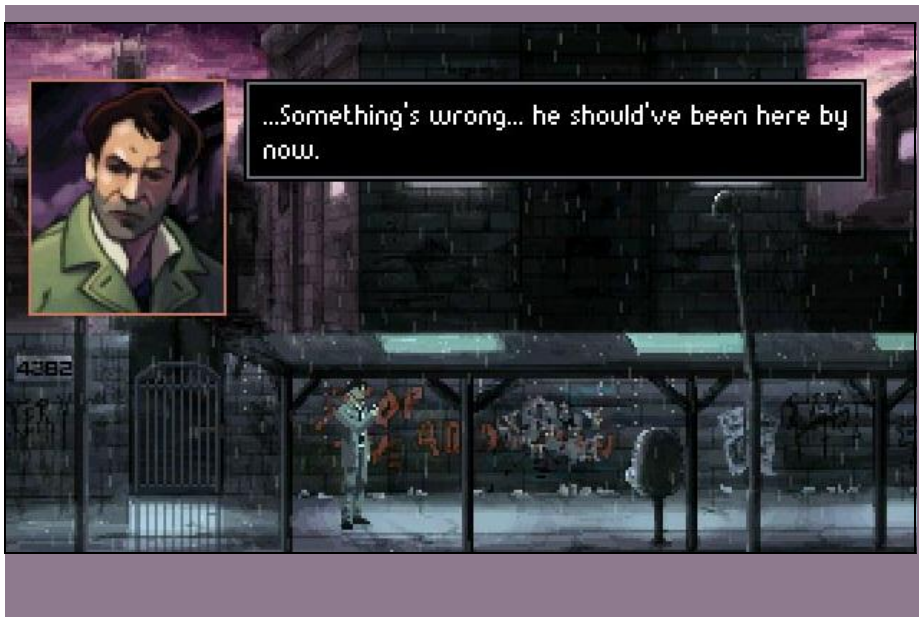
Hra okrem myši zapája do hry aj klávesnicu, resp. klávesy bežne používané v FPS hrách. V Gemini Rue dôjde aj na akčné pasáže s presunom debien pod rebríky alebo nedostupné miesta a potom sú tu aj prestrelky. Postava v nich automaticky zaujme pozíciu za prekážkou a vy máte možnosť spoza nej vykúkať zprava, zľava, opätovať paľbu a zamieriť, čo však vyžaduje čas, pričom odkrývate svoju pozíciu a hrozí, že vás nepriateľ zasiahne. Akčné vsuvky oživujú inak striktne lineárny postup s presne definovanými logickými problémami. Do inventára vojde len toľko predmetov, koľko ich postava reálne unesie, nie sú to žiadne rebríky, lešenia, ale drobnosti, ktoré sa okamžite dajú použiť a majú od prvého kontaktu jasný cieľ. Autor nevsádza na skryté riešenia ani nelogickosti, i keď občas skĺzne do klišé ako podávanie predmetov medzi dvomi postavami cez úzku škáru.

Nové vs staré

Gemini Rue si adoptovala aj moderné prvky, odhliadnuc od inšpirácie cover & shoot akciami, je to používanie automatického ukladania pozícií, okamžitého presunu postavy na žiadané miesto stlačením ESC, ktorý je efektnejší ako dvojklik, a potom je tu pomocník na telefóne. Neprezradí riešenie ani ho nenaznačí, ale vyšle správnym smerom, čo mnohokrát oceníte pri neželanom pixelhuntingu. Svoj podiel na ňom má používanie vyblednutej farebnej palety so snahou navodiť noir atmosféru, ktorá vyžaduje svoju dávku predstavivosti pri pohľade na predmety v inventári, a nízke rozlíšenie, ktoré pri veľkých LCD pôsobí ako päsť na oko. Gemini Rue sa totiž nedá spustiť v okne. Na druhej strane treba vyzdvihnúť solídny dabing a vhodný výber hercov, ktorý domácu produkciu schováva hravo do vrecka.

Ešte nikdy ma nesklamal môj postoj k starým hrám, ktoré ak uspeli v minulosti, to majú dnes vďaka napredovaniu vývoja a zubu času ťažké, až kým neprišla Gemini Rue. Nie je to blesk z čistého neba, ale skvelý príklad toho, ako vyzerali a ako sa hrali hry v zlatej dobe adventúr a čo všetko dokáže nezávislá scéna. Gemini Rue sa narodila v zlej dobe, prebúdza dávno zabudnuté spomienky a o to väčšiu má nostalgickú hodnotu.

Pavol Buday




kva



lita nechýba... 8.5 - 8.0

Recenzia - Id software - Akčná - PC, PS3, Xbox360



RAGE - PUSTATINA NÁS ČAKÁ

Plusy:

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

Mínusy:

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

8.5

Id Software, firma, ktorá vlastnoručne vytvorila FPS žáner a zrodila legendy ako Wolfenstein, Doom, Quake, sa po rokoch ticha vracia späť. A návrat je vo veľkom štýle. Priniesla nový engine a novú značku, ktoré spolu ponúkajú niečo, čo sme tu ešte nemali - Rage. Aj keď musíme hneď dodať, že podobne ako pri predošlých tituloch svet ešte nie je pripravený na tento engine a zároveň hra ešte nie je pripravená na tento svet. Obom chýba štipka k dokonalosti, ale napriek tomu je výsledok presne v štýle, aký fanúšikovia od id Software očakávajú. Nechýba akcia, horor a tajné miestnosti s odkazom na ich predošlé tituly.

Autori nás tentoraz presunú do sveta budúcnosti, ktorý sa po katastrofickom dopade meteoritu zmenil na nepoznanie. Nebol to síce atómový výbuch ako vo Falloute, ale následky sú veľmi podobné. Totiž mutagény, ktoré so sebou meteorit priniesol, sa na prežitých ľuďoch na povrchu nenávratne podpísali. Naša postava mala šťastie, prežila v jednej z uzavretých arch napojená na prístroje a po sto rokoch sa prebúdza do nového sveta.

Do pustého sveta plného piesku, mutantov, banditov jazdiacich na buginách a ľudí uzavretých do opevnených miest brániacich sa pred útokmi zvonku. Na všetko dohliada Právomoc, miestna vláda, ktorá má svoje vlastné ciele a ako to býva, ochrana ľudí medzi ne nepatrí.

Vy prichádzame, aby ste to zmenili... alebo možno ani nie

Hrateľne je Rage presne v strede niekde medzi Doomom, GTA a Falloutom a to doslova. Ide o akčno adventúrovú FPS s prídavkom ľahkých RPG prvkov. Máme tu svet s voľným pohybom, jazdou na autách a questami, k tomu id Software pridalo to, čo vie robiť najlepšie - FPS štýl a to dostatočne krvavý. A práve v tomto spojení nastáva malý kolaps, id Soft spája niekoľko štýlov a prakticky ani jeden nie je prepracovaný do hĺbky. Napríklad tu nemáme žiadne možnosti v rozhovoroch, žiadne voľby vývoja príbehu, len cestu vpred a prechádzanie od jedného questu k druhému. Základným elementom počas cele hry bude sledovanie vyznačenej cesty, kto-



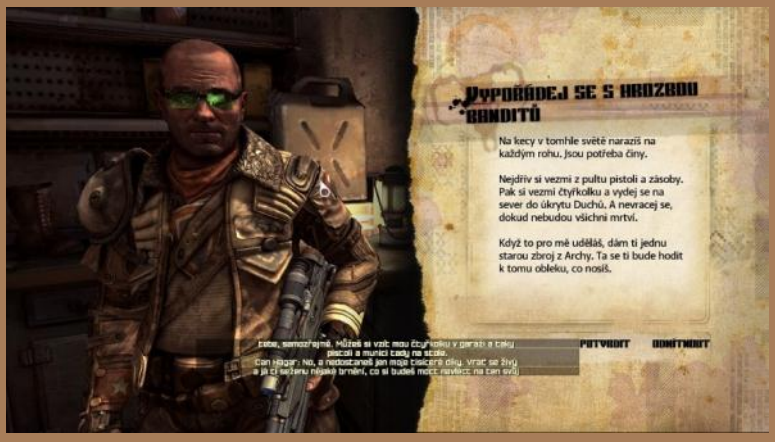
rou vás povedie za ručičku. Napriek tomu, že oblasť je relatívne veľká a postáv dostatok pre absenciu detailnej mapy a vyznačených možností sa ťažšie hľadajú kontaktné osoby, ktoré mimo hlavnej kampane ponúknu napríklad vystrieľavanie banditov na cestách, gladiátorsku arénu, zúčastňovanie sa pretekov bugnín, či už ozbrojených, alebo neozbrojených. Samozrejme, všetko za peniaze, na ktorých stojí aj zničený svet budúcnosti.

Peniaze sú hlavnou obchodnou komoditou. Za ne si kúpite nové zbrane a dôležité upgrady pre vozidlá, ale hlavne náboje do vašich zbraní, ktorých v zničenom svete nikdy nie je dosť. Ale zároveň peniaze nie sú najdôležitejšie, nekúpite si za ne všetko. Po pustine sú totiž roztrúsene rozmanité veci, ktoré môžete zozbierať do inventára a z ktorých následne podľa plánov vyrobíte dôležité nástroje ako vyvŕtavač zámkov, auto na diaľkové ovládanie, špeciálne granáty. Spolu sú v hre desiatky vecí na výrobu a pomôžu či už v boji, alebo v prejdení misií. Tento element je zo začiatku milým prídavkom, ale postupne ako máte stovky predmetov v inventári, stráca význam, keďže všetko máte, nič nemusíte hľadať a stačí len odkliknúť vec, ktorú potrebujete.

Čo vás však Rage bude skutočné nútiť, to bude streľba. FPS základ sa prejavuje naplno vždy, keď po párminútovej jazde púšťou vstúpite do ďalšej oblasti, ktorú treba vyčistiť, získať z nej niečo, niekoho alebo sa snažiť stealth štýlom preplížiť, všetko preto, aby ste si čas od času vychutnali zmutovaného bossa. S bohatou nádielkou zbraní a pekným servírovaním typov nepriateľov a prostredí sa hra v tejto oblasti drží veľmi dobre. Dokonca je zapracovaná aj nutnosť hľadania nábojov, keďže zbrane po mŕtvych nepriateľoch nezbierate. Dodáva to pocit skutočného ohrozenia, hlavne ak vám dôjdu munícia aj do pištole a mutanti sa stále hrnú. Napriek tomu, že máte v tele nanobotov na regeneráciu, niekedy nakoniec pomôže len defibrilátor implantovaný na vašom obleku. Ten má síce len jednu ranu, ale budete si ho vylepšovať. Podobne si budete vylepšovať aj zbrane, kupovať nové typy nábojov, čo robí prestrelky stále akčnejšie a krvavejšie.

Podobne ako FPS stránka excelujú aj vozidlá, ktoré vám ako pomáhajú prekonať vzdialenosti v púšti, tak aj vyhnúť sa alebo zničiť miestnych banditov a nakoniec aj zasúťažiť si. Postupne si vytvárate zbierku vozidiel, neustále ich opravujete, tunujete, pridávate zbrane, aby ste ďalšiu cestu naisto prežili, keďže pustina je stále nebezpečnejšie miesto. Trochu škoda, že je to až príliš prázdne miesto a prakticky vonku jazdíte len vy a banditi. Čo pôsobí až príliš mŕtvo, mestá alebo obydlia túto mŕtvolnosť čiastočne vynahradzujú. Síce nemajú veľké osadenstvo, ale každý má svoju úlohu a svoje miesto v tomto prepracovanom svete a takmer s každým sa aj porozprávate alebo vymeníte

Trochu škoda, že napriek tomu, že svet a jeho osadenstvo do detailov prepracovali, váš príbeh je strnulý. Autori akokeby v









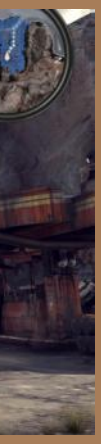
prvej hre chceli hráčov s Rage svetom len zoznámiť a nepôsobiť v ňom príliš rozruchu. Misie nás síce prevedú rozsiahlym púštnym svetom, ale poväčšine len plníte niečo pre niekoho bez toho, aby sme robili niečo pre seba alebo aby náš príbeh začal dávať zmysel. Neskôr v hre sa síce id Soft snaží niečo naznačiť, ale to je už koniec hry. Napriek rôznymi mínusom a nedokonalostiam v hre prežijete príjemných 9-10 hodín a s vedľajšími misiami aj 15 hodinový vstup do nového sveta, ktorý sa so svojim postapokalyptickým štýlom radí bok po boku k Falloutu, Metru a Borderlands.

Oproti singleplayeru s rôznymi nedostatkami multiplayer skutočne sklamal. Králi deathmatchu úplne odignorovali tento režim a jediné čo ponúkli, je niekoľko módov na vozidlách pre štyroch hráčov. Nie sú vyslovene zlé, ale nie je to práve to, čo by hráči chceli ako prídavok k strieľačke. Je to škoda, keďže stránka je dobre v hre zapracovaná a samotné zbrane by boli v boji zaujímavé. Trochu tento mínus vyvažuje kooperačný mód, ktorý si s priateľom zahráte online alebo v splitscreene, bude to 9 misií prevzatých a mierne upravených zo single kampane.

Technicky je nový engine od id Softu čiastočne sklamanie, čiastočne prekvapenie. Na jednej strane predvádza niečo, čo sme tu doteraz nemali a to dokonale prepracované prostredia bez opakujúcich sa textúr a to pri vysokom framerate. Fungovať na 60 fps nemá tento engine problém ani na konzolách. Ale všetko má svoju cenu a pri nových technológiách to platí dvojnásobne. Na konzolách je to cena automatického znižovania rozlíšenia, absencia antialiasingu a viditeľného načítavania textúr pri každom ohliadnutí sa po prostredí. PC je zase iná kategória a aj keď takmer každý herné PC teoreticky zvláda hru na 60 fps, neodladenosť verzie spôsobuje na niektorých konfiguráciách ešte pomalšie nahrávanie textúr ako na konzolách, padanie alebo chyby multitexturingu, ktorý z obrazu spraví puzzle. Navyše pre výrazne orezanie možností nastavenia grafiky v menu si musia užívatelia editovať konfiguračný súbor ručne, či už pre samotné rozbehanie hry, zvýšenie detailov na maximum alebo pre elimináciu lagu. Tu id Software PC verziu zjavne nedotiahli.

Megatexture engine s 20 gigami textúr v prostredí dáva o sebe skutočne vedieť a vytvára pôsobivé scenérie, ale žiaľ hlavne v diaľke, na blízko je to miestami až príliš rozmazané, čo hlavne na PC výrazne vidieť. Carmack ešte pred vydaním sľúbil Hi-res texture pack, ale dovtedy nám neostáva nič iné ako si zvykať. Pohľadu na blízko neprospieva ani neustále doťahovanie textúr v takej masívnej podobe, že streaming v Unreal engine je oproti tomu takmer zanedbateľný. Kazí to dojem z plynulosti a naštiepuje celistvosť hry, zároveň dokazuje, že engine prišiel ešte skôr ako naň prišiel čas, alebo skôr ako bol plne odladený. Na druhej strane keď si na konzolách porovnáme 60 fps grafiku v Call of duty proti 60 fps Rage, ukazuje, že niečo na tom engine bude. Možno to naplno uvidíme v







Doom 4, dokedy by už firma mohla všetko odladiť.

Mimo textúr pekne vyniknú detaily postáv, ich animácie pri rozhovoroch, ale má to aj temnú stránku. Pri bojoch s nepriateľmi vidieť, že animácií veľa nepobrali a často opakujú niekoľko rovnakých pohybov aj rovnakých taktík, čo súvisí aj s jednoduchou AI, ktorá v úzkych priestoroch nehviezdi a pripomína skrývanie sa a náhodné útoky z Call of Duty. V tomto prípade zrejme dlhý vývoj spravil svoje. Oproti tomu racingové elementy majú dynamiku a fyzika je tu prekvapivo dobrá. Škoda však absencie zložitejšej fyziky v prostredí, ako aj aspoň náznakov deštrukcie aj toho, že svet je v konečnom dôsledku až príliš prázdny a pustý. Nepriatelia útočia najviac po troch a to či už vojaci alebo vozidlá. Snaha o dosiahnutie čistých 60 fps si zobrala svoje aj v tomto, aj keď v zničenom svete to nie je veľké mínus.

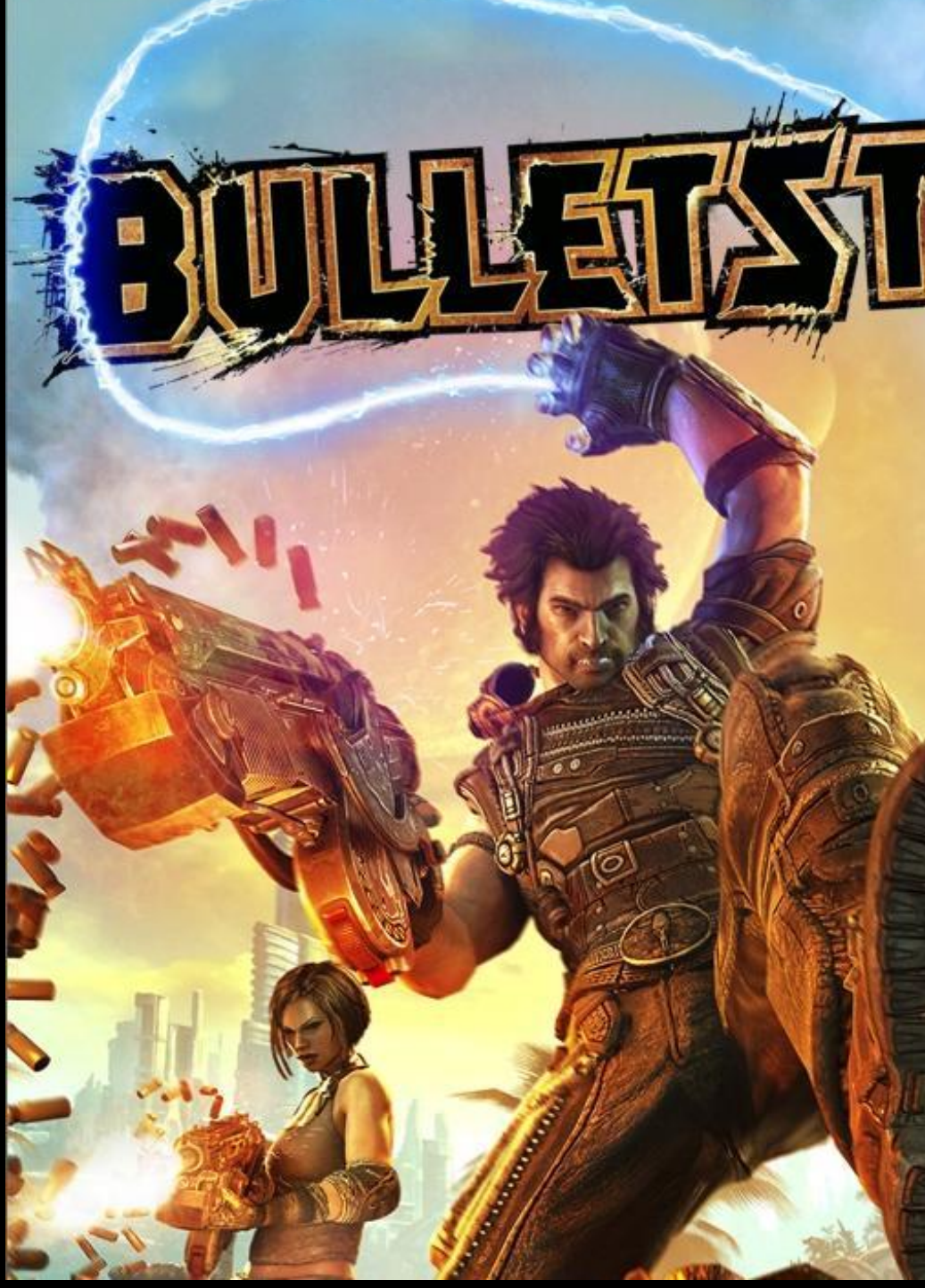
Nakoniec hru dopĺňa dynamická hudba aktivujúca sa podľa akcie a nedá sa proti nej nič povedať. Pekne dopĺňa postapokalyptickú atmosféru a snahu zachrániť sa pred nátlakom monštier. Rozhovory majú rovnako vysokú kvalitu, ale žiaľ len v dabingu, samotný scenár a často priam patetické zadania misií okresávajú možnú hĺbku hry, ako aj vývoj príbehu.

Id Software nám v Rage ponúka decentný výlet do temnej budúcnosti a to ako hrateľnosťou, tak aj technológiou. Jediná škoda, že obe časti nie sú dotiahnuté, tak ako by sme od id Softu čakali. Megatexture engine má rôzne problémy, gameplay prvkom, ako aj príbehu, chýba hĺbka. Na druhej strane mix old school gameplay prvkov s RPG elementami a prídavok rozsiahleho sveta s vozidlami ponúka jednoduchú oddychovú zábavu na dlhé hodiny. Neposúva žáner v žiadnej oblasti vpred, ale keď od toho nečakáte nič iné ako FPS s prídavkom vozidiel, určite vás Rage nesklame.

Peter Dragula



Epic, firma známa svojimi Unreal a Gears of War sériami v poslednej dobe naberá druhý dych, vydáva Unreal pre mobilné zariadenia, mobilné hry a na tento rok má pripravené dva veľké tituly. Jeden z nich je **Bulletstorm**, nová značka a ako sme pri tituloch od Epicu zvyknutí, znovu nás vtiahnu do neľútostného mimozemského sveta, tentoraz však s atmosférou odľahčenou humorom a oldschool hrateľnosťou.



Niet divu, že gameplay štýl je old school, Bulletstorm je od People Can Fly, tvorcov série Painkiller, ktorá vychádzala zo starej školy Duke Nukem a Serious Sam, teda z arkádového štýlu plného egoistických hlášok a drvenia protivníkov na kašu. Pre Bulletstorm tento štýl prebrali, orezali až na kosť, pridali k nemu štipku moderného gameplayu, štipku vlastnej inovácie a vznikla z toho hra, ktorá otvára novú generáciu arkádových akcií. Neustále servíruje akciu, brutalitu okorenenú humorom, rýchlo mení prostredia, prináša stále masakrálnejšie zbrane a stále nové spôsoby, ako zabiť protivníkov. Počítanie bodov nad hlavami mŕtvych nepriateľov je priam nevyhnutným doplnkom arkádovej hrateľnosti, ale tentoraz to autori priamo zapracovali s technickým vybavením postavy, všetko má spojitosť s príbehom a hrateľnosťou. V hre je všetko presne tam, kde má byť, všetko sedí a vytvára spolu dokonalú zábavu zo zabíjania. Teda minimálne na určitý čas, pokým vás už zabíjanie prestane baviť, ale dovtedy budete v siedmom (hernom) nebi.

"Go fuck yourself! You shit piles give chase, I will kill your dick!"



V hre preberiete postavu Graysona Hunta, hrdinu konfederácie, podvedeného, zradeného a donúteného k vyhnanstvu. Grayson však so svojou jednotkou Dead
Echo nezabudol, roky lúpili na konci známeho vesmíru, okrádali lode, až kým znovu nestretli svojho hlavného nepriateľa, generála Sarrana. Človeka, ktorý ich podviedol a ktorý je teraz znovu na dosah. Teoreticky na dosah, malá pirátska loď proti veľkému kríž-niku nemá šancu. Všetci si to mysleli, až pokým sa obe lode v plameňoch nerútili na planétu Stygia, na ktorej začne cesta za pomstou. Na planétu,



ktorá kedysi bývala vesmírnym Las Vegas, ale teraz je opustená a jej kedysi veľkolepé mestá sa postupne rozpadávajú. Vy čoskoro prídete na to prečo.

Kampaňou s dĺžkou 6 - 8 hodín prejdete každým typom terénu, aký planéta môže ponúknuť, zistíte prečo je opustená, ako aj podstatu vašej zrady. Nečakajte, žiadny prepracovaný príbeh plný sĺz a utrpenia, ale ani jednoduchú cestu z jedného miesta na druhé. Je to decentný štandard pre FPS hry, z ktorého je cítiť prepracované univerzum. Napríklad len samotná planéta má hlbšie pozadie ako jednotlivé postavy a to je najdôležitejšie, keďže ona je v tejto hre vaším najlepším priateľom, ale aj najhorším nepriateľom. Záleží od situácie, v ktorej sa práve ocitnete. Epic sa s planétou pohral podobne ako v Gears of War s planétou Sera, len tu všetko dotlačil do extrémov.

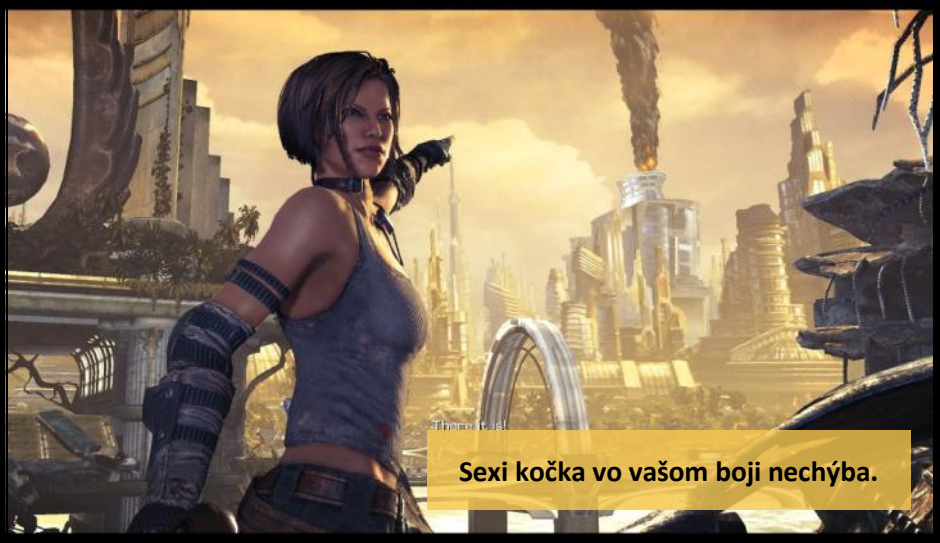
Rovnako ako planéta je prepracovaný je gameplay štýl, ktorý je založený na bodovaní vašej brutality. Zbadáte to už pri prvom kontakte s nepriateľmi, ale až po úvodných kapitolách, ktoré vás dostanú do deja, spoznávate skutočnú hrateľnosť. Nachádzate totiž Leash, elektronický náramok na ruku vystreľujúci energetický lúč, ktorý z vás spraví skutočného bojovníka. S lúčom budete môcť priťahovať nepriateľov a hádzať si ich k sebe alebo rozmetávať na prach. Často si s ním vytvoríte aj cestu ďalej. Leash však hlavne aktivuje virtuálne elektronické systémy, ktoré vám budú automaticky počítať body za zabitia - Skillshoty. Máte k dispozícii stovku skillshotov aj s návodmi a budete sa snažiť splniť všetky. Čím náročnejší, tým viac bodov vám pribudne. Napríklad Fireworks vyžaduje vyhodenie protivníka do vzduchu a rozstrelenie ho na ohňostroj, Shiskebab je prestrelenie protivníka cez elektrické pole, Juggler je žonglovanie s nepriateľmi vo vzduchu, samozrejme, pomocou zbraní. Zarobené body môžete následne míňať na upgrady zbraní, kúpu zásobníkov v drop pointoch.

Náramok je však len jedna z nestrelných zbraní v hre, druhá je vaša noha, tá je často účinnejšia ako desiatky vystrelených nábojov. Budete ňou odkopávať rozmanité a hlavne explozívne veci k hordám nepriateľov alebo aj samotných protivníkov, či už do stien, do elektriny,

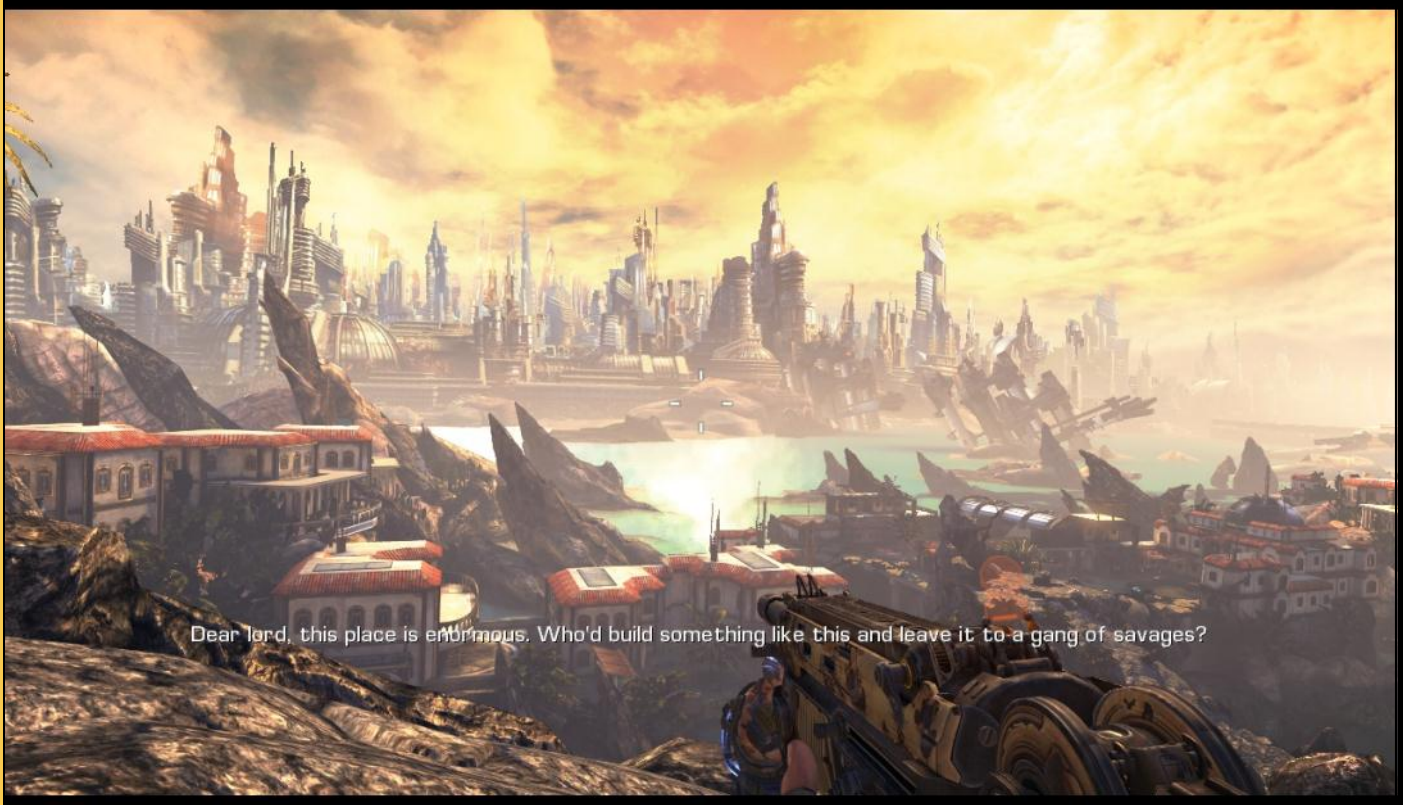
"What? What does that even mean? You're gonna to kill my dick? I'll kill your



Deštrukcia na každom kroku



Sexi kočka vo vašom boji nechýba.



"Internal logic indicates low probability of survival"

na kaktusy, alebo z mostov, aby ste získali čo najefektívnejší Skillshot. Bude na vás, akú smrť ktorému nepriateľovi vyberiete.

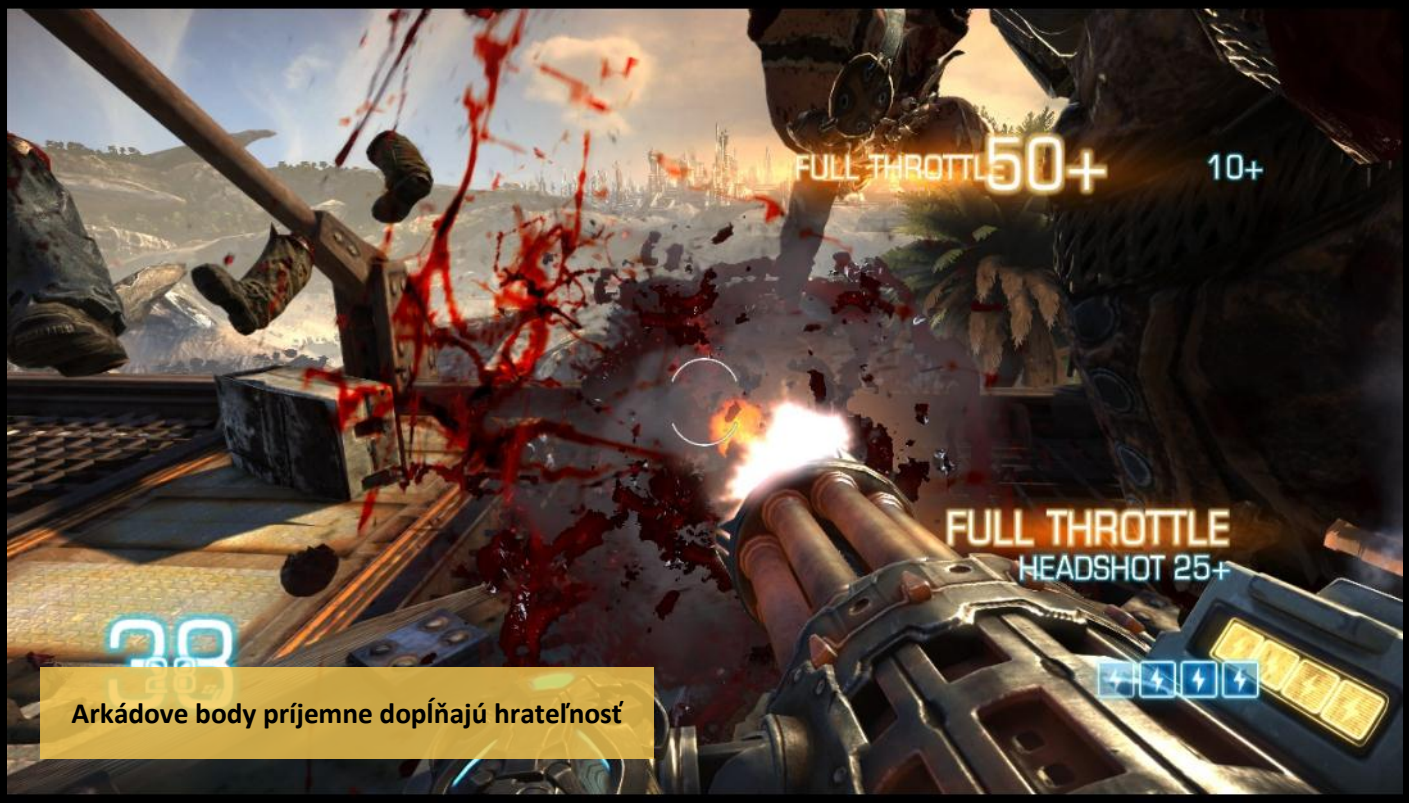
Mimo útokov na blízko nechýbajú štandardné útočné pušky, pištoľ, obmena brokovnice, granátometu, ale aj kuše, všetko s charizmou priam nevyhnutnou pre prežitie v pustom svete plnom mäsožravých rastlín, mutantov a vojakov čakajúcich len na vás. Napríklad kuša nie je kušou, ale zbraň vystreľujúca oceľové vrtáky, ktoré nielen že prikvačia nepriateľov k stene, ale ich aj roztočia, brokovnica má štyri hlavne, sniperka má manuálne navádzané projektily. K tomu každá zbraň má aj sekundárnu funkciu, ktorú musíte špeciálne aktivovať a je obmedzená na niekoľko použití. Napríklad guľa do granátometu zostane skákať po prostredí dostatočne dlho, aby zlikvidovala každého protivníka, ktorý pôjde okolo.

Zo špecialitiek občas dostanete rotačák, ktorý však nefunguje na náboje, ale na energiu a tá, žiaľ, sa rýchlo míňa, takže si ho často užijete len chvíľu. Budete preberať aj rôzne vozidlá, ktoré síce sami nešoférujete, ale vychutnáte si jazdu ako sa patrí, či už vo vesmíre, na rôznych plošinách na zemi, na vode, pričom budete ostreľovať všetko, čo sa pohne. Zaujímavým prekvapením je napríklad ovládanie gigantického tyranosaura, ktorý je mechanický a po zuby vyzbrojený ako aj pridanie skutočnej godzilly rozbíjajúcej celé mesto. Takýchto veľkých bossov v hre nebude veľa, čo je pri nápaditosti dizajnérov škoda, ale pridaním množstva malých bossov to hra dostatočne vynahrádza.

Akčný gameplay ešte občas predeľujú príbehové prestrihové scény aj arkádovo zapracované quicktime eventy, ktoré nie sú o tom, či stihnete stlačiť tlačidlo, ale o tom, ako rýchlo ho stlačíte. Podľa reakcií dostávate body. Budete napríklad rúčkovať, kde sa rátajú reakcie na ľavú a pravú ruku, ale aj sledovať eventy v prostredí, kde čím skôr sa na



Kolosálne scény súna každom kroku



Arkádove body príjemne dopĺňajú hrateľnosť

určité miesto pozriete, tým viac bodov získate.

Samotná kampaň ale nie je kompletná ponuka Bulletstorm, tú dopĺňa arkádový mód Echo a kooperačný multiplayerový mód Anarchy. Echo vám umožní zahrať si vybrané scenáre z kampane, prejsť ich na body a porovnať si dosiahnuté skóre s ostatnými hráčmi. Tu na rozdiel od kampane sa musíte skutočne posnažiť a porozmýšľať, ako naložíte so životom každého protivníka. Budete pre nich vyhľadávať najlepšie smrti a pokúšať sa ich zrealizovať. Anarchy mód je jediný multiplayerový prídavok, ide o kooperáciu štyroch hráčov v štýle hordy z Gears of War. Len na rozdiel od hordy tu hráči na každej mape dostanú úlohu, teda Skillpoint skóre, ktoré musia dosiahnuť.

V Bulletstorm chýbajú dva módy, ktoré by hru robili kompletnou. Prvým je kooperácia kampaňou, ktorej absencia je záhadná, hlavne keď si zoberieme, že stále s vami chodí minimálne jedna postava a Epic si tento štýl už na Gears of War pekne nacvičil. Rovnako chýba aj kompetitívny multiplayer, teda najlepšie čistý deathmatch, kde by sa hráči mohli navzájom likvidovať na najrozmanitejšie spôsoby. Možno autori nestíhali, možno čakajú na úvodné ohlasy a následne ponúknu sťahovateľný obsah, žiaľ hre to dosť chýba. Nerobí ju to horšou, ale vďaka tomu mohla byť ešte zábavnejšia.

Graficky Bulletstorm ukazuje zvýšenú kvalitu Unreal Enginu, prináša epické výhľady, kolosálne stavby a ich následnú deštrukciu, naháňačky trvajúce niekoľko kilometrov a jedinečné explózie a deštrukcie nie budov, ale celých miest. Vylepšili sa svetlá, tiene, kvalitnejšie vyzerajú aj postavy a textúry. Na konzolách síce ešte vidieť neduh streamovania textúr, teda postupné načítavanie kvalitnejších verzií textúr, ale to je už zminimalizované oproti úvodným hrám na tomto engine, na PC to nezbadáte vôbec. Fyzika exceluje hlavne v ragdolle, ktorý je veľmi dôležitou súčasťou každej smrti protivníkov, v prostredí je aplikovaná len na explózie a drobné úlomky, všetky väčšie deštrukcie sú naskriptované, ale napriek tomu úchvatné.

Shiskebab 200+

Keď si to zhrnieme, Bulletstorm ponúka veľmi príjemný únik od vojnových FPS do sféry, v ktorej ide čisto o zabíjanie, štýlové zabíjanie a zábavu. Je od Epicu, je veľmi podobná Gears of War v mnohých ohľadoch, len na arkádovej úrovni a v FPS žánri. Čiastočne síce repetitívna a len s minimalistickým príbehom, ale o to tu ani nejde. Ide popravy na sto spôsobov, pre ktoré si hru jednoducho treba zahrať. Negatívami sú skutočne len veci, ktoré hra neponúka a to obsiahlejší multiplayer, ako aj obsiahlejší kooperačný mód.

Napriek pár mínusom Bulletstorm práve otvoril novú generáciu arkádových akcií. Do leta sa k nemu pripoja aj Duke Nukem Forever a Serious Sam 3, dve dlho očakávané legendy.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ veľká rozmanitosť prostredí s epickými scenériami
+ leash ponúka úplne nový typ zbrane
+ systém upgradovania za body zo skillshotov
+ snaha o odomknutie všetkých typov zabití
- aj zabíjanie na tisíc spôsobov môže byť postupne repetitívne
- multiplayeru chýba deathmatch
- kooperácia príbehom absentuje

8.5

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.

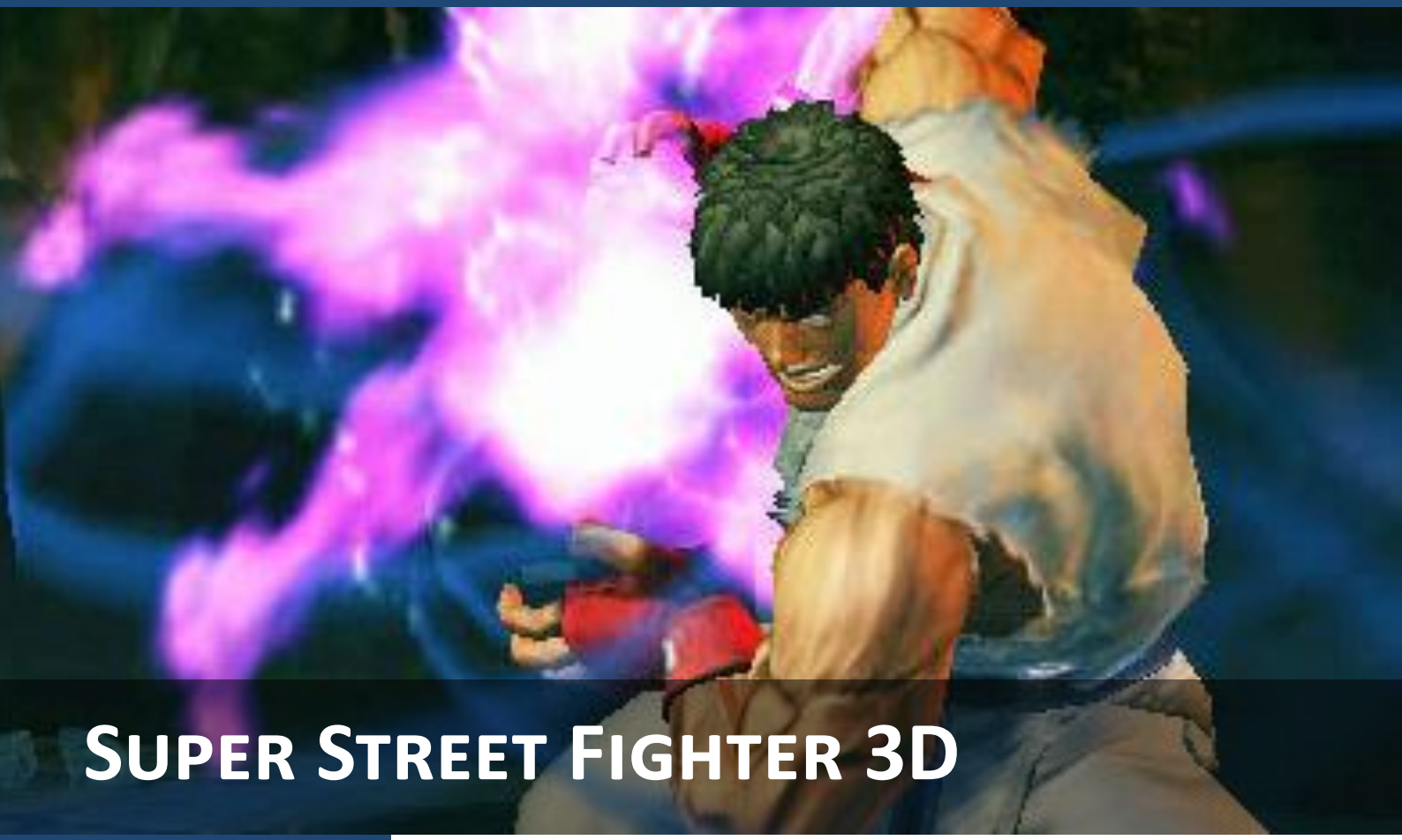
Ak je nejaký aspekt, v ktorom Football Manager nie je špičkou na trhu, tak je to jednoznačne grafické spracovanie 3D režimu zápasov. To do série pribudlo ako novinka len v ročníku 2009 a odvtedy sa stále po malých krokoch posúva ďalej. Inak tomu nie je ani teraz a zase sa na hru o niečo lepšie pozerá. 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

Recenzia - Capcom - Bojovka - 3DS



Super Street Fighter 3D

Plusy

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

Mínusy

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

8.5

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Matúš Štrba





Recenzia - Microsoft - Stratégia MMO - PC



Age of Empires Online

Plusy:

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

Mínusy:

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

8.5

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Branislav Kohút









DRAGON AGE II

Menej epický návrat do obdobia drakov

Pokračovanie najlepšej RPG z roku 2009 nenechalo na seba dlho čakať. Mohlo by sa zdať, že je to dobrá správa, ale opak je pravdou. Ako sa hovorí, práca chvatná, málo platná. To si uvedomila aj väčšina hráčov a správy o dvojke prijímala už od ohlásenia skepticky. Ako sa teraz ukázalo, obavy z unáhleného príchodu **Dragon Age II** boli na mieste.

Dej sa odohráva približne v čase, keď hrdina pôvodnej hry zachránil krajinu pred temnotou. Dokonca si môžete aj nahrať pozície z jednotky a udalosti v hre budú do istej miery ovplyvnené vašim počínaním v minulej časti. Dragon Age II má celkom nového hrdinu menom Hawke. Môžete určiť, či to bude muž alebo žena v úlohe mága, bojovníka, alebo tuláka. Prípadne postave pozmeníte tvár. Viac sa od vás v úvode neočakáva a môžete ísť rovno na vec. Hrdinu zastihnete na úteku zo zničeného rodiska v spoločnosti najbližšej rodiny. Cieľom je mestečko Kirkwall, kde chcú nájsť útočisko a nový domov. Predstavitelia mesta vôbec nie sú nadšení prívalom utečencov, ktorí sa hrnú zo všetkých strán. Hawke a jeho malá skupinka nebudú mať ľahké infiltrovať sa medzi nedôverčivých domorodcov. Veď dokonca aj strýko, ktorý tam žije, berie Hawkea a vlastnú sestru (hrdinovu matku) ako nežiadúce bremeno.

Hawke sa postupne zoznamuje s rôznymi časťami mesta, špinou, ktorá je ukrytá v uličkách, ale aj v dušiach jej obyvateľov, namočí sa do mnohých problémov. S ich riešením mu našťastie pomôžu spoločníci, ktorí bojujú po jeho boku a vytvárajú spolu svojskú bandu. Hneď v úvode hrdinovi asistuje jeho brat, hoci súrodenecká rivalita je zrejmá. K tomu sa pridá odvážna bojovníčka Aveline. Dôležitým partnerom je prefíkaný trpaslík Varric, ktorý vlastne rozpráva celý príbeh. Objavia sa aj ďalší kandidáti ako elfka Merrill, ktorú odvrhol jej ľud a čarodejník Anders známy z pôvodnej hry. Hoci je Dragon Age II priam nabitá úlohami v niekoľkých kategóriách, tie najzaujímavejšie súvisia práve so spolubojovníkmi. Vaši druhovia majú rôzne osudy a trápenia a keď im s nimi pomôžete, vzrastie ich náklonnosť. Naopak ich nevôľa sa prejaví nárastom rivality. V prípade každej postavy sa jedná o sériu úloh, ktoré sa postupne objavujú a odkrývajú viac z minulosti danej osoby. Sú to príbehy v príbehu, s rôznymi zvratmi a prekva-





peniami. Pomsta otrokárovi, hľadanie úlomkov tajuplného zrkadla, tajomstvo Andersových žiarivých očí či dokonca post dohadzovača pre plachých zaľúbencov pôsobili v hutnom nosnom príbehu osviežujúco. Úspešné zavŕšenie týchto minipríbehov bolo pre mňa osobne väčším zadosťučinením ako finále hlavného deja.

Na druhej strane, komunikácia so spoločníkmi je v dvojke veľmi ťažkopádna. Tentoraz sa s nimi nedá voľne rozprávať pri táborovom ohni. Komunikácia je možná len vtedy, keď sa aktivuje úloha konkrétneho spoločníka. A vtedy treba zájsť priamo do jeho domu a hodiť s ním reč. A to aj v prípade, že je práve aktívnym členom a po celý čas stojí po vašom boku. Pôsobí to kŕčovito. A keď potom rozhovor začne frázou, kde sa hovorí o tom, že ste sa už dlho nevideli, uvedomíte si, aký je tento systém deravý a nedomyslený. Pritom sa pokojne celá kompánia mohla stretávať v dome hlavného hrdinu, ktorý by fungoval na princípe táborového ohňa z jednotky. Hawke tento dom naozaj má, využíva ho ako sklad, miesto na čítanie správ a okamžité vyliečenie zranení družiny. Tu tiež môže zažiť milostnú scénu s osobou z družiny s mimoriadnou náklonnosťou.

Hlavný dej rieši ťažké témy ako je politika, mocenské boje, prisťahovalcov, konflikty templárov a mágov a len akosi okrajovo aj prítomnosť démonov. Chvíľami môžete nadobudnúť dojem, že ste uprostred sporov v americkom meste s černošským getom a čínskou štvrťou. Len namiesto farby pokožky sú obyvatelia chudobných štvrtí zavrhovaní kvôli rohom a špicatým ušiam a náboženské rozbroje nahradila nenávisť voči mágii. Zrejme dostanete chuť odtiaľ vypadnúť čo najskôr a vracať sa čo najmenej. Lenže smola, z Kirkwallu sa neodtrhnete až do konca hry. Nielen že je to jediné mesto v Dragon Age II, ale







VITAJTE V MESTE KIRKWALL, CÍŤTE SA TU AKO DOMA, VON SA TOTIŽ DOSTANETE MÁLOKEDY.

drvivá časť príbehu sa odohráva iba tam. Po nekonečnom prechádzaní tých istých uličiek, aj keď v rôznych časových obdobiach, začnete mať Kirkwallu plné zuby. Súčasne nadovšetko oceníte zriedkavé úlety za hradby mesta, kde čaká elfská osada, jaskyne v divočine alebo krátka výprava do trpasličích tunelov Deep Roads.

Lokality v hre sú tvorené setom skromných minizón a zvyčajne sa neprechádza plynulo z jednej do druhej. Namiesto toho sa vždy ukáže mapa, hráč klikne na ikonu požadovaného miesta a okamžite je tam. Mapa navyše ponúka možnosť prepnúť na mesto v noci. Niektoré úlohy sa totiž nedajú plniť počas dňa. Rozdiel v teréne je inak jedine v tom, že počas tmy sa v uliciach vyskytuje viac banditov. Dialógy v hre dostali veľa priestoru a kruhové menu pripomína Mass Effect 2, podobne ako niektoré ďalšie prvky v hre. Rozhovory sú pomerne obsiahle, voľby hrdinu sprevádzajú symboly, ktoré naznačujú, či sa jedná o vľúdnu alebo agresívnu odpoveď. Pre niekoho príliš polopatistické. Výber odpovedí ovplyvní ďalší priebeh udalostí, ale aj vzťah spoločníkov k Hawkovi, aj keď ho len sledujú z úzadia. Hlavný priestor v hre je však venovaný bojom. Bez ohľadu na výrečnosť sa až na pár výnimiek žiadna úloha nezaobíde bez krvavého riešenia. A čím bližšie je záver, tým je hra akčnejšia. Postupne si uvedomíte, že priebeh zadaní má takmer identickú štruktúru, postup je ľahko predvídateľný a nastupuje stereotyp.

Do boja môžete nasadiť maximálne štvorčlennú skupinku. Zloženie aktívnych druhov meníte na predurčených miestach a vždy je v nej Hawke. Priebeh boja poznáte z jednotky. Hráč si v akcii prepína ľubovoľnú postavu a využíva set jej talentov a kúziel. Ostatné postavy sa správajú podľa predvolených algoritmov, ktoré sa dajú meniť. Praktické je využitie pauzy na udelenie pokynov každému členovi. Boj by mal prežiť aspoň jeden člen tímu a potom sa ostatní automaticky vzkriesia. Zostávajú im však zranenia, ktoré znižujú maximálny počet života, ak sa nevyliečia. Po návrate do domu Hawka sa rany vyliečia automaticky. Priamo v boji sú poruke ikony na rýchle doplnenie života, magickej energie a staminy, ktoré sú vyžadované na mágiu a útoky zbraňou. Oproti jednotke sú v boji podcenené kombinácie elementov, napríklad zmrazený súper sa tu nerozbije na kúsky, keď následne použijete magickú päsť alebo úder mečom. Škoda.

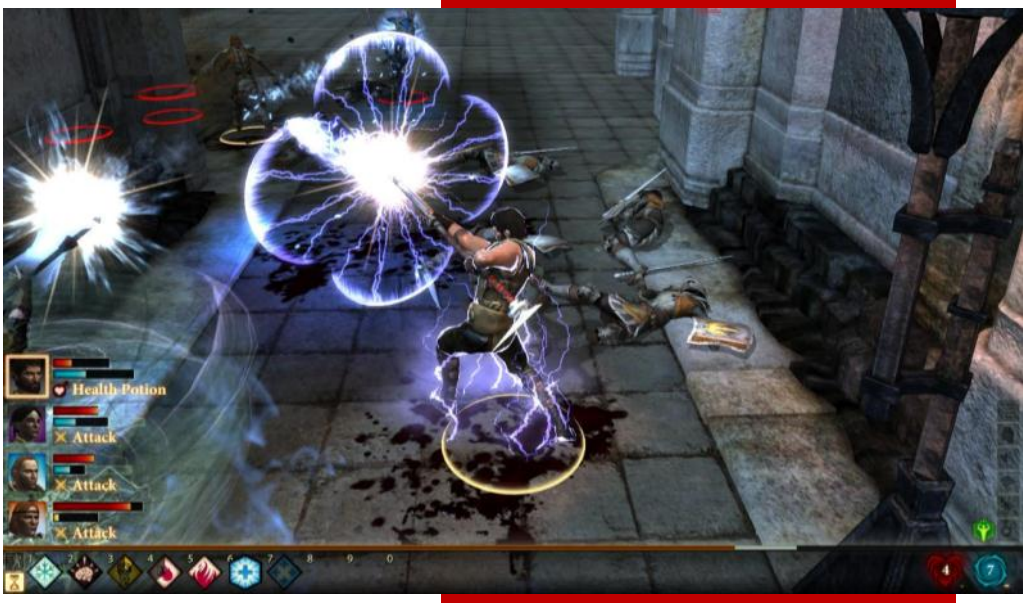
Všetky postavy sa vyvíjajú a pri každej úrovni hráč rozhodí tri body základných atribútov a bod do talentov a kúziel. Nové schopnosti sú delené do viacerých



kategórií, vzájomne viazané a niekedy podmienené úrovňou postavy. Niektoré kategórie vyžadujú špeciálny bod na ich odomknutie. Spoločníci môžu mať bonusovú schopnosť, ak sú veľmi priateľskí alebo inú špecialitu, ak sú naopak veľkými rivalmi.

Družina zdieľa spoločný inventár, jeho priestor sa po kúpe batohu od obchodníkov natrvalo zväčší. Hawke môže súčasne nosiť amulet, dva prstene a brnenie na ruky, nohy, hlavu a hruď. Efekt predmetov sa dá vylepšiť runami. Zarážajúce je, že spoločníkom môžete meniť prstene a zbraň, ale majú permanentne priradené brnenie. Akúkoľvek prilbu, rukavice či rúcho môže nosiť iba Hawke. Keďže sa mi do hry prenieslo špeciálne brnenie z pôvodného Dragon Age, výstroj hlavnej postavy som menil len pár krát za celú hru. Kvantum vyzbieraných brnení mi teda bolo platných asi ako mŕtvemu zimník. Čo sa týka zbraní, postavy majú striktne vymedzené, aký typ dokážu použiť a to znamená okliešťované možnosti prezbrojenia. V inventári zostal ešte priestor na užitočné odvary a nezaradené veci, ako byliny a suroviny, z ktorých sa dá pomocou receptu vyrobiť runa, odvar alebo iný doplnkový predmet. Drvivú väčšinu vecí som nevyužil a iba predával, väčšinou ani nebolo čo kúpiť, hoci obchodníkov je v hre dostatok. Lup som zbieral hlavne zo zvyku, ale žiadny výrazný osoh mi nepriniesol. Rozhodne sklamanie.





Negatívny pocit z hry podčiarkuje úbohá grafika. Efekty v boji síce vyzerajú celkom dobre, ale spracovanie prostredí aj postáv je mizéria. Objektom chýba HĺBka, absentujú detaily, niektoré úseky sú veľmi neforemné a evidentne odfláknuté. Postavy v boji majú obmedzený sortiment pohybov, ktoré sa čoskoro okukajú. S podporou DX11 hra vyzerá plastickejšie, ale stále ako vykradnutý obchod so starožitnosťami. Kde nič, tu nič. Aspoňže ozvučenie a hudba sú na úrovni.

Takmer v každej oblasti hry je zrejmá snaha tvorcov o zjednodušenie, čo je viac na škodu ako na úžitok. Dragon Age II je síce prístupnejší príležitostným hráčom, ale za cenu degradovania na zľahka nadpriemernú akciu s orezanými RPG prvkami. Ani zďaleka sa nevyrovná svojmu podstatne komplexnejšiemu predchodcovi. Hlavne PC hráči budú mimoriadne sklamaní, pretože celý kus pôsobí príliš konzolovito a fádne.

Výsledok nie je vyslovene tragický, ale ani dostatočne uspokojivý. Keby sa jednalo o začiatočnícku firmu, bola by to slušná vec hodná pochvaly. Od pokračovania hry roka a skúseného tímu, akým BioWare rozhodne je, sme však právom očakávali viac. Nemal by nám ponúkať narýchlo zamiesené cesto bez najchutnejších prísad, aj keď je pod tlakom silného distribútora. Je totiž ľahké stratiť dobré meno, ale ťažké ho znovu získať. Ani tisíc bonusov ani účelové recenzie s mega hodnotením od ľudí zo zákulisia výroby hráčov neoklamú. Tentoraz to skrátka nedopadlo tak ako malo. Dragon Age II sa prepadá takmer na úroveň štvrtého Gothica a o titul najlepšia RPG roku 2011 sa pobije Zaklínač 2 a Skyrim. BioWare je z kola von.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ dramatický dej
+ s vedľajšími úlohami dlhá herná doba
+ spoločníci s rozvinutou osobnosťou
+ jednoduchá orientácia v boji
- veľmi slabé grafické spracovanie
- obmedzenie priestoru na jedno okliešťované mesto
- orezané RPG elementy
- zle riešená komunikácia so spoločníkmi
- početné boje na úkor kvalitných úloh

8.0

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 - EA - Racing - PC, Xbox360, PS3



SHIFT 2: UNLEASHED - SIMULÁCIA?

Plusy

+ atraktívna ponuka multiplayeru
+ nová strana Imperial Guard
+ ťaženie aj multiplayer pre každú zo šiestich frakcií
+ odstránenie prebytočného Games for Windows Live

Mínusy

- všetky kampane sú v podstate identické
- lineárne misie s jednoduchými úlohami

8.0

EA svoju simulačnú odnož zbavuje názvu Need For Speed a so **Shift 2: Unleashed** vyráža po krku Gran Turismu a Forze. Potrebuje však viac ako len rýchlosť a preto radí nový prevodový stupeň, ktorý nahrádza precíznosť jazdného modelu, širokú paletu vozidiel v garáži aj komplexnú ponuku a otvorenosť, ktorou sa vyznačuje konkurencia. Z dielní Slightly Mad Studios bol vypustený na okruhy buran, ktorý sa rúti vpred ako neriadená strela. Shift 2: Unleashed sa predvádza, robí to rád a zámerne. Ide o racing, v ktorom sa netrúbi, ale rovno koná.

Jeho prejav je vždy o kúsok surovejší, agresívnejší, hlasnejší, vždy o kúsok divokejší, čo jeho spoznávacím znamením. Shift 2 je ako násilie páchané na vozidlách, Zonda kričí ako zmyslov zbavená, keď sa ručička blíži k 8000 rpm a zadné kolesá v tom momente dávajú signál prevodovke, že ešte nie je správny čas na preradenie, turbo silno odfukuje, z okolia tribún sa aj do kabíny dostáva čulý ruch okruhu a ten dravý zvuk motora spôsobuje, že opatrne zošľapujete pedál, pretože sa bojíte, že po prvom kole zadným náhonom zoderiete asfalt. A je absolútne jedno v ktorom z tých 145 áut sedíte. Slightly Mad Studios museli prefackať každé z nich, pretože aj obyčajný Ford Focus RS je tak nahnevaný, že po štarte hľadáte tlačítko na vysunutie krídiel a odpálenie rakiet vzduch zem. Mimoriadne agresívny zvuk o stupienok hecuje samotný vizuál, ktorý jazdu trestá postupným blednutím obrazu, mohutným blurom a čistú zase odmeňuje dôveryhodným spracovaním odstredivých síl a trasením kamery. Shift 2: Unleashed ako jeden z mála ponúka pohľad z prilby jazdca, ktorý je mimoriadne pohlcujúci, ide však o prvok, ktorý ako prvý vypnete z prudkého nástupu kinetózy.

Toto je (ne) reálny racing



Pocit z jazdy je úžasný, avšak aby ste sa dostali do vedenia, vyžaduje ohromné množ-



stvo úsilia, pretože nech budete robiť čokoľvek, budete vždy pomalší ako pri kamere zavesenej na kapote alebo kopírujúcej povrch vozovky. V prilbe inak vnímate rýchlosť a zle sa odhaduje aj vzdialenosť. K prívetivosti neprispieva ani otáčanie hlavy pilota do zákruty skôr ako sa do nej dostanú predné kolesá, prudké (a zbytočné) brzdenie, strhnutie volantu sú bežnými sprievodnými efektami. Na druhej strane, ak otočíte auto na strechu alebo ho pošlete do piesku v efektnej piruete, zažijete na vlastnej koži tie najvzrušujúcejšie havárie v priamom prenose. A o tieto momenty sa môžete podeliť, hra dovoľuje posledných 30 sekúnd uložiť vo forme replayu.

Shift 2: Unleashed bol postavený tak, aby od prvého momentu ohúril, ak to neurobí audiovizuál, čo indikuje, že by ste mali navštíviť lekára, tak je to vozový park zostavený len z tých najluxusnejších, najrýchlejších a najexotickejších vozov. Nájdete tu aj zopár obyčajných kusov, no zvyšok tvoria namydlené blesky vrátane vraždy Pagani Huayra. Autá sa dajú pochopiteľne vizuálne upravovať nálepkami, prefarbovať jednotlivé časti, prezuť kolesá a v garáži zase vymeniť brzdy, motor, pridať turbo, aplikovať krídla alebo kúpiť rovno športový kit, ktorý ho zmení na superšport. Dôležité komponenty sa dajú ďalej jemne dolaďovať v sekcii tuningu, samozrejmosťou je geometria zavesenia kolies a zmena časovania prevodových stupňov.

Nech už budete meniť nastavenia akokoľvek, autá nezbavíte plávania, prebytočného pretáčania a straty kontroly vo vysokých rýchlostiach. Otvorením najvyšších súťaží v kampani, kde sa prepracúvate od triedy D až po kráľovskú FIA GT, by ste mali uvažovať o kvalitnom volante s forcefeedbackom, ktorý sa paradoxne najmenej vzpiera. Nekladie poriadne odpor ani riadenie netvrdne v závislosti od rýchlosti. Pri gamepadoch veľmi skoro narazíte na limity samotných páčiek, pretože hra beží pri 30 fps a všetok výkon pumpuje do efektov a grafiky. Čo sa samozrejme odráža na nepríjemnom lagu a oneskorení, ktoré je najbadateľnejšie pri pohľade dozadu. Aj po pustení tlačítka sa ešte kratučký moment dívate za svoj chrbát, než sa pohľad prepne naspäť. Ani zapnutí pomocníci a asistenti dojem z jazdy nevylepšia, áno, zjednodušia, ale nezbavia vás pocitu, že vy tie autá krotíte a nepretekáte s ostatnými.

Toto je súboj

Na jednej trati sa naraz môže premávať 15 súperov, ktorí boli z nepochopiteľných dôvodov prefackaní tak, že vo vás vidia konštantného rivala. AI sa slepo drží svojej stopy, je absolútne jedno, či vchádza do zákruty alebo sa rúti po rovinke, ak máte pomalšie auto, zaručene vás naberie, vytlačí z cesty a skončíte v mantineloch, ktoré sú navyše magnetické. Ak sa raz na ne nalepíte, už sa od nich nedostanete naspäť na trať. U áut to platí rovnako, ak sa zakliesnite, zo súboja vychádza ako víťaz súper a môže mať aj papierovo ľahší voz. Takéto nepríjemné momenty by ľavou zadnou vyriešil systém vracania času, no v Shift 2: Unleashed nič také nenájdete. Často sa pýtate prečo, namiesto toho, aby ste si kládli otázku, čo som spravil zle?

Agresívna jazda nie je vždy trestaná, v zákrutách (aj so zapnutým deštrukčným modelom) si môžete dovoliť spomaliť o







súperov, dokonca sa dá aj rezať zákruta cez trávu. Hra vás síce napomenie a pohrozí, že čas nezapíše, ale čo nespravíte pre víťazstvo, keď banda pred vami jazdí lepšie ako elitná špička? Paradoxom je, že pri klasickom preteku platia iné penalizácie ako v Time Trial alebo časovkách. Zámerom autorov bolo sprostredkovať adrenalínové preteky, čo sa podarilo, ten bojovný duch však má aj svoje tienisté stránky, no pri trpezlivosti vie rozdávať aj radosť.

Shift 2: Unleashed pozorne sleduje váš progres a rozdáva skúsenostné body za čisté kolo, udržanie si vedúcej pozície, prekonanie rekordu trate, zvládnutie všetkých zákrut na jednotku, pódiové pozície, predbiehanie, blokovanie súperov, jazdu v ideálnej čiare, rýchly štart a pod. S akumulovaním bodov narastá level a ten otvára nové autá, nálepky, ale aj súťaže, ktoré sa scvrkli na Time Trial, časovky, klasický Race poskladaný do minišampionátov, Eliminator a Drifty.

Nosná kampaň je výdatná, no progres je až príliš rýchly a zmenu tried takmer ani nepostrehnete. Príliš tlačí na pílu a ženie sa vpred.

Takto vyzerá sociálna služba

Vaše rekordy sa zapisujú do Autologu, ktorý debutoval v Hot Pursuit. Táto služ-







ba eviduje časy, umožňuje vyzývať priateľov, publikovať fotografie z foto módu, ale aj doporučí preteky, či rovno oznámi, že váš osobný rekord niekto prekonal. Miešaním globálnych, regionálnych a rebríčkov vašich priateľov vytvára potrebnú kompetitivitu, aby ste skúšali zajazdiť rýchlejšie kolo a poraziť ostatných a to aj vtedy, ak nik z nich nie je online. Po pripojení sa Autolog zosynchronizuje a aktualizuje. Na strane multiplayeru sa dá v štýle Forza založiť hra podľa vašich predstáv, limitovať štartovné pole na určitú výkonnostnú triedu, uzamknúť pohľad pre všetkých, vybrať dennú dobu a pod. Vynikajúcim prídavkom je mód Driver Duel Championship, v ktorom čelíte náhodnému súperovi v náhodnom aute na ceste k vytúženému vavrínu v šampionáte s kvalifikáciou a potom ostrými kolami.

Potrpí si na prezentáciu, má divokosť v srdci a dobre vyzerá. Shift 2: Unleashed prepadol čaru pávej ozdoby, odmieta nálepku NFS, ale DNA tejto série sa tak ľahko nezbaví. Jazdný model je tentoraz výzvou aj pre skúsených, ktorí ocenia nový prístup k jazdeniu a novinky, aké u konkurencie nenájdu. Motivačnému faktoru však stojí v ceste zvláštne správanie vozov, na ktorý si treba zvykať. Shift 2: Unleashed bol navrhnutý pre sprostredkovanie adrenalínového zážitku z jazdy, ktorý najviac pocítite v noci na okruhoch, ako na jazdy samotné. Zlatý stred sa nepodarilo nájsť ani tentoraz.

Pavol Buday





Recenzia - Focus - adventúra - PC



Next BIG Thing - veľká adventúra

Plusy

+ charizmatické postavy
+ príjemný príbeh
+ humor a odkazy
+ vizuálna stránka a dabing
+ chytí okamžite

Mínusy

- lineárne vodenie za ručičku
- občas príliš jednoduché, občas frustrujúco nelogické
- až príliš krátke

8.0

Rok 2011 sa ešte ani neprehupol cez polovicu a už teraz je nad všetko jasné, že hráčskym peňaženkám dá poriadne zabrať. Máme tu nástup nových platforiem a počas týchto úvodných mesiacov sa nám na trhu objavili očakávané pokračovania a aj nové značky, ktoré si pre seba kradnú trh. Crysis 2, Killzone 3, Portal 2, Homefront a iné tu už boli. A ďalšou veľkou vecou tohto roka je... adventúra?

Slnkom ošľahaných pracantov z madridského Pendulo Studios fanúšikom určite netreba nijak zvlášť predstavovať. Do ich srdc sa totiž navždy zapísali nápaditou a hlavne zábavnou trilógiou Runaway. Sérii však happyendom odzvonilo a tak sa Španieli museli posunúť niekam ďalej. Nakoľko sa vyprofilovali na majstrov budovania vzťahu medzi dvoma nesúrodými postavami s nezameniteľnou dávkou vtipu, tak náplň ich ďalšieho dejstva bola samozrejmá. Čo však so zasadením deja? V tejto oblasti sa **The Next BIG Thing** vracia ku koreňom samotných tvorcov a inšpiráciu čerpá z ich druhej hry – Hollywood Monsters z roku 1997. Filmový svet tras sa, prichádzajú monštrá a budú sa diať veľké veci!

Budem sviňa už hneď v úvode článku. Vrahom síce nie je záhradník, no najzaujímavejšou postavou je nakoniec sám rozprávač. Ten vám nielen že rozpovie neuveriteľne čarovnú, čarovne neuveriteľnú rozprávku, no jeho vlastná rola v nej vás nakoniec prekvapí a vyčaruje elegantný úsmev na tvári. Scenár The Next BIG Thing je napísaný totiž tak umne, že učaruje každému hráčovi a nemal by sa za čo hanbiť ani na striebornom plátne. Mierny chaos síce spôsobuje úvodné narušenie chronológie, no neskôr toto retrospektívne rozprávanie do seba tak krásne zapadá, že výslednú mozaiku si nejde nezamilovať.

Opäť sa stretávame s dvojicou rozdielnych postáv, ktorým osud nachystal dobrodružnú spoločnú cestu. Najskôr ju však musia nájsť. Dan Murray je samoľúby športový reportér miestneho plátku, ktorý sa zaujíma len a len o seba samého. Oproti nemu stojí ambiciózna a značne excentrická filmová reportérka Liz, ktorú prenasledujú detské traumy a vlastné nevysvetliteľné tiky. Obaja sú nútení spolupracovať na recepcií filmových príšer, z ktorej majú šéfredaktorovi priniesť kvalitný materiál. Aj takto triviálna úloha im však dokáže zmeniť ich životy, keď vidia Veľkého Alberta, takmer ako z Jakubiskovej Tety, ako sa počas recepcie vkráda do sídla hostiteľa. Iniciatívnu Liz to nenechá chladnou a jej následné zmiznutie zas nenechá chladným Da-



na. „Šialená“ a „Blbec“, ako sa s obľubou častujú, sa tak púšťajú za pomalým (vlastne, ehm) odhaľovaním skutočností ohľadne filmového magnáta v tomto čudesnom svete plnom najzvláštnejších príšer.

Muší profesor, básnik inšpirujúci sa bolesťou aj žijúca múmia sú len malým výrezom z pomerne širokej palety zaujímavých charakterov, ktoré môžete v hre nájsť. A, samozrejme, sa mnohé z nich inšpirujú dejinami filmu ako vlastne aj celá hra. V nej sa vracajú filmové roky 1940 a 1950 ako v štylizovaní, tak aj výberom postáv. V Danovi môžeme nájsť niečo z Humphreyho Bogarta a iných mužských ikon tejto doby, v príšerách zas dobové trendy. Napríklad si tu svoje miesto našla aj Vampira ako glamour démon preslávený Edom Woodom a určité vás neprekvapí ani útek a-la Indiana Jones. A aby bol obraz doby dokonalý, tak nesmú chýbať roboti. Veľa robotov.

Príjemne do celkového kontextu zapadá zväčša jemný humor. Nestavia na rôznych gagoch a situáciách. Skôr len vyplýva z rozhovorov, skrýva sa za niečím a tvorí len akúsi bodku za vetou. Často dokonca vyžaduje veľmi pozorného a znalého hráča, ktorý dokáže vo veštcovi za oponou objaviť istý montypythonovský nádych. Ak vám riadky vyššie nič nehovoria, tak nezúfajte. Každý si tu niečo nájde a drobných vtipov nebola ušetrené ani súčasná popkultúra, aj keď napríklad narážky na Hannu Montanu už môžu pôsobiť trošku prvoplánovo. Celkovo však humor pôsobí príjemne, nevtieravo, no najmä sviežo. Netreba opomenúť ani nenápadné budovanie vzťahu na pozadí, ktoré nie len potvrdzuje platnosť známeho „co se škádlívá, rádo se míva“, ale aj vyúsťuje do úsmevných situácií.

Autori od série Runaway neušli až tak veľkú cestu. Stále tu máme dvojicu postáv, vžijeme sa do kože oboch a veľmi podobne je na tom aj herný systém, ktorý od tretej časti série zostal nezmenený. Inventár nájdeme na vlastnej obrazovke, ten a aj ďalšie položky sa zobrazia v hornej časti obrazovky po posune kurzorom do tejto oblasti. Medzi ďalšie položky patria menu, hotspoty, nápoveda a prehľad úloh v podobe jednoduchého žurnálu. Tlačidlá myšky predstavujú dve funkcie kurzoru a to náhľad a akciu.

The Next BIG Thing takto vyznieva ako dokonalosť sama, no nie všetko je nakoniec až také skvelé, ako sa môže zdať. Možnosti nastavenia obtiažnosti sú síce škálované pre každého hráča, v hre sa nestratí úplný nováčik a skúsenejší hráč hru taktiež neprejde s prstom v nose, no náročnosť jednotlivých úloh je dosť kolísavá. Veľa úloh vám hneď udrie do očí, niektoré jednoducho vyplývajú z diania v hry, no iné zas postrádajú akúkoľvek logiku a najradšej by ste ich jednoducho preskočili. Veľkou pomôckou je aj samotný prehľad úloh, ktorý znázorňuje aktívne úlohy a obmedzuje tak vaše hrania na pomerne dosť striktnú úlohu. Či je to plusom, alebo nie, to je už na vašom úsudku. No a nakoniec je tu systém nápovedy v podobe rozprávača. Ten vás dokáže jednoduchými poznámkami hneď nasmerovať na správnu cestu. V prípade potreby samozrejme. Jednoduchá línia hrania pôsobí možno až trošku príliš kontrastne v porovnaní so širokým príbehovým záberom.

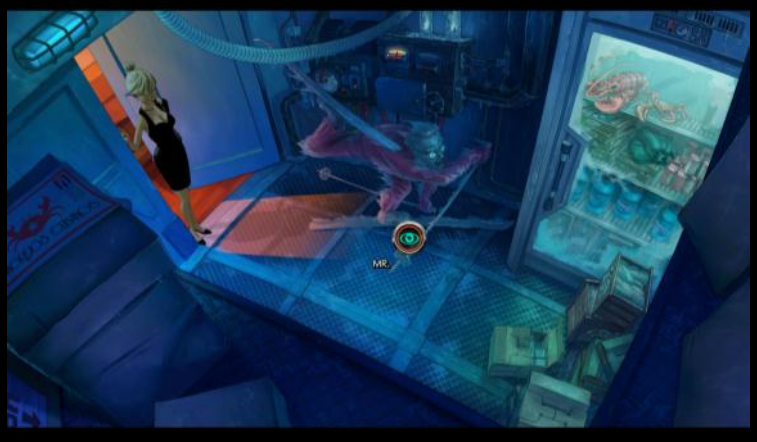
Skutočnú náročnosť v hre predstavujú vlastne jedine spomínané nelogické úlohy. Hra vlastne plynie veľmi príjemným tempom a to bez toho, aby nudila, frustrovala alebo obsahovala zbytočné hluché miesta s recykláciou obrazoviek. Niekedy je však možno až príliš jednoduchá. K tomu si pripočítajte veľmi štedré možnosti pomoci, iba šesť kapitol a výsledkom je bohužiaľ len veľmi krátka hracia doba. Tendencia nevypchávať hru zbytočnou vatou a snaha o čo najväčšiu plynulosť sa teda prejavili v približne jednej hodine, ktorú potrebujete na každá z kapitol. A to je trošku málo.

Madridčania zostali verní svojmu vizuálnemu štýlu a v The Next BIG Thing ho zase posunuli o niečo ďalej. O niečo bližšie k dokonalosti. Nezameniteľné grafické spracovanie ulahodí nejednému oku a pripomína doby kreslených adventúr. Široká farebná paleta len vynikajúci dojem podčiarkuje. Animácie postáv sú plynulé a na takto štýlový obraz v pohybe je radosť pozerať. Radosť je taktiež hru aj počúvať a to najmä vďaka dabingu jednotlivých postáv. Z Dana srší zdravé sebavedomie a nezdraví narcizmus, z príšer zas ich charakteristika a každý hlas presne zapadá do šablóny danej postavy. No radosť hrať takto vyzerajúcu a znejúcu hru.

Už v našich nedávnych prvých dojmoch zo stretnutia s hrou sme naznačili kvality The Next BIG Thing. Tie sa teraz len a len potvrdili a hru teda nie je možné neodporúčať. Vycibrený príbeh, s jemnocitom budované dialógy a čarovná charizma hlavnej dvojice postáv – toto sú hlavné devízy hry, ktoré sú jednoznačne nevyvrátiteľnými argumentmi. Príjemné tempo si však na druhej strane vyberá daň v občasnej prílišnej jednoduchosti a hlavne ledva postačujúcej dĺžke hry. No a nakoniec celkový dojem ťahajú dole aj občas naozaj nelogické a veľmi otravné úlohy, ktoré sa do takto prepracovanej hry museli dostať asi len náhodou.

Matúš Štrba





Recenzia - Ubisoft - stratégia - 3DS



Plusy

+ hlboké taktické možnosti
+ priestor venovaný tímu a ich prednostiam/slabinám
+ jeden chybný krok = smrť
+ obrovská výdrž a motivácia hrať
+ návykovosť a magnetickáý hrateľnosť

Mínusy

- pre nováčikov vysoká náročnosť
- iba hot seat MP
- drobné chybičky v systéme hry

8.0

Vo svete, kde dominuje Nintendo, vznikne anomália podobná tej dnešnej len málokedy. Pre svoj herný systém 3DS totiž nevytvorilo najlepšiu hru, tou je **Ghost Recon: Shadow Wars** od Ubisoftu. Aby to bolo ešte čudnejšie, tak sa taktická akcia vzpriečila duchu série a prezliekla za ťahovú stratégiu a keby sa niekomu málilo, tak na nej rovno spolupracoval Jullian Gollop, autor legendy UFO: Enemy Unknown, čo sa odráža na jej komplexnej hrateľnosti, prepracovaných prvkoch pri udržaní prehľadnosti a zaručení plynulého a totálneho ponorenia sa do sveta, kde technológie sú poistkou, keď zlyhá hlavúňom v Rusku puč a Kremeľ sa pod mohutnými zákulisnými ťahmi a vyvolávaním fiktívnych konfliktov udrží len zásluhou jednotky Duchov.

Matka Rus je dejiskom potláčania rebelujúcej armády, odhaľovania konšpirácie aj technologickej vojny, bránenie práv obyvateľov a nejedného zvratu pri spolčení sa s partizánmi. Na prepracovanú story z pera Toma Clancyho však zabudnite, ciele sú jasne definované, príbeh priehľadný ako sklo a podmienky víťazstva a prehry nekompromisne zvolené. V Shadow Wars platí, že ak prídete o jedného z Duchov, hra končí a môžete smelo reštartovať. Tím si totiž misiu od misie prenášate aj s rastúcimi schopnosťami a lepšou výzbrojou a novými hračkami.

Kampaň zložená z 37 misií servíruje zmes tradičných módov (King of the Hill, Capture the Flag, Last Man Standing) so strmou krivkou hrateľnosti zabalených do primárnych a sekundárnych úloh a pozvoľným stúpaním ich náročnosti. Eskortovanie VIP cieľa, obrana dediny pred nájazdom nepriateľa, zničenie konvoja, prepad továrne a prenasledovanie zločincov sa striedajú s krátkymi, ale výdatnými intermezzami, v ktorých nemáte pod palcom celú Šestku, ale len vybraných členov.

Ukáž, čo vieš

K rozdeľovanie tímu pritom dochádza aj úplne prirodzene, pretože ich schopnosti sa navzájom dopĺňajú – silnému guľometčíkovi chráni chrbát medik, sniper prečesáva priestor pred neviditeľným skautom a univerzálny veliteľ spolu s inžinierom a jeho vežičkou vedia vytvoriť nepriestreľný val. Deaktivácia bômb na viacerých miestach na mape je tak aj vecou správneho spárovania členov, nehovoriac o tom, že ak spravíte v jednom kole chybný krok, môže vás to stáť krk. Herný

systém je jednoduchý, no neodpúšťa a ak náhodou hráte na vysokej obtiažnosti, tak agresivita nepriateľov nepozná zľutovania a využíva každú informáciu z terénu.

V Shadow Wars sa nestaráte vôbec o základňu ani výrobu jednotiek, ak sa neráta zbieranie munície či lekárničiek, tak ani o suroviny. Alfou a omegou je tím a pohyb v teréne. Jednotky sa dokážu schovať za múriky alebo zaliezť do domov, čím im provizórne krytie poskytuje sito, cez ktoré neprejdú všetky guľky. Členitosť terénu takisto zvýhodňuje alebo naopak znevýhodňuje strelcov, dočasné krytie poskytujú aj porasty. Hra sleduje nielen zranenia, ale delí palebnú líniu na blízku, strednú a ďalekú. Podľa toho sa mení aj percentuálna šanca zásahu a ovplyvňuje aj presnosť zbraní. Platí to aj v prípade opätovanej paľby, ak ste v dostrele nepriateľa.

Dolný displej v tomto prípade slúži ako informačná tabuľa, kde sa zhromažďujú všetky informácie o každom políčku na mape aj o objekte, ktorý na ňom stojí. Viete si dopredu spočítať, koľko kôl vás bude stáť presun cez plytkú vodu, aký je stav nabitia špeciálnych schopností, koľko munície je v sekundárnych zbraniach, aj koľko hit pointov má taký tank, aký má dojazd a palebnú zónu. Vzhľadom na umiestnenie diania na hornom displeji, odpadá ovládanie stylusom, čo by zrýchlilo rozdávanie príkazov. Znie to možno zložito, ale pozvoľné stúpanie náročnosti vás prevedie všetkými zákutiami a zoznámi aj s členmi tímu, ktorí sú kľúčom k víťazstvu.

Bez tímovej spolupráce ani krok

Veľmi rýchlo si zvyknete, že skaut dokáže pod rúškou neviditeľnosti nepozorovane preniknúť k nepriateľovi a zapichnúť ho nožom, že správne postavený guľometčík vie opätovať útok tak silnou paľbou, že je pre nepriateľa smrteľný, že veliteľov raketomet je nočnou morou pre drony a inžinierova vežička vie odviesť pozornosť, zatiaľ čo sa môžete zdekovať a v bezpečí doliečiť. Ničím neobvyklé nie sú situácie, kedy vo dvojici čelíte celej armáde, o čom sa presvedčíte hneď na samom začiatku kampane, ktorá obyčajne vydá na dve desiatky hodín. Za každý výstrel aj zabitie sa pripisujú na konto postáv skúsenostné body a ak naplnia merač, môžu použiť špeciálnu schopnosť. Ide o zvýšenie presnosti, prieraznosti, zväčšenie rádiusu výbuchu a vždy má smrteľné účinky. Okrem toho z obsadených vlajok kumulujete veliteľské body a tie odomykajú prístup k leteckému útoku či opätovnému použitiu jednotky počas jedného ťahu.

Trojica obtiažností a dvadsiatka skirmish máp s ťažkými úlohami preveria ako dokonale ovládate systém hry. Budete brániť snipermi kaňon pred vlnami nepriateľov, jedným inžinierom odrážať útok na maják či počas troch ťahov čistiť celú základňu. Shadow Wars k tomu navrch pridáva aj multiplayer, ktorý podporuje iba hot seat mód na desiatich mapách. Hra vôbec nevyužíva sieťových možností 3DS, Street Pass ani Wi-Fi pripojenia. Je to škoda.

Ubisoft mal zo všetkých tretích strán vyvíjajúcich pre nový handheld najviac času, čo sa odráža na výbornom 3D efekte. Na mapy sa dívate ako na diorámy, tu a tam vytŕča stĺp elektrického vedenia, položky v menu sú vrstvené a všetky objekty sú pekne plastické. Kamerou nie je možné voľne manipulovať, len po predpísanej trajektórii a pozerať sa na bojisko z izometrického pohľadu alebo z vtáčej perspektívy. Shadow Wars však nie je žiadna krásavica, použité jednoduché objekty aj efekty ostro kontrastujú s prepracovaným herným systémom, dabing v prestrihových scénach napríklad chýba úplne. V technickom spracovaní sa odráža opatrné narábanie s rozpočtom, pretože ide o launch titul.

Shadow Wars je ťahovka ako bič, navyše prichádza v čase, kedy sa hlad po takomto type hry len prehlbuje, od vydania Advance Wars uplynuli tri roky, takže ide o dokonalé načasovanie. Má rezervy ako absenciu Fog of War pre zvýšenie napätia pri prečesávaní neznámeho okolia, využívanie viacerých poschodí na budovách, využívanie vozidiel alebo z komfortného hľadiska preskakovanie ťahu nepriateľa, či zrýchlenie bojov, ktoré predsa rovnakými animáciami po čase začnú iritovať.

Ghost Recon: Shadow Wars je typickým zástupcom hry, ktorá je spiacim hitom. Z pozície launch titulov ide o to najlepšie, čo si momentálne môžete dovoliť a nemala by chýbať v zbierke žiadneho majiteľa 3DS.

Pavol Buday



Recenzia - Codemasters - racing - PC, Xbox360, PS3



DiRT 3 - Ken Block nahradil Colina

Plusy

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

Mínusy

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

8.0

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

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

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



Strata osobnosti

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

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

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

Máme tu nejaký Block

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

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











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

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







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

Doľava, odrezať, cez úzky mostík, do cieľa

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

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

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

Pavol Buday



Recenzia - Twisted Pixel - Arkáda - Xbox360



Ms. Splosion Man

Plusy:

+ okamžitá hrateľnosť
+ afekt
+ bohatá ponuka za fajn cenu
+ Arcade, kde možno vyskúšať ostatné tituly Twisted Pixel
+ nehrozí stereotyp

Mínusy:

- nastupujúca frustrácia
- otravné melódie
- autori zjavne predpokladajú, že hráči vidia do budúcnosti

8.0

Twisted Pixel za sebou síce nemá zvlášť dlhú históriu, no aj napriek tomu asi netreba toto štúdio nikomu predstavovať. Na poli malých arkádových titulov si za dva roky už stihlo vybudovať známe meno. V portfóliu môžete nájsť tituly ako Maw, Comic Jumper, no hlavne arkádový hit leta 2009 - 'Splosion Man. Originalita, zábava, ale aj náročnosť si získali nielen nás a tak sa pokračovanie dalo očakávať. A konečne, presne po dvoch rokoch je tu a začína presne tam, kde sme minule skončili.

Nie tak doslova, aby som bol presný. Splosion Man ako vedecký omyl bol jediný svojho druhu a aby sa necítil tak sám, tak sa mu tentoraz autori rozhodli vytvoriť polovičku. A tak vznikla **Ms. Splosion Man**. Vedci v laboratóriu oslavujú, nevypočítateľný vybuchujúci panák je konečne zadržaný, no táto radosť im dlho nevydrží. Ďalšia nehoda totiž vytvorila pani Splosion Manovú a tá spraví čokoľvek (teda skoro presne to isté, čo on v prvej časti), len aby oslobodila svojho chlapa.

Tentoraz sa pridalo na explóziách, tak isto mierne aj na náročnosti, no komiksové ladenie zostalo rovnaké. Cesta za oslobodením oranžového ohniváka je dláždená 50-kou levelov, z ktorých je šesť skrytých a v troch strávite svoj čas súbojom s bossmi. Čo sa len čisto singleplayeru týka, tak ten ponúka skutočnú výzvu, aj vydrží pomerne dlho. Levely vás na prvé prejdenie často potrápia na desať minút a viac a to zďaleka nie je všetko. Otázkou len je, na čo všetko budete mať nervy.

O čo v Ms. Splosion Man ide? Masaker, deštrukcia a chaos ešte väčší ako v prvej časti. A pritom ani tentoraz sa nepreleje jediná kvapka krvi, spálení vedci sa opäť premenia na údené pochutiny. S novou postavou vás čaká množstvo platforiem, vybuchujúcich barelov rôzneho druhu a iných prekážok, ktoré vám dajú zabrať. Vaša postava môže vybuchnúť 3x predtým, než sa potrebuje znovu nabiť a práve pomocou tejto schopnosti sa pokúsite puzzlové levely, ale aj nepriateľov zdolať. K novým schopnostiam patrí šmýkanie sa po rampách a ešte napríklad kanóny, ktoré vás vystrelia do určitého smeru. Znova však narážame na problém, ktorý zosekal hodnotenie aj pri prvej hre. Ms. Splosion Man je v mnohých momentoch až zbytočne frustrujúco obtiažna.

Nieže by sa levely nedali prejsť, no cesta, ktorú pre vás pripravili autori, je niekedy možno až zbytočne zložitá. Pri slabších pova-

hách dokonca hrozia slzy od nervov. Tvorcovia totiž od hráčov očakávajú, že vedia predpovedať budúcnosť. Inými slovami, musíte mať veľmi radi metódu pokus-omyl, aby vás hra neustále bavila. Každý pokus vás posunie o krok ďalej, kde na vás ale opäť čaká niečo, kde pohoríte (prípadne vyhoríte). A často sú tieto pasáže na seba naschvál natlačené, pôsobí to zbytočne náročne a checkpointy sú od seba niekedy tak ďaleko (alebo to tak pôsobí). Či sa pri hre zabavíte sa teda odvíja od pevnosti vašich nervov, koľko krát sa vám chce určitú pasáž opakovať.

Zo začiatku len spoznávate postavu a jej schopnosti (hra nekladie prekážky pred hráčov, ktorí nemajú skúsenosti s prvou časťou), neskôr, ako aj postupne rastie obtiažnosť levelov, tak objavujete ďalšie možnosti ich využívania, objavujú sa ďalšie mechanizmy a s nimi sa stupňuje aj frustrácia. Paradoxne najjednoduchšie sú práve súboje s bossmi na konci každej kapitoly. Ich schéma sa dá ľahko odhadnúť, dokonca sa navzájom aj dosť podobajú a slabé miesto súpera je vám hneď odhalené. Zvlášť po niekoľkých záchvatoch, ktoré vám posledné úrovne vyvolajú, pôsobí záverečný súboj s nevestou ako prechádzka ružovou záhradou. Aj keď v rámci hry je tým najzábavnejším súbojom. V prípade Ms- Splosion Man nemožno hovoriť o nástupe stereotypu, nakoľko každá úroveň je unikát a mechanizmy v nich sa neopakujú. Maximálne sa už na skôr predstavené nabaľujú nové.

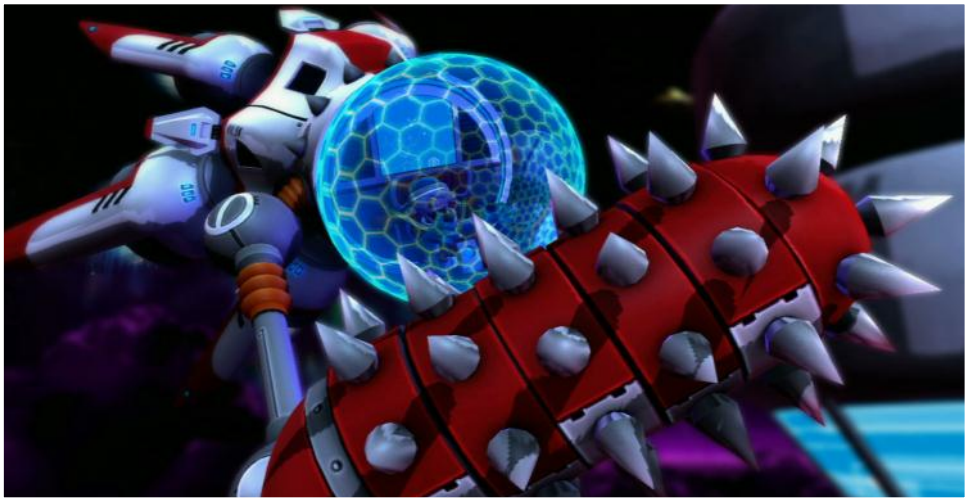
Ako som už skôr spomenul, singleplayer zďaleka nie je všetko. V základnej výbave nájdete ešte multiplayer, ktorý rozhodne zabaví viac ako by ste mohli čakať. Tak isto obsahuje 50 levelov, kde s partnerom prejdete špeciálne prekážky stavané pre vzájomnú kooperáciu dvoch hráčov. Samozrejme aj tu vďaka predimenzovanej obtiažnosti a opätovných nárokov na dokonalú presnosť nastupuje frustrácia, ale aj napriek tomu sa kvalitne zabavíte. Na pomoc vám môžu slúžiť odpočet do troch na synchronizovanie, prípadne ak sa niečo nevydarí, tak samodeštrukcia.

Ani to však nie je všetko. Keď si odmyslíme bohaté tabuľkové možnosti, kde si s ostatnými porovnávate, kto má pevnejšie nervy, tak po prejdení sa vám odomkne Hardcore režim. A môžete mi veriť, že toto je vec, ktorú hrať nechcete. A ak aj náhodou áno, možno by ste mohli pouvažovať nad odbornou pomocou, nakoľko trpíte závažnou formou masochizmu. Zabije vás prakticky všetko a nedočkáte sa žiadnych checkpointov. Zle vypočítaný výbuch, keď okolo vás letí barel? Smola, môžete začať odznova. O niečo menej ničivé účinky na vašu psychiku má špeciálny zamknutý režim, priam poeticky nazvaný 2 Girls 1 Controller. Ako už názov napovedá, tak jeden hráč v ňom preberie úlohy oboch postáv multiplayeru. Jedinou výraznou nevýhodou je, že chybu nemôžete hádzať na niekoho iného.

Svojský humor sa nesie celým titulom ešte viac ako pred dvoma rokmi. Afekt nie je cudzí a hlavná postava je archetypom najrôznejších prezentovaných ženských klišé. Niekoľko druhov afektovanej chôdze, smiech, narážky na milión rôznych filmov od Hriešneho tanca, cez Nothing Hill, až po neviem čo, taktiež má postava v obľube spev a medzi rôznymi melódiami môžete rozoznať napríklad Britney Spears, Spice Girls, Lady Gaga či Gwen Stefani. Samozrejme, že to prerastá do gýču, no do takého príjemne svojského, aký rozhodne v správnej dávke nezaškodí. Možno to trocha preháňajú hrané videá (SP a MP majú rôzne zakončenia), kde sa videoklipovou formou snažia tvorcovia parodovať 80-te roky, či v záverečnom videu vás prinútia zamyslieť sa nad škodlivosťou drog, no aj tak to pôsobí celkom sviežo.

Grafickú ani akúkoľvek inú technickú stránku nemá zmysel rozoberať, zostali nezmenené. Snáď len hudobné motívy sú až príliš otravné časom, no hre to presne takto pasuje. Za rozumnú cenu dostanete obrovskú hodnotu, ktorá vás zabaví na poriadne dlho. Otázkou však je, či budete mať nervy na to, aby ste sa Ms. Splosion Man prehrýzli. Do dvoch tretín dosahuje motivujúcu náročnosť, ktorá vás vyhecuje k tomu, aby ste sa prekonali. Potom nastupuje nefalšovaná frustrácia, ktorá je vlastne jediným výrazným záporom inak veľmi kvalitného titulu. Skrýva sa vo vás spútaný masochista, ktorý sa chce dostať von?

Matúš Štrba





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



DEAD ISLAND - DOVOLENKA SO ZOMBÍKMI

Plusy:

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

Mínusy:

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

8.0

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

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





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

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

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

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

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

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

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









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

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







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

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

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

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

Matúš Štrba







Recenzia - EA - Šport - PS3, Xbox360



NHL 12 - BEZ POSUNU VPRED

Plusy:

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

Mínusy:

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

8.0

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

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

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



správach je absencia papierového manuálu v krabičke s hrou, zato je manuál súčasťou menu hry, takže sa v ňom dá kedykoľvek polistovať, čo je mimoriadne užitočné predovšetkým pre tých hráčov, ktorí sú v NHL debutantmi.

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

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

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

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

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

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





Recenzia - 1C - Akcia - PC



Red Orchestra 2 Heroes of Stalingrad

Plusy:

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

Mínusy:

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

8.0

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

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

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

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

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

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



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



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







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

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

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



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

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

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

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

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

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

Branislav Kohút

Recenzia - Twisted Pixel - Akcia - Xbox360 - Kinect



GunStringer - bábkové divadlo

Plusy:

- jedinečná prezentácia v bábkovom poňatí
- neustála zábava
- intuitívne Kinect ovládanie
- Fruit Ninja zadarmo v balení

Mínusy:

- príliš jednoduchá hrateľnosť
- ovládanie vystretými rukami môže unaviť

8.0

Máte radi bábkové divadlo? Nie? A čo takto bábkové divadlo na divokom západe? Presne to nám totiž ponúka Twisted Pixel, firma prinášajúca neustále nové nápady do arkádových hier pre Xbox Live. Pri Kinect titule Gunstringer to nie je inak, iná je však podoba vydania. Vyššia sila totiž rozhodla, že hra si zaslúži viac ako digitálnu distribúciu a prináša tak hru do obchodov.

Gunstringer vás zavedie do príbehu mŕtveho kovboja, ktorý sa ako kostlivec vracia späť z hrobu, aby sa pomstil svojim nepriateľom. Bábkové predstavenie vás jeho príbehom prevedie. Nebude to však obyčajné predstavenie, teraz budete vy bábkohercami a zatiaľ čo dramatický komentár v pozadí bude rozprávať príbeh, vašou úlohou bude ovládať postavu kostlivca a prestrieľavať sa nepriateľmi, vyhýbať sa nástrahám a to, či už v pohľade z tretej postavy, alebo v bočnom sidescrollingovom štýle. Všetko v zábavnom prevedení a jedinečnom grafickom štýle, ktorému sa nedá odolať.

Twisted Pixel spravili v titule nezvyčajné a dokonalé spojenie živého hľadiska, komentáru a vyrozprávania príbehu, ktoré spolu vytvára akčné bábkové divadlo. K tomu všetkému pridali ovládanie, ktoré sa k bábke neuveriteľne hodí a to ovládanie Kinectom. Síce sa sem ovládanie pohybom hodí, ale zároveň bráni hre rozšíriť možnosti mimo jednoduchého strieľania, uhýbania sa a skákania. K tomu absencia aspoň možnosti ovládania gamepadom odreže od titulu hardcore hráčov, ktorých autori len ťažko donútia senilne pred sebou mávať rukami. Tých, ktorí sa odvážia, čaká veľká porcia zábavy spojenej s intuitívnym ovládaním, ale aj postupná únava a možno na druhý deň aj svalovica na rukách.

V zásade ovládanie kopíruje pohyb bábky, len s tým rozdielom, že jednou rukou ovládate pohyb postavičky a druhou, akčnou rukou ovládate pištoľ. A ako s ňou strieľate? Jednoducho, namierite na postavičku a následne vyhodíte ruku hore, ako pri spätnom náraze po vystrelení a zbraň v hre to presne zopakuje, ale keďže nepriateľov je veľa, streľ-



bu reťazíte v sekvenciách a vašou úlohou bude postupne prejsť terčíkom po čo najviac nepriateľov a až po tom vystreliť. Postava sa o všetko postará. Štandardná pištoľ umožní zamerať šesť cieľov pred odstrelením, ostatné bonusové zbrane ako brokovnica fungujú na jeden výstrel s tým, že zamerajú celé okolie jedného cieľa. Mimo zbraní budete v niektorých scénach používať aj päste a nepriateľmi sa doslova preboxujete.

Samotné úrovne kombinujú ako beh, popri ktorom zameriavate a strieľate nepriateľov, vyhýbate sa rôznym prekážkam a priepastiam, tak aj cover&shoot štýl, kde sa kryjete za objektom, zameriavate protivníkov a po vykuknutí už len spustíte streľbu. Opakom krytia sú čisto akčné sekvencie, v ktorých postava vytasí dve pištole a spustí paľbu, rukami už len stačí zameriavať prichádzajúce ciele. Celé to uzatvára bočný pohľad na svet, kedy vaša postava kráča a vy s ňou skáčete. Mix scén je plynulý, vhodne spravený a nastavený tak, aby ste si miestami s rukami oddýchli a niekedy pri scénach postavených na rýchle reflexy aj zapotili.

Množstvá malých nepriateľov v leveloch postupne strieda šesť veľkých a zábavných bossov, ktorí sú hlavným cieľom Gunstringera. Každý z bossov má svoj príbeh, prepojenie s hlavnou postavou a hlavne netradičné stvárnenie. Jedným je napríklad nafukovací panák, ďalším krokodíl skrížený s lovcom alebo voodoo čarodejnica. Vždy ponúkajú oživenie postupne monotónneho strieľania poskokov. Na druhej strane ani poskokovia nie sú nudní, každý je nápaditý a zatiaľ čo bežný kovboj je zo špagátu, baníci sú drevené figúrky, kravy sú krabice s mliekom. Každá postava má svoje špecifické stvárnenie, výraz a nové prídavky vždy prekvapia.

Vizuálne ponúka Gunstringer všetko, čo na divokom západe čakáte, od prérií, železníc, bánk, drevených mestečiek,





všade sa zastavíte a vychutnáte si závan prachu. Vašu akciu budú prerývať zábery na živé publikum, ktoré sa vám v pozadí smeje, tlieska, bučí, píska, presne podľa toho, čo robíte. Ak ste úspešní na konci scén vás zahádže ružami. Podobne komentátor v pozadí nielen rozpráva váš príbeh, ale aj reaguje na vaše akcie. Váhaho komentuje vaše schovávanie sa za skalou alebo pochvalne, ak zostrelíte naraz šesť protivníkov. Nakoniec posledným elementom je "božská" ruka kulisára, ktorá čas od času zasiahne do deja na obrazovke, zmení prostredie alebo vyšle ďalšiu nástrahu.

Po vašom približne štvor hodinovom vystúpení vás zrejme budú bolieť ruky, ale pravé bábkoherectvo si žiada svoje obete. Nakoniec za to dostáva aj zaslúženú pochvalu od publika. Hra síce umožňuje pri hraní aj sedieť, ale musíte dbať na to, aby ste sedeli ešte v dosahu Kinectu. Ak by ste chceli od hry viac, môžete si jednotlivé kapitoly zopakovať a skúsiť vylepšiť dolárové skóre a poodomykať bonusy alebo zahrať kooperačné sekvencie, kde dvaja hráči súčasne budú bežiacej postavičke označovať ciele.

Spolu s Gunstringer vyšiel aj prvý DLC obsah zadarmo nazvaný Wavy Man Tube Chronicles, ktorý úplne mení štýl titulu a namiesto bábkového prepracovania spustí filmovú on-rail sekvenciu na divokom západe, kde je vašou úlohou strieľať po banditoch a prežiť. Nedá sa hovoriť o vysokej hereckej kvalite, ale rovnako ako pri pôvodnom príbehu zábava nechýba.

Ak by vám to nestačilo a budete chcieť viac kinectovej akcie, balenie má v sebe aj sťahovatelnú Fruit Ninja hru (k dostaniu je aj na Xbox Live Arcade), ktorá prechádza z mobilov na Kinect a ponúka iný typ hrateľnosti. Prakticky vás presunie s mobilného prstového ninja tréningu do tréningu na skutočného ninju. Vaše ruky teraz budú nože a budú rozsekávať ovocie vyhadzované na obrazovky. Musíte rozsekať všetko, čo sa na obrazovke mihne až na bomby, ktoré vaše porcovanie okamžite skončia. To je základ celého titulu, ktorý dosiahol na mobiloch stovky miliónov stiahnutí. Na konzole k tomu Kinect verzia ponúka aj multiplayer pre dvoch hráčov súčasne. Podobne ako pri Gunstringerovi, ovládanie je triviálne a dokonalé zároveň. Hra má k tomu zrejme najvyššiu odozvu na Kinecte vôbec a dú-











fajme, že Star Wars si z dynamiky "ninja" sekania zoberie príklad pre svoj laserový meč.

Celkovo je Gunstringer jedinečným prídavkom pre Kinect tituly, síce len nevýrazným prídavkom do ponuky pre hardcore hráčov, ale tých sa získať ani nesnaží. Je to o zábave, neokukanom štýle a nápadoch, ktoré len tak nevidíme. Trochu škoda, že autori nepoužili z ovládania viac možností a ostali len pri základnej nenáročnej schéme. Videli sme totiž hry aj s komplexnejším ovládaním. Relatívne krátku dĺžku gameplayu obohacuje úvodný free DLC obsah ako aj prídavok Fruit Ninja.

Peter Dragula

Recenzia - Bohemia Interactive - Simulátor - PC



Take On Helicopters

Plusy:

+ misie, zábava a voľnosť s vrtuľníkmi
- prostredie vrtuľníkov
- hudba vo vrtuľníkoch
- vrtuľníky, vrtuľníky, vrtuľníky

Mínusy:

- len tri vrtuľníky
- slabo spracované zvuky
- žiadny model poškodenia
- v podstate žiadna avionika
- letový model mohol byť lepší

8.0

Leteckých simulátorov nikdy nebolo veľa, avšak vždy sa našlo dosť z každého obdobia pre uspokojenie ktoréhokoľvek oblakov chtivého pilota. Žiaľ, vrtuľníky boli vždy tak trochu ignorované, akoby o ne nik nemal záujem, len tak okrajovo tu a tam, väčšinou len na poli čisto akčnom niekto roztočil rotory. Bolo to len nedávno, čo svoje smrtiace čeľuste roztvoril rotorový vojenský zabijak (DCS: Black Shark) a ukázal svetu, že táto letecká odnož je medzi fanúšikmi viac ako obľúbená. Tentokrát prilieta do formácie vyplniť dieru civilný, podstatne jednoduchší, ale zábavou o nič menší simulátor vrtuľníkov Take On Helicopters.

Názov sám napovedá to, čo budete chcieť urobiť ako prvé hneď po zasadnutí do kokpitu. Vzlietnuť a vznášať sa v oblakoch, vznášať sa ako vták, robiť to, čo dokážu len helikoptéry. A urobíte to naozaj rýchlo. Štart nie je žiadny problém, v podstate jedným tlačítkom odštartujete všetko, čo treba a potom už len stačí pritiahnuť páku. Listy rotorov sa natočia, oprú sa do hustého motormi rozpáleného vzduchu, krásne ohnú pod váhou ľahko sa odlepujúceho sa vrtuľníka a je to tu. Letíte! Nádhera. Síce žiadny simulátorový orgazmus nečakajte, rozhodne vám už prvé sekundy roztočia úsmev na tvári. Teda tých skúsenejších, tí budú mať od prvých sekúnd stroj plne pod kontrolou a po pár skúšobných otočkách zvládnu snáď čokoľvek, čo si zaumienia. Tí menej skúsení sa nemusia ničoho báť, pri tomto jednoduchšom letovom modeli prídu do toho pomerne rýchlo a to aj kvôli v podstate neexistujúcej avionike, ktorú by sa trebalo učiť ovládať.

Letový model nekalkuluje s rôznymi prúdeniami vzduchu, teplotami, rozdielnou záťažou prevodovky v rôznych situáciách, skôr sa sústreďuje na základné letové vlastnosti helikoptér. Tým pádom pristávanie, ktoré je obzvlášť riskantné, je takmer rovnakou hračkou ako vzlietnutie a samotné manévrovanie chce len kvalitný joystick, trochu cviku, než zvládnete čokoľvek, žiadne znalosti z aerodynamiky naozaj netreba. To však neznamená, že letový model je zlý, práve naopak, druhý najlepší na trhu s vrtuľníkmi, aj keď svetelné

roky ďaleko od jeho vojenského kolegu.

Užijete si ho naozaj do sýtosti nie len medzi oblakmi, ale aj medzi domami, mrakodrapmi, pod mostami, stromami, na štadiónoch, komínoch, naozaj všade. Rozmanité detailné prostredie dá naozaj voľnú ruku, ako si užiť let, čo povyvádzate, kam sa dnes pozriete. Na dvoch mapách Seattlu a Južnej Ázie nájdete mnoho rozmanitých a odlišných miest. Čo vás asi najviac bude lákať, je let v centre hustého, mrakodrapmi presýteného mesta. Je to paráda. Výborný pocit pristáť na ktorúkoľvek strechu, prenasledovať autá jazdiace po ulici alebo len tak sa vznášať pred oknami kancelárií stovky metrov nad zemou. Ak by ste náhodou na chvíľku chceli nejaké výzvy, niečo, čo naozaj preverí vaše skúsenosti pilota alebo vás jednoducho usmerní a zadá úlohu, nie je problém, challenges sú tu pre vás a že sú rôznorodé sa nemusíte vôbec báť.

Prelet určenou vytýčenou dráhou v stanovený čas je len začiatkom. Záchranárske akcie, tak ako ich poznáte z televízie, prevozy pasažierov z miesta na miesto ako kuriér, prevoz ťažkých nákladov na staveniskách a podobne, kde môžete získať rôzne medaily vás zabavia naozaj na dlho. To však ešte stále nie je všetko. Kariéra, vlastne príbeh mladého pilota, kde sa úloha po úlohe dostávate do jeho kože a prežívate vertikálne napínavé dobrodružstvo so zvratmi a všetkým, čo k tomu patrí, je kedykoľvek pripravené k štartu. Ak by ani to nestačilo, je tu ešte intuitívny editor, kde si môžete vytvoriť svoje vlastné dobrodružstvo, prípadne stiahnuť z internetu vytvorené niekým iným alebo si s niekým iným po internete rovno spolu zalietať.

Lietanie v Take On nie je iba zábavné, ale i veľmi pekné, aj keď občas pri priblížení k zemi vidíte rozmazané textúry či nižšie detaily na objektoch. Pri ich množstve sa tomu ani nedá čudovať, inak by už tak mierne vysoké nároky na vaše počítačové motory dostali ešte viac zabrať. Našťastie sú pomerne dobre vyladené, takže sa môžete tešiť na celkom hladký let bez vážnejších turbulencií. Vychutnáte si krásnu oblohu, krásne (až panoramatické zábery) na nádherné scenérie, rôzne počasie (chýba dážď), poveternostné podmienky, ale i rôznu dennú dobu letu, žiaľ, to všetko len z troch kokpitov vrtuľníkov. Väčší výber strojov tu rozhodne chýba, čo je škoda, pretože pri menej simulátorovo zameranej hre by to nemal byť až taký problém.

Pri zlých podmienkach, riskantných letoch a rôznych situáciách by sa zišiel aj prepracovanejší model poškodenia, ktorý momentálne takmer úplne absentuje. Celkovo vrtuľník, mechanické časti, avionika a ostatné súčasti systému stroja nie sú vôbec spracované v žiadnej podobe. Vrtuľník buď letí alebo ho roztrieskate v niektorom z bláznivých manévrov. Do tých vás bude hnať nie len napriek týmto chýbajúcim prvkom výborná hrateľnosť, ale i výborná hudba. Tá aspoň trochu dopĺňa inak až podpriemernú zvukovú stránku. Hudba celkovo dopĺňa charakter a podčiarkuje hru skôr ako zábavnú leteckú hru, než ako letecký simulátor snažiaci sa byť čo najvernejší realite. Pri realizme ide hudba bokom, tu však práve naopak, je perfektná a vypeckovaná pri prudkých nízkych preletoch ulicami veľkomesta rozprúdi správne adrenalín.

Perfektná hudba hodiaca sa aj na bláznivú jazdu autom, bláznivé krkolomné misie, sandbox mód pre totálne vyblbnutie, pútavý príbeh nováčika za kniplom a to všetko v krásnom detailnom, rozsiahlom prostredí mesta a plání. Škoda slabého výberu vrtuľníkov, škoda ich slabšieho prepracovania, škoda lepšieho letového modelu, ale to určite nebude pre nikoho prekážka si tento inak výnimočný titul vyskúšať. Aj vďaka jeho prístupnosti sadne Take On Helicopters väčšine letcom či už nováčikom, alebo náročnejším pilotom, ktorý ani týmto nie zrovna najrealistickejším vrtuľníkom určite nepohrdnú.

Andrei Hankes






CALL OF DUTY
MW3



čo zaškrípalo... 7.5-6.0

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.

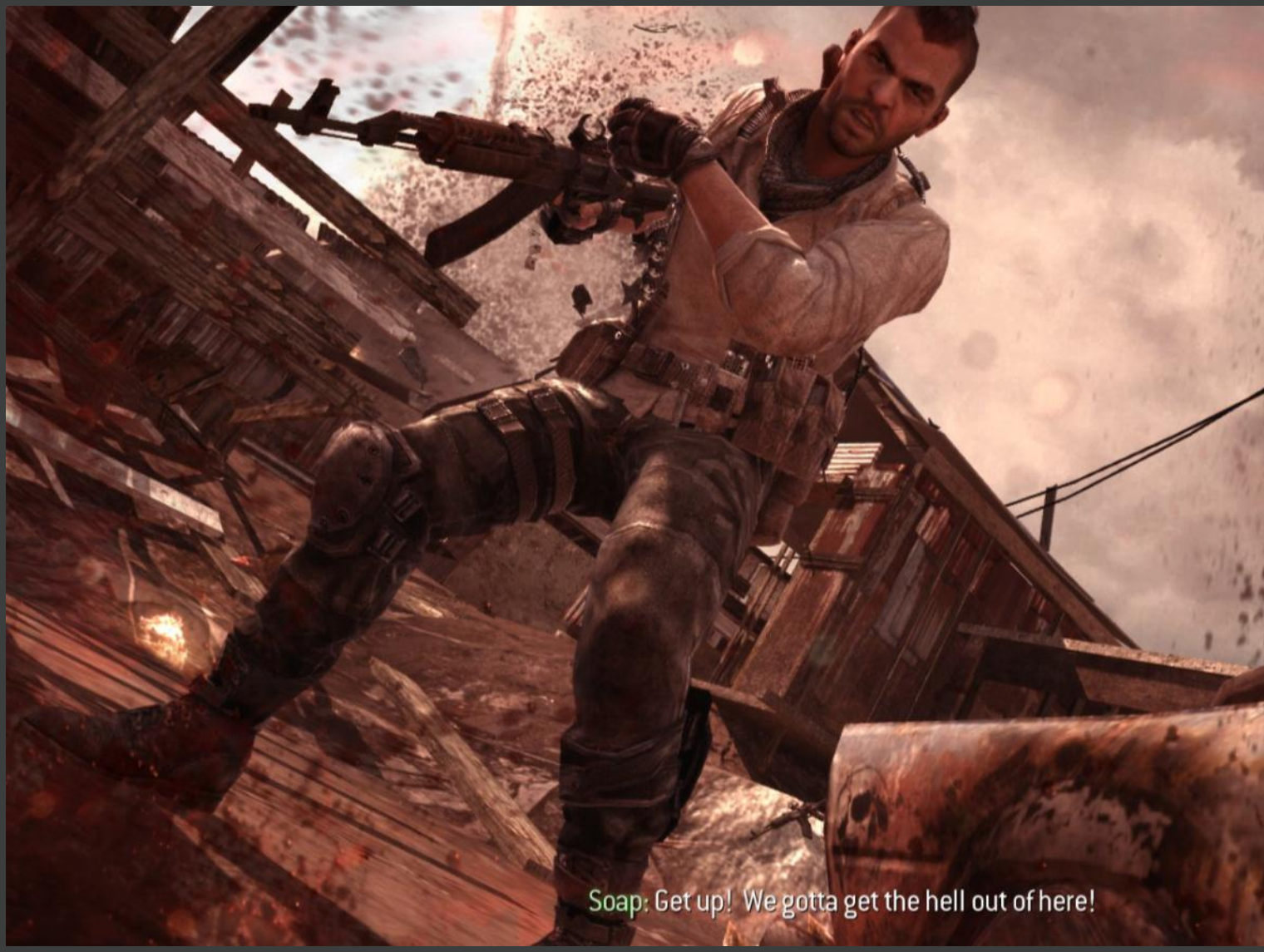
Samotný gameplay zostal rovnaký, máte svoje dve základne zbrane, granáty, nejaké ďalšie potrebné vybavenie a zvyšok už hra vybaví za vás. Povedie vás krížom cez mestá ako New York, Paríž, Praha, prejdete rôzne kanály, dostanete sa do hradu a všade budete likvidovať zakempovaných protivníkov a priebežne 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 - 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.

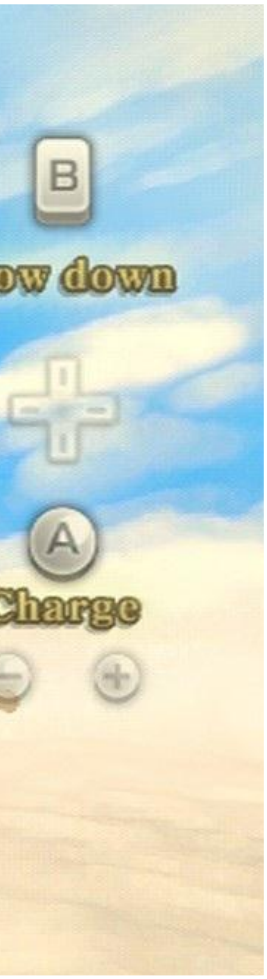
V súčasnosti sme si zvykli, že nám hry hovoria, kam ísť ďalej, ukážu dvere, prevedú prekážkami preletom kamery a pod. Jednoducho po vstupe do miestnosti viete, čo máte robiť. Nie v Skyward Sword. Na mape môžete síce šachovať s waypointami, ale tie vám pomôžu prejsť pohyblivým pieskom alebo vyznačia, 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 - CroTeam - Akčná - PC



Serious Sam 3: BFE

Plusy:

+ náboj akcie
+ co-op
+ pridaný editor
+ pomer ceny a zábavy
+ arzenál a melee útoky
+ hudba

Mínusy:

- príliš obyčajné stvárnenie
- chýba typický humor
- tuctový multiplayer
- Egypt sa rýchlo opozerá

7.5

Giorgio Tsoukalos, známy producent „dokumentárneho“ seriálu o starovekých mimozemšťanoch, musí jasať radosťou. Pyramídy to totiž zase raz nebudú mať jednoduché. Ako by nestačilo, že musia slúžiť ako pristávacie plochy pre lode mimozemských parazitov, či nástroje na vysávanie energie nášho Slnka pre mimozemskú rasu gigantických robotov. Teraz sú opäť bojiskom, kde sa na jednej strane stretnú armády vesmírneho vládcu Mentala a na strane druhej nevlastný brat atómového vojvodu Duke Nukema a one-man army v jednom – „Serious“ Sam Stone.

Pred desaťročím sa po dlhom vývoji na trhu objavila hra, ktorá sa prezentovala ako FPS zo starej školy. Serious Sam a jeho prvé blízke stretnutie tretieho druhu s mimozemskými hordami si podmanilo fanúšikov žánru hrateľnosťou, dynamikou, humorom a atmosférou 90. rokov, kedy vznikli legendy ako Doom, Quake či Duke Nukem 3D. Jeho druhé stretnutie s Mentalovými poskokmi zožalo ešte väčší úspech a ešte lepšie hodnotenia.

Druhé pokračovanie pritvrdilo v animovanom spracovaní, no skôr bolo prijaté vlažne. No a teraz, desať rokov po prvej hre, desať rokov po období, ktoré sa už dnes pomaly začína označovať ako stará škola videohier, prichádza oldschool 2.

Aj napriek tomu, že druhá časť skončila otvoreným koncom, skúsení chorvátski autori sa rozhodli v príbehu radšej nepokračovať a tretia hre ja prequelom. Ako aj samotný názov napovedá, tak Before First Encounter nám predstaví priamo udalosti prechádzajúce prvému titulu (jeho dvom epizódam) v sérii. Prvá hra nás tak trocha rovno vrhla do deja a s predchádzajúcimi informáciami sme boli zoznámení len veľmi okrajovo. Teraz priamo prežijeme boj v súčasnom Egypte o aktivovanie časového zámku, zariadenia, ktoré umožní Samovi cestovať späť v čase a bojovať s Mentalom.

Nie že by v sérii na dejovom zasadení nejako obzvlášť záležalo, no v prípade Serious Sam má priamy vplyv na jej prvky. Napríklad tu nenájdete AI NETRISCA, ktorá hlavnému hr-



SERIÓZNY BOJ

dinovi poskytovala všetky potrebné informácie o nepriateľoch a lokalitách, a hráčom sprostredkovala príbeh. Tentoraz Sam prichádza do styku s ostatnými postavami, jazdí na aute, lieta vo vrtuľníku, vyskakuje z padajúceho vrtuľníku a to všetko v enginových animáciách, s ktorými sa v hre stretnete a ktoré vás posúvajú ďalej v príbehu, aj keď ani tentoraz nehrá prvé husle. Rovnako aj iné prvky prostredia pôsobia súčasne.

Tento rok by sme mohli označiť ako renesanciu oldschoolových FPS legiend. Naraz sme mali možnosť vrhnúť sa na tri značky, ktoré si rozdelili rok. Najskôr sme tu mali Bulletstorm z poľského štúdia People Can Fly. V lete sa po najlepšej virálnej kampani v histórii videohier konečne do hrateľnej podoby dostal Duke Nukem Forever a nám odpadol jeden z každoročných aprílových vtipov. A na konci roka tu máme tretieho Sama, ktorý z tejto trojice ponúka tú najčistejšiu hrateľnosť, nakoľko sa zbytočne nezaoberá inými prvkami, ale sústredí sa iba na ňu.

Priamočiara masová vyvražďovačka takmer nekonečných vĺn najrôznejších nepriateľov bola vždy devízou série a inak tomu nie je ani v tomto prípade, aj keď niekoľko zmien tu môžeme spozorovať. Niektoré sú k lepšiemu, iné zas k horšiemu, no aj tak globálne je akcia veľmi zábavná a je tým hlavným lákadlom, ktoré vás ku hre pritiahne. Bohužiaľ sme sa museli rozlúčiť s motorovou pílou a aj nožom, no namiesto nich je tu kladivo, s ktorým si užijete rovnakú porciu brutálnej zábavy. Časom sa dopracujete aj k starovekému artefaktu v podobe náramku, ktorý si hravo poradí s niektorými modelmi v prostredí a zabrať mu nedajú ani nepriatelia – energetické laso z neho ich stiahne tak, až explodujú. Lahôdkou sú melee útoky, pri ktorých nezostanú neukojené vaše sadistické chúťky: vytrhávanie srdc, očí, lámanie väzov a ďalšie útoky na blízko krásne obohatili hrateľnosť a dodali jej šmrnc.

Nesmie chýbať ani tradičná zostava konvenčných zbraní, ktoré sa našťastie nesú v duchu prvých dvoch epizód. Kolt je nahradený pištoľou a samopal tiež nestojí za zmienku, dvojhlavňová brokovnica je ale bod, v ktorom zábava ešte graduje. Postupne ju doplní minigun, raketomet, Devastator aj milovaný lodný kanón ako zbraň hromadného ničenia a neoceniteľný pomocník v neskorších fázach hry. A v samotnom závere vás čakajú aj akési oštepy a jetpack. Zabudnite na automatické regenerovanie zdravia, to je pre deti a tehotné ženy, Sam od vás znova bude vyžadovať zbieranie lekárničiek a brnení po leveloch. A keby ste náhodou pri všetkom tom hromadnom vraždení

mali čas špárať sa jednou rukou v nose, tak pekne v štýle FPS hier ako kedysi pradávno musíte hľadať kľúče pre odomknutie dverí ďalej. Nechýbajú však ani moderné prvky hrateľnosti ako napríklad už skôr spomínané padajúce helikoptéry.

Obmenou prešli aj nepriatelia, ktorí dostali modernejší, avšak stále rovnako divný vzhľad. Našťastie sú stále rovnako neinteligentní a (často doslovne) sa vám vrhajú rovno do rany. Autori ich však napumpovali krvou, takže červenou sa v hre nešetrí. Väčšinou sa jedná o už skôr známe kúsky, okrem kostlivcov a bezhlavých kamikaze sú početne zastúpení aj Gnaarovia (zmenený skin a animácia pohybu), pavúky a škorpióny. Ostatné známe tváre stretnete menej často. Novými prírastkami sú Khnum a Scrapjack, ktorých si Chorváti vypožičali z Doomu, nakoľko pripomínajú Cyberdemona a Mancuba. Čo sa nepriateľov týka, tak tu ťažko niečo vytknúť. Od zostavenia, cez vizuál, až po väčšiu zraniteľnosť určitými zbraňami sú spracovaní výborne, aj bossovia. Akurát by sa niekedy už nemuseli spawnovať za vami v miestach, ktoré ste už predtým vyčistili.

Humor a herné vyobrazenie typické pre predchádzajúce časti sa však vytratilo. Egypt pôsobí až príliš obyčajne, ubralo sa na pastelových farbách a celý rámec titulu dostal chladnejší nádych, čím stráca výraznú časť zo svojej DNA. Rovnako Samov prejav, ktorý si mnohí obľúbili, teraz neparoduje klišé, ale sa ním stáva. Niekoľko skutočne vtipných poznámok sa mu podarí utrúsiť, no v tomto ohľade bol Duke Nukem Forever výrazne ďalej.

Obyčajný Egypt má pre vás prichystaných približne 10 hodín zábavy, pričom teraz je odhadovaný čas pomerne relatívny, nakoľko hrou sa v mnohých úsekoch dá doslova prebehnúť. No keď už zlyháva farebná paleta stereotypného prostredia, tak aspoň dizajn levelov je na dobrej úrovni. Síce sa pohybujete neustále rovnakými exteriérmi a chodbami, no k dispozícii máte široké priestranstvá, kde sa dá aj šikovne taktizovať vyhýbaním sa nepriateľom a schovávaním. Dokonca sa mierne pridalo na vertikálnej hrateľnosti, ktorú využijete najmä pri odhaľovaní najrôznejších skrytých miest, ktorých je v hre hojne. V závere sa už dizajn viac špecifikuje a máte pred sebou napríklad vyše hodinovú prechádzku úzkym kaňonom, kde



sa na vás vyrúti snáď najvyšší počet nepriateľov na milimeter štvorcový v histórii videohier a aj na strednej obtiažnosti bude problém prežiť. Predtým ste zase na rozľahlej púšti, kde sa ale nemôžete ľubovoľne pohybovať, nakoľko na vás číha púštny červ, pri ktorom by sa aj Shai Hulud z Duny krčil v kúte. Nevýhodou je skutočne len to zasadenie, kedy všetko vyzerá rovnako a pri hľadaní kľúčov neviete, čo ste už prešli.

Multiplayer mal šancu priniesť niečo nové, no bohužiaľ ju premárnil. Síce body naberá v kooperatívnom režime až pre 16 hráčov online, či 4 hráčov splitscreen pre kampaň, no stráca ich keď sa jedná o súperenie. Tu narazíte na obyčajné režimy, ktoré sú navyše spracované veľmi... obyčajne. Od Serious Sam sa skôr čakalo niečo iné. Mimo štandard vybočujú režimy s lovením potvor a nabaraním skóre, kým máte na sebe závažie, no aj tak je to stále len tuctová záležitosť, akou disponujú aj mnohé iné tituly a ktorú sa síce oplatí zahrať, no nejedná sa o dlhodobú záležitosť.

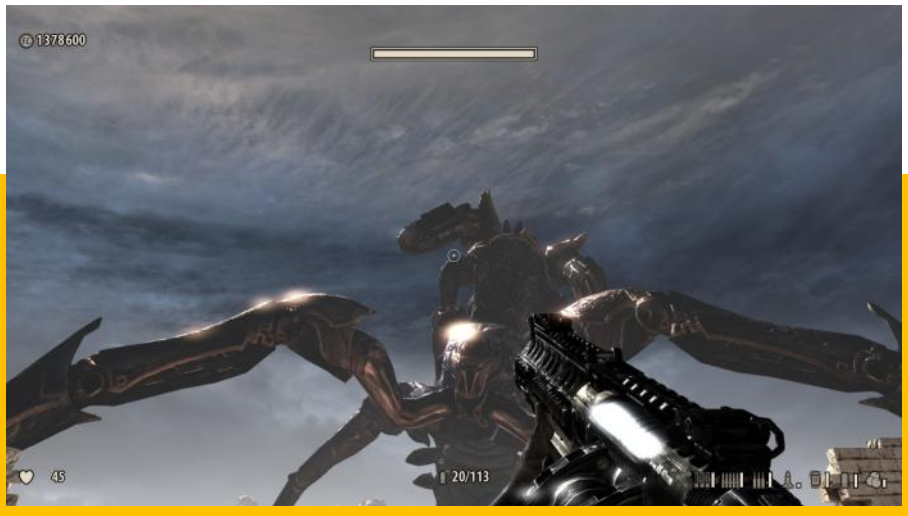
Motorom poháňajúcim Serious Sam 3: BFE je Serious Engine 3.5 a odvádza veľmi dobrú prácu, aj keď optimalizácia by si rozhodne ešte zaslúžila pozornosť autorov. Nie, že by boli s chodom hry problémy, ale na najvyšších nastaveniach nevyzerá až tak dobre, aké požiadavky si žiada. Celkom slušne zvláda deštrukciu, vďaka ktorej si dlho neužijete žiaden úkryt, ale samozrejme Frostbite to nie je. Dynamická hudba sprevádzajúca každú vlnu útoku sa vrátila a svoj účel doplnenia brutálnej akcie spĺňa dokonale. Rovnako sa vrátil aj herec John J. Dick, ktorý Samovi znova prepožičal svoj drsný hlas.

V prípade, že ste fanúšikmi frenetickej akcie, ktorá vám dá vydýchnuť len v krátkych chvíľkach, tak si Serious Sam 3: BFE zaslúži vašu pozornosť. Ponúka jeden z najlepších čisto akčných zážitkov tohto roka a skvele nadväzuje na prvé dve stretnutia s Mentalovou armádou. Dopadá však na príliš obyčajnom stvárnení, prostredí Egypta, ktorý sa veľmi rýchlo opozerá, a aj strate humoru, ktorý bol skôr pre sériu tak typickým. Dlhšie vás neudrží ani tuctový multiplayer, naopak pobaví nevídaný co-op. K tomu navyše hra obsahuje aj vlastný editor a verziu podporujúcu modovanie.

Matúš Štrba







Recenzia - Codemasters- Šport - PC, Xbox360, PS3



F1 2011 - KRVOPOTNÉ VÍŤAZSTVO

Plusy:

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

Mínusy:

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

7.5

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

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

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

Číselná mágia



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

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

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

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

Nový rozmer

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

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

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

Cieľová rovinka

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

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

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

Pavol Buday





Recenzia - SCEE - Arkáda - PS3



Posel Smrti 3 - osud sa uzatvára

Plusy

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

Mínusy

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

7.5

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

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

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

Fakt, že autori vystrieľali muníciu už v predchádzajúcej časti vidno na každej hernej obrazovke. Narácia na tom síce nie je práve najhoršie, no nedosahuje kvalít príbehovej horskej dráhy plnej príjemných a prekvapivých zvratov, ktorú sme mali možnosť zažiť v dvojke. Tentoraz sa fabula nesie len v jednej statickej úrovni, bez toho, aby občas vyskočila výrazne hore vďaka niečomu prekvapivému. Príbeh je celkom kvalitný, no v porovnaní s predchádzajúcou časťou tu práve tie prekvapenia chýbajú ako soľ. Výrazný zvrat tu nie je žiaden, záverečné vyvrcholenie sa od istého momentu dá prezieravo predvídať a tým pádom ubúda z jeho napätia. V porovnaní s väčšinou trhu má ale stále čo ponúknuť. Minimálne teda zakončenie, ktorého sme sa posledne nedočkali. Aj tentoraz si síce záver necháva otvorené zadné vrátka, no skôr už len na menej priame pokračovanie.

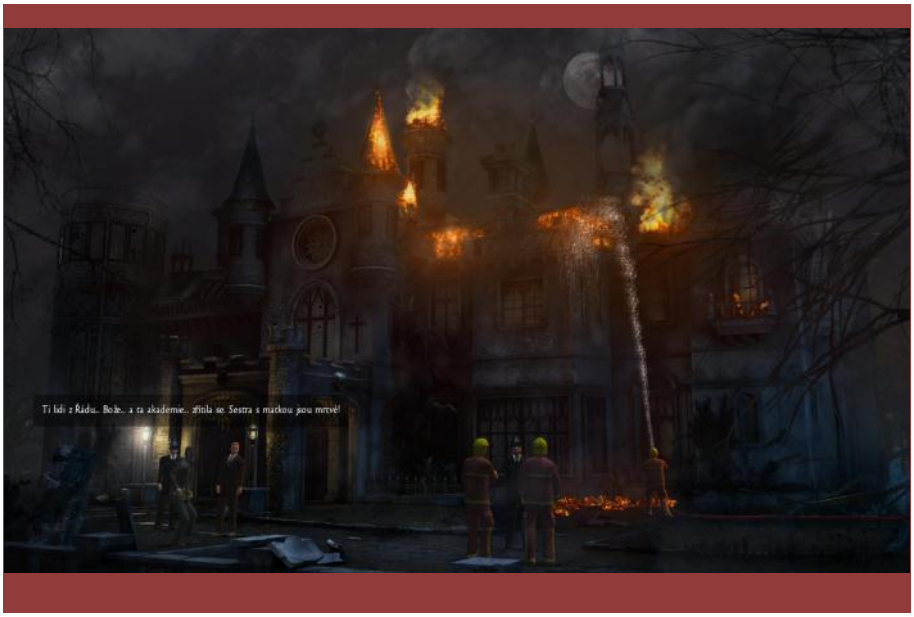
„Čo by to bolo za adventúru bez puzzlov?“ – touto otázkou začínal jeden z odsekov v recenzii na druhú časť. S dávkou nadnesenia by sa dalo na ňu odpovedať, že takou adventúrou je práve Posel Smrti 3. Priamo tých náročných puzzlových pasáží, ktoré ju tak zdobili, v tomto prípade značne ubudlo. Tentoraz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

Tak isto NPC postavy sú aj tentoraz kvalitne napísané a motívy ich konania budete radi odhaľovať. A pritom tentoraz na tvorbu zaujímavých charakterov stačili oveľa jednoduchšie postavy – arogantný detektív, neverná servírka, naivný čašník a podobne. Omrzí však obmedzenie lokalít v hre a ich častejšia recyklácia. K väčšine tých zaujímavých sa dopracujete až v neskorších fázach hry. Naopak poteší však zmena starých známych miest. V hre sú to síce len tri týždne, ale okolité dianie tieto miesta nezanechá bez stopy. Všetko je viac ponuré, depresívne, zodpovedá to charakteru hry, ktorá teda hlavnému hrdinovi nepripravila ten najpriaznivejší osud. Z tých nových určite stojí za zmienku miestna chátrajúca márnica, ktorá skrýva nejedno tajomstvo, vďaka ktorým sa príbeh stále aspoň trochu drží nad hladinou väčšiny dnešnej produkcie.
Prvá časť Posla Smrti bola vďaka nemu milovaná, druhá v tomto smere kritizovaná. Reč je, samozrejme, o hernom dabingu, ktorý bol opäť kameňom úrazu pri vydaní v našom regióne. Tentoraz však nie kvôli problémom, no vďaka snahe poučiť sa z minulých chýb a priniesť späť úroveň z prvej hry. David Prachař sa opäť zhostil hlasu hlavnej postavy a dopĺňajú ho aj iné známe české mená Jolana Smyčková, Pavel Tesař a ďalší. Niektorým postavám sa dabing zmenil a je nutné podotknúť, že len k lepšiemu. Hlasy tentoraz oveľa viac postavám sedia a to ako novým, tak aj starým. Je na ne kladený väčší dôraz a je to badať. Na dabing dohliadal režisér Zdeněk Houb, ktorý stál aj za prvým Poslom Smrti a jeho prácu treba oceniť.

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

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

Matúš Štrba



Recenzia - Disney - Racing - PC, Xbox360, PS3, Wii



The Cars 2 - rozprávková jazda

Plusy:

+ výborný multiplayer
+ solídne množstvo módov
+ zloženie kampane, trate i prostredia
+ zvuková stránka i zábavné hlasy
+ animácia autíčok a niektoré trate

Mínusy:

- málo príbehu
- občas slabšia grafika trate

7.5

Svet Cars od Disney má zaujímavú životnosť a zloženie médií, ktoré ho neustále posilňujú. Celých päť rokov mal na konte iba jeden celovečerný a pár krátkych filmov, tak sa mu o popularitu starali iné formy. Veľkú porciu etablovania značky obstarali aj videohry – základná ešte pri premiére filmu v roku 2006 a dve voľné pokračovania na jeseň 2007 a 2009. Všetky tri hry sa sústredili na preteky v otvorenom svete a prevažne zapadákove so svojimi známymi postavičkami.

Prirodzene, prvotná obava pri Cars 2 môže byť, že autori zobrali tento, sčasti už prevarený koncept, do filmovej látky kinopokračovania, nasadili pár nových prostredí, ponechali hrateľnosť a teraz si pýtajú 50 EUR za skoro to isté. Našťastie tvorivý tím z Toy Story 3 zobral svoju úlohu vážne a predstavuje iný, predsa hrateľnejší titul, inšpirovaný v úplne inej sérii a využívajúc premiéru filmu len ako príležitosť.

Po Kung Fu Pande 2 tu máme totiž ďalšiu hru k filmu, ktorá nechce otrocky nasledovať dej filmu, ale sleduje udalosti inak. Cars 2 vníma našich hrdinov ako príslušníkov elitnej jednotky C.H.R.O.M.E. – ako agenti organizácie jazdia po svete a plnia čoraz náročnejšie misie. Na rozdiel od Pandy však boli autori oveľa lenivejší a nevymysleli žiadny dôstojný vedľajší príbeh, ale hrajú sa s C.H.R.O.M.E. ako samozrejmou súčasťou sveta – má svoje plány, má nepriateľov a vy jej máte pomôcť.

Štíhlosť príbehu určuje spôsob hrania – je skôr nezáväzný, ale nemožno mu vyčítať absenciu určitej kontinuity vďaka postupne odblokovaným porciám nových tratí či prostredí. Keď spustíte hru, zistíte, že hrateľných častí nie je veľa, dokonca aj na Free Mode visí veľký zámok. Najprv treba absolvovať tréning a misie rozdelené do niekoľkých kategórií (Tier). Tréning odhalí spôsob jazdy, klasická jazda je obohatená o skákanie, drift, plošinky so zrýchľovaním a neskôr aj rôzne predmety na trati. Zároveň má celkom dobré tempo, strieda totiž cvičné misie so skutočnými hernými s jasne vytýčeným cieľom. Chytľavá hrateľnosť sa prejavuje od začiatku ani v tutoriáli sa netreba cvičením zdržovať dlhšie ako treba, možnosť opustiť plochu prichádza pár sekúnd po zvládnutí potrebného. Nasadenie reálnych úloh hneď po prvej tréningovej misii zaručuje rýchly spád a najmä túžbu odhaľovať, čo ponúknu ďalšie.

Sólo porcia obsahu tak chýbajúci príbeh bez problémov nahradí, postarajú sa oň mnohé

zábavné autá. Nie je problém si hneď na začiatku vybrať aj drobného sympaťáka Luigiho. Pretekajúce autíčka sa nelíšia iba solídnym spracovaním a animáciou, sú rozdelené do troch kategórií a inak sa ovládajú. Ľahké autíčka sú agilné, no keď dôjde na akciu, málo vydržia. Ťažké sú na opačnej strane – nižšia rýchlosť, lepšia odolnosť. Middle class alias stredná kategória núka z každej vlastnosti troška.

Na odmenu po pretekoch slúžia experience points, ktoré postupne odblokujú čoraz vyšší Tier. S ním si razíte cestu aj k náročnejším úlohám a šestici módov. Race je klasika; Battle Race pridáva typicky arkádové prvky a la WipEout, očakávajte zbrane, štíty, svetelné plochy; Attack Mode je dosť podobný, akurát sú určené jasné ciele, ktoré treba eliminovať; Survival využíva vo väčšej miere zber predmetov – vďaka batériám si dobíjate štíty a máte väčšiu šancu prežiť, keďže oponenti sú dosť agresívni a majú chuť vás zostreliť či natrieť v každej druhej zákrute; Hunter Mode sa správa ako co-op, kde kombinujú sily viacerí jazdci pre zdolávanie cieľov v bojových arénach a Squad Series vám dáva jednoznačné úlohy hodnotené bodmi – kto ich získa viac, vyhráva. Táto šestica módov je roztrúsená v kariére a má zmysel hrať ju vo viacerých hráčoch, pretože si tak skrátka užijete viac zábavy. Chytľavosť sólo módu sa totiž po čase môže máličko zunovať, resp. jednoznačne pretlačené co-op módy si žiadajú parťáka.

Pre regulárny multiplayer sú tu ešte ďalšie dva módy navyše: Battle Arena je tradičná multiakcia bez špeciálnych úloh, zatiaľ čo Disrupter je autíčkovská verzia na tradičný Capture the Flag. Všetky tieto módy a možnosti odhaľujú novú podobu Cars: z pôvodných sandbox pretekov sa stáva disneyovský Mario Kart. Všetkých 20 tratí a prostredí, viacero módov totiž smerujú k tomu, aby ste sa v obývačke usadili s viacerými ovládačmi a preháňali spoločne či proti sebe. Sólo porcia je fajn, ale už v polovici môže zaváňať miernym opakovaním úloh – a tento neduh sa v multiplayeri vytratí v prospech zábavy. Vďaka toľkému množstvu autíčok (je ich tu viac ako tucet – a pridajú sa ďalšie), tratí a módov je na hráčoch, aby postupne našli grify ako preľstiť toho druhého a získať viac bodov či lepší čas. Fakt je, že od čias Mario Kart sa len máloktorej hre podarilo zachytiť vzácnu kombináciu obľúbených hrdinov a prepracovaných prostredí i hrateľnosti.

Aj technická stránka naháňa hre pár pozitívnych bodov. Na prvý dojem víťazí tá zvuková, pretože už od menu na vás hovoria mnohé známe hlasy z filmu, najmä užvatlaný Mater alias Larry the Cable Guy je dnes nezameniteľnou súčasťou Cars. Potešia aj dobré zvukové efekty – solídne prevetrajú domáce kino. Grafika sa vyjašila viac na modeloch jednotlivých hrdinov ako na prostrediach. Niektoré sú dosť fádne, najmä tréningové okruhy, ale prvé skutočné preteky váš pohľad postupne zlepšia. Na konci hry sa dojem zlepší vďaka viacerým prostrediam, netreba sa nechať zmiasť priemerným prvým pohľadom.

Disney má teda po roku ďalšiu kvalitnú hru, hoci to od neho málokto čakal. Ale tak ako sa vlani dobre vysporiadal s Toy Story 3, kde sa mu podarilo urobiť malé GTA s Woodym, tak sa tentokrát podarila ešte väčšia paráda – Mario Kart a la Disney. Veselý, zábavný, dosť variabilný. Aj keď bez príbehu a len ľahko nadpriemernou sólo hrou.

Michal Korec









ARMA II
PRIVATE MILITARY COMPANY

Ak ste prežili všetky predošlé konflikty, možno hľadáte nový. Možno nemáte dosť, možno má vaša nepriestreľná vesta ešte nejaké miesto nepoškvrnené a radi by ste vyskúšali, koľko nábojov vám ostalo v zásobníku. Private Military Company vás zavedie do Takistánu a predostrie nový konflikt, v ktorom budete zastupovať nezaujatú stranu. Kto zaplatí prvý a kto zaplatí viac, bude určovať vaše ciele.

Stanete sa členom súkromnej organizácie ION, ktorú si najme armáda pre zaistenie členov organizácie OSN pri prehliadke krajiny, aby skontrolovala takistánsky jadrový program. Hovoríte si, pre niekoho s takou históriou, akú máte vy, s takým vojnou zoceleným tímom, úplná pohodička. Čo ale zo začiatku vyzerá ako rutina, sa neskôr zvrtne, čo príbeh naznačí pomerne obsažnými a v predošlých dieloch nie bežnými cut-scénami hneď v úvodnej misii. Žial, aj keď príbeh je miestami poriadne výbušný, jeho podanie už také adrenalínové nie je. Suché rozhovory, suchý dabing, spád aj kamera rozhodne nepatria k tomu najlepšiemu. Narozdiel od predchodcov je kampaň podstatne lineárnejšia, vždy sa však môžete v kľúčových okamžikoch rozhodnúť, čo zvyšuje replayabilitu. Do úzadia je zatlačené aj velenie, čo je daňou za hlbší príbeh.

Misie sú spracovane na úrovni, sú pomerne náročné a patria medzi adrenalínové momenty, na ktoré si radi zaspomínate. Budete neustále sledovať okolie kvôli dobre informovaným guerilla útočníkom, pretože ich prepady zo všetkých strán vás čakajú na každom kroku. Popri tom ešte chrániť okrem svojho krku aj helmy pozorovateľov OSN, budete rozháňať agresívny dav civilistov, zažijete ostreľovanie konvojov



Držím sa za skúseným kolegom v nebezpečnom meste.



Opustená továreň plná protestujúcich

špeciálnou puškou a podobné viac či menej klasické úlohy.

Našťastie nie ste na všetko sami a tak slušná, aj keď niekedy zabugovaná umelá inteligencia vám v tom bude po celú dobu veľkou oporou. A nielen spolubojovníci, ale aj nové zbrane či dopravné prostriedky. Nový vrtuľník Kasatka, prípadne obrnené SUV, do ktorého sa budete môcť vracať, odkladať zbrane, vám bude slúžiť ako vztyčný bod, ktorý sa v horúcich situáciách vyplatí mať na blízku.

Viac vám ale pomôže, ak sa do konfliktu pridá živý kamarát a zahráte si tento súkromný biznis kooperatívne vo dvojici. Nie je totiž nič lepšie, ako keď si v takto nehostinnom a nepredvídateľnom prostredí kryjete chrbát navzájom a to hlavne v prostredí takéhoto typu, kde zrúcaniny a staré, zničené, opustené mestá poskytujú úkryt pre zákerných útočníkov.

Technicky sú tieto prostredia síce na slušnej úrovni a vidno, že sa autori naozaj snažili urobiť všetko, čo možno najpestrejšie ako to len v takomto prostredí ide, veľmi sa im to však nepodarilo po stránke obsahovej. Väčšinou pôsobia dojmom narýchlo poskladaných lokalít v nejakom jednoduchom editore, sú nepresvedčivé, chýba im autenticita. Za všetky príklad s rozhádzanými vrtuľníkmi navôkol bez štipky fantázie.

Zvuky, hudba, fyzika ani technické spracovanie taktiež nič nové nepriniesli, takže si vystačíte so starým hardvérovým arzenálom a žial, pri starom ostali aj klasicky rôzne chyby v hre, takže môžete čakať aj nemilé prekvapenia. Našťastie, nepríjemné prekvapenia budú pomerne často striedať tie podarené ako napríklad hneď v úvode originálne spracované titulky a typický gameplay tejto série, ktorý zostal nedotknutý, čo nejedného veterána rozhodne poteší. Na druhú stranu, mohlo byť rôznych noviniek či úprav o niečo viac, aj keď na takýto prídavok to nie je zlý výkon.

Pre desiatnikov nepredstavuje Private Military Company rozhodne nič, za čo by stálo za narukovanie do v podstate tej istej vojny, ale pre guľkami ošlahaných veteránov ide o zaujímavú voľbu, ako si spraviť nejaký ten zárez navyše. Nová kampaň s veľkými i malými drobnosťami, stále aktuálne technické spracovanie, to všetko budete mať v príručnej výbave, ak sa vydáte na túto súkromnú misiu.

Andrej Hankes

Najlepší biznis je vojna


Hmmm, kto vie čo ma tam čaká.

HODNOTENIE

+ nové zbrane
+ originálnejšia kampaň
+ co-op kampaň pre 2 hráčov
- dialógy
- cutscény
- prostredia

7.0

Recenzia - Ubisoft – Stratégia - PC, Xbox360, PS3



From Dust - návrat k Populousu

Plusy:

+ svieži koncept
+ prakticky nemá obdobu
+ exotický nádych v spracovaní
+ kampaň vydrží dlho
+ princípy prostredia, schopností, stromov

Mínusy:

- pathfinding
- kamera
- ovládanie

7.0

To, že každodenná pracovná náplň v živote boha nie je práve tým najjednoduchším povolaním, nám už svojho času ukázal Jim Carrey v celkom vtipnej komédii. Každý z nás sa o tom mohol presvedčiť ešte dávnejšie, konkrétne v titule Populous od britského vizionára Petera Molyneuxa. Ten božský koncept oprášil o pár rokov neskôr v pokračovaní a o desaťročie v dodnes uznávanom titule Black & White. Po tom sa hry na bohov na dlhšiu dobu odmlčali. Až doteraz.

From Dust nie je len takým obyčajným titulom, keď si odmyslíme samotný koncept, ktorý dnes pôsobí ešte viac sviežo ako kedykoľvek predtým, tak je to pomerne veľký hype, ktorý sa hre od Ubisoftu dostáva. Na nekomerčnú hru pomerne netradičná taktika, no je tu jedno meno, ktoré má úspech zabezpečiť. Éric Chahi bol v hernom svete nemenej významným menom ako už spomínaný Peter Molyneux. Legendy Another World a Heart of Darkness hovoria samé za seba, no potom sa na vyše dekádu stiahol. From Dust má byť jeho lístkom späť do biznisu a novou realizáciou jeho vízií, ktoré už dlhšie nosil v hlave.

Samotný základ v porovnaní s vyššie menovanými titulmi nepôsobí až tak originálne. Dalo by sa povedať, že hra je vlastne FPS z božskej perspektívy pohľadu. Ste nie až takým všemocným bohom, ktorý sa musí starať o svoj veľmi primitívny kmeň. Presne ako v Populous či B&W. No predsa len po bližšom nahliadnutí objavíte originalitu a Chahiho kreatívnu dušu. Zatiaľ čo v prípade spomínaných titulov hrala významnú úlohu budovateľská zložka a teda aj zveľaďovanie kmeňa, tak v prípade From Dust hrá prím prostredie, v ktorom sa váš kmeň nachádza.

Váš kmeň totiž ku šťastiu nič moc nepotrebuje, len vašu náklonnosť čo sa týka postarania sa o bezpečné životné prostredie. V ostatnom si už dokážu poradiť sami. Práve kvôli tomuto sa v prípade From Dust nedá hovoriť o stratégii v pravom slova zmysle. Keď už by sme museli hre priradiť nejakú škatuľku, tak by to najskôr bol istý druh logického rýchlika. Ako boh v tejto hre totiž môžete spravovať len prostredie, menovite sa jedná o zem, vodu a lávu zo sopiek. V každom prostredí sa nachádza niekoľko totemov a vy musíte svojmu kmeňu vybudovať cestu k nim a zabezpe-

čiť v ich okolí bezpečie od rôznych živlov. A to všetko pri minimálnej interakcii so zverencami. Vlastne im môžete iba zadať cieľ z radov rôznych totemov. Okrem sídelných tu ešte nájdete totemy vedomostné, ktoré vás o nejakom hernom mechanizme poučia.

Na čom si dal Chahi záležať, tak to je simulácia prostredia. Od úplného osídlenia teritória a otvorenia cesty ďalej za svojimi predkami vás totiž delí vyčíňanie živlov a prekážky prírody. Kmeň je totiž až príliš primitívny a voda či terénne nerovnosti sú pre jeho členov neprekonateľné prekážky. Každé z 13 teritórií, ktoré sú v kampani prichystané, je unikát a preverí vaše schopnosti inak. Hlavnou zložkou simulácie prostredia je neodmysliteľne fyzika. Voda tečie tak, ako by ste od nej čakali. Časom si vytvára bohatšiu sieť, vymýva si hlbšie a širšie korytá a ak sa vám aj podarí zasypať miesto, kde pramení, tak vyrazí na inom – slabšom mieste. Podobné je to aj s tekutou lávou, no tá vám môže aj poslúžiť. Po jej stuhnutí totiž získavate kameň. V porovnaní s ním je obyčajná zem, ktorej vládnete, až príliš jemným materiálom a napríklad tsunami je pre ňu veľkým problémom. Samozrejme sa v tejto krajine nie len voda leje, ale aj piesok sype. A nikdy teda nevytvorí presne také konštrukcie, aké by ste si želali.

Každá minca má dve strany a inak tomu nie je ani v tejto hre. Zoberte si spomínanú lávu. Tá je síce dobrým sluhom, no zlým pánom. Jej zatuhnutie na kameň totiž trvá istú dobu a v blízkosti osady ju dokáže behom chvíle vypáliť a pripraviť vás nie len o ňu, ale aj o osadníkov. K osídleniu ich totiž potrebujete minimálne piatich, no jeden požiar či vlna vody a zrazu nemáte ani jedného, čo znamená reštart teritória. Zo začiatku sa proti vám postaví len jeden živel, neskôr však so stúpajúcou náročnosťou sú agresívnejšie a prostredie členitejšie. V týchto prípadoch, často s časovým limitom na tsunami/výbuch sopky na krku, musíte nájsť balans medzi ohňom a vodou vo váš prospech.







To je často jednoduchšie ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Avšak dokonalý relaxačný koncept sa razom môže zmeniť na očistec, ak nie peklo. From Dust totiž hráčom kladie hneď niekoľko veľkých polien pod nohy. Prvým je práca s kamerou. Kamery sú v hre len dve, pričom jedna je až príliš blízka a druhá niekedy



až príliš vzdialená. Žiadne manuálne zoomovanie tu nenájdete, úpravu uhlov taktiež nie. Druhým polenom je ovládanie gamepadom na konzolách. Analógové klobúčiky nikdy nebudú také presné ako myška a na jemné operácie od hráča vyžadujú až priveľa opatrnosti a ani to niekedy nestačí.

Posledné poleno niekedy naberá také rozmery, že si zaslúži aj vlastný odsek. Tento problém je pri stratégiách pomerne bežný, no neviem o žiadnej, kde by hráča až takto strašne demotivoval pri hraní. Pathfinding postáv je niekedy priam katastrofálny. Po vytýčení cieľa vám postavy ukážu svoju trajektóriu, no často vám nad ňou zostane rozum stáť. Čo sa týka prekážok, tak sú až príliš puntičkársky, najkratšími možnými cestami rozhodne neputujú a zasekávanie vás taktiež nepoteší. Nestáva sa to až tak často, no keď 20 minút budujete totem na vyvýšenine, aby prežil obrovskú vlnu, k nemu postavíte cestu pre osadníkov a oni ju aj tak odignorujú a s pokrikom „Help me!“ sa postavia pred strmý zráz, tak túžite mať moc na nich zoslať (minimálne) sedem božích rán.

Keď však odignorujeme tieto fakty, tak je From Dust veľmi kvalitným titulom, ktorý navyše ani po dlhšom hraní ne-





prechádza do stereotypu. Jednak je to teda už spomínanou unikátnosťou teritórií, potom je to však ešte významná rola špeciálnych schopností, ktoré sa vám po osídlení totemov sprístupnia. Na jednom teritóriu máte prístup k maximálne štyrom, no často k rôznym kombináciám, ktoré vám majú napomôcť prekonať sily prírody. Jednoducho môžete z vody urobiť želé (síce more nemôžete nechať rozostúpiť, no v želé jednoduchšie vytvoríte cestu naskrz), nechať vyparíť všetku vodu z mapy, či vyhasnúť všetok oheň, zvýšiť absorpciu hmoty a ešte rôzne iné. Vaše možnosti rozširujú aj stromy, ktoré neraz využijete. Presadením vodného stromu uhasíte oheň, presadením ohňového sa zbavíte požiarov a presadením výbušného môžete láve vytvoriť cestu, kadiaľ má tiecť.



Keď budete už mať kariéru za sebou, tak sa môžete vrhnúť na 30 challenge misií, ktoré si postupom odomykáte. Tie sú často odvodené z misií v kampani a stavajú vás pred rovnaké problémy, aké už máte za sebou. No tentoraz je vašim nepriateľom aj čas. Každý predsa túži byť v tabuľke čo najvyššie. Ak by som však mal vyjadriť osobné dojmy, tak challenge misie nie sú tým, čo hra po prejdení potrebuje. From Dust je totiž doslova pieskoviskom a preto je škoda, že tu nie je čisto sandboxový režim, kde by sa len tvorilo a ničilo presne podľa svojho gusta. Myslím si, že nielen ja by som takúto pridanú hodnotu ocenil viac.

Toto exotické prostredie si žiada aj zodpovedajúce technické spracovanie, ktoré sa mu aj samozrejme dostalo. Kvalitnú fyzickú stránku už máme za sebou a grafická presne kráča v jej koľajach. Jednoduchá, nenáročná, no pritom veľmi sympatická, ktorá dokonale sedí k duchu titulu. Aj napriek pohľadu z vtáčej perspektívy sa na detailoch nešetrilo a pri bližšom pohľade aj samotné postavy potešia. Zvuková stránka je taktiež veľmi jednoduchá, no rovnako exotická ako zvyšok. Hlasy postáv sú síce nezrozumiteľné, no s príbehovým pozadím vás oboznámia titulky.

From Dust sa nezaraďuje k titulom, ktoré sa dnes tak ľúbia označovať ako „hardcore“. Vo svojej podstate je hra koncepčne jednoduchým casual logickým titulom. Sadnete si však k nemu vždy radi vtedy, keď chcete zažiť niečo iné, nové a svieže. A svoj pokoj sa snaží preniesť aj na vás. Nie je to síce Another World či Heart of Darkness. V porovnaní s týmito hrami má From Dust chyby a nie sú malé. No aj tak sa oplatí nad kúpou pouvažovať. Už len preto, že na rozdiel od množstva komerčnej tvorby má tento jeden dušu, ktorú spoznáte len, ak sa doň ponoríte.

Matúš Štrba

Recenzia - Ubisoft – Akčná - PC, Xbox360, PS3



Driver: San Francisco

Plusy:

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

Mínusy:

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

7.0

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

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

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

Počkať... Burnout, čo?

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

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

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

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





Dopravný servis kolabuje

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

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

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



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

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

Multi Driver

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





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

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

Pavol Buday



Recenzia - 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 - Codemasters - racing - PC, Xbox360, PS3



Red Faction Armageddon

Plusy

+ deštrukcia
+ dobrá optimalizácia
+ arzenál
+ bojová technika
+ náboj druhej polovice kampane
- vlažná prvá polovica kampane a úplný záver
- chýbajúci multiplayer
- chýbajúca voľnosť a zasadenie do príliš lineárnych tunelov

7.0

Herná séria Red Faction je tu s nami už desaťročie. Za túto dobu nám ponúkla náhľad do blízkej budúcnosti, kde sa ľudstvo kvôli vyťaženosti vlastných zdrojov obracia na svojho najbližšieho vesmírneho suseda – planétu Mars. Osídlenie však počas storočí ani zďaleka neprebieha hladko a tak sme sa v úlohách rôznych postáv mohli ocitnúť uprostred hneď niekoľkých konfliktov boja proti utláčaniu. Nie, že by táto téma v zábavnom priemysle nebola klišé, no značka Red Faction sa radí k tým, ktoré ju (teda aspoň vo väčšine prípadov) prezentovali v kvalitnom svetle. Ukáže sa v ňom aj najnovší prírastok s podtitulom Armageddon?

Red Faction: Armageddon, podobne ako predtým Guerrilla, len veľmi zbežne nadväzuje na dianie v prvých dvoch hrách. Významne však nadväzuje práve na tretí diel série, z ktorého si neberie len pohľad tretej osoby, ale oveľa viac. Zatiaľ čo v Guerrille Volition výborne odprezentoval potenciál znovuzrodenia série, tak tentoraz ju niekam skutočne posúva. Už nie je všetko založené len na prezentácii zničiteľnosti prostredia, pričom sa rozvoj príbehovej línie odsunul do úzadia a hra časom prestúpila do stereotypu. Tentoraz je to v niektorých oblastiach takmer presne naopak.

Mars sa síce podarilo znova oslobodiť spod tyranie EDF, no žiadna idylka sa nekoná, prebiehajú práce na terraformovaní planéty. Tu vstupuje do deja Darius Mason, vnuk Aleca Masona z Guerrilly, aby potvrdil hrdinskú krv kolujúcu v žilách svojej rodiny. Päťdesiat rokov po oslobodení totiž proti obyvateľom stojí frakcia kultistov pod vedením Adama Halea. Ich jediným cieľom je zničenie terra-



NÁVRAT NA ČERVENÚ PLANÉTU

formovacieho zariadenia a získanie nadvlády nad planétou. Darius však sklamal, Hale zvíťazil a ľudia sa museli presunúť do podzemných tunelov, v ktorých predtým prebiehala ťažba. O ďalších 10 rokov je Darius žoldnierom v podzemnom meste Bastion. Adamov plán získania moci pomocou pôvodných, dlhú dobu spiacich obyvateľov Marsu ho však prinúti opäť raz spojiť sily s červenou frakciou.

Nie, že by človek pri hraní padal na zadok z príbehových zvratov, psychologicky dokonale vyprofilovaných charakterov a narácie plynule dávkujúcej napätie, no príbeh je oproti Guerrille o niečo lepší. V koži hlavného hrdinu zažijete sklamanie, pocit prenasledovateľa aj pocit byť prenasledovaný a nakoniec aj stratu, vďaka ktorej má víťazstvo trpkú príchuť. Je síce pravda, že v úplnom závere hra beží len zo zotrvačnosti a príbehu došiel dych, no stále vás príjemne a nenásilne udrží pri hraní. Navyše Darius je sympaťák so zaujímavým vzťahom ku svojej AI nazvanej S.A.M. Celý tento zážitok vám však zo života ukrojí len nejakých 8 hodín, čo nie je práve najviac. A dôvod takto krátkej kampane je jednoduchší, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Ako som už spomínal, dej hry sa presunul do podzemných tunelov a na výstavbe levelov je to badať hneď na prvý pohľad. Úvodná pasáž na povrchu je na dlhú dobu len krátkym exkurzom, po ktorom sa ocitáte pod povrchom. V tomto prostredí nemajú možnosť vyniknúť mnohé herné mechanizmy, medzi nimi aj deštrukcia. Rovnako odpadáva aj rozsiahlosť prostredia a akákoľvek variabilita postupu. Namiesto toho je pred hráča postavená až príliš priama línia postupu. A takto to trvá zhruba do polovice kampane. Na tomto mieste si treba ujasniť, že to nemusí byť nutne zlé. Aj v týchto oblastiach je náplň zaujímavá, občas spestrená niečím iným, ale až príliš obyčajná a predvídateľná, úloha je stále rovnaká, paleta použitých nepriateľov taktiež. V momente, keď vám už tunely polezú hore krkom, nastáva výrazný obrat. Prichádzajú totiž misie na povrchu, nočné misie, taktiež množstvo času strávite v rôznej bojovej technike, medzi ktorou nájdete exoskeletony, pavúky, lietajúce stroje a za stacionárnym delom na lodi zažijete aj on-rail pasáž. Jednoducho v druhej polovici sa z hrateľnostného hľadiska stále niečo nové deje, hrateľnosť sa mení a až v samotnom závere sa zase hráči vracajú do tunelov, kde musia bojovať proti miestnej zberbe.

Ešte v spomenutej emzáckej zberbe by som spomenul, že pôsobí až príliš neoriginálne. Máte za sebou filmovú sériu Starship Troopers a dobrodružstvo na zamrznutej planéte v Lost Planet? Tak presne proti takým istým hmyzoidom sa postavíte aj tu, čo trochu zamrzí. K tomuto smerovala aj výtka v predchádzajúcom odstavci, keďže hmyzáci vás budú zabávať hlavne v tuneloch prvej polovici hry, pričom až neskôr sa ich počty rozrastú o skutočne zaujímavé kúsky.

Prvá Red Faction hra sa preslávila aj vďaka jedinečnému GeoMod enginu. Ten umožňoval zničiť časť prostredia a takto si vytvoriť napríklad alternatívnu cestu v stene. A v podobnom, no samozrejme, progresívnom duchu sa nesú aj pokračovania. Od Guerrilly však v sérii kraľuje fyzikálny engine Havoc a inak tomu nie je ani tentoraz. Možnosti ničenia prostredí sú snáď ešte rozsiahlejšie ako predtým, len je škoda, že často ich nemáte šancu využiť, nakoľko priamo povrch planéty zničiteľný nie je. Keď sa však príležitosť naskytne, tak to stojí za to. Deštrukcia je skutočne megalomanská a jej využitie je len na vás. Chcete sa zbaviť nepriateľa tak, že ho zavalíte budovou? Nie je to najmenší problém. Občas si môžete aj otvoriť inú cestu, či za sebou jednoducho zničiť most, aby vás nepriatelia (tí na dvoch nohách) nemohli prenasledovať. V prípade, že sa akurát nachádzate v exoskeletone, tak je búranie všetkého navôkol priam povinnosť. Jednak pre tú radosť, ktorú to spôsobuje, potom aj kvôli rozmerom exoskeletonu, ktorý len tak cez









dvere neprejde.

Deštrukcii je samozrejme prispôsobený aj zbraňový arzenál. Obyčajné kúsky ako samopal či brokovnica neskôr začínajú dopĺňať výrazne zaujímavejšie. Nájdete tu magnetickú pušku, časticový kanón, raketomet, granátomety a rôzne podobné kúsky strachu a hrôzy. Na konci dostanete prístup aj k emitoru čiernych dier, nechýba kladivo – povinná výbava každého marťanského banníka, no a po prejdení hry získate aj Mr. Tootsa, ultimátnu zbraň hromadného ničenia. Tento pestrofarebný jednorožec je najlepšou videohernou zbraňou za poslednú dobu. Možnosti ničenia rozširuje zariadenie Nano Forge. Okrem ničenia však dokáže zničené prostredie a aj zariadenia v ňom opravovať. V hre navyše za nazbierané body môžete vylepšovať svoje schopnosti v niekoľkých úrovniach a tak si postupne môžete zabezpečiť štít, rýchlejšiu prácu so zbraňami a iné podobné veci.

Okrem singleplayeru Armageddon hráčom ponúka ešte dve možnosti ako ich ukrátiť o čas. Prvou z nich je Infestation, režim v štýle Hordy, kedy skupina hráčov odoláva neustále sa stupňujúcim vlnám nepriateľov. Po prejdení pôvodnej zostavy máp sa odomknú ich nočné verzie. Okrem Infestation je tu ešte režim deštrukcie. V ňom je vašou úlohou len bezhlavo ničiť všetko vo svojom okolí a následne si môžete svoje výsledky v tabuľke porovnať s ostatnými hráčmi. Bohužiaľ sme sa tentoraz nedočkali žiadneho klasického multiplayerového zážitku.

Grafická stránka Red Faction: Armageddon sa od prechádzajúcej časti síce zlepšila, no nijak výrazne a hlavne v uzavretých priestoroch podzemných tunelov nenadchne. Nemožno ju síce priamo kritizovať, no ani vás neposadí na zadok. O poznanie lepšie je na tom zvuková stránka, tu autori odviedli kvalitnú prácu ako v ruchoch, hudbe, tak aj dabingu postáv. Priestorový zvuk je spracovaný kvalitne a charizma hlavnej postavy po-



chádza aj z hlasu Stevena Snydera, ktorý ho prepožičal hlavnej postave. Treba však oceniť veľmi dobrú optimalizáciu, pri vysokých nastaveniach slušne drží framerate aj v náročných scénach a verte, že v hre ich je dostatok.

Red Faction: Guerrilla ani zďaleka nebola dokonalá hra, mala svoje chyby, no priniesla aj veľmi slušné herné elementy: otvorené prostredie, multiplayer, vedľajšie úlohy. Nič z tohto sa bohužiaľ v prípade Armageddonu nekoná, čo je veľká škoda. Oproti tomu tu však je silnejší dôraz na hnanie vpred príbehom, vyladenejšia deštrukcia (aj keď stále môžete naraziť na chyby, kedy vám budova s takmer zničenými základmi jednoducho nespadne) a výborné pasáže v rôznej bojovej technike. Dokonca ani tá prvá polovica hry nie je na zahodenie, len je až príliš obyčajná. Red Faction: Armageddon má čo ponúknuť, len je toho oveľa menej akoby mohlo byť.

Matúš Štrba



Recenzia - Activision - Akcia - PS3, Xbox360



GoldenEye 007: Reloaded

Plusy:

+ pocit, že ste v koži agenta 007
+ komplexný a zábavný multiplayer
+ MI6 challenge mapy

Mínusy:

- slabé technické spracovanie
- výkony hercov
- hlúpa AI

6.0

Bývali časy, kedy žánru FPS kraľovali iné mená ako Call of Duty a Battlefield. Ešte predtým než Halo definovalo ovládaciu schému a vydláždilo strieľačkám cestu na konzoly, to bolo britské štúdio Rare a jeden licencovaný produkt, ktorý dokázal na staručkej N64 obslúžiť štyroch hráčov v multiplayeri. GoldenEye sa stal nielen míľnikom tejto, dnes už 14 rokov starej konzoly, ale dočkala sa hneď dvoch remakov. Ten prvý pre Wii a DS debutoval v novembri minulého roka a po 12 mesiacoch bol prerobený do HD kabátu v GoldenEye 007: Reloaded.

Reloaded nie je typickou hrou vybavenou oficiálnou licenciou, ale radí sa k titulom, ktoré predlohu upravujú pre potreby hry a nie naopak. Výsledkom je dynamická FPS ponúkajúca zábavnú hrateľnosť, snažiac sa obohatiť strieľanie modernými prvkami a neskaziť pritom odkaz kultovej klasiky. S veľkánmi ale nestačí držať krok, predstavuje akciu, aké sa hrali pred rokmi. V istej miere môže za to aj rozpočet, ktorý zhltla licencia, úvodný song prespievaný Nicol Scherzinger a menu kompletne prebrané z Quantum of Solace.

Eurocom však licenciu využíva dokonale, Omegy, Sony ani Ericssony tu neuvidíte, avšak z James Bond univerza sa stretnete so všetkými zloduchmi a hrdinami GoldenEye v multiplayeri a čo je hlavné, do hlavnej úlohy bol obsadený aktuálny predstaviteľ agenta jej veličenstva David Craig, ktorý prepožičal hlas a podobizeň. Cez vysielačku mu rozdáva príkazy Judi Dench ako M. Pre fanúšika pozitívna správa, že hra drží krok s aktuálnym filmovým hrdinom.

Aj ja som Bond, James Bond

Voľnou adaptáciou filmovej predlohy si autori rozviazali ruky a na jednotlivé lokality, ktoré navštevujete pre potreby príbehu v rovnakom poradí, sa pozriete z iných uhlov, čo bude zaujímať znalcov herného originálu. Kultové scény s katapultovaním sa z vrtuľníku, výbuch chemičky v úvode, prieskum riadiaceho centra v Severnaya či jazda tankom v uliciach Petrohradu sú prekopané a na rozdiel od 17. Bondovky sa v závere nepozriete

na Kubu, ale príbeh o agentovi-zradcovi vrcholí v Nigérii. V porovnaní s takým Call of Duty neservíruje Reloaded dychberúce scény ako na bežiacom páse, ale má od začiatku pomerne vysoké tempo udržované výmenou prostredí a faktom, že hra vám dá pocítiť schopnosti Bonda.

Presná muška, rýchla eliminácia nepriateľov a vyradenie niekoľkých cieľov obhospodaruje poloautomatizované mierenie. Stačí približne namieriť zbraňou, pozrieť sa na cieľ cez mieridlá a vystreliť. Ak ste oboznámení s technikou scooping, budete ako doma. Hra dovoľuje s takouto pomôckou odstaviť päticu hliadok skôr než im dôjde, že tú kávu na stole nedopijú. Na postavy sú aplikované zásahové zóny, môžete rozdávať aj headshoty a v neskorších fázach vojaci na seba navlečú nepriestreľné vesty a prilby, takže výmena zbraní bude nevyhnutná.

V arzenáli narazíte na nepreberné množstvo ručných, útočných, odstreľovacích, poloautomatických aj automatických pušiek v rôznych verziách s laserovými mieridlami, hľadáčikmi, podveseným granátometom či ďalekohľadom. Bond odnesie tri naraz, vybrať si favorita skutočne nie je ťažké. Vybrané pasáže sa dajú prechádzať aj v tichosti a štekot zbraní používať len v nevyhnutných prípadoch. Inteligencia protivníkov nie je svetoborná, ak vyvoláte poplach, vedia, kde sa nachádzate a snažia sa o obkľúčenie. V Reloaded nenájdete štandardné prilepenie sa k prekážkam, vykláňanie sa spoza rohov či ultra realistické podmienky v boji, na vyšších obtiažnostiach vám však AI vie poriadne narobiť problémy a to hlavne vysokým počtom cieľov.

Sólo, challenge, multiplayer

Jednotlivé misie okrem povinnej úlohy (dostať sa na koniec mapy) obsahujú po vzore originálu aj vedľajšie misie (ich počet súvisí s obtiažnosťou) súvisiace s fotografovaním dokumentov, objektov, deaktiváciou strážnych dron či záškodníckou činnosťou. Pre najvyššie hodnotenia budete musieť ničiť aj emblémy poschovávané na tých najnepravdepodobnejších miestach. Dizajn lokalít počíta aj s tajnými miestnosťami, kde obyčajne narazíte na debny so zbraňami, ventilačnými šachtami a aktivovaním mechanizmov či privolávaním výťahov. Reloaded vás nenechá stáť na jednom mieste, navigačný maják na minimape vás ženie stále vpred.

Kampaň o dĺžke 7 - 9 hodín dopĺňa novinka v podobe challenge misií v móde MI6 Ops. Vašim cieľom bude zabiť 50-ku nepriateľov, v tichosti ich odstrániť alebo brániť konzoly počas sťahovania dát a to všetko na body. Ich výšku ovplyvňujú modifikátory presnosti mušky, agresivita AI, nekonečná munícia a iné. Jednotlivé scenáre postupne odomykáte získanými hviezdami a prepracovať sa až na samotný záver vám dá zabrať.

Neodmysliteľnou súčasťou Reloaded je multiplayer, ktorý sa snaží replikovať zábavný charakter originálu aj s podporou štyroch hráčov na jednej obrazovke. Splitscreenu robí garde online pre 16 hráčov so 14 mapami a módmi varirujúcimi DM, TDM, Last Man Standing či CTF. Eurocom aj multiplayer umožnil upraviť nepreberným množstvom modifikátorov (zabíjanie iba melee útokmi, headshotmi, Zlatou zbraňou a pod) a zápasy ušiť na mieru schopnostiam alebo aktuálnej nálade hráčov. Od vážne koncipovanej konkurencie je multiplayer v Reloaded uvoľnenejší, rýchlejší a berie sa menej vážne.

Aj preto sú módy v tomto duchu pozmenené, na mape môžete tak naraziť na smrteľnú Zlatú zbraň, získavate viac bodov, ak držíte bombu tesne pred vybuchnutím alebo si skóre zvyšujete výmenou zbraní. Levelovaním si sprístupňujete nové zbrane, upgrady, schopnosti (rýchlejšie nabíjanie, zvýšená účinnosť zbraní a pod) a herné režimy. Multiplayer má nezvyklú hĺbku, časté používanie rovnakých zbraní vám odomkne účinnejšiu verziu, zbierate medaily aj ocenenia do profilu. Na mapách sa môžete preháňať ako Bond, Scaramanga, Dr. No, Goldfinger, Zub či v koži inej známej postavy z filmových Bondoviek.

Tou najdôležitejšou vlastnosťou GoldenEye 007: Reloaded je, že dokáže uspokojiť hlad po strieľaní a nepotrebuje k tomu veľkolepú kampaň plnú výbuchov ani moderné bojiská. Jej rozpočet ju udržuje na zemi a smrdí béčkovosťou, ale nie tak odfláknutou ako môžete vidieť u hier z produkcie City Interactive. Použitá licencia vytvára ilúziu vysokokvalitnej FPS, ktorá používa priemerné technické spracovanie na rozpovedanie známeho príbehu. Replikovať hrateľnosť originálu sa takmer podarilo s drobnými kompromismi, ale jej trvácnosť nebude vysoká. Je skôr na jedno použitie.

Pavol Buday



Recenzia - Gearbox - Akčná - PC, Xbox360, PS3



DUKE NUKEM FOREVER

Plusy

+ rozmanitosť prostredí a gameplay štýlov
+ množstvo puzzle elementov
+ zábavný oldschool multiplayer

Mínusy

- variabilná kvalita vizuálu odzrkadľuje dlhú dobu vývoja
- chýba dynamika akcie
- animácie a zvuk
- lagy v multiplayeri

6.0

Tak a je to tu, 14 rokov vyvíjaný, veľakrát odkladaný a dokonca aj raz zrušený **Duke Nukem Forever** konečne vychádza, aby nám ukázal, ako sa má bojovať proti mimozemskej hrozbe so štýlom. Aj keď treba dodať, že s oldgen štýlom, keďže dlhý vývoj zanechal na titule nezmazateľné stopy sťahujúc ho hlboko pod vysoké očakávania fanúšikov. Prekvapivo však ponúka niektoré prvky, ktoré sú v dnešnej dobe repetitívnych strieľačiek osviežujúce.

Duke Nukem Forever začal vyvíjať 3D Realms hneď po dokončení Duke Nukem 3D, prvá verzia mala byť hotová okolo roku 2000, ale šéfom štúdia sa titul neustále nepáčil, menili sa enginy, vylepšovali a nakoniec sa tak zacyklili, že bol rok 2009 a hra stále nebola hotová. Bola však takmer pred dokončením, keď 3D Realms zrušil svoju vývojovú divíziu, začal súd s Take 2, ktorý ukončilo až riešenie v podobe Gearboxu, ktorý titul prebral a za rok a pol pozliepal štrnásť rokov práce. S ohľadom na odozvu je otázne, či spravil dobre, keďže za dva roky sa dá postaviť nový titul od základov.

Nech je ako chce, Duke pokračuje v štýle, v ktorom pred rokmi skončil a teda ponúka svoju typickú arkádovú hrateľnosť, bez krytia, náznakov taktiky, ale za to s masívnym prídavkom ega hlavnej postavy. Oproti aktuálnym titulom zastal Duke niekde na polceste ako spracovaním, tak aj hrateľnosťou, ale to neznamená, že je všetko úplne zle. Zastal totiž v čase Half Life 2 a adoptoval si z neho puzzle úlohy, ktorými je priam preplnený a ktoré príjemne oživujú priemernú akciu. Mimo toho nechýbajú masívni bossovia, výlety na vozidlách a Duke Nukem by nebol kompletný bez zmenšovača, ktorý ponúka novú dimenziu hrateľnosti.

ZOSTARNUTÝ HRDI

Titul je kooperačný, spolupracuje Duke a jeho EGO

Príbeh sa odohráva 12 rokov po Duke Nukem 3D, kedy sa mimozemšťania vracajú, aby

pomstili úvodnú porážku. Pomsta bude však osobná, Dukeovi ukradnú jeho dvojičky a unášajú aj ďalšie ženy, čo hrdina sveta nemôže napriek zákazu amerického prezidenta nechať len tak. Berie zbrane a znovu vyráža do boja proti starým známym nepriateľom.

V približne 10 hodinovom príbehu prejdete svetom výrazne poznačeným hrdinstvom Dukea nad mimozemšťanmi. Je v tomto svete legendou a modlou, všetkým, ktorí ho stretnú, sa podlamujú kolená. Duke má sídlo obložené zlatými sochami a svojimi postermi na každom kroku, má fastfoodový reťazec a napríklad aj videohru, ktorá celý titul otvára. Popri sídle sa Duke dostane do kasín, ulíc mesta, ale napríklad aj slizom zaplnených lokalít, kde si potvrdí svoju domnienku o dôvode únosov pozemských žien a zajazdí si aj na monsters trucku, chýbať nebudú ani útroby mimozemskej lode.

Rozmanité lokality ponúkajú aj prekvapivo rozmanité typy hrateľnosti. Duke bude napríklad zmenšený musieť šikovne prechádzať v skákačkovom štýle rozmanité miestnosti, ovládať autíčko na diaľkové ovládanie alebo adventúrové prvky ponúkne striptérka, pre ktorú budeme musieť nájsť pukance, kondóm a vibrátor pre následné spoločné potešenie. Puzzle prvky dopĺňa prepájanie rúr alebo otáčanie rôznych napájaní, aby vás hra pustila ďalej. Príjemným prídavkom sú aj interaktívne možnosti ako napríklad

NA SA VRÁTIL

hry na automatoch, používanie rozmanitých vecí v prostredí, s ktorými sa autori za tie roky skutočne pohrali.

Zrejme jediný element, ktorý bol zmenený do moderného štýlu, je zdravie, to sa zmenilo na EGO, teda autoheal. Guľky totiž Dukea nezrania, ale uberú mu z jeho ega, to sa po chvíli pokoja regeneruje, respektíve rýchlo regeneruje, ak vlastnoručne dorazí nepriateľa. EGO je tu navyše zapracované ako RPG element a pri každom jeho pomasírovaní, napríklad pohľadom do zrkadla alebo porazením bossa sa ešte viac nafúkne.

"Come Get Some!" alebo radšej nie?

Celou cestou budú Dukea obťažovať staré známe monštrá, siahajúce od malých chrobákov, cez prasacích policajtov, jetpackových teleportujúcich sa vojakov, až po vznášajúce sa mozgy a masívnych bossov. Nepriateľov dopĺňajú aj potkany, keďže niektoré levely prechádzate zmenšený a potkany ešte nevedia, kto je Duke Nukem. Veľké zmeny nespravili autori ani v ponuke zbraní, pištoľ, brokovnica, trojhlavňový samopal, raketomet tvoria základnú výzbroj. Laserové nástražné nálože dopĺňajú ten pravý dojem z Duke Nukem sveta.

Žiaľ veľa toho kazí samotná hrateľnosť, kde na dnešné pomery viazne dynamika akcie, streľba do nepriateľov nie je dostatočne efektívna, niektoré závaly nepriateľmi sú frustrujúce, ale na druhej strane dodávajú nádych obtiažnosti. AI sa ani rozoberať neoplatí, lebo tu prakticky nie je žiadna, keď si prirátate minimum animácii, zistíte, že postavy buď na









vás čakajú, alebo bežia vám oproti, väčšina nehrateľných príbehových postáv, ktoré stretnete, len postáva a prestrihové animácie prakticky neexistujú. Titul na tomto všetko mierne padá, nerobí ho to nehrateľným, len si treba zvyknúť na typ hrateľnosti a po prvej hodine-dvoch sa do toho hráč dostane, žiaľ práve úvodné hodiny sú spracované asi najslabšie a zrejme nejedného hráča okamžite odradia.

Multiplayer je v Duke Nukem Forever skôr malým doplnkom ako výraznejšou zložkou, možno je to aj škoda, lebo ponúka old-gen štýl založený len na zábave zo zabíjania nepriateľov. Osem hráčov si môže zahrať v klasických módoch DM, TDM, CTF a Hail to the King. Zabojujú si so zmenšujúcimi zbraňami, nechýbajú jetpacky a neviditeľnosť. Pozitívom je levelovanie postavy, ktoré obohacuje možnosť vybavovania virtuálnej miestnosti získanými trofejami. Žiaľ hranie vám môžu znepríjemňovať lagy a padanie serverov.

Keď ste starý, svaly sú vám na nič.

Z grafického hľadiska používa Duke Nukem Forever staršiu a výrazne upravenú verziu Unreal Enginu 2.5, čo dodáva hre svojský vizuál, ale žiaľ vidieť na ňom celý 14-ročný vývoj. Niektoré lokality sú totiž pekne prepracované takmer do aktuálnej kvality, niektoré zase textúrami ostali v roku 2005 a niektoré polygóny ako by boli vystrihnuté z roku 2000. Stane sa tak, že autobusy zložené z niekoľkých polygónov striedajú vnútorné prostredia s kvalitnými efektmi vody, na ktoré by bol aj Bioshock hrdý. Detaily postáv a nasvietenie oku neulahodia a rovnako od





animácií nečakajte zázraky, sú jednoduché, kostrbaté a okolo motion capturingu neprešli ani rýchlikom. Je to daň za dlhý a nespojitý vývoj, ktorý začínal neustále od začiatku a titul tak skôr pripomína štýl HD remaku. Podobne ako grafika nestíha ani zvuková stránka, slabé nahovorenie postáv a lacné Dukove hlášky už nie sú tým, čím bývali. Miestami síce pobavia, ale väčšinou vyznejú naprázdno ako šomranie starého dôchodcu.

Technickú stránku mierne oživuje prídavok deštrukcie, kde zapracovaný Havok engine umožňuje ničiť rôzne obranné prvky, vonkajšie drevené objekty, zabezpečuje aj puzzle elementy založené na fyzike a jazdný model vozidiel, ktorý sú najdynamickejšími prvkami.

Na to ako vyzerá, nefunguje poriadne ani na PC, ani na konzolách, síce na PC sa nedá povedať, že by na aktuálnom hardvéri výrazne trhal a okolo 40 fps na priemernej konfigurácii dosiahnete, ale framerate mohol byť pri takejto kvalite grafiky aj dvojnásobný a ďalších efektov by sa tam ešte dalo natlačiť viac, podobne subHD na konzolách je priam neospravedlniteľné.

Škoda tejto technickej stránky, keby vymenili engine za UE3, upravili dynamiku bojov, mohli by docieliť presne to, čo plánovali - rozmanitú dynamickú akciu zameranú na zábavu. Ako to celé malo vyzerať nám zrejme ukáže Gearbox v nasledujúcich rokoch, keďže spolu s dokončením Duke Nukem Forever získal aj práva na vývoj ďalších titulov. Teraz nám ostáva dúfať, že nasledujúce roky sa nepremenia na nasledujúcu desaťročnicu.





Duke sa vrátil, je starý, chodí o paličke a pokrivkáva

Keď si to zhrnieme, Duke Nukem Forever konečne po 14. rokoch vyšiel a vďaka nekonečnému vývoju a nekonečnému čakaniu zo strany hráčov dopadá veľmi rozporuplne. Dlhý vývojový cyklus titul zdeformoval a máloktorému modernému hráčovi sadne a rovnako máloktorému fanúšikovi naplní jeho rokmi sa stupňujúce očakávania. Určite nie je zlý, má hrateľnosť, má štýl, ale ich kombinácia je skôr hodná budgetového titulu ako cenovky 50 EUR na PC a 60 EUR na konzolách. Dôležité je neísť do titulu s veľkými očakávaniami, hráč vtedy nebude sklamaný.

Pri niektorých tituloch odporúčame, aby ste ich nevynechali, tento si kľudne môžete nechať ujsť alebo aspoň odložiť, pokým nezlacnie, čo zrejme nebude trvať dlho. Ak chcete čistú arkádovú akciu, skúste radšej Bullestorm alebo počkajte ako dopadne nový Serious Sam.

Peter Dragula



niečo nevyšlo... 5.5-1.0



Recenzia - EA - Akčná - PC, Xbox360, PS3



Alice Darkness Returns

Plusy

+ výtvarný štýl
+ množstvo poschovávaných bonusov
+ pôvodná Alice na disku

Mínusy

- dabing
- absencia bossov
- kamera
- plytká herná náplň
- grafika
- minihry

5.5

V jednej z epizód Columba si Peter Falk (nech mu je zem ľahká) nechal vysvetliť kurátorkou výstavy moderného umenia, že samotné diela s vami niečo urobia, ak sa na ne pozeráte, alebo nie. Nepohli s ním skulptúry za tisícky dolárov ani obyčajná plastová mriežka bez popisu, ktorá patrila klimatizácii a nebola na predaj, i keď ho zaujala najviac. **Alice Madness Returns** hlad po ceste do Krajiny za zrkadlom neukojila ani ho neprehĺbila. Prešla mnou ako duch cez stenu bez zanechania nepríjemného pocitu na zátylku či chladu. Neurobila nič.

Pozerať sa na hru môžete z rôznych uhlov -je to balenie dva v jednom s pôvodnou kultovou hitovkou, pracoval na nej rovnako kontroverzný dizajnér American McGee, ktorý kedysi chodil na pivo s Carmackom, hra vznikala v Šanghaji, tak musí zákonite v nej driemať potrebné (herné) korenie, je to rozprávka, ktorú pozná každý, postavená na ruby, obsahuje krv a je temnejšia ako deti Twilightu – vždy sa vrátite k podstate Alice Madness Returns, že k návratu malo prísť bezprostredne po vydaní pôvodného originálu a nie s desať ročným meškaním. Alica za ten čas zostarla a je to na nej poznať.





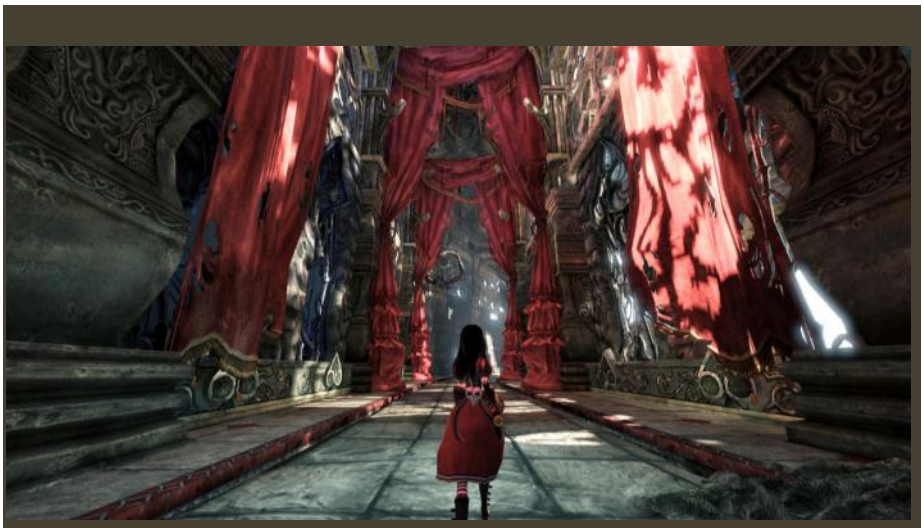
Šialenosť sa dá (niekedy) liečiť

Pôsobí odležane a je jedno, či na ňu položíte vrstvu Unreal Enginu, nezbavíte sa pocitu, že niekde ležala v šuplíku a po rokoch ju oprášili Spicy Horse s EA a bola vyšperkovaná snáď najhoršími minihrami v histórii. Alice je k tomu škaredá, nie tá, oblečená v mäsiarskej zakrvavenej zástere s Vorpalom v rukách. A ako by to nestačilo, je málo šialená, málo strelená, málo krvavá. Vlastne ani nie je tak dobrodružná za akú sa vydáva, dokončujete ju s pocitom, že musíte, nie preto, že skutočne chcete odhaliť pravdu za nočnými morami, ktoré ovplyvňujú a priamo vplývajú na Krajinu zázrakov.

Alice Madness Returns mohla byť oslavou inakosti a originality prameniacej z voľnej ruky kreatívne nadaného vodcu talentovaných výtvarníkov, namiesto toho nám American ukázal, ako za roky vymäkol a stratil pojem o tom, kam sa veľké hry posunuli a aký veľký kus cesty urazili. Prostredia sú zbytočne rozsiahle a čo na veľkosti získajú, to strácajú na detailnosti. Absurdné rozmery sa vypomstili geometrii, jediné, čo budete vidieť, budú plošinky, ktoré sa stávajú základom. Herná plocha nie je využitá, nikde sa nezastavujete, nikde nepotrebujete premýšľať, hra vám ukáže, kadiaľ máte preskákať, čo treba aktivovať, aby vás vzduchotrysky vystrelili do výšky a z nich sa zase dostali na pevnú pôdu. Madness Returns trpí prázdnotou, ktorú v prvej polovici kompenzuje katastrofálne spracovanými minihrami, ktoré boli snáď navrhnuté za dva dni pre tablety. Či už to bude raketkovina s plachetnicou poľujúcou na drevených žralokov, nechutná paródia na Marble Madness s nefunkčnou fyzikou alebo rozpohybovaná 2D maľba, majú nulovú hĺbku a postrádajú akýkoľvek zmysel. Hopsanie nijako nepenalizuje hráča, ak zletíte z plošinky, nič sa nedeje, po respawne pokračujete bez obáv ďalej. Zdolávaniu prekážok chýba vzrušenie a satisfakcia a to aj v prípade ak po niekoľkých pokusoch doskočíte na nedoskočiteľný útes a to všetko v časovom limite, pretože padacie dvere sa pomaly zatvárajú. Sada logických hádaniek sa zunuje pomerne skoro, do hrania sa vkradne rutina a neskôr nechuť k šablónovitej náplni. Síce sú pasáže a lokality naplnené častými súbojmi, Madness Returns má vždy všetko o kúsok ďalej, vyššie alebo nižšie, odhadnúť vzdialenosť pri trojitých skokoch je takmer nemožné. Pri prieskume a hľadaní bonusov sa často spoliehate na systém pokus omyl.

Za minulosť sa musí platiť

Za všetko môže kamerový systém, ktorý je sám o sebe nepriateľom. Autori radšej zamknú uhol pohľadu, aby vám ukázali váš nový cieľ na pozadí, ako by mali sledovať postavu, ktorá v zápätí zletí zo











schodov alebo sa zabije pádom z výšky. Čím je menšia miestnosť, tým je pohľad viac priblížený a keď máte odraziť skupinu nepriateľov, máte ich z dohľadu za chrbtom alebo po bokoch. Väčšina arén je visutá, takže pri manévrovaní skôr hrozí, že zletíte ako by vás mala doraziť kombinácia radových monštier s malým obrom. A keď ste na zemi, prekvapí vás, ako neschopne pracuje autolock, ktorý neberie ohľad na silu ani nebezpečie, ale náhodne sa koncentruje vždy na to nepodstatné.

Alica má k dispozícii štvoricu upgradovateľných zbraní vrátane neodmysliteľného Vorpalu, koreničky na paralýzu nepriateľov a aktiváciu spínačov, konského kladiva a mimoriadne účinného čajníka. Na každé monštrum platí vždy iná zbraň, keď sa vám podarí získať poslednú verziu čajníka, všetky ostatné idú bokom. Súboje sú v podstate klasický button mashing, nemusíte memorovať žiadne kombinácie, ale hrdinka ich súka z rukáva sama. Na brutálne epické zakončovačky, vraždené super kombá môžete rovno zabudnúť, súbojový systém sa drží pri zemi.

Okrem zbraní vie Alica odrážať projektily pomocou dáždnika a kedykoľvek sa môže zmenšiť a využiť mini veľkosť na prieskum lokalít za kľúčovou dierkou, za ktorou je obyčajne schovaný bonus alebo zuby na upgrady zbraní. V zmenšenej podobe vidíte na stenách šípky naznačujúce smer alebo cestu k pokladom a takisto aj neviditeľné plošinky štedro využívané v každej z lokalít. Madness Returns má na hopsačku malé ambície potrápiť váš mozog, na akciu zase príliš zlú kameru málo sofistikovaný súbojový systém a zbrane a na akčnú adventúru jej chýba potrebná výprava. Po grafickej stránke vôbec neohúri a je vybavená dabingom, ktorý nesedí scénam ani situáciám, akoby hlasy hercov boli nahrané bez obrazu. Je jednotvárny ako celý gameplay.

Schovaný, neschovaný, ideeem!

Prečo sa oplatí Alici dať šancu a vydať sa s ňou dolu zajačou norou? Môže za to mimoriadny cit pre výtvarný štýl premietajúci sa do každého monštra, kostýmu, novšej verzie zbrane, obyčajnej kocky ukazujúcej smer alebo krčah, ktorý po rozbitý plače krv. Výtvarníci sa na Madness Returns vybláznili až do takej miery, že dvojitý náklad ich knihy artworkov bol okamžite rozobraný. To, samozrejme, nehovorí nič o tom, že ak budete v oblakoch skákať po kartách, ktoré pod vami môžu, ale nemusia tvoriť cestu, že sa vám zatočí hlava. Že ak sa zatiahne obloha ťažkou temnotou, že budú aj Alicine očné tiene zrazu veselé a pocítite v nich leto. S grafikou to nemá nič spoločné, tá sa zahaľuje do materiálov s nízkym rozlíšením, ale toľká diverzita štýlov skombinovaných do jedného celku, ktorý trpí schizofréniou, sa len tak nevidí. Odráža skutočnosť, že sa viac venovalo tomu ako hra pôsobí, ako sa hrá.

Možno budem jediný, ale v Madnes Returns som nechal hrdinku skákať na hríbe ako na trampolíne po dlhé minúty, nie preto aby som jej videl pod sukňu





(zvedavci sa ukľudnia, nič tam neuvidia), ale preto, že niekto konečne pochopil, že pri skákaní vlasy vejú, stoja takmer dupkom, ak letíte prudko dolu, že sa nadúva sukňa a že vo vetre sa vlní aj mašľa na krížoch.

Alicu nemožno nemať rád už len z toho hľadiska, že je prototypom rozprávky. Či si ju zoberie do parády McGee, Burton alebo ktokoľvek iný, vždy musí byť iná. Madness Returns indikovala návrat šialenosti od nočného tvora, namiesto toho je to vymäknutá zlátanina, do ktorej bol naliaty obrovský výtvarný potenciál. Z herného hľadiska malá katastrofa, z výtvarného poriadna žranica, len v Spicy Horse zabudli na to, že na tie obrazy nebudete len hľadieť, ale že vy ich budete chcieť aj hrať.

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











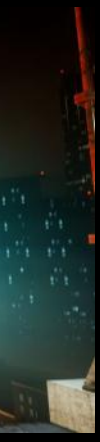
už niektorý z trailerov videli, tak o akčné scény nie je núdza, rôzne dlhé skoky, brutálne skratky cez staré nepoužívane šachty, off road kľukaté cestičky bez mantinelov vysoko v horách, lenže lavínovú scénu zažijete iba raz. Žiadna piesočná búrka, padajúce kamenie, tornádo ani padajúce domy.

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

Recenzia - Techland – Akcia - PC, PS3, Xbox360



Call of Juarez: Cartel

Plusy:

- malé inovácie v kooperácii a v multiplayeri
- niektoré pekné scenérie

Mínusy:

- nevýrazné a nevykreslené postavy
- chaotická akcia
- prostredia
- chyby v scriptoch
- nedokončené

4.0

Ako sa dá zničiť kvalitná westernová séria? Jednoducho, presuniete ju do modernej doby, zameriate sa na kooperáciu a vydáte skôr ako bola hra dokončená. Takto postupovali autori z Techlandu pri novom pokračovaní Call of Juarez. Je síce otázne, či to bolo ich rozhodnutie, alebo príkaz z Ubisoftu, jedno je však isté, toto rozhodnutie to bolo zlé. Totiž po hodnoteniach 8.4 pri prvej časti hry a ešte vyššom hodnotení 9.0 pri dvojke tu máme prudký kvalitatívny pád smerom nadol.

Prečo je to celé zle? Exotické prostredie divokého západu s jedinečnou atmosférou bolo nasilu zmenené za zmes rozmanitých prostredí v okolí moderného Los Angeles a mexickej hranice, dvaja charizmatickí hrdinovia boli vymenení za troch ničím nevynikajúcich policajtov, ktorých príbehy a prepojenia sú vtlačené do približne sedem hodinovej kampane.

Autori sa pri tvorbe hry zjavne snažili chytiť konceptu, ktorý nastolil Kane and Lynch 2 alebo najnovšie FEAR 3 a rovnako sa snažili prejsť zo singleplayerového štýlu do kooperačného, ale nedotiahli to ani na polovicu a niekde tam niekde skončila aj celá hra. Spracovanie nedotiahnuté, multiplayer chudobný a nakoniec aj hlavný kooperačný potenciál odsunutý na vedľajšiu koľaj. Možno ešte rok práce by dotiahlo hru na štádia, kedy by aspoň mohla konkurovať podobným titulom, takto ponúka len pár nápadov obkolesených množstvom sklamaní.



V titule preberáme ľubovolnú postavu z troch členov protidrogovej jednotky, každá postava je iná, má vlastný príbeh a vlastné dôvody na boj proti drogovým kartelom. Tieto dôvody sa postupne budú odhaľovať v jednoduchom príbehu, v ktorom prejdete lesmi, getami Los Angeles, nočnými klubmi, skladmi a preženiete sa aj miestnymi cestami a to, či už ako strelec v okne auta alebo dokonca šofér. Svoje šoférske schopnosti budete miešať s repetívnymi prestrelkami a pomalšími scénami naznačujúcimi vyšetrovanie.

Ani jedna stránka z hrateľnosti však nedosahuje potrebné herné uspokojenie. Boje sú repetívne a často frustrujúce, keďže nepriatelia sú cvičení sniperi a s pištoľami vás zostrelia hneď ako vykuknete spoza rohu. Vzhľadom na dlhú regeneráciu zdravia to znamená len pomalý pohyb vpred, alebo neustále opakovanie checkopointov. Ničí to ako spád hry, tak aj atmosféru. Miestami to vyzerá, akoby chceli autori z arkádovej strieľačky vytvoriť vojnovú simuláciu, ale zabudli na možnosti precízneho zamierenia a navyše úplne absentuje systém krytia, ktorý bol už v predchádzajúcej hre a sem sa záhadne nedostal. Ostávajú tak len boje naslepo proti desiatkam gangstrov a červený filter, ktorý vás zahalí po každom zásahu. Spomalenie času ako liek na veľkú presilu síce z minulých hier ostalo, ale je krátke a ledva stihnete zamieriť a zlikvidovať jedného nepriateľa.

Kooperácia síce pekne vyváži obtiažnosť a konečne môžete taktizovať a spolupracovať, v leveloch, ktoré sú priam navrhnuté na obkľúčenie nepriateľov. Ak však hráte sám na pomoc AI rovno zabudnite, ich jedinou prioritou je byť vám za zadkom. Oproti tomu pri kooperácii doslova musíte spolupracovať kryť svojich parťákov a byť im vždy na blízku, všetko sa boduje a vyhodnocuje. Navyše hra spúšťa rôzne challenges, ako napríklad dosiahnuť určitý počet headshotov, kde ten z hráčov ktorý to dosiahne ako prvý, vyhráva úlohu a získava body. Je to príjemné oživenie, žiaľ rovnako ako niektoré ďalšie inovácie sa aj táto stráca sa v mori priemernosti. Nakoniec je prekvapivé, že autori nebrali kooperáciu ako prioritu pre titul a ak si chcete kapitoly zahrať s priateľmi musíte si ich najskôr prejsť a odomknúť, aby sa dostali do lobby ponuky.

Vo fps akcii je možnosť jazdy na autách je príjemný prídavok, ale žiaľ pre absenciu aspoň arkádového modelu jazdy a zle nascriptovanými misiami končí väčšinou len ako ďalšia frustrácia. Podobne doplnkové vyšetrovania, alebo pomalé scény úplne ničia neustále telefonáty, ktoré si na rozdiel od podobne prispatých prestrihových scén musíte pretrpieť. Jedinú zaujímavosť, ktorú kampaň ponúkne je Secret Agenda, kde každá z postáv má svoje špecifické vlastné úlohy a veci na zbieranie za ktoré získava body. Pre získanie bodov vás však nesmie iná postava z tímu vidieť (keďže ide hlavne o nelegálne veci prepájajúce príbeh danej postavy), body môžete získať aj tým, že odhalíte inú postavu ako nelegálne alebo záškodnícke činnosti prevádza, aj keď to platí len v kooperácii, keďže AI o niečo také nemá záujem. Za zozbierané XP body získavate možnosť vyberať si lepšie zbrane na začiatku kapitol.

Multiplayer ponúkne tímové módy Robbery a Cartel deal s bojom gangstrov proti policajtom, ktorých jedinou zaujímavosťou je nutnosť držať sa blízko tímového kolegu pre získanie bodov, podobne získate body aj za sledovanie nepriateľa, ktorého zabil váš kolega. Vyniknutiu zaujímavých nápadov v tomto prípade však zabráni absencia komunity, ktorá sa nemá nádej okolo hry vytvoriť a čoskoro budú servre prázdne. Nakoniec tak ako u každého titulu, ktorý má multiplayer len ako nútený doplnok.



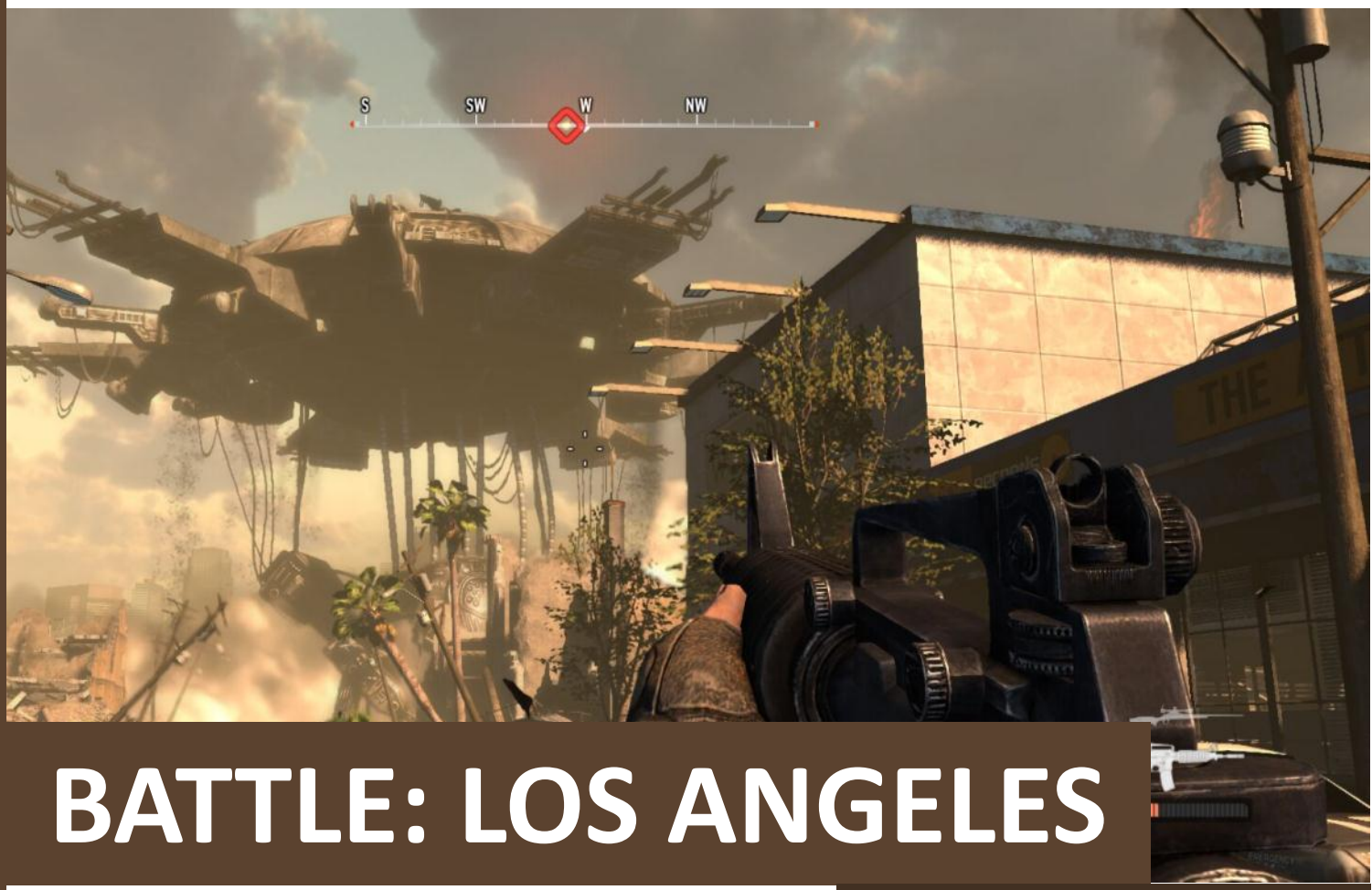
Graficky je titul napriek použitiu nového Chrome enginu 5 prekvapivo slabá, zatiaľ sme nevideli PC verziu, ale grafika sa na konzolách neposunula vpred, skôr vzad. Absentuje kvalitnejší model nasvietenia, vďaka čomu sú všetky nočné levely jednoducho tmavé alebo prešedivené, prepracovanie väčšiny lokalít je nezaujímavé, textúry a objekty často nemajú detaily, zaujmú jedine niektoré prírodné lokality a návrat do mestečiek divokého západu, ktoré však pre zmenu znepríjemňujú popup efekty vecí objavujúcich sa vám pred nosom. Nakoniec popupy a spomalenia (hlavne na PS3) prevádzajú celú hru a dopĺňajú tak scriptové chyby, ktoré nájdete v každej kapitole hry. Technická stránka nového enginu to jednoducho nezvláda.

Rovnako zvuková stránka potvrdzuje poslabšie prepracovanie zvyšku hry a amatérsky dabing skôr prinúti preskakovať prestrihové scény ako si ich aspoň pozrieť. Ak ich náhodou budete sledovať s titulkami, nájdete tam rôzne chyby ako aj rozdiely oproti nahovoreným dialógom. To vás ešte utvrdí o nedokončení celej hry. Ostatná zvuková stránka už nič nedokáže zachrániť a ani viac pokaziť.

Keď si to zhrnieme, titul má relatívne slušný koncept a nápady, ktoré nemôžu vyniknúť pre celkovú nedotiahnutosť titulu. Celá hra vyzerá ako v alpha štádiu, ktorá sa mala v čase vydania dostať do beta verzie. Končí ako nedoladená, nedokončená, s chybami, všetko spolu vytvára len frustráciu. Jediná zábava, ktorá sa v hre dá nájsť je spolupráca v kooperácii, žiaľ ani to dlho nevydrží.

Zatiaľ sú vonku len konzolové verzie, PC verzia hry vyjde o niekoľko týždňov, ale nečakáme, že by ju autori dotiahli k dokonalosti, možno však vylepšia aspoň grafiku a odstránia technické problémy. Skôr ako vo vylepšenie Cartelu dúfame, že bude Call of Juarez séria napriek tomuto nepodarku pokračovať, autori sa v ďalšej hre vrátia späť na skutočný divoký západ (a možno aj v otvorenom svete, ktorý si práve idú vyskúšať v ich ďalšom titule Dead island).

Peter Dragula



BATTLE: LOS ANGELES

Ďalšia filmová katastrofa

Herné tituly podľa aktuálnych filmových kinohitov (a vlastne podľa filmov celkovo) vo všeobecnosti nepredchádza príliš dobrá povesť a pozornosť sa na ne upiera skôr len ako na cieľ posmeškov. Scenár je takmer vždy rovnaký. O pár mesiacov ide na plátna film, rýchlo sa ohlási rovnomenná hra vychádzajúca ešte pár dní pred filmovou premiérou a za peniaze z fliaš odovzdaných do zberných surovín po skončení produkcie sa dá táto hra rýchlo zbuchnúť poloamatérskemu štúdiu. A môžete veriť tomu, že v prípade najnovšieho sci-fi trháku **Battle: Los Angeles** to nebude inak. Ba čo viac, je to ešte horšie.

Film sa snaží zviezť na znovuzrodenej vlne popularity žánru sci-fi a ako je na tom hra? No, logicky sa snaží zviezť na ňom. Lepšie povedané, vykráda ho. Herný boj o mekku filmového priemyslu totiž nie je len inšpirovaný filmom, predlohu ani ani nerozširuje. Hra totiž film počas celej svojej dĺžky až nechutne kopíruje a dokonca ho až veľmi drzo orezáva na nahnitú kostru ledva držiacu pokope. Planéta Zem opäť raz musí čeliť invázii krvilačných mimozemšťanov, ktorí nemajú nič iné na práci, ako sa so svojou vyspelou technikou pustiť do boja proti ľuďskej rase v početnej menšine, aby to pre nich bola väčšia zábava. A ľudia ich opäť raz nakopú a pošlú cez celú galaxiu domov. S týmto všetkým vás oboznámia hnusne animované statické obrázky s veľmi chudobnou farebnou paletou, ktoré sa snažia prezentovať príbeh.

Okrem mizerne podávaného príbehu netreba zabudnúť ani na biedny prvý (a ako sa neskôr ukáže aj celkový) dojem. Ak ste sa náhodou odhodlali ku kúpe, tak vás čaká úbohé menu iba s troma položkami, čo je ale zas na druhú stranu celkom fajn, nakoľko máte 33% šancu, že zvolíte tú správnu a hru vypnete. Ak by ste to náhodou nedokázali a nejakým nedopatrením ju spustili, tak sa pripravte na pekelné muky. Battle: Los Angeles je až príliš tradičná FPS, ktorá pozostáva prakticky z dvoch striedajúcich sa pasáží. V tej prvej idete dopredu. Občas zastrelíte nepriateľa, ktorý dokáže postaviť gigantické lode a ničivé zbrane, ale nedokáže sa schovať za jedno z tisícov áut navôkol. V tej druhej pasáži, keď už





nejdete dopredu, tak stojíte na mieste. No a tiež občas zastrelíte nejakého toho mimozemského nepriateľa. Tu sa vám postaví do cesty škaredý panáčik, ktorý v kŕčovitej póze z predlaktia strieľa červené guľôčky, tamten zase strieľa žlté pásiky a ak ma krátkodobá pamäť neklame, tak ešte narazíte na dva ďalšie mechanické typy. Občas treba aj otvoriť dvere. Nie rukou, strelením do nich. Nič duchaplnejšie nečakajte. Len si do toho ešte pripočítajte kopu predskpritovaných zbytočných výbuchov, budov a nesmie chýbať ani najdôležitejší prvok súčasnosti – pády vrtuľníkov.

To však stále ešte nie je to úplne najhoršie. V momente, keď si už aj začnete myslieť, že hra je aspoň podpriemerná tupá FPS, ktorá sa snaží ťažiť z atmosféry vojny s mimozemskou civilizáciou v štýle série Call of Duty, tak vás šokuje tak, ako ešte nikdy žiadna iná. Ona totiž len tak skončí. Bez srandy. Aj najväčší odporcovia továrne na peniaze budú musieť na adresu Call of Duty skladať oslavné ódy, nakoľko aj tých päť hodín kampane je PODSTATNE viac ako zažijete v Battle: Los Angeles. Od zapnutia hry až do jej záverečných titulkov ubehne cca 40 minút! K tomu si treba započítať loadingy a tie hrôzostrašné animácie a dostávame hernú dobu, ktorá vám nehorázne ukradne, rozdupe a spláchne dolu kanálom drahocenných 30 minút vášho života. Z vlastnej skúsenosti musím smutne skonštatovať, že nenávratne. A váš život už nikdy nebude taký krásny ako bol predtým.

Znovuhrateľnosť v hre neexistuje, i keď sa odomykajú nové módy. Prvý výrazne zväčší hlavy nepriateľov (to keby ste mali na oboch očiach šedý zákal a aj s asistenciou zameriavania ich mali problém trafiť), ďalší sa pohrá s fyzikou a posledný z polodementných mimozemšťanov spraví aspoň trošku odolnejšie pohyblivé terče.

A čo iné, teda okrem žalúdočných vredov, Battle: Los Angeles ponúka? No predstavte si, že môžete v hre aj umieť. Mne sa to podarilo až dvakrát. Raz som sa snažil urobiť screenshot mimozemšťana zblízka a druhý raz sa zasekla AI, ktorá mala odomknúť dvere k ďalšiemu postupu. Našťastie sa tam váľala bazuka, jedna rýchla salva pod nohy a ešte rýchlejší reštart checkpointu tento problém vyriešil. K checkpointom sa viaže ešte jeden nemilý bug. Toto „riešenie“ totiž môže predstavovať aj váš posun vpred. Vaši iniciatívni spolubojovníci totiž často checkpoint dobehnú až skôr ako vy a ak náhodou padnete v prestrelke, po nahratí poslednej pozície ste o kúsok ďalej a bez nepriateľov. Okrem zomierania môžete používať aj imaginárny systém krytia. Poslednú vec, ktorú by ste určie nečakali, je absencia multiplayeru, v hre nájdete len zopár zbytočných videí, na ktorých nie je aj tak poriadne nič vidieť a pár ešte zbytočnejších obrázkov.

Grafická stránka Battle: Los Angeles aspoň na PC vyzerá priemerne a to je tá úplne najpozitívnejšia vec. Modely sú jednoduché, textúry nevalnej kvality, efekty udupané do úzadia, aj pre to beží na slabších zostavách úplne plynule. Dabing je absolútne nezáživný a o zvukoch by som najradšej pomlčal, ale nemôžem. Zvuky zbraní boli nahrávané v najbližšom hračkárstve a pokus o navodenie priestoru vyvoláva dojem ocitnutia sa v plechovom bubienku. Amaterizmus zjavne aktuálne dosiahol nových, doteraz nevídaných hraníc.

Film Battle: Los Angeles určite nie je premrhaným časom. Ak máte tento žáner radi, tak si skočte na zhruba dve hodinky nadpriemernej sci-fi zábavy, ktorá nedosahuje kvalít napríklad Districtu 9, ale ani neurazí. Ak však dobrovoľne zatúžite po tomto hernom spracovaní, tak sa dajte rovno zavrieť na najbližšiu kliniku. Táto katastrofa je to najhoršie, čo sa aktuálne dá na trhu zohnať. Je mnoho, skutočne mnoho spôsobov ako zábavnejšie minúť 10 Eur. Môžete si kúpiť normálnu budgetovku v kartónovej krabičke alebo bankovku jednoducho spláchnuť.

Matúš Štrba



HODNOTENIE

+ hre sa dá ľahko vyhnúť
+ čiastočne grafika
- kampaň
- hrateľnosť
- zvuky
- existencia hry

1.0

Index recenzií za rok 2011



10

Mass Effect 2

9.5

Dead Space 2
Total War: Shogun 2
Batman: Arkham City
Deus Ex: Human Revolution
Uncharted 3: Drake's Deception
Portal 2
FIFA 12
Gears of War 3
ICO & Shadow of the Colossus
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Xenoblade Chronicles
NBA 2K12

9.0

Battlefield 3
The Elder Scrolls V: Skyrim
Crysis 2
Zaklínač 2 : Vrahové králů
L.A. Noire
Saints Row The Third
Mortal Kombat
Forza Motorsport 4
Killzone 3
Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam
Minecraft
Trine 2
inFamous 2
Anno 2070
Bastion
Gemini Rue
LittleBigPlanet 2
Dark Souls
DCS: A-10C Warthog
Rayman Origins
Donkey Kong Country Returns
Toy Soldiers: Cold War
NBA JAM: On Fire Edition
Dance Central 2
Inazuma Eleven
Super Mario 3D Land

8.5

Rage
Bulletstorm
Assassin's Creed: Bratrstvo
Red Dead Redemption: Undead Nightmare
TrackMania 2 Canyon
Age of Empires Online
Might & Magic Heroes VI
Rift
DC Universe Online
Wings of Prey Platinum Edition
Battle vs Chess
Back to the Future: The Game
Two Worlds II - Pirates of the Flying Fortress
Orcs Must Die!
Dawn of War II - Retribution
Fight Night Champion
Back to the Future: The Game EP 1 - 5
Child of Eden
Football Manager 2012
Pokemon White & Black
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters
Kirby's Epic Yarn
Dead or Alive: Dimensions
Super Street Fighter IV: 3D Edition
Hard Corps: Uprising
Mario Kart 7
Dragon Quest VI: Realms of Reverie
El Shaddai: Ascension of the Metatron
Solatorobo: Red The Hunter

8.0

Assassin's Creed: Revelations
Dragon Age II
Dead Island
DiRT 3
Shift 2: Unleashed
Nail'd
Fable III
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
NHL 12
Hard Reset
MotorStorm Apocalypse
L.A. Noire
Deadly Premonition
Anomaly: Warzone Earth
Top Spin 4
EA Sports MMA
Ghost Recon: Shadow Wars
LEGO Star Wars III: The Clone Wars
A.R.E.S.: Extinction Agenda
Greed Corp
Renegade Ops
Take On Helicopters
Yakuza 4
A New Beginning
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Swarm

The Next BIG Thing
God of War: Collection Volume II
Fable III: Traitors Keep
Patapon 3
Gunstringer
Ace Combat: Assault Horizon
Hector: Badge of Carnage Episode 1
LEGO Harry Potter: Years 5-7
Insanely Twisted Shadow Planet
Kinect Disneyland Adventures
Ms. Splosion Man
Kirby's Adventure Wii
Professor Layton and the Spectre's Call

7.5

Call of Duty Modern Warfare 3
Homefront
Dungeon Siege III
Magicka
F1 2011
The Cars 2
Posel Smrti 3
Dungeons
Warhammer 40,000: Space Marine
Air Conflicts: Secret Wars
Darkspore
Serious Sam 3: BFE
Resistance 3
Pirates of Black Cove
SOCOM: Special Forces
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Okamiden
Dissidia 012 Final Fantasy
Stacking
Rochard
Golden Sun: Dark Dawn
Just Dance 3
DanceStar Party

7.0

F.E.A.R. 3
Driver: San Francisco
From Dust
ArmA II: Private Military Company
The Sims Medieval
Red Faction: Armageddon
Men of War: Assault Squad
Cabela's Dangerous Hunts 2011
Ridge Racer 3D
The 3rd Birthday
Shadows of the Damned
LEGO Pirates of the Caribbean
Warhammer 40,000: Kill Team
Blood Bowl: Legendary Edition
Spider-Man: Edge of Time
Halo: Combat Evolved Anniversary
MotoGP 10/11
Tekken Hybrid
de Blob 2
Rayman 3D
Puzzle Agent 2
White Knight Chronicles II
Disney Universe
Kinect Sports: Season 2
Kingdom Hearts Re:coded
PixelJunk Sidescroller

6.5

Test Drive Unlimited 2
Virtua Tennis 4
Cursed Crusade
Pro Cycling Manager Season 2011
Kung Fu Panda 2
Gray Matter
White Knight Chronicles: Origins
Michael Jackson: The Experience
The Adventures of Tintin: The Videogame
Ratchet & Clank: All 4 one
Mario Sports Mix

6.0

Duke Nukem Forever
Cities in Motion
Dragon Age II: Legacy
GoldenEye 007: Reloaded
Pride of Nations
Hoard
Cities XL 2012
Medieval Moves
The Penguins of Madagascar: Dr. Blow-hole Returns
Rocketbirds: Hardboiled Chicken
Ape Escape

5.5

Hunted: The Demon's Forge
Alice Madness Returns
Transformers: Dark of the Moon
Green Lantern: Rise of the Manhunters
MX vs ATV Alive
BloodRayne: Betrayal
Go Vacation

5.0

Need For Speed: The Run
Brink
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2
LOTR: War in the North
The First Templar
Jurassic Park: The Game
Painkiller: Redemption
PlayStation Move Heroes
Spare Parts
Yoostar 2
Pilotwings Resort

4.5

Stronghold 3
Operation Flashpoint: Red River

4.0

Call of Juarez: Cartel
Breach
Resident Evil: Mercenaries 3D
Knights Contract
Bodycount

3.5

A Game of Thrones: Genesis

3.0

Ghostbusters: Sanctum of Slime
Star Raiders
Steel Diver
X-Men: Destiny
Wii Play: Motion

2.5

MindJack

1.0

Battle: Los Angeles

Počet recenzii 215
Priemer hodnotení
72.2%



Prichádzajúce hry


2011/12/11
Birthday
HOSTAGE

ALAN WAKE SA VRACIA









Remedy práve ohlásilo vydanie pôvodne Xbox360 Alan Wake aj pre PC a to už na prvý štvrťrok 2012. Hra vyjde v kompletnej edícii s obomi expanziami The Signal a The Writer. Hráči si tak budú môcť vychutnať kompletný temný zážitok a vo vyššom rozlíšení. Remedy v tlačovej správe potvrdilo odladenie hry pre vysoké rozlíšenia, tak ako to od nich fanúšikovia očakávajú.

V príbehu sa dostaneme do postavy spisovateľa Alana Wakea, ktorý prichádza na dovolenku, tá sa však po zmiznutí jeho ženy mení na nočnú moru. Na povrch vychádza temnota, preberá ľudí, robí z nich zombíkov, ostáva len brániť sa a hľadať stratené stránky z jeho knihy, ktorú nikdy nenapísal a ktorá sa práve okolo neho odohráva.

Zatiaľ čo PC dostane na jar prvú hru, Xbox360 dostane v rovnakom čase druhú hru Alan Wake: American Nightmare. Zatiaľ tu máme prvý obrázok z PC verzie.









Hra sa tentoraz vráti k svojim základom v otvorenom svete, kde bude štruktúra levelov postavená na návratoch do istých lokalít niekoľkokrát počas príbehu. Rozlohou je hra výrazne masívnejšia ako ktorákoľvek epizóda z originálnej hry. To nám naznačuje, že titul nebude mať 10 hodín, ale zase ani 2 hodiny.

Hra sa odohráva dva roky po udalostiach v pôvodnom titule. Nejdeme spojlovať (tak ako časopis, pozor, ak ho budete čítať), ale po udalostiach v pôvodnej hre sa stala z Alana mestská legenda. Tú jeho fanúšikovia postupne pretvorili, a rozpráva o tom, že Alan sa nakoniec stratil v lesoch Bright Falls a vrátil sa odtiaľ ako Mr. Scratch, maniakálny sériový vrah.

Ako sa legenda o Scratchovi rozširovala, prechádzala aj do reality a teraz keď je plne v hmotnom svete, ide nájsť svoj originál a dokončiť to, čo v jednotke nebolo dokončené. Necháva za sebou mŕtve telá, ako aj novinku a to videá s jeho počínaním, ktoré musí Alan nájsť. Z pôvodných elementov a to prostredníctvom stránok z kníh, cez TV a rádiá sa dozvieme, čo sa stalo s Alice, a s Barrym po konci prvej hry. Hra si zachováva svoj špecifický štýl boja so svetlom, aj keď tentoraz nepriatelia budú na svetlo reagovať rôzne a donútia hlavne zmeniť taktiky. Zo zbraní pribudne napríklad kuša, pribudne Uzi, vojenské útočné pušky a klincovačka.

Alan Wake: American Nightmare vyjde v prvom štvrťroku 2012.


UBISOFT
FARCRY3















FARCRY 3

Ubisoft ohlásil Far Cry 3 a rovno pripája aj prvé, pekne vyzerajúce zábery. Hra sa vráti späť k prostrediam pôvodného Far Cry, ale pridá interaktivitu s postavami, napätie a teror. Vydanie očakávame budúci rok.

V hre preberieme postavu Jasona Brody, osamoteného muža na kraji sveta, odrezaného na záhadnom tropickom ostrove. V tomto raji kde je násilie na dennom poriadku bude hráč diktovať ako sa bude príbeh vyvíjať. Vyberie si boje, spojencov a nepriateľov. Hráč si vyberie cestu ostrovom.

Predstavenie - Valve - Akčná - PC, Xbox360, PS3



Counter Strike Global Offensive

Valve na výstave PAX predviedli a predstavili prichádzajúci **Counter Strike: Global Offensive**, ktorý budúci rok uvidíme na PC, Xbox360 aj PS3. Tento sťahovateľný titul bude niečo ako medzistupeň ku Counter Strike 2 a zároveň skúškou, či tento hardcore štýl multiplayeru padne aj hráčom na konzolách.

Prvé obrázky a videá nám ukazujú vylepšenú grafiku a informácie nám približujú nové zbrane a úpravy. Global Offensive je prakticky HD verzia klasického CS-ka. Nečakajte žiadne veľké zmeny, žiadne Call of Duty kill streaky, žiadne delostrelectvo alebo bonusy zvyšujúce silu. Znovu pôjde o spoznanie možnosti každej zbrane a dokonalý prehľad o mapách. Ďalej je to už len o spolupráci tímu a reflexoch. Teroristi budú stále bojovať proti protiteroristickej jednotke, budú znovu ukladať bomby, respektíve zachraňovať rukojemníkov a zarábať si na silnejšie zbrane do ďalšieho kola.

Global Offensive podporuje 5 vs 5 hráčov v dvoch tímoch, pridáva ranking systém, aby bolo jasnejšie, s kým vlastne hráte a pribudnú aj boti, ktorí môžu doplniť živých hráčov, aby zaplnili tímy. Pre PC hráčov Valve nechá možnosť vlastných nastavení rôznych parametrov servera podobne ako je to pri Counter Strike Source, konzoloví hráči budú môcť využívať len predde-finované možnosti.

Systém hrateľnosti sa zachováva, hrá sa na kolá a za likvidácie protivníkov sa zarábajú peniaze. Za zarobené peniaze si môžu hráči do ďalšieho kola nakúpiť nové zbrane, tentoraz však s malou obmenou, napríklad za neprie-strelnú vestu sa bude platiť a kit na zneškodňovanie bomby dostanú ná-





hodne dvaja hráči na začiatku kola. Ak by pre nových hráčov bolo nakupovanie a stráženie peňazí náročné, hra bude mať Casual mód, ktorý ponúkne voľný výber zbraní.

Ale čo je hlavné a s čím musia COD hráči rátať, Counter Strike nemá automatickú regeneráciu zdravia ani lekárničky, zdravie ubúda každým zásahom. Preto sa treba pohybovať s tímom, poznať mapy, využívať taktiku, držať sa pri stenách a napríklad sa aj vyhýbať dreveným krytom, keďže tie môžu byť prestrelené. Rovnako tu nie sú žiadne respawny, ak zomriete, musíte čakať, kým sa neskončí celé kolo.

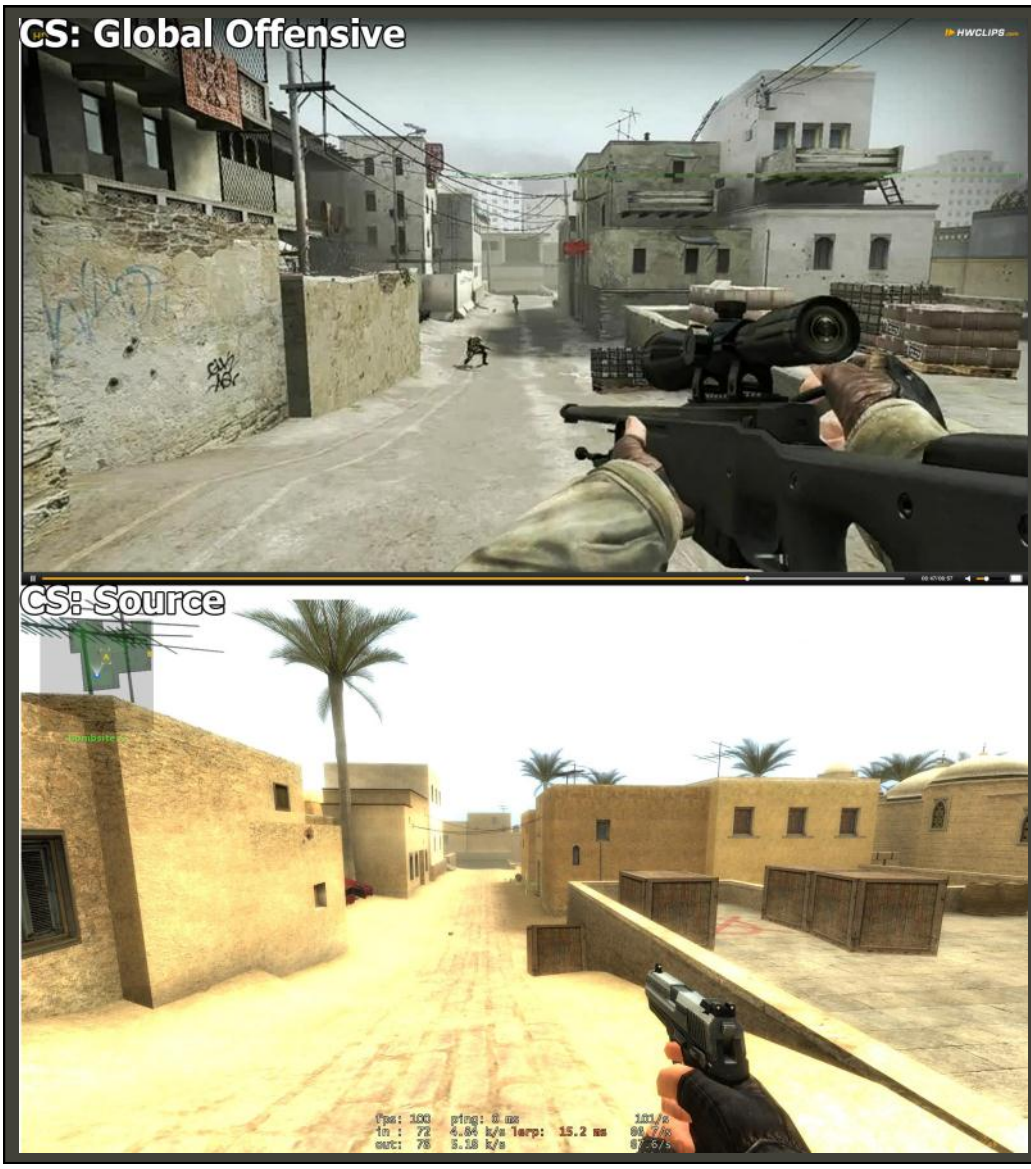
Do ponuky zbraní tentoraz pribudnú **molotovove koktaily**, ktoré dokážu vytvoriť horiacu plochu na mape, na ktorej hráči strácajú zdravie. To sa bude dať takticky využívať a oslabovať tak protivníkov, ktorí musia prejsť cez niektorú chodbu, alebo ak sú natlačení niekde v rohu, môže to plne odstaviť aj niekoľko nepriateľov. **Zeus stun gun** je ďalší prídavok, ktorý nie je ani tak o taktike ako o potupení protivníka. Vyžaduje totiž zásah zblízka a má len jednu ranu. Je pritom drahší ako molotov. Tretí z výraznejších z prídavkov je **Decoy grenade**, ktorý vytvorí zvuk zbraní a môže odlákať protivníkov na dané miesto a vy si na nich počkáte s molotovovom.

Mapy preberie Global Offensive klasické, ktoré ostali poväčšinou nezmenené, len upravené do krajšej grafiky a pridané sú aj malé zmeny ako napríklad upravené spawn zóny, niektoré priestory boli rozšírené, niektoré zúžené a pridané možnosti úniku z určitých miest. Napríklad mapa Dust dostane schodíky pod jedným z podchodov v hre, kde boli hráči odkázaní na milosť sniperov.



Z nových zbraní zatiaľ vieme o:

Decoy Grenade
Molotov
IMI Negev
Zeus stun gun
Tec-9



Mag-7, Sawed-Off, PP-Bizon

Mapy:

dust, dust2, aztec, nuke, inferno, italy, office

Valve však zatiaľ neohlásili všetko okolo Global Offensive, má pripravené nové módy a aj ďalšie mapy, či už budú v základnej ponuke alebo budú na stiahnutie je otázne. Zatiaľ síce bola ukázaná len Xboxová verzia s upraveným menu na nákup zbraní doladeným pre ovládač, ale PC hráči sa nemusia báť, dostanú štandardné PC menu a vyskúšajú si ho už v októbri, kedy začne beta test tejto verzie. Beta ponúkne kompletné mapy a zbrane.

Počas bety ešte Valve povedie dialóg s hráčmi a rozhodne sa napríklad, či bomby vybuchnú po 45 sekundách alebo 30 sekundách, či zneškodnenie bomby bude trvať 10 sekúnd a či decoy vydrží 5 sekúnd.

Global Offensive vyjde v roku 2012 na stiahnutie pre PC, Xbox360 a PS3, autori sľubujú aj crossplatform multiplayer, ktorý zatiaľ plánujú na PC a PS3, kde na PS3 budú môcť hráči hrať aj Move, alebo myšou (hra však nebude dávať dokopy hráčov podľa ovládača, ale podľa rankov). Valve sa snaží tlačiť aj na Microsoft, aby uvoľnil Xbox pre ich Steam, ale zrušeniu konzistentnosti Xbox Live zatiaľ firma nie je naklonená.

Podľa prvých informácií môžeme od Counter Strike: Global Offensive čakať malý update klasického CSka, podobný ako sme už zažili pri Counter Strike Source. Teda vylepšenia v grafike, optimalizácie a úpravy v zbraniach, plus casual mód pre nováčikov, keďže tentoraz titul bude vydaný multiplatformovo. V zásade je to však starý dobrý Counter Strike

Peter Dragula

Dojmy - Bethesda - Akčná RPG - PC, Xbox360, PS3



Dishonored - v štýle Half Life

Prísť na trh s kožou v podobe novej hernej značky nie je v súčasnej dobe vôbec jednoduchý krok. Chce to dosť odvahy a viery, že novinka sa nestratí v mori pokračovaní, prequelov a sequelov. Keď sa už pre to niektoré zo štúdií rozhodne, musí si byť skalopevne presvedčené o svojom úspechu. A Arcane Studios v úspech **Dishonored** určite verí. Veď na hre pracujú také známe mená ako Harvey Smith (zodpovedný za prvé dva DeusExy), Raf Colantonio (Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic) a výtvarník Viktor Antonov (dizajnér City 17 v Half -Life 2). Silná zostava, zaujímavý nápad, tona skúseností, cit pre detail a v neposlednom rade veľký vydavateľ by mohli z Dishonored urobiť plnohodnotného konkurenta pre Thiefa.

Práve ku zlodejskej stealth akcii má Dishonored najbližšie, aj keď sa nájde v nej aj niekoľko elementov z iných hier, napríklad z Bioshocku. Hlavnou postavou je Corvo, osobný strážca a vycvičený zabijak kráľovskej rodiny. Cisárovná sa jedného dňa stane terčom atentátu, Corvo je jednotka na zozname podozrivých a musí použiť všetky svoje schopnosti na to, aby očistil svoje meno a odhalil pravdu.

Príbeh sa odohráva vo fiktívnej krajine zasadenej do obdobia prazvláštnej priemyselnej revolúcie. Meč je ešte stále rovnako obľúbená zbraň ako pištoľ, avšak mechanické zariadenia a dopravné prostriedky už začínajú preberať vládu nad svetom. Celý priemysel nefunguje na paru, zdrojom energie je prekvapivo veľrybí olej, ktorý poháňa každý stroj, ale aj zámky na dverách a podobne. Prvé obrázky Dishonored naznačovali, že sa jedná o sci -fi akciu v budúcnosti Zeme, gameplay prezentácia ale ukázala alternatívny svet, skôr v minulosti ako v budúcnosti a s olejom miesto elektriny či pary. Celý svet navyše trpí záhadným morom spájaným s obrovskými húfmi zmutovaných krýs voľne pobehujúcich po uliciach.

„Nemecká“ misia spočívala v zabití nepohodlnej postavy, právnika ukrytého v dobre stráženom dome v strede námestia. Právnikovým prehreškom je to, že sa neľahkú situáciu spojenú s morom a krysami snaží využiť pre svoje zvrátené potreby. Corvo začína v stokách, musí sa dostať cez strážne hliadky, niekoľko dobre opevnených brán až do samotného sídla nepriateľa, vykonať svoju povinnosť a čo najrýchlejšie sa vrátiť späť do bezpečia kanálov.

Prvé kroky po opustení tmavých kobiek vedú do prístavu, ktorému kraľujú mohutné lode určené na lov veľrýb (v Greenpeace by mali radosť). Hliadky v prístave sa dajú ľahko obísť, prvou vážnejšou prekážkou je elektrická brána chrániaca vstup do centra mesta. Snímače zaznamenajú každú nepovolenú osobu a preženú jej telom poriadnu dávku smrtiacich výbojov. Keďže v tomto momente ešte Corvo nevie, ako snímače fungujú (t.j. nevie ich hackovať), situáciu vyrieši odpojením prúdu z olejovej batérie.

Vstup do mesta pridá Rafovi Colantoniovi trochu priestoru, aby sa rozrozprával o hlavnom hrdinovi a jeho okolí. Corvo nie je iba obyčajný bodyguard, oplýva totiž magickými schopnosťami, ktoré dokáže vhodne kombinovať s chladnými alebo streľlnými zbra-

ňami. To z neho robí nezastaviteľnú mašinu na zabíjanie, ale tiež tichého lovca ukrytého v tieni. Mimochodom, celú hru je možné dohrať do úspešného konca bez toho, aby bolo treba kohokoľvek zabiť. Využívanie skillov sa veľmi podobá Bioshocku a keď prišlo na priamu akciu, súboje tiež ako keby z oka vypadli úspešnej podvodnej sérii.

Dishonored jednoznačne stavia na stealth základoch. Do každej z budov v meste sa dá dostať nie jedným, dvoma či troma spôsobmi. Raf tvrdil, že v ponuke je vždy zhruba päť rôznych možností a že sú často sami prekvapení, s akými postupmi a kombináciami dokážu prísť betatesteri. Dôležitou súčasťou hry sú aj potkany. Nakazené hlodavce sa vyznačujú nesmiernou agresivitou, hlavne keď sa v blízkosti nachádza nejaká potrava (napríklad mŕtve telo), ale tiež plachosťou na svetlo. Ak si nedáte pozor, húf potkanov zaútočí aj na vás, na druhej strane sa dajú naviesť na odlákanie stráží, prípadne Corvus vďaka jednej zo schopností dokáže potkanov použiť ako prevtelovací prostriedok. V koži hlodavca tak stačí nájsť puklinu v obvodovom múre a do zoznamu rôznych možností infiltrácie objektu hneď pribudne ďalšia položka.

Vráťme sa ale späť k misii. Domy za elektrickou bránou na námestí nie sú iba dekoráciou, niektoré z nich ukrývajú bonusy na zlepšovanie síl, iné dôkazy vykresľujúce detaily príbehu. Na uliciach sa rozprávajú obyvatelia a z ich klebiet sa môže vykľuť podstatná informácia o tajnej skrýši a podobne.

Ukážka súbojov nám predviedla prácu s dýkou, používanie spomaľovacieho skillu, kuše a ďalších vychytávok ukrytých vo vreckách zabijaka. Mŕtvoly je samozrejme možné ukrývať do tieňov alebo kontajnerov, čo zvyšuje šancu na nepozorované priblíženie k cieľu. Tu sa však objavuje ďalšia prekážka – druhé elektronické dvere (Wall of Light). Je viacero možností, ako sa cez ne dostať . Skúsime preskákať po strechách? Budeme sledovať napájací kábel, ktorý vedie k batérii strážanej hlúčikom policajtov? Alebo skúsime zohnať hackovací manuál a priamo preprogramujeme senzory? Rozhodli sme sa pre tretiu možnosť a elektrina z dverí namierená tentokrát proti strážcom ich okamžite vymazala z povrchu zeme.

Hackovaie senzorov (zatiaľ) nebolo spracované žiadnou minihrou, stačilo v strážnej búdke nájsť správny manuál a novonadobudnuté znalosti sa dali ihneď aplikovať stlačením jedného tlačidla. Raf ale hovorí, že hra je ešte v pre-alfa štádiu a kopec drobností sa môže zmeniť.

To už sa blížme k právnikovmu domu v strede mesta. Ochrana budovy pozostáva jednak z živých stráží, ale tiež z obranných vežičiek. Corvo preto používa potkana, aby sa dostal do vnútra domu a zhmotňuje sa v kuchyni. Počká, kým slúžka odnesie tácku s jedlom na poschodie a drží sa v jej tieni. Kancelária právnika, zarábajúceho na nešťastí druhých, je pred nami. Úbožiak ešte stačí požiadať o milosť, no Corvus sa vďaka svojim schopnostiam kombinovaným so zbraňovým arzenálom rýchlo vysporiada s jeho strážou a advokát padá k zemi.

Nasleduje zbesilý útek mestom, ktorého ulice po vypuknutí poplachu zaplavili pešie hliadky i podivuhodné mechanické chodúle ovládané vojakmi. Ani tie však nie sú nezničiteľné a zabijak sa po pár výstreloch ocitá v bezpečí kanalizácie. Misia ukončená.
Dishonored má našliapnuté veľmi dobre a keď autori nepoľavia vo svojej snahe, môže sa jednať o jednu z top záležitostí roku 2012. Akcia, stealth, superschopnosti, zbrane, nevšedný svet, potkany, morálny systém, veľrybí olej a infiltračné možnosti sú len vrcholcom ľadovca, ktorý pod hladinou (dúfajme) ponúkne nesmierne bohatú hrateľnosť.

Jaroslav Otčenáš













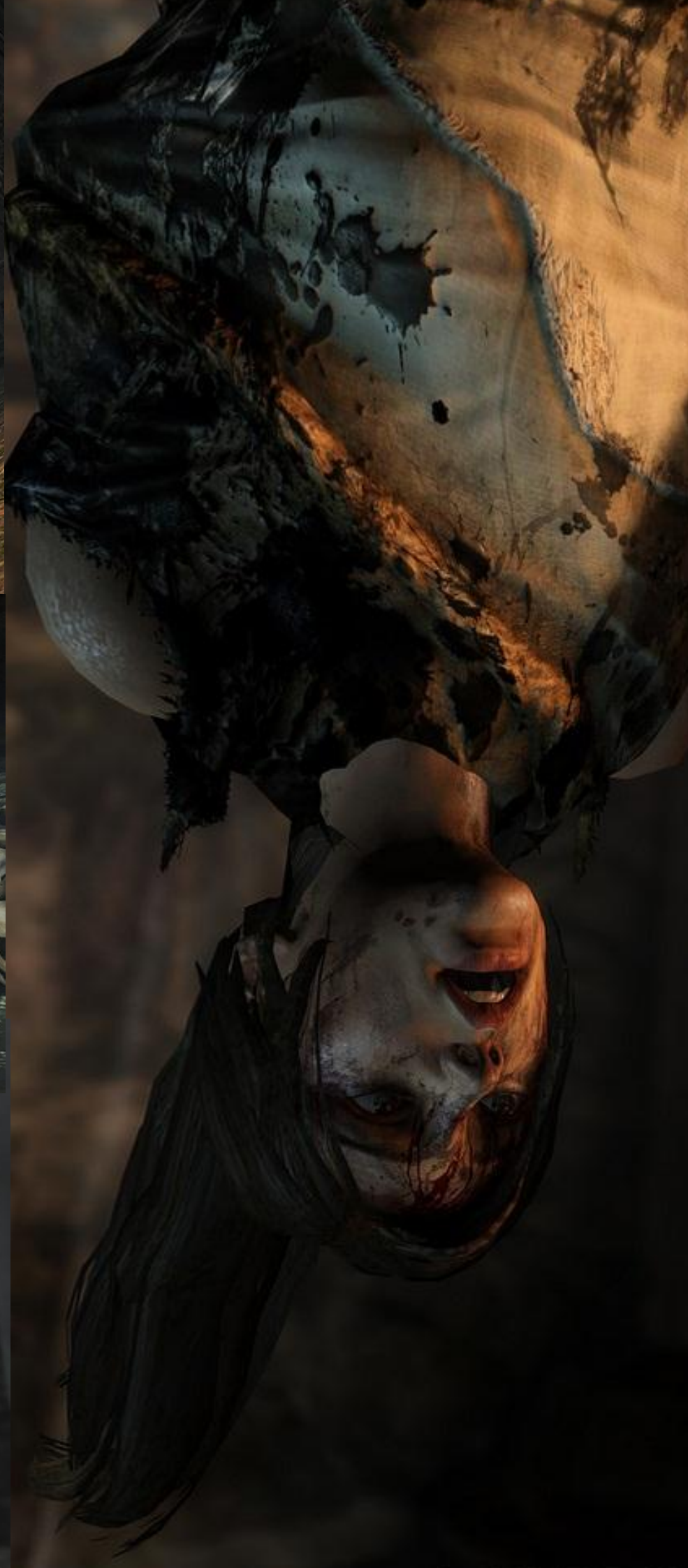
TOMB RAI






DER







ARMA 3 - SANDBOXOVÁ VOJNA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

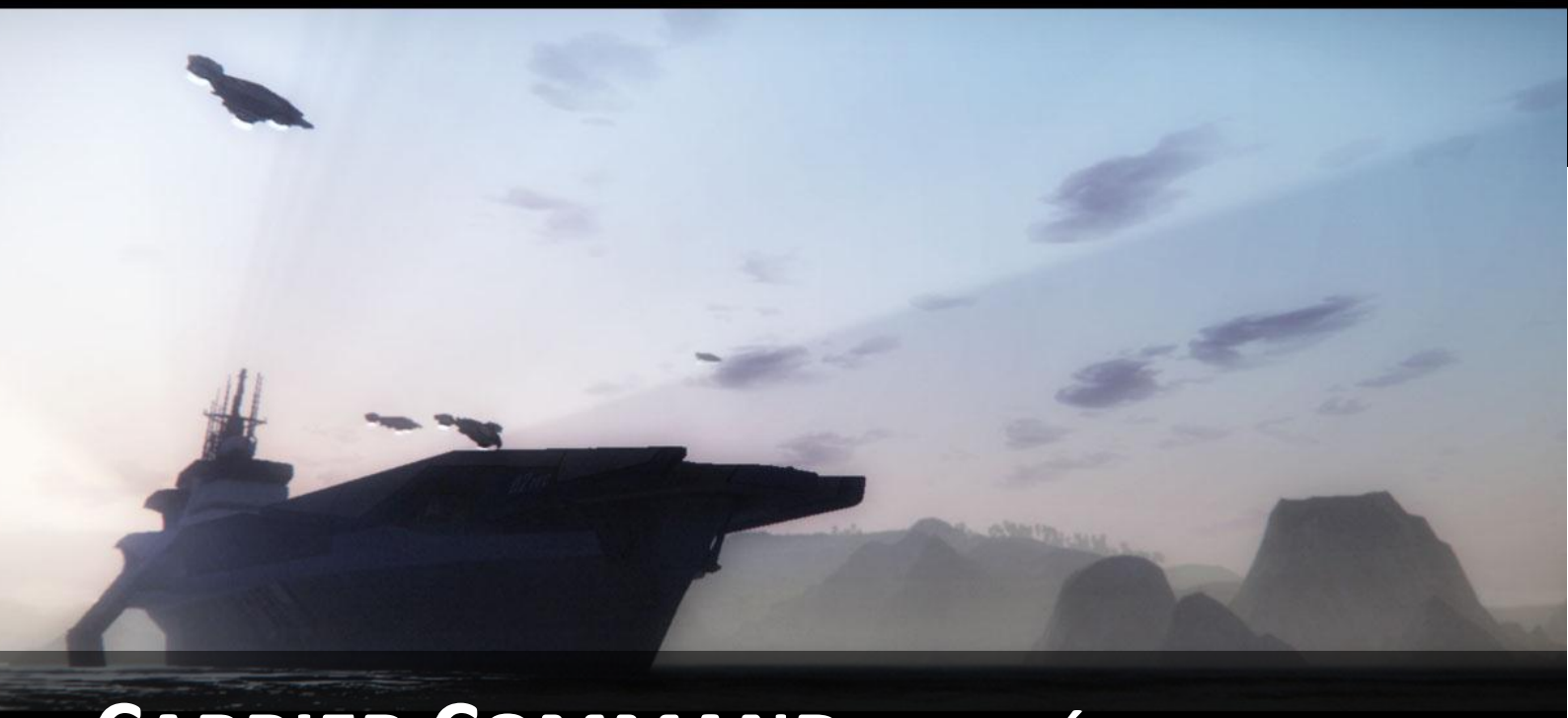
NPC postavy budú s hráčom komunikovať tak ako to poznáme z RPG, teda nie iba jednou suchou vetou, ale širšou ponukou možných smerov vedenia dialógu. Tešiť sa môžete na klasické zbieranie informácií, vypytovanie sa, skladanie dôležitých poznatkov o sile a rozmiestnení nepriatelia z útržkov rozhovorov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

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

Jaroslav Otčenáš



Predstavenie - Bohemia - Simulácia - PC



Carrier Command - ovládnite moria

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

Carrier Command

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



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

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

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



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



Každú jednotku na bojisku je možné ovládať, virtuálne sa do nej preniesť pomocou vzdialenej správy, pričom spolupracujúcim AI jednotkám sa následne dajú nastaviť rôzne režimy správania (obraňuj, pomáhaj pri útoku atď). S jednotkami sa musí narábať opatrne, poničené kusy treba posielať na loď do opravárenských dokov, kooperácia rôznych pozemných a rôznych leteckých jednotiek bude častokrát jedinou cestou k úspechu. Tretím možným spôsobom hrania je priame ohrozenie kože kapitána na bojisku. „Niektoré misie budú totiž vyžadovať opustenie bezpečnosti lode a na ostrov sa vybrať po vlastných," upozorňuje nás producent hry, Jan Kunt. V tomto okamihu sa Carrier Command mení na FPS akciu so všetkým, čo k tomu patrí. Boje, mierne stealth prvky alebo ovládanie vozidiel (pri ovládaní z lode sa jedná o vzdialenú kontrolu, v FPS misiách sa bude do vozidiel klasicky nastupovať a vystupovať).



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

Jaroslav Otčenáš

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



Darksiders 2 - jazdci sa vracajú

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

Jaroslav Otčenáš

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



Prototype 2 - ovládnite mutantov

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

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

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

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

Prvou predstavenou novinkou je schopnosť pustiť človeka. Čože? Čo to je za schopnosť? Prototype 1 neumož-

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

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

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





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

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

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

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

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

Kung Fu Panda vstúpi d



Blizzcon 2011 začal a Blizzard má pre nás sériu zaujímavých ohlásení, prvým je nová expanzia pre **World of Warcraft** s podtitulom **Mists of Pandaria**. Nový balík sa bude zaoberať vojnou medzi Alianciou a Hordou, kde Pandariáni budú centrom konfliktu. Bude to nová rasa, ktorá príde do hry spolu so svojou krajinou.



Novinkou bude Monk class (je dobrý v damage, defense, healingu, nemá autoattack, ponúka skôr štýl bojovky so špeciálnymi údermi), dungeony pre Challenge mod, PVE scenáriá, pet battle systém, nový talentový systém a level cap sa zvýši na 90. Samozrejme, pribudne množstvo obsahu. Viac k obsahu nájdete na oficiálnej stránke.

Celé to vyzerá ako vystrihnuté z Kung Fu Panda expanzia pre World of Warcraft. Dátum vydania zatiaľ nie je určený, ale expanzia je už v hrateľnej forme na Blizzcone, teda vydanie nemusí byť ďaleko.

Novinkou do World of Warcraftu bude Annual pass, teda predplatné na 12 mesiacov, ktoré ak si kúpite teraz, získate prístup do Pandarian beta testu a Tryaels Changer mountu. Ale čo je najlepšie pre fanúšikov WoW, spolu s 12 mesačným predplatným dostanú Diablo III zadarmo.

do World of Warcraftu















Unreal Engine 3 s DX11

GDC nám okrem Battlefieldu prinieslo aj ďalšiu lahôdku a to **DX11 podporu pre Unreal Engine 3**. Neukázal teda ako hry budú vyzerať v budúcnosti, ale ako hry môžu vyzerať už dnes, aj keď demo, ktoré predvádzali poháňali tri Nvidia GTX 580 karty. Zábery z dema nám ukazujú nové efekty, kde sa vylepší depth of field, pribudne priamo v engine zapracované MSAA, kvalitnejšie tiene, odrazy tieňov a ďalšie detaily, ktoré posúvajú Unreal Engine 3 vpred.

Nie je to Unreal Engine 4, ale vraj by to Epici mohli označiť ako Unreal Engine 3,975. Všetky tieto nové upgrady dostanú všetci aktuálni majitelia Unreal Engine 3 licencií, takže vylepšenia môžeme čakať už v blížiacich sa hrách. Príde DX11 Batman?

GDC nám okrem Battlefieldu prinieslo aj ďalšiu lahôdku a to **DX11 podporu pre Unreal Engine 3**. Neukázal teda ako hry budú vyzerať v budúcnosti, ale ako hry môžu vyzerať už dnes, aj keď demo, ktoré predvádzali poháňali tri Nvidia GTX 580 karty. Zábery z dema nám ukazujú nové efekty, kde sa vylepší depth of field, pribudne priamo v engine zapracované MSAA, kvalitnejšie tiene, odrazy tieňov a ďalšie detaily, ktoré posúvajú Unreal Engine 3 vpred.

Nie je to Unreal Engine 4, ale vraj by to Epici mohli označiť ako Unreal Engine 3,975. Všetky tieto nové upgrady dostanú všetci aktuálni majitelia Unreal Engine 3 licencií, takže vylepšenia môžeme čakať už v blížiacich sa hrách. Príde DX11 Batman?




POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY


POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY


SHADOWED POINT LIGHT REFLECTIONS
POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY


POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY


HIGH QUALITY SHADOWS
POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY



SOUTH PARK THE GAME

South Park prechádza do RPG štýlu a z GameInformeru máme o titule prvé detaily.

Na hre pracuje Obsidian, ktorý dostal tento nápad a prišiel za tvorcami South Parku - Parkerom a Stoneom a predviedol im prvý koncept. V ňom išli s postavičkou do jaskyne a bojovali proti gigantickému netopierovi, s tým ich tvorcovia poslali preč, keďže to bolo príliš bežná hra a ponúkli im nový nápad na misiu a to ukradnúť Kung Pao kura z obchodu City Wok. Postupne spolu začali spracovávať mesto, tvorcom South Parku sa začalo páčiť vymýšľať, kde by sa čo mohlo odohrať a pustili sa do toho naplno. Najťažšie bolo pre nich naučiť sa rozprávať príbeh v RPG štýle.

Hra bude v 2D kreslenom štýle, tak ako seriál, postavy sa budú pohybovať primárne vľavo a vpravo, ale miestami budú aj cesty hlbšie do obrazovky. V hre nebude skákanie, keďže to tam nesedelo a rovnako ani zmeny perspektívy. Všetko bude ručne animované a ručne kreslené, k tomuto dali tvorcovia seriálu Obsidianu 15-ročný archív postáv, textúr a objektov.

Hlavná postava bude nový chlapec prichádzajúci do mesta. Bude tichý, keďže Parker preferuje v hrách tiché postavy a plne customizovateľný v South Park štýle. Jeho hlavnou výbavou bude mobil, ktorý bude fungovať ako hlavné menu hry a bude mať aplikáciu v štýle Facebooku, pod ktorou bude mať všetkých priateľov a ich vzťahy k jednotlivým frakciám v hre.

Na začiatku hry chlapec vstupuje do live action fantasy hry, ktorú organizujú chlapci v susedstve a ktorá sa postupne zvrhne na skutočné dobrodružstvo so záchranou priateľov a obranou mesta. Na začiatku vás pod ochrannú ruku zoberie Cartman a pomôže nám vybrať si jeden z 5 classov - čarodejník, paladin, dobrodruh, rogue a piaty špeciálny Carmanov class.

Titul je postavený na Dungeon Siege III engine s bojovým systémom podobným ako Paper Mario a Mario & Luigi mixujúcim Final Fantasy štýl. Hrdina sa väčšinou postaví proti niekoľkým nepriateľom a bude ich ničiť útokmi na telo, zbraňami alebo kúzlami. Všetko bude založené na načasovaní. Zbrane budú môcť byť modifikované elementmi ako napríklad ohňom, jedom alebo elektrinou a zvýšia tak svoj účinok. Na navrátenie zdravia bude slúžiť voda, na zvýšenie sily zase káva. Bojom nechýbajú kritické zásahy, zbieranie skúseností.

Pri prechádzaní mestom budeme môcť hľadať Chinpokomon bábiky alebo časopisy. Samozrejme, zbierať questy od postáv a získavať za ne peniaze. Obrázky v časopise ukazujú napríklad bane, miesto, kde spadlo ufo, ale aj vianočné mesto.

South Park čakáme na PC, Xbox360 a PS3 tento rok.

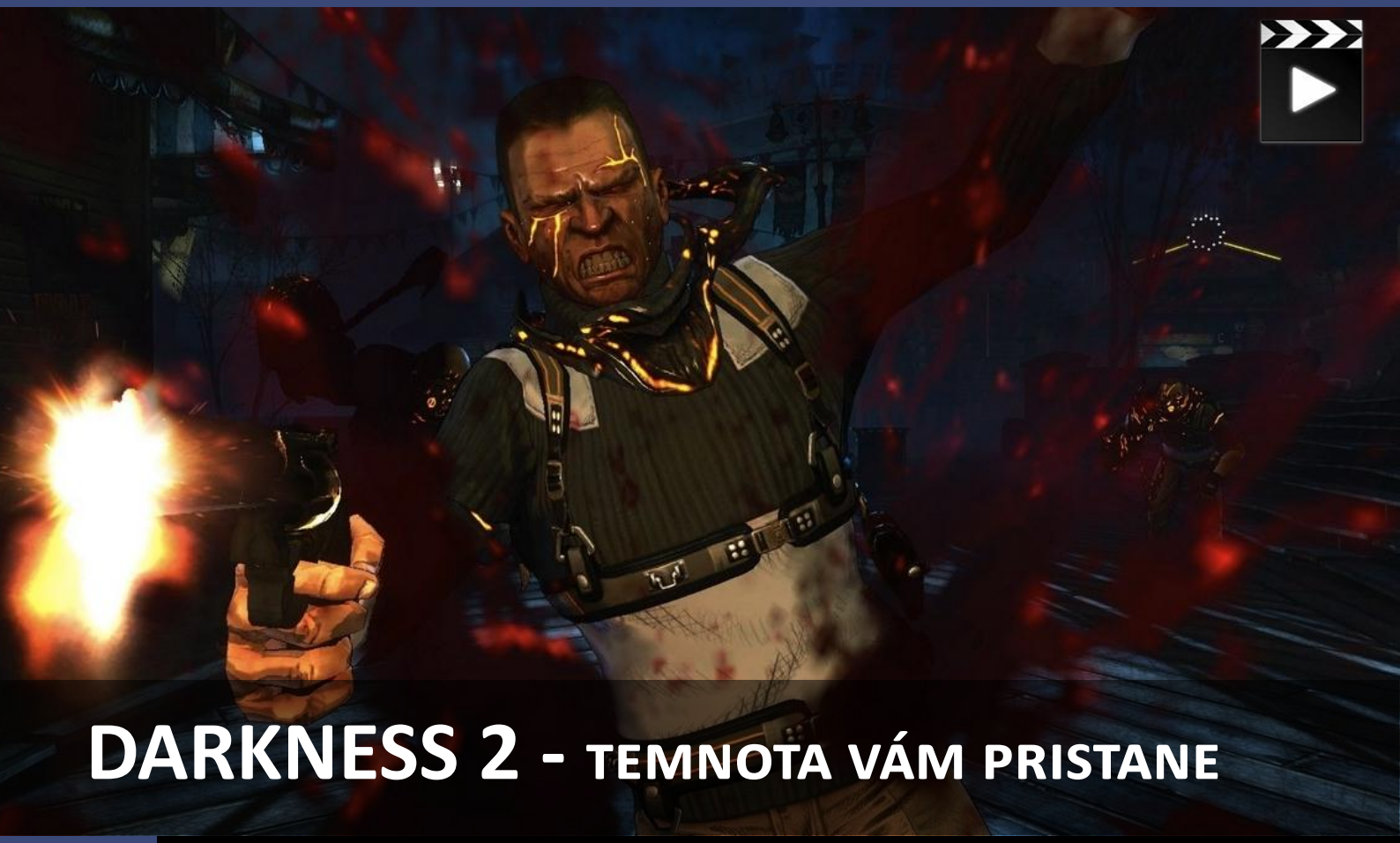








Dojmy - 2kGames - Akčná - PC , Xbox360, PS3



DARKNESS 2 - TEMNOTA VÁM PRISTANE

JACKIE SA VRACIA

Poznáte to, niekoho pohryzne pavúk, niekto zdedí miliardy, iný sa musí rozpadnúť na kvadrilión molekúl, ďalšieho musia nadopovať experimentálnou látkou, iní sa takí už rodia, aby sa stali hrdinami. Jackie Estacado, koniec koncov ako každá komiksová postava, o schopnosti nikoho neprosil, ale je ťažké určiť, či v jeho prípade sú kliatbou alebo skutočným darom, keď mu pomohli stať sa hlavou mafiánskej rodiny Franchetiovcov. Jackie je od dovŕšenia dospelosti posadnutý Temnotou a celý svet mu leží pri nohách, teda až na ten ženský, pretože nemôže mať sex. To by ho zabilo.

Naposledy sme sa s Jackiem stretli pred štyrmi rokmi vo videohernej adaptácii komiksu od TopCow. Odvtedy sa veľa zmenilo, životná láska Jenny je mŕtva, Jackie sa vydáva opäť s pomocou Temnoty vyriešiť vojnu gangov, možno sa raz a navždy zbaviť svojho prekliatia a Švédi zo Starbreeze odovzdali štafetu Digital Extremes. Obavy boli namieste, no boli zbytoč-





né. Na základe prezentácie krátkeho úseku z hry môžeme povedať, že licencia je v dobrých rukách ani komiksová štylizácia jej neublížila. Graphic Noir, ako nazývajú výtvarný štýl autori, robí to, čo spravil cel-shading (na protesty mnohých) s Borderlands, vystupuje z radu. Keď sa bližšie pozriete, tak uvidíte jemné kontúry zvýrazňujúc objekty a postavy pokryté vysoko kontrastnými textúrami. Ako keby ste sa dívali na XIII len s realistickou grafikou.

Zhasnite svetlá, lebo...

The Darkness II nerobí originálnym iba vizuál, ale je to herný systém a chytré zakomponovanie Temnoty, ktorá vás robí takmer nesmrteľným. Jackie totiž stojí tentoraz proti frakcii Brotherhood, bratstvu, ktoré existuje niekoľko storočí a jeho jedinou úlohou je zbaviť sveta Temnoty. A keďže majú toľké skúsenosti, vedia, že hrdinovi nerobí dobre svetlo. Členovia tak útočia so všetkým, čo emituje fotóny vo viditeľnej vlnovej dĺžke. Do cesty sa vám postaví auto so zapnutými diaľkovými, nepriatelia sa zdržujú vo veľmi dobre osvetlených lokalitách, pod pouličnými lampami a pod. A to nie je všetko, hádžu oslepujúce granáty a okrem zbraní majú v rukách aj baterky.

Skutočným nepriateľom sa tak stáva svetlo a sily na oboch stranách sú zrazu vyrovnané. Najskôr sa treba vysporiadať s nebezpečím, zhasnúť reflektory, rozstrieľať žiarovky a zahodiť chytrákov so svetelným zdrojom. A tomu najviac rozumejú dve chápadlá dopĺňajúce dvojicu zbraní v rukách hrdinu. V The Darkness II sa cítite, ako keby ste mali tretiu ruku, robíte dve aj tri veci naraz – strieľate, pričom jedného z gaunerov škrtíte ako anakonda svoju obeť. Chápadlá zbierajú za vás muníciu, dajú vám do rúk zbrane zo zeme, ale predovšetkým napichávajú, nabodávajú telá, prerážajú hrudníky, vytrhávajú srdcia, omotávajú sa, hryzú hlavy, čokoľvek, čo by ste našli v príručke 100 finišov pomocou chápadla Temnoty.

Za každé zabitie sa zbierajú expy (Essence) a tie sa zase investujú do upgradov rozdelených do štyroch oblastí, jednou z nich je aj Gun Chanelling. V podstate ide o autofire berserk, temnota posadne akúkoľvek strelnú zbraň a tá po určitú dobu akceleruje nekonečnú muníciu s obrovskou rýchlosťou tam, kam namierite. Jackie sa dokonca naučil aj vidieť cez steny, takže upratať lokality so schovanými nepriateľmi po zhasnutí svetiel nie je vôbec problém.

Kamarát na zožranie

E3 demo sa odohrávalo v lunaparku Hellgate Fields, kam Jackieho ťahajú vidiny nielen mŕtvej Jenny, ale aj Victor Vilante, člen Brotherhood. Hrdinu sprevádza aj malý, roztomilý Darkling, ktorý je svojím morbídnym spôsobom na zožranie. Ocikáva mŕtvoly, kope do nich, niekoho vám „akože" podrží a hovorí vám, aby ste ho čo najskôr dorazili. Milý spoločník však v tých najtuhších bojoch stiahne chvost a teleportuje sa preč. Prezentácia The Darkness II skončila zaujímavým zvratom - na Jackieho sú namierené silné reflektory a o pár minút neskôr sa prebudí na nemocničnom lôžku a prístojaci doktor sa chystá vykonať zákrok.

Krátka ukážka nás skôr prekvapila, ale neuspokojila, o to viac budeme sledovať The Darkness II, pretože štandardné FPS obohacuje prvkami temnoty a byť temným je vždy dobré.

The Darkness vychádza 4. októbra pre PC, PS3 a Xbox360.

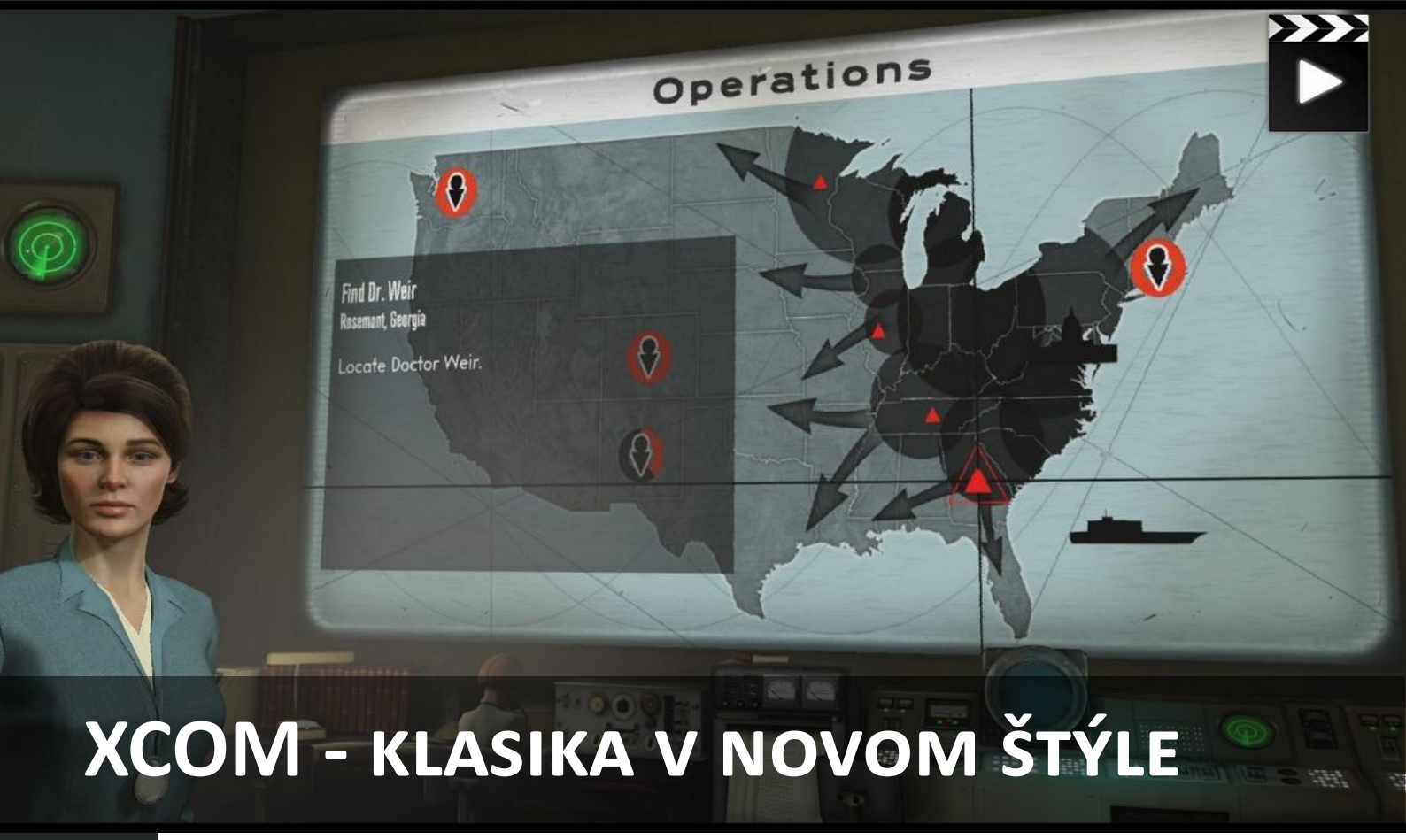
Pavol Buday







Dojmy - 2kGames - Akčná - PC, Xbox360, PS3

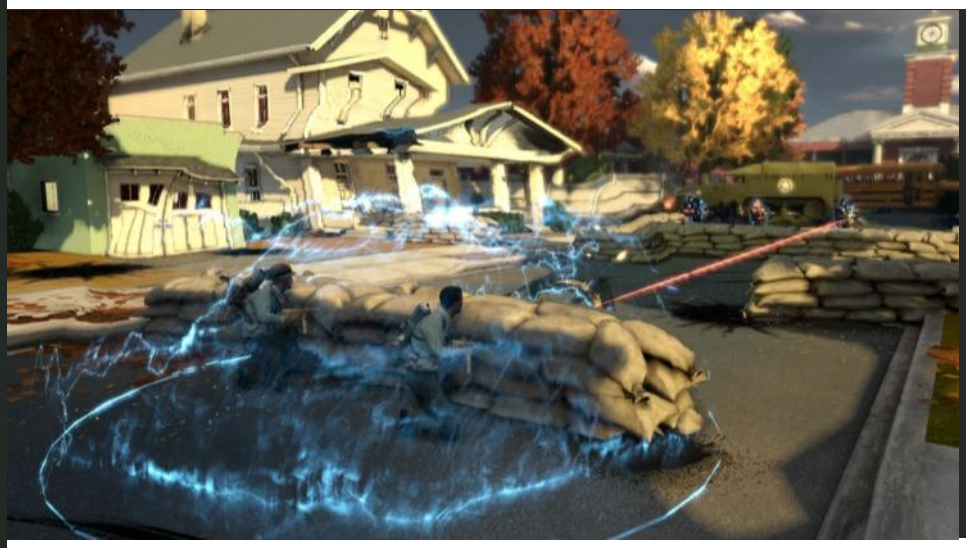


XCOM - KLASIKA V NOVOM ŠTÝLE

Skôr než si prečítate o tom, že na novom Xcome nepracuje Julian Gollop, že to nebude vôbec ťahová stratégia a že sa skôr podobá na Brothers in Arms s bojmi ala Fallout 3, dovolím si pár riadkov venovať prezentačnej miestnosti, pardon, veliteľskému mostíku, kde bežne armáda robila pre pilotov, vojakov a vysoko postavených politikov brífingy o blížiacej sa hrozbe. Steny sú posiate nástennými hodinami ukazujúc čas z rôznych pásiem, tlačítkami, teplomermi, budíkmi, ovládacími panelmi a ktoviečím ešte, čo môže za bežnej prevádzky ukazovať, kde buchla bomba, akou silou dopadla, koľko si odniesla obetí a iné. V preplnenej miestnosti by som povedal, že ak by ukazovali teplotu, bol by to úspech.

Dekorácia však plní svoju úlohu na jednotku, keď zabliká plátno (televízor), ocitnem sa v základni XCOM a prechádzame sa chodbami, som tam, v 60-tych rokoch, v časoch, keď svet zachvátila mimozemská invázia a ľudstvo opätovalo útoky sformovaním špeciálneho oddelenia, kam sa nalievajú miliardy ako kedysi do vesmírneho programu počas Studenej vojny. Atmosféra XCOM je vynikajúca a treba oceniť, že práve sem autori zasadili taktickú FPS, pretože je neopozerané a súčasne atraktívne. Je to taký kríženec Falloutu, Bioshocku a prvých Bondoviek.

Je rok 1962 a v kancelárii, v koži Williama Cartera, súčasného riaditeľa XCOM, sledujeme mimozemskú inva-



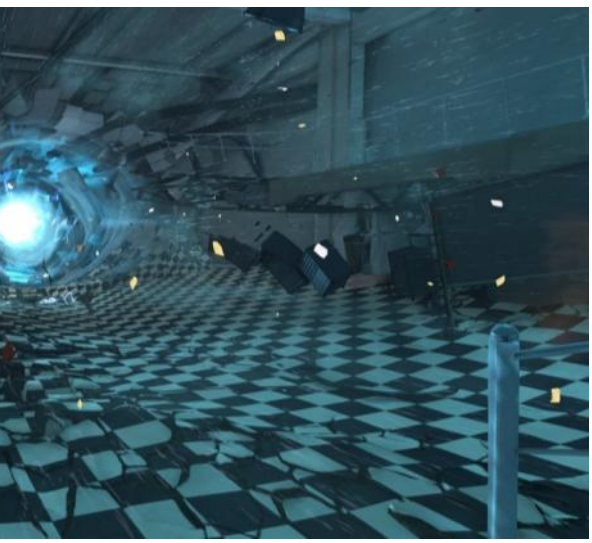




ziu z amatérskych záberov z kamery, ktorá so šťastím zachytila prvý kontakt s mimozemskou entitou reprezentovanou levitujúcimi a spájajúcimi sa geometrickými útvarmi. Za sebou zanecháva iba smrť a kryštalickú stopu, ktorá infikuje prostredie a zasklieva ho. Kameraman už také šťastie nemal, to už sa Carter prehrabáva záznamami a vyberá regrútov u veliteľa Barnesa. Noví agenti sú definovaní rôznymi classmi a neskôr aj perkami a schopnosťami, ktoré sa levelujú ako v iných RPG hrách.

Cestou do iného oddelenia za plexisklom vidíme inžinierov ako testujú nové zbrane, to nám už Angela na mape Ameriky ukazuje dôležité príbehové misie a niekoľko náhodne generovaných vedľajších úloh. Nás zaujíma záchranná akcia s cieľom lokalizovať a odviezť do bezpečia mladého Dr. Weira, mimoriadne cenný prírastok do tímu. Agenti naskákali do Skyrangeru a ten už plachtí ponad predmestie s katalógovými domčekmi so vždy veselou fasádou a perfektne skoseným trávnikom.

FPS pohľad sa ani po výsadku nemení, vystrieľaná vojenská základňa naznačuje, že prvý kontakt na seba nenechá dlho čakať. Prostredie je zmineralizované, všade zakopávate o telá a niekde v popredí počujete ruchy. Z kancelárie sa proti tímu rozbehne uniformovaný vojak, ktorý sa v zápätí premieňa na jedného z mimozemšťanov, v hre sú familiárne nazvaní Outsiders. Okamžite modré telo zasypú dávky zo samopalov. O pár metrov ďalej, už dochádza k plnému stretu. Medzi postavami tímu sa prepínať nemôžete, ale poslúchajú na slovo, zaľahnú ku krytu, presunú sa, kam im ukážete a opätujú paľbu alebo strhávajú na seba pozornosť, zatiaľ čo vy sa nerušene presuniete za chrbát a napálite to do Outsiderov. Postup z veľkej miery pripomína Brothers in Arms, prakticky každá prestrelka bola vyriešená rovnako a bolo jedno, či na vás mali zálusk traja, piati alebo celá čata s podpornou vežou, alebo Titanom strieľajúcim spaľujúci laser.



Od pôvodného XCOMu sa nový odlišuje aj tým, že hranie je mimoriadne dynamické a akčné, na mapu sa z materskej lode neustále teleportujú nepriatelia, aby pušky nevychladli. No vy okrem zbraní, nasadzujete aj špeciálne schopnosti, ktoré potrebujú Action Points, aj mimozemskú technológiu, ktorú môžete zajať a neskôr odniesť do laboratórií na detailnejšiu analýzu. Zajať sa dokonca dajú aj nepriatelia. Do boja o doktora na pozemku univerzity používajú Outsideri čoraz silnejšie zbrane a tím XCOM ich obracia na svojich pôvodných majiteľov a s transformovaným Titanom otáča bitku na svoju stranu.

Weir je však v poslednej chvíli unesený niečím, čo pripomína modré priesvitné chápadlo. Carter neváha ani sekundu a rozbehne sa do portálu, ktorý sa za ním zavrie. Po precitnutí sa zobúdza na palube materskej lode, v ktorej útrobách sa niečo obrovské presúva, skladá a opätovne rozoberá - z jednotlivých blokov vzniká niečo, čo môže zhltnúť planétu ako jednohubku. V tomto momente prezentácia XCOM skončila.

Na veliteľskom mostíku sa rozsvietili svetlá a preškolení agenti (novinári) postupne schádzajú zo schodíkov a premietajú si, čo vlastne videli. XCOM sme mali možnosť vidieť už pred rokom, to nás však 2K zaskočila rozpracovanou verziou ako prekvapila hrou, na ktorú sa môžeme tešiť. Hra v pohybe, s funkčnou taktickou zložkou a manažmentom tímu i základne, zbieraním technológií a ovládaním tímu už znie oveľa lepšie, i keď majú autori ešte do budúceho marca plné ruky práce. XCOM totiž po grafickej stránke vôbec neohromí.

Pavol Buday

Dojmy - Bethesda - Akčná - PC , Xbox360, PS3



PREY 2 - Blade Runner na konci galaxie

Predstavte si, že vychádzate plný nadšenia z prezentácie Skyrim, do rúk je vám vtisnutý ovládač a ste postavení pred voľbu, ktorú zo šiestich misií Rage odohráte a len tak mimochodom je vám povedané, že o pár minút začína komentované demo **Prey 2**. Čo spravíte? Ja som urobil to, čo každý, pridal hlasitosť, zložil tašku pod nohy, taktne odmietol pomoc od zamestnanca Bethesdy s ovládaním a pustil sa do postapokalyptického preteku, po ktorých nasledoval lov na monštrá a súčiastky potrebné do novej buginy. Po dohraní som sa šiel pozrieť na ten Prey 2 a zoznámil sa s čiernym koňom tohtoročnej E3.

Indián Tommy je preč, aj hra s portálmi, myslieť si, že Prey 2 bude len ďalšou obyčajnou sci-fi akciou je veľký omyl. Pri pohľade na lovca odmien Samuelsa, ako ladne prekonáva prirodzené prekážky, dáva ruky pred seba, aby preniesli telo cez jednotku klimatizácie na streche, ako sa zachytia na rímse a vytiahnu ho o poschodie vyššie, kde šprintuje v ústrety novým výzvam, nebol som sám, kto si pre

Na Zemi bol korisť, vo vesm

seba hovoril: „Je to Mirror's Edge vo svetoch Mass Effect a Blade Runner?"

Svet Exodus akoby vypadol z filmu Ridleyho Scotta, pri obchodíkoch stúpa para, na uliciach je čulý ruch, v zapadnutej uličke svalnáči kopú do nešťastníka na zemi, centrálne osvetlenie neexistuje, ale suplujú ho desiatky neónových nápisov žiariacich všetkými farbami. Chýba už len dážď, ale aj ten je nahradený lesklými kovovými chodníkmi, podlahami, roštami a inými metalickými povrchmi. Efekty odrazu svetla a lens flare zase silne kričia Mass Effectom. Súčasne je Exodus tmavý, ale nie nevyhnutne temný a nie tak cudzí, aby ste nerozoznali, že bar je osvetlený na červeno a obývaný mimozemšťanmi, ktorých budete lo-

viť.

Živý alebo mŕtvy

Podľa slov autorov, môžete ísť kamkoľvek, kedykoľvek, vybrať si akúkoľ-



vek misiu a tie plniť ako len chcete. Svet v Prey 2 je otvorený, môžete vyšplhať na čokoľvek, čo je zdolateľné a v silách Samuelsa, či už je to krabica alebo levitujúce autá či vlaky križujúce vzdušný priestor a vytvárajúc príležitosť ako sa dostať vyššie premostením dvoch inak nedostupných budov. Hra nepoužíva vôbec vysoko kontrastné farby ako Mirror's Edge, signálom, že túto prekážku možno efektne kotúľom preskočiť, že na tamten visutý chodník sa môžete vytiahnuť, je vystretá ruka hrdinu, ktorá naruší inak čistý výhľad. Prey 2 nepoužíva HUD, v miestach, kde nakupujete, získavate informácie ani počas presunu nevidíte vôbec zbraň.

Ak ju vytiahnete, zmení sa chovanie obyvateľov, niekto môže byť agresívny, iný zase vyklopí aj to čo nevie, v ďalších vyvoláte strach. Systém vplyvu a nálady NPC odhaľuje skener, ktorý sa bude používať často nielen na identifikáciu, či je niekto pripravený tasiť zbraň, keď vás uvidí, ale aj na hľadanie príležitostí ako si zarobiť. Skenovaním zistíte aj to, či je na niekoho hlavu vypísaná odmena a či ho klient chce živého, alebo mu stačí iba telo. Samuels je love odmien a ako taký potrebuje prachy na vylepšovanie svojho arzenálu, upgrady aj na gadgety, ktorých má byť vo finále okolo 30. Jednými z nich sú aj tryskové topánky na predĺženie skokov alebo krátkodobú levitáciu.

íre je lovec

Na lov sa dá ísť viacerými spôsobmi, môžete pomôcť tomu chudákovi v zadnej uličke, vyriešiť pouličné bitky, naraziť náhodným skenovaním na darebákov alebo sa napichnúť do Bounty Wire, kde sa budú hromadiť aj príbehové misie. Počas prezentácie bol vybraný lov na Dra'Gara, podmienkou ho bolo dostať živého. Ciele je možné aj zabiť, no odmena je oveľa nižšia a niektoré misie sú v tomto prípade označené za nesplnené.

Obeť beží o život

Aktivovaním misie sa v priestore objavia navigačné majáky k informátorovi, pretože Samuels nemá presné koordináty, kde sa cieľ nachádza. Informátor je však obchodník a to, čo vie, nedá zadarmo, jeho osobní strážcovia na povel rozpútajú okamžite prestrelku a vytvoria diverznú akciu, počas ktorej sa schová na horné poschodia budovy. Prey 2 využíva mimoriadne dynamický cover systém, tradičné priskakovanie, šúchačky, vykuknutie, pohľadu cez mieridlá, vypustenie dávky, schovanie sa, prebitie zbrane, je všetko plynulé a rýchle. Pohyby na seba nadväzujú a v kombinácii s akrobaciou sú prestrelky atraktívne aj na pohľad.

Informátor nakoniec po odprataní posledného bodyguarda všetko vyklopí s dodatkom, že v budúcnosti pre vás niečo možno urobí. Či to bude ďalšia pasca alebo pre istotu vypísanie odmeny na vašu hlavu, sa už nedozvedáme, to už Samuels trieli smerom k baru, kde sa schováva Dra'gar. Skener cieľ okamžite lokalizuje, cestou je zobratý pod krk jeden z jeho poručníkov ako rukojemník, no on nechce vyjednávať. Strhne sa ďalšia prestrelka, v ktorej je ručná zbraň vymenená za raketomet na ramenách s riadenými strelami a brokovnica s efektom, ktorý telá rozstrieka na všetky strany. Ani tie však nedokážu trafiť schovaných nepriateľov za prekážkami. Tu prichádzajú k slovu gravitačné granáty, po explózii vyhodia čokoľvek do vzduchu, kde spomalene levitujú. Postrieľať ich už je hračka.

Dra'gar je bežec, navyše sa dokáže teleportovať. Časť lovu budú tvoriť naháňačky cez mesto, kde sa naplno ukazuje parkour potenciál a mimoriadna atletickosť postavy. Odráža okolostojacich, derie sa cez dav, preskakuje vo výškach s ladnosťou ako by len prekračoval mláku na ulici a čoraz viac sa približuje cieľu. Keď ho dostihne, nalepí mu na telo Capture Device, ktoré ho okamžite môže teleportovať klientovi. Zariadenie sa však dá využiť aj na vypočúvanie, môžete tak získať ďalšie informácie vedúce k novej misii, upgradom a pod. Ak to preženiete, cieľ zomrie a odmena bude nižšia. Dra'gar sa pred teleportovaním ešte dožadoval prepustenia a k výslednej odmene prihodil ešte o 200 kreditov viac. Samuels sa uplatiť nedal.

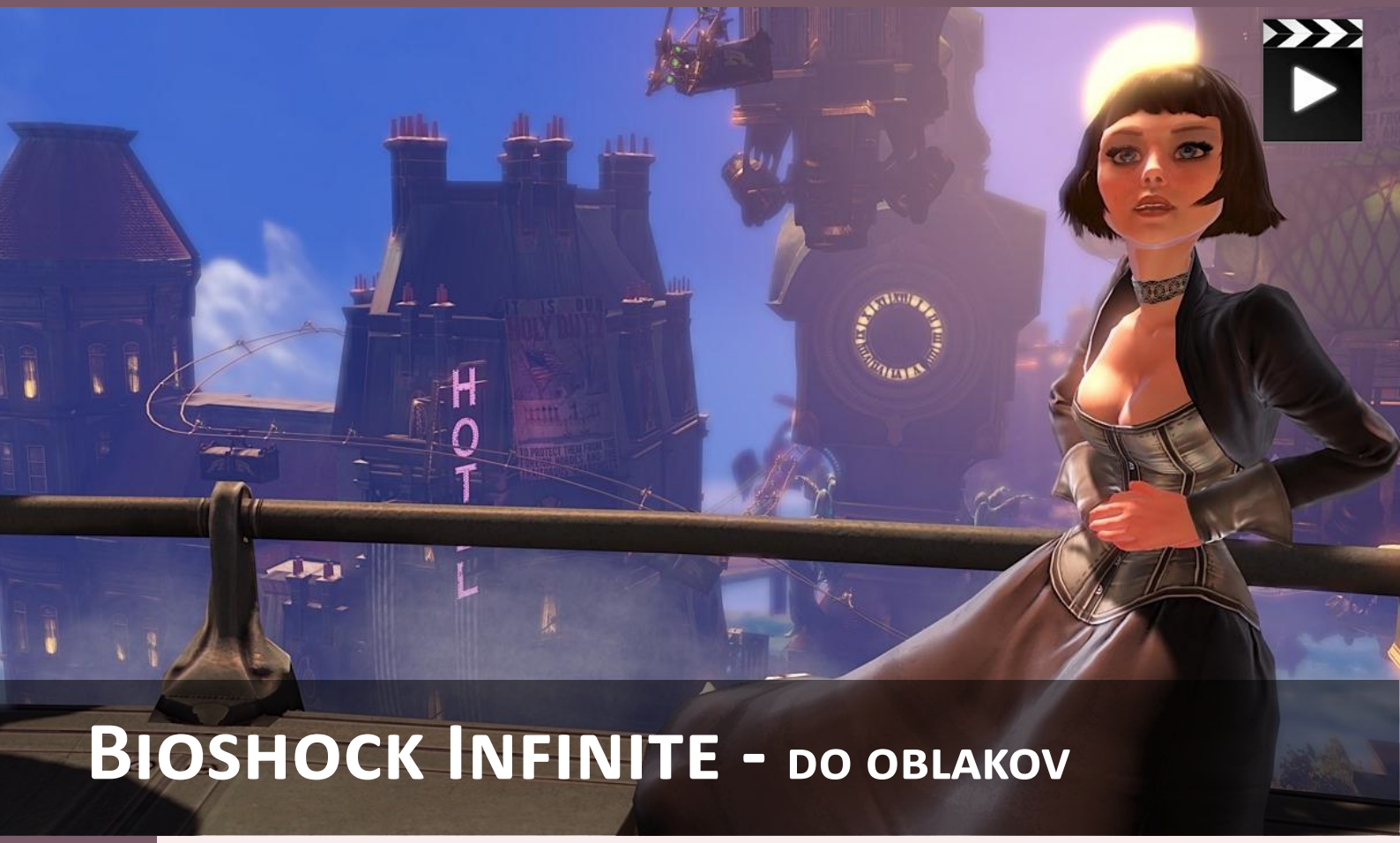
Celý priebeh a dynamiku hry výborne zachytáva CGI trailer, z ktorého môžete zachytiť atmosféru Exodus, ako aj prácu lovca odmien. Prey 2 sme priamo nehrali, no prezentácia odhalila ambicióznu kombináciu akrobatickej akcie zasadenú do sveta, ktorý je atraktívny a plný príležitostí na zárobok. Bude zaujímavé sledovať, ako sa autori popasujú s variabilitou misií a ich priebehom. To sa dozvieme až budúci rok, kedy Prey vychádza pre PC, PS3 a Xbox360.

Pavol Buday





Dojmy - EA - Akčná - PC , Xbox360, PS3



Bioshock Infinite - do oblakov

Prvý dojem robí veľa a v prípade 2K Games to bolo ako predpoveď počasia. Údernosť dnešnej prezentácie Bioshock Infinite sa bude na stupnici od 1 - 10 pohybovať na úrovni 9,75 a koncentrácia celebrít prekračuje známe limity. Do stráženého chrámu s prísne limitovaným počtom sú vpúšťaní novinári ako pri lotérii. Ak budete počuť svoje meno, vojdite dnu, hovorí zamestnanec. Ray Muzyka a Greg Zeschuk z BioWare stihnú odchytiť Kena Levina a spoluzakladatelia Naughty Dog Evan Wells a Christophe Balestra sa tvária nenápadne, ale aj oni sú tu, aby vošli do Columbie, mesta postaveného v oblakoch predstavujúc zrkadlo prosperity a elitárstva, ktoré sa otočilo proti svojim tvorcom.

Popísať Bioshock Infinite a nepoužiť pritom superlatívy je nemožné, osobne ju považujem za hru tohtoročnej E3 a to nie preto, že na 60” obrazovke vyzerala hra mimoriadne ostro s vyhladenou každou hranou, bežala ako vystrelený vozík na húsenkovej dráhe a svet, ktorý si vysníval Ken Levine, má tento raz hore nos. Nie z pýchy, ale z hlavy otočenej smerom k nebu, kde pláva Columbia. Vitajte v roku 1912, v časoch, kedy sa utópia zmenila opäť na domček z karát a došlo k rozpadu spoločnosti a vyformovanie dvoch frakcií - Founders (Zakladateľov) a Vox Populi (Hlas ľudu), ktoré medzi sebou vedú boj.

Premenlivo, oblačno, u





Bodyguard, ale Kevin Costner to nie je

V Columbii nie je nič normálne, i keď to navonok vyzerá ako usporiadané ukážkové mestečko s výhľadom na nezaplatenie. V skutočnosti škriabe rukami a kope nohami snažiac sa udržať pri živote a to aj za podmienky, že si to odnesie nevinný človek ako poštár, ktorého sa na ulici chystá banda pred skandujúcim davom popraviť. Zvrátenosť dotvárajú propagandistické plagáty, projekcie na steny, založené vatry, drancovanie, vyhadzovanie dokumentov von oknom, nepokoje, aj celková nálada obyvateľov, ktorí vám s kľudným svedomím nevražívý pohľad opätujú dvihnutým prostredníkom.

Podobne ako v Bioshocku je venovaná mimoriadna pozornosť histórii, pozadiu a detailom, ktoré sú schopné predať ilúziu fikcie. Rebélia, architektúra, funkčná infraštruktúra, závraty vyvolávajúce scény, drobné dialógy, hlasné názory, obchody plné tovaru, ale aj scénky predstavujúce oboch hrdinov - agenta Brookera DeWitta a jeho chránenkyňu Elizabeth. V deme sme ich zastihli na ceste ku Comstockovi, vodcovi Founders, ktorý môže dievčaťu pomôcť dostať sa z Columbie, kam ju Brooker prišiel hľadať, kde ju aj našiel a kde medzi nimi začne pracovať chémia.

Stačí, aby si Elizabeth nasadila hlavu prezidenta Lincolna a Brooker to humorne okomentoval, okamžite viete, že medzi nimi je viac ako len pracovný vzťah. V správaní je badať pohyby zalúbeného dievčaťa, ktoré sa nemusí ani snažiť o pozornosť, pretože len čo cez okno nakukne niečo zlé, jedovaté, nahnevané, mechanické a Elizabeth sa pritisne k pultu a drží si trasúcimi sa rukami ústa, aby ju TO vonku nenašlo, viete, čo bude vašou prácou.

utopisticky



Červená, oranžová, zelená

O pár minút sa dvojica dostane von, prostredie sa otvorí v celej svojej skazenej podobe. Elizabeth pribehne k zomierajúcej kobyle pod obhorenými stromami. Zavrhne eutanáziu zbraňou a sama sa pokúsi s použitím svojich doposiaľ neobjavených síl vrátiť zvieraťu život. Lenže ona ich nedokáže kontrolovať ani netuší, čo všetko dokáže. Kobyla sa na krátky okamih snaží postaviť na nohy a z kmeňov stromov zmiznú žeravé uhlíky a popol, ale iba na chvíľu. A potom sa úplne nekontrolovateľne otvorí portál do iného času a po rovnakej ceste, ale v alternatívnej realite sa na nás rúti sanitka. Booker kričí, aby dieru zatvorila, ale ona stráca kontrolu nad situáciou. Tesne predtým, než stihne auto vyletieť, sa portál zavrie. Čo to bolo?

Okolo celej Columbie sa ako had obtáča systém koľajníc, ktorý zastupuje prepravné trasy pre zásoby, ľudí, ale aj cesty a cestičky pre tých vybavených hákom. Jeden má aj Booker. Pomocou neho sa dostanete z jedného konca na druhý rýchlo, pohodlne a budete navyše svedkami aj krkolomnej jazdy strhmhlav dolu. Lanová dráha sa stane v zápätí kľúčovým prvkom v prestrelke, ktorá vypukne krátko po prerušení popravy poštára. Spustí sa poplach, do lokality prichádzajú noví a noví nepriatelia s hákmi a na obzore sa objaví vzducholoď.

Boj v Infinite má veľa spoločného s Bioshock, no veľkou výhodou je práve vertikalita prostredia a široké pole realizácie. Súboj je vďaka koľajniciam jazda na húsenkovej dráhe. Môžete využiť schopností Elizabeth zhmotniť nákladný vozeň, ktorý rozpučí nepriateľov vyhodených do vzduchu telekinézou, nechať ju zoslať lokálnu búrku, v ktorej bleskami usmažíte zmočených protivníkov, vyškriabať sa do výšky a odtiaľ sniperkou likvidovať alebo zostať na zemi a brokovnicou-rozprašovačkou rozbiť odpor. Zatiaľ čo na nádvorie prúdia ďalší a ďalší banditi, Booker letí smerom k vzducholodi, ktorú po rýchlom vyčistení posiela v oblakoch ohňa a dymu k zemi. A potom to príde.

Z neba, s krikom, rýchlo, nečakane. Songbird. Krvou podliate sklenené oči odrážajú zlobu, mocnými pazúrmi uchopí Bookera a odhodí ho nevedno kam. Keď otvorí oči, okrídlená beštia si otvára strechu ako konzervu a chystá sa na posledný smrteľný úder ako keď Big Daddy víťazoslávne nastokne trofej na svoj vrták. Do cesty mu skočí Elizabeth a odvádza pozornosť. Hrdina leží bez mocne na zemi a sleduje, čo spraví s krehkou dievčinou. “Prepáč, nemala som odísť,” červené oči menia farbu na oranžovú. “Zober ma so sebou,” oranžová je zelená. Beštia utíchne, uchopí Elizabeth a odnáša ju od hrdinu. Poslednú vec, ktorú vidíte, je strach v očiach a krokodílie slzy kotúľajúce sa po guľatých lícach.

Kam, čo a prečo?

Songbird je novou tvárou série Bioshock, Big Daddy je oproti lietajúcemu tvoru slabý odvar, pretože takýchto potápačov si dáva na raňajky a zapíja ich Veľkými sestrami. Strážca Columbie je ako zmyslov zbavený žiarlivý priateľ, ktorý koná impulzívne a nepredvídateľne. Aj z tohto dôvodu budí mimoriadny rešpekt ako keď ste prvýkrát zočili Big Daddyho. Aký tvrdý a ťažký bude Songbird sa môžeme len dohadovať, rovnako aj to, čo spravil Elizabeth a aká je jej úloha v príbehu, pretože v Columbii strávila dlhých 12 rokov.

Demo Bioshock Infinite bolo mimoriadne silným zážitkom a i keď je do vydania ešte ďaleko, už teraz sa môže pochváliť super ostrou a rýchlou grafikou s nevýdanou detailnosťou až je ťažké uveriť, že bežalo na PS3. Ken Levine a Irrational Games má zarobené na ďalší hit a my sa nevieme dočkať, kedy sa do Columbie pozrieme opäť.

Pavol Buday

Dojmy - Sony – Akcia - PS3



StarHawk

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

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



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

Build & Battle

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

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

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

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

Smrť v základoch budov

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

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



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

Bez kitov a classov

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

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

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

Pavol Buday

Dojmy - 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.






78
A ROCKSTAR NORTH PRODUCTION

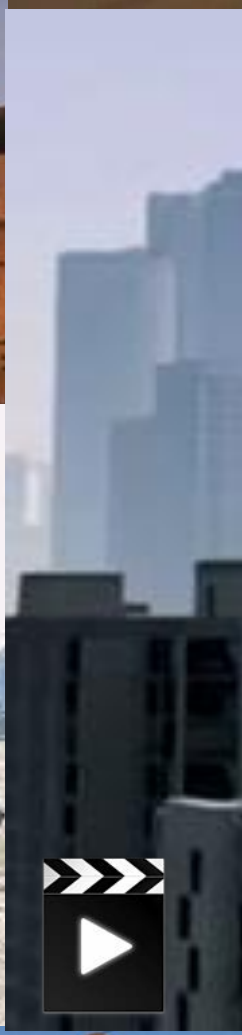

VINEWOOD




SPEEDOPHILE 2000














PIERC




ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3

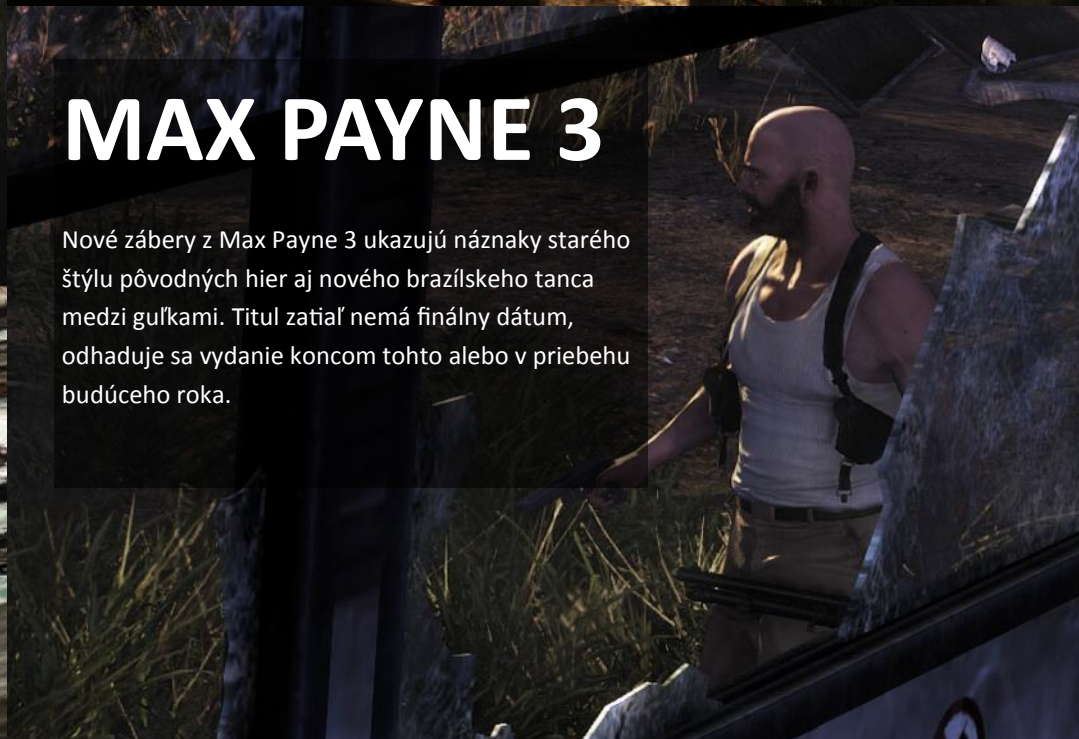












MAX PAYNE 3

Nové zábery z Max Payne 3 ukazujú náznaky starého štýlu pôvodných hier aj nového brazílskeho tanca medzi guľkami. Titul zatiaľ nemá finálny dátum, odhaduje sa vydanie koncom tohto alebo v priebehu budúceho roka.





LMOVÁ PONUKA ROKA 2011

Film recenzia - USA 2011



X-Men: Prvá Trieda

10

Sú filmy, ktoré posúdim na jeden hlt. A sú obľúbené látky, na ktoré som dosť prísny a zameraný. Séria X-Men medzi ne patrí. Prvé dva filmy milujem, sú na mojej špičke žánru so Spider-Manom 2, Watchmenmi i Batmanmi od Nolana. Trojku oplakávam ako premárnenú šancu a aj Wolverine sklamal, o to viac, že som Gavinovi Hoodovi veril! Zrazu príde Matthew Vaughn, áno, ten, ktorý odstúpil od réžie trojky a snaží sa vrátiť na začiatok. Drzáň jeden! Ale nesmierne talentovaný.

Prvá trieda sa vracia do začiatku 60. rokov, keď bol Professor X ešte mladým, no už rozvážnym Charlesom Xavierom a Magneto už naštvaným, ale priateľstvu otvoreným Erikom Lansherrom. Ich vzácne rešpektovaný vzťah lemuje sériu X-Menov od prvého dielu, preto je nesmierna šanca na dosah – spracovať ich roky priateľstva, keď bojovali za spoločný cieľ, našli prvých mutantov a uchýlili ich do školy pre nadaných a dokonca riešili aj kubánsku krízu v roku 1962. A rozišli sa.

Pokiaľ aspoň trochu milujete svet X-Menov, viac nepotrebujete na začiatok vedieť. Dej bohato rozpráva o minulosti

dvoch priateľov, ale zároveň venuje veľký priestor aj iným známym – najmä Mystique či Beast majú starostlivo prerozprávané a skvelo podané pozadia existencie. Vaughn sa nebojí ambiciózne ubrať z akcie v prospech vysvetľovania, vzájomných dialógov, spoznávania. Opäť je na plátne vidieť dilemu, aké je ťažké byť mutantom a trvá dlhšie ako minútu – a nemusí hneď skončiť slepo nalepenou akciou. Vaughn používa zvláštnu kombináciu: neustále napätie aj v neakčných scénach, keď sa odohráva dej, dialógy, spomienky, či dávajú dokopy nové postavy. Na komikse nie je nič krajšie ako odhaľovať pôvod jednotlivých postáv – a Prvá trieda to zvláda. Dokonca sa nebojím napísať, že rovnako dobre ako Singer kedysi.

Samozrejme, filmom sa vinie aj akčná línia, kde Sebastian Shaw chce vyvolať tretiu svetovú. Jej spracovanie je na pomery X-Menov tradičné: akcie nie je príliš veľa, veľa vyzradili trailery. Ale keď sa začne odohrávať niečo trikové či treskúce, funguje to, a veľká časť je podaná v retroštýle. Dianie v 60. rokoch využívajú autori nielen na štylizáciu a kostýmy hrdinov, ale aj na vykreslenie protivníka i jeho metódy. Druhá polovica pripomína štruktúrou skôr prvé bondovky. Iste, film je plný rôznych trikov na potrebné vykreslenie vlastnosti mutantov. A je neuveriteľné sledovať, čo všetko Vaughn dokáže zobraziť za 120 miliónov dolárov (porovnajte si s X3, kde Rattner minul nehoráznych 260!). Pochvaľovať si musíte i vyhradený priestor – Prvá trieda je po X2 len druhý film v sérii, ktorý trvá viac ako dve hodiny. A každá zo 132 minút je využitá naplno.

Finálne hodnotenie utvrdzujú herecké výkony. Prvých 15-20 minút si budete musieť zvykať, že páni Stewart a McKellen boli nahradení, no James McAvoy i Michael Fassbender majú v sebe niečo zo známych postáv a v kombinácii s mladíckou nerozvážnosťou, či ďalšími vlastnosťami sa postupne začínajú zhodovať a nadobudnete presvedčenie o správnej voľbe. Do tretice tu výborne hrá Jennifer Lawrence ako Mystique. Dobre si ju naštudujte, hrá skoro ako vo Winter's Bone svoj silný štandard (a la oscarovo nominovaný výkon). No skvelo obsadená je každá postava mutanta.

Prvá trieda vás nielen udržuje v strehu, pôsobí ako výborný a opäť raz inak podaný komiks s top vykreslenými postavami. Skvelá deviatka. No vďaka pozicioningu prequelu má jeden neskutočný triumf. Odpovedá na množstvo otázok prerodu Erica, pomrkáva na rôzne veci, čo sa majú stať. Ale najmä až tragickým spôsobom smeruje k finále, ktorým je moment rozkmotrenia Charlesa a Erica. Dramatické sledovanie záveru je splnenie sna každého fanúšika či znalca prvých dvoch dielov. A je rovnako intenzívne ako finálna štvrťhodinka zo Star Wars: Episode III a nádherne nadväzuje na ďalšie udalosti vo svojom svete.

Absolútne perfektné! Po ôsmich rokoch sú plnohodnotní X-Meni späť. Škoda, že Vaughn tú trojku nakoniec nerežíroval. Ale takto aspoň vrátil tejto sérii česť, ktorú si zaslúži.

Michal Korec



Film recenzia - USA 2011



DRIVE

10

Mám rád filmy, ktoré sa na nič nehrajú. Nemusia byť originálne, stačí, že sú niečím zaujímavé. A niekedy sú tieto filmy dokonca nakrútené prakticky bezchybne, nie iba s rutinou; sú vyrozprávané čisto, sú príbehové a pritom nie stereotypné.

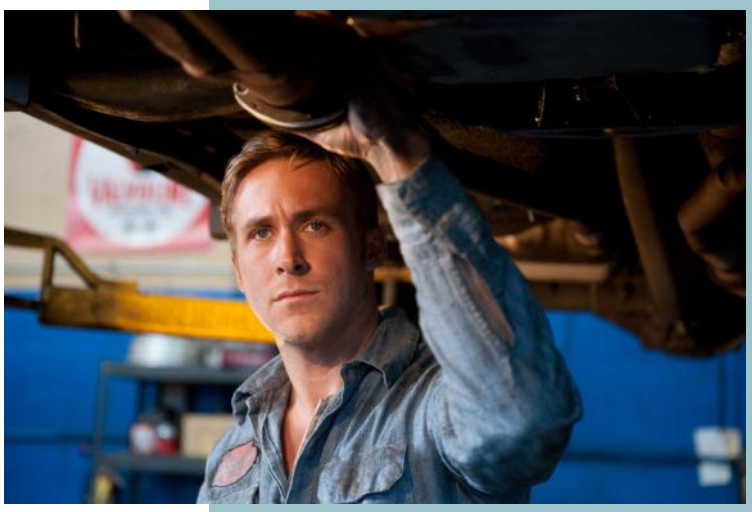
Drive je žánrový film – a na nič sa nehrá. Neprichádza s výpoveďami o svete, či človeku a nesnaží sa ani redefinovať žáner, alebo sa hrať s odkazmi na predchádzajúce filmy. Ponúka „iba“ jazdu od začiatku do konca. Tu si ale treba dávať pozor: tak, ako akcia neznamená vždy spektakulárnosť, ani jazda nemusí byť zbesilá. Je však sústavná. Áno, táto jazda nestojí na rýchlosti, podstatný je štýl.

Štýl filmu možno opísať ako sčasti neo-noirový, sčasti retro, no predovšetkým ako na hranici s gýčom. Od úvodných ružových titulkov, až po záverečnú pieseň s refrénom: „A real human being / And a real hero“ ide doslova všetko za týmto cieľom. Vidíme množstvo spomalených záberov: raz je to slnkom zaliaty obraz šťastných ľudí, inokedy kamenná tvár v detaile, ktorá z auta sleduje nočnú ulicu s pulzujúcimi neónmi. Farba je veľmi dôležitá – nie významovo, ale vo vy-

tváraní atmosféry. Zdôrazňuje sa najmä červená a žltá – či skôr zlatá. Prudké slnečné svetlo neustále vypaľuje obraz, či už sa scéna odohráva v exteriéri a časti obrazu sa strácajú, alebo sa odohráva v tmavom interiéri, kde svetlo preniká iba škárami a prudko osvetľuje niektoré jeho časti.

A do toho takmer neustála hudba plná syntetizátorov, ktorá scény často dynamizuje a dramatizuje. Napríklad prvá naháňačka stojí do veľkej miery na zvuku – na hudbe a hluku motora. Obraz nám totiž neukazuje rútiace sa autá, ale skôr tváre postáv. Samozrejme, neraz hudba scény pomáha „melodramatizovať“, ako v prípade, keď sú dvaja hlavní hrdinovia od seba odlúčení a my vidíme striedavo ich zamyslené pohľady do diaľky (ako inak, v spomalenom zábere) a počujeme spievať: „You keep me under your spell.“ Takéto momenty patria k žánru, je normálne vytvárať takéto situácie v príbehu a dávať hrdinom ľudskú tvár skrz dejové línie s osobným životom. N. W. Refn však melodrámu ťahá do krajnosti: v skutočnosti nejde o žiadnu psychologizáciu postáv, ide o štýl.

Aj napriek žánrovosti filmu, Drive nekopíruje schémy. Je pravda, že ich ani výrazne nenabúrava, no minimálne sa vďaka dramaturgii pohráva s očakávaniami. To sa niekoľkokrát udeje už na úrovni záberov, keď záber najprv pochopíme „zle“ a až zmenou pohľadu sa vyjasní (napr. na začiatku filmu jazdec odchádza z obchodu a pristaví sa pri pokazenom aute susedky). Na vyššej úrovni to znamená, že asi po 30 minútach čakáme úplne iný film, že to, čo bolo exponované, sa nemusí rozvíjať, že vzťah medzi hlavnými hrdinami nie je úplne bežný, že polonahé tanečnice v klube môžu počas bitky pokojne (až znudene) sedieť atď. Nehovoriac o tom, aké očakávania vyvoláva trailer a rôzne popisky k filmu. Dosť nepresné. Človek má až tendenciu myslieť si, že je to súčasťou Refnovej stratégie.



Tá je totiž precízna. Všetko vo filme do seba zapadá a vytvára jednoliaty celok. Sila Drive je v spôsobe, akým bol zrežírovaný, je v štýle, ktorý si Refn zvolil a od ktorého doslova ani na sekundu neustúpil. Sila Drive je v jazde, ktorú Refn vytvoril.

Tomáš Hudák



Film recenzia - USA 2011



Rango

9.0

Až do nedele som žil v domnienke, že Rango je 3D film. Niežeby na tom záležalo, skôr v smere nižšieho vstupného pre vás i vaše ratolesti.

Možno to je kreatívny zámer, aby sme sa už konečne prestali zapodievať formou a x rozmermi a konečne sústredili na obsah, ktorý nám film ponúka. A ten je v prípade Rangošpičkový!

Hovorí o chameleónovi, ktorý sa jedného dňa dostáva zo zóny komfortu svojho terária do reálnej púšte. Tam sa vydá do zapadnutého mestečka ako vystrihnutého z typického westernu, navyše s mexickými gringos. Všetkým vyrozpráva skvelé historky o tom, aký je chrabrý. Obyvatelia v núdzi (ohrozuje ich nedostatok vody i banditi) ho rýchlo vyhlásia za šerifa a dúfajú, že pomôže vyriešiť problémy. Lenže kde naberie chameleón z terária odvahu poradiť si na Divokom západe?

Rango prichádza v supersprávnom čase, lebo Coenovci a Skutočná guráž nám opäť raz ukázali, že westernový žáner žije. A on vlastne žije celé desaťročia, ale je fajn mať film, ktorý záujem oň ešte viac vzbudí. Aj to je úloha Rango – no vo väčšej miere si berie známu premisu dobrodruha v zapadákove a jeho šancu

zapadnúť, pomôcť či bojovať proti zlým pištoľníkom. Rango má navyše čaro postaviť celý western hore nohami a robiť si z neho neustále švandu.

Po príbehovej stránke možno na prvý pohľad neexceluje – ani v celistvosti, ani v inovatívnom podaní fingovaného dobrodruha (občas letmo pripomenie Život chrobáka). Je však neskutočnou sériou humorných epizód a núka tonu ideí totálne parodujúcu Divoký západ a všetko príbuzné, aj celú bandu Mexika, farmárov, indiánov a iných skupín tejto kultúry a jej zvykov. Deti zaujme už Rango a jeho vtipná animácia či pár kamošov – ale na dospelých je cielený zvyšok (70% gagov), ktorý funguje ako paródia vo svojej originálnej forme i obsahu.

Hoci samotná výsledná projekcia je 2D, animácia je na špičkovej úrovni vrátane každého tieňa, vody, povrchu objektov, odrazu a iných drobností (spomíname na rovnako špičkovú prácu pri Legende a strážcoch). Je tu očividne odvedený kus piplavej roboty, film skvelo vyzerá na opakované razy v kine. A potom je tu zase raz Hans Zimmer s neskutočne energickým soundtrackom, ktorý mieša všetky možné štýly. Jasné, ostalo mu pár akordov zo Sherlocka Holmesa a rád pripraví variáciu na Ennia Morriconeho. Ale popritom vymýšľa neustále ďalšie a ďalšie originálne témy, mexické, etnické a do toho korunuje jednu scénu mixom akčnej hudby, Wagnera a Straussovho valčíka!

Gore Verbinski je očividne výborný režisér, keď nie je zaťažený nejakou sériou ako pri Pirátoch z Karibiku. Každý jeho prvý počin (Hon na myš, Mexičan, Pán rosnička) je top vo svojom žánri a to isté platí pre Rango. S ľahkosťou mieša paródiu nielen na Divoký západ, stihne spomínať na x westernov, mať vtipného hrdinu, dosť akcie, dokonca trošku romantiky a najmä sofistikovaný humor. Ocenia ho skôr diváci od 12-15 rokov vyššie, mladším občas pointa frkov unikne.

V tomto smere je potom ťažké konkurovať naším dabingom, pretože Johnny Depp, Isla Fisher a celá banda sa pri točení klasicky venovali improvizácii, ktorá sa napodobniť nedá. Najmä tým, že my ťažko nadabujeme ochlastaného Mexičana, zachrípnutého Indiána či streleného Deppa. Ale to nech vás od návštevy kina neodrádza – ak čo len trošku milujete animáky, western či žánrové pocty a paródie, utekajte do sály. Toto bude aj na konci roka jeden špičkový kúsok.

Michal Korec





Film recenzia - USA 2011



Rýchlo a Zbesilo 5

8.0

Séria Rýchlo a zbesilo má za sebou kvalitatívnu krivku ako húsenková dráha. Začala tak výborne, že po jednotke mohol nasledovať iba rýchly pád. A ešte nižšie sa séria dostala, keď sa rozhodla vymeniť amerických tunerov za ázijských fičúrikov. Potom síce prišiel štvrtý diel so starými známymi, ale ani nad nimi som sa nedokázal zľutovať. Bola to nuda. No tá končí. Päťka v sérii je už výborná.

Množstvo zločinov, ktoré má na krku Dom Toretto a fakt, že sa s ním nadobro spolčil aj bývalý poliš Brian, ktorý mu pomohol naposledy k úteku, svedčia o tom, že po rokoch rivality sa dali majstri jazdy dohromady, ale zároveň sú v centre pozornosti nejedného agenta. Takže sa rozhodnú ufujazdiť do Ria, kde by mohli urobiť poriadny záťah za 100 miliónov dolárov. Dajú dokopy celú partiu s hláškujúcimi machrami z dvojky (alias Ludacris a Tyrese Gibson opäť v akcii). Akurát proti nim bude stáť jeden juhoamerický drogový boss (čo by nebolo nič nové) a federálny agent s drsnou štruktúrou a vizážou a la The Rock (to je už vzhľadom na jeho úpenlivé sledovanie cieľov horšie)...

Akčná séria Rýchlo a zbesilo sa prehupla do druhej dekády a jej piaty diel obsahuje nejeden paradox. Po prvé a určite najdôležitejšie poznanie je pri obsadení režiséra. Je až neskutočné, že Justin Lin to so sériou ťahá už päť rokov – pritom trojka a štvorka ponúkli neinšpiratívnu akciu a pri päťke ide na plné pecky, akoby prišiel zo seminára Michaela Baya. Možno je to aj rozpočtom (dostal 125 miliónov, zatiaľ čo minule 85 a 75), ale určite to bude predovšetkým zmenou štýlu. Prvý diel mal atmosféru, mal veľa nových prvkov (preteky na jednu míľu, jasná trefa do čierneho) a pamätihodné akcie. Ďalšie tri časti sa obmedzili na pozérske opakovanie nitroefektov, obnažených stehien a znížili vekovú latku. No päťka je opäť prvá akčná záležitosť, kde na svaloch záleží a akčný hrdina nie je žiadny nástročný chlapčúrik!

Vin Diesel je sympatický ako v jednotke a po hlášku nejde ďaleko, Paul Walker sa stále nadrapuje, no do počtu sedí a potom je tu najlepšia akvizícia celej série – The Rock! A netreba sa báť, že by neprišiel aj poriadny súboj na férovku medzi dvomi korbami.

Justin Lin totiž pumpuje akciu neustále a celkom variabilne. Od úvodnej akčnej scény cez množstvo naháňačiek, streľbu v uliciach či spomínané buchnáty. Toto je podstatný rozdiel: exotické Rio má top výpravu a niekoľko skutočne špičkových scén – na čele je samozrejme skvelá akcia s trezorom. Akoby sa nám objavil závan poctivých spotených akčných filmov z 90. rokov, keď ešte bullet-time nebol ešte všetkým. Digitálnych trikov ubudlo, tuning už nehrá hlavnú rolu, ale akčné scény majú správnu dĺžku a najmä dokážu gradovať (problém typu málo napínavé tunelové preteky zo štvorky, je našťastie fuč). Priaznivci série môžu reptať, že nitro a detaily na kvapalinu tu musia byť – ale akoby aj Lin pochopil, že práve tie ho už brzdili v rozlete, a preto si povedal, že radšej staví na akčných hrdinov a ich fazónu.

A vracajú sa všetci v plnej poľnej. Štvrtý diel sa nám snažil vrátiť Dominika, ale bolo to málo. Preto Lin povolal tváre z každej časti v štýle Dannyho jedenástky a prekvapivo si každý nájde svoj priestor. Dokonca mi neskutočne idú po vôli aj Ludacris s Tyresom, ktorí vhodne dopĺňajú hlavnú dvojku plus fešandy v závese. Aj scenár prešaltoval kvôli toľkému počtu zúčastnených na inú nôtu – viac sa dumá, plánuje. Nie príliš, ale pri veľkorysej 130-minútovke musí byť priestor aj na pauzy. Tie však vyplnia aj typicky prázdne dialógy o tom, čo chcú hrdinovia ďalej robiť, či na to majú a pod. Vývoj postáv je síce fajn, ale tliachanie naprázdno scenáristom nevyšlo. Ešteže sa hneď dajú prebiť dobrými hláškami.

Na špičkovú akciu pripadá pár prázdnych dialógov, ktoré vás môžu zastaviť aj v hodnotiacom rozlete a poviete si, že bez nich by to mohlo byť ešte lepšie. A občas sa kamera zabudne v nie úplne vhodných momentoch, takže z akcie nemáte stopercentný zážitok (platí pre streľbu a boj päsťami, naháňačky si Lin postrážil). Sú to "drobnosti", tie by však mohli vyšvihnúť päťku k ešte lepšiemu zážitku (možno aj máličko menšia stopáž – ale tá mi osobne skôr imponuje). Každopádne, (druhý) najlepší diel série.



Film recenzia - USA 2011



Kapitán Amerika

8.0

Čo majú spoločné Thor a Captain America? Rýdzo priemerné trailery, z ktorých sa vykľuli dobré komiksové adaptácie. To, čo ste mohli milovať u Thora (dramatickosť a veľké dialógy), neukáže určite odľahčený Kapitán. Na druhej strane si necháva vlastnú tvár a maximálne sa snaží ťažiť z titulu Prvý Avenger a časového rámca, kam patrí. Pripravte sa na poctivý letný hit!

Počas druhej svetovej vojny pracovali americkí vedci na rôznych projektoch. A jeden z nich mal za úlohu vytvoriť supervojaka so správne patriotickým menom Captain America. Nik nemohol tušiť, ako sa do výberu dostal obyčajný chlapec odvedľa Steve Rogers. Ale podarilo sa, a hoci na vojenskom výcviku nebol práve najväčší tvrďák, do žíl vstrekli sérum na posilnenie práve jemu. Ísť do boja je otázkou času, pretože druhá svetová zúri naplno a pletie sa tu organizácia Hydra, čo má na čele jedného skutočne diabolského veliteľa menom Red Skull...

Je to moderné, je retro, spája to dva štýly a na dve hodiny vás to fantastický zabaví. Captain America má potenciál – ale priznám sa, že som ho od detstva nečítal a trailerom som moc neveril. Bola to chyba, pretože na plátne sa odohrá je-

den z najklasickejších letných blockbustrov, ktorého atribúty sú výborne zmiešané. Dokonca sa tu rysuje jeden paradox: sám Kapitán veľa schopností ani nemá (je silnejší a má efektívny štít), môžete si ho zmýliť s hocijakým iným akčným hrdinom.

Osobne tipujem, že takto sa rozhodol pristúpiť k adaptácii aj skúsený Joe Johnston (má za sebou napríklad nepodarený Jurský park 3 či nepodareného Vlkolaka). Zručne nakrútiť akčný film o hrdinovi, ktorý bojuje na fronte i mimo so zlovestnou organizáciou. Samotná éra mu však ponúkla veľa príležitostí a tie nechcel prepásť. Zahraničné recenzie neklamú, že spolovice sa Captain America tvári ako Indiana Jones či svižné retro. Doba i kus zápletky rovno predurčuje na také hriešne porovnania – a čert to ber, no väčšinu času to funguje. Sú tu tradičné akčné scény, ktoré majú však patrične vtipný náboj, aj tú vlnu nadsádzky dobre využívajú – napríklad pri Hydra organizácii a jej plánoch. Funguje to! A ešte ostane v celej stopáži aj priestor na peknú malú romancu.

Letný blockbuster má dva poctivé parametre: akciu i humor. Captain America má oboje a snaží sa ich dávkovať. Drobné frky od začiatku servírujú šikovne napísané vedľajšie postavy s výborným castingom. Máme absolútne stávky na istotu – Tommy Lee Jones ako dudravý generál Philips, Hugo Weaving ako ďalší záporák (Red Skull), aj Stanley Tucci kombinujuci vedeckú a otcovskú figúru. A nebojte sa Chrisa Evansa, z Fantastickej štvorky už vyrástol... A keď príde posledná štyridsaťminútovka, kde je naloženej najviac akcie, budete ho už asi ako Kapitána milovať.

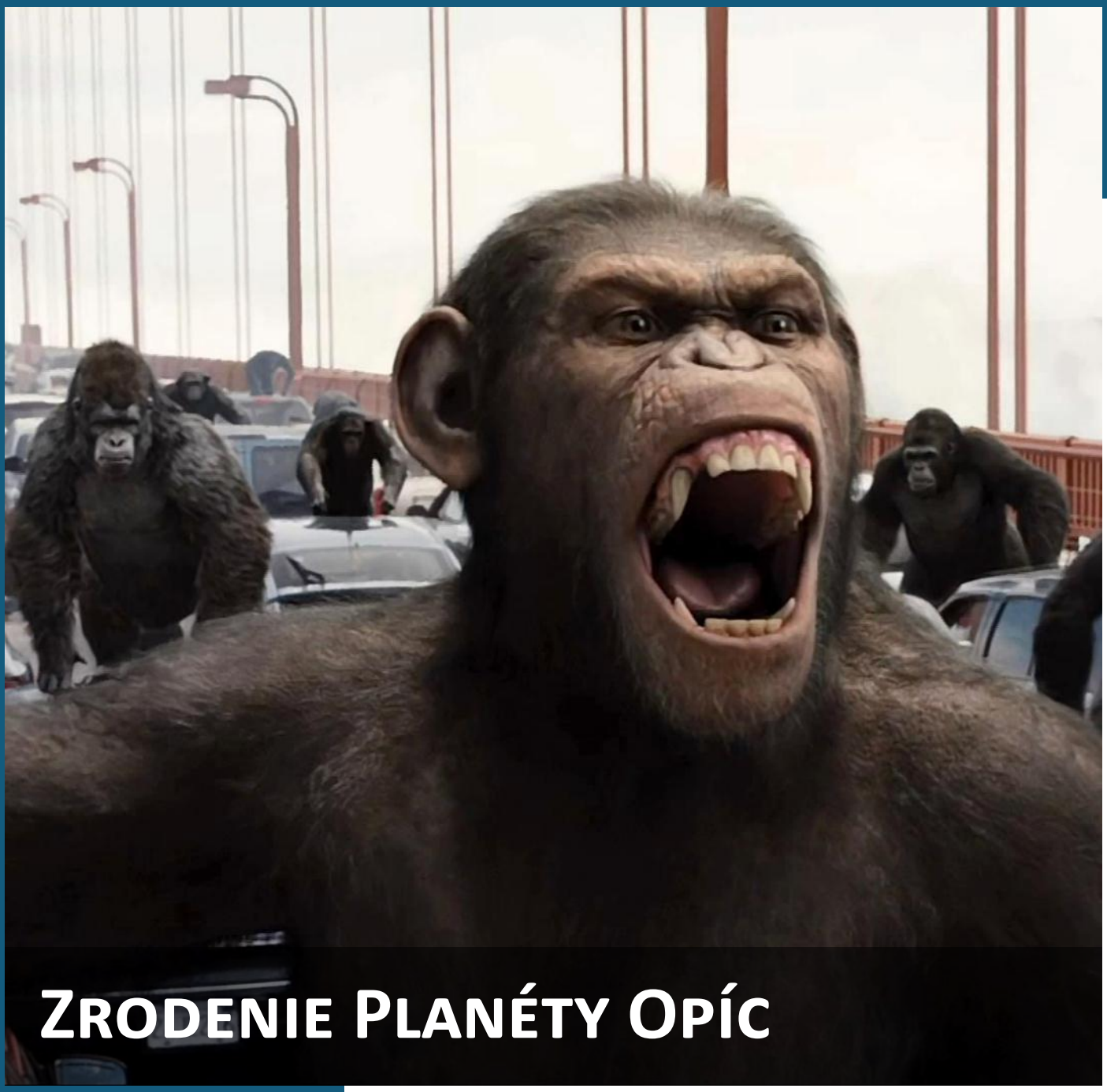
Našinec by až zabudol, že Captain America sa odohráva v komiksovom svete Avengers. A práve ten svet pridáva bodík navyše, pretože obsahuje viaceré odkazy na iné diela. Máme tu napríklad Howarda Starka (výborný Dominic Cooper) a iné pomrkávania na diváka. A na konci malý kúsok traileru, keďže v máji už príde celá zostava od Marvelu na plátno. Akurát dabing kradne typické čaro pôvodných hlasov a pri toľkej zostave budete ľutovať. 3D zažiari občas – vďaka štítu...

Michal Korec





Film recenzia - USA 2011



Zrodenie Planéty Opíc

8.0

Opičí diktátor Caesar zviera v rukách miniatúru Sochy slobody. Posádka vesmírnej lode Icarus sa záhadne stráca vo vesmíre a pozorní diváci už vedia, kde sa ocitne. Na Zemi sa medzitým rozpútava revolúcia, ktorá pred vyše štyridsiatimi rokmi donútila na kolená Charltona Hestona. A filmoví producenti si mädlia ruky, že úspešne vzkriesili ďalšiu obchodnú značku. Tvorcovia najnovšieho prequelu sa naopak od smiešneho remaku (2001, réžia Tim Burton) rozhodli investovať do digitálnej animácie, vďaka ktorej šimpanzy dokonale zatienili svojich ľudských hereckých kolegov.

V laboratóriách San Francisca sa rodí nové sérum na liečbu Alzheimerovej choroby. Opice, na ktorých sa zlúčenina testuje, sa náhle stávajú inteligentnejšími. Vedec Will zachráni mláďa pokusnej samice, v ktorého génovom kóde sa zachovali stopy lieku. Dostane mnohoznačné meno Caesar a prirodzene sa adaptuje do ľudskej rodiny spolu s Willom, jeho otcom a priateľkou. Po súdnom rozhodnutí, ktoré uvrhne Caesara do zajatia spoznáva šimpanzích príbuzných, ktorí jeho inakosť netolerujú. Odvrhnutý na periférii medzi ľuďmi a opicami, plánuje pomstu, ktorá ho oslobodí. Zvieracia

vzbura však nie je jediným nebezpečenstvom hroziacim ľudskej civilizácii.

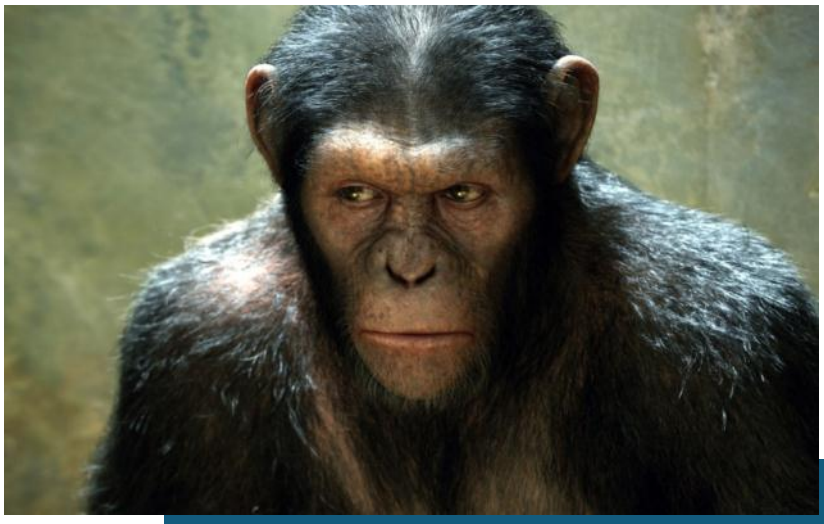
Koncepcia Zrodenia je zaujímavá hlavne z hľadiska, že jej záver pozná každý znalec filmovej klasiky. Námet filmu, ktorý sa snaží odpovedať na otázku: "Prečo sa opice stanú dominantným druhom na našej planéte?" je síce jednoduchý a predvídateľný, ale vyvažuje ho geniálne prevedená formálna stránka filmu. Tam, kde zlyhávajú ľudské dialógy okorenené o príbehové klišé Hollywoodu, kraľujú scény bez slova, kde opičie postavy komunikujú pohľadmi a mimikou. Takmer neznámemu režisérovi Rupertovi Wyattovi (na konte má iba kriminálny triler The Escapist) patrí zásluha za to, že strety medzi zjednodušenými ľudskými postavami a opicami naberajú často až mrazivú hĺbku.

Spolu s kamerou, obdivuhodnými efektmi a agresívnou hudbou sa spolupodieľa tiež na ukážkovo vygradovaných akčných scénach. Tempo filmu nastaví už úvodná naháňačka v džungli. Napriek zbytočným odbočkám, akými sú povinná americká romantika, alebo strety s materialistickým šéfom, sa dynamika stupňuje až do efektného finále na Golden Gate Bridge. Najväčšou brzdou filmu sú ale ľudské postavy a ich herecký predstavitelia. Na plagáte síce svieti meno Jamesa Franca, ale hereckou hviezdou je tu jednoznačne Caesar a jeho herecký predobraz, Andy Serkis. Možno to predsalen bol Wyattov zámer, aby opice pôsobili ľudskejšie než porcelánová Freido Pinto alebo bezdôvodne zákerný Tom Felton, ktorý akoby zreprízoval úlohu Draca Malfoya z Harryho Pottera.

Podobne ako pôvodná filmová séria, aj Zrodenie sa pohráva hlavne s myšlienkami ľudskej nadradenosti, netolerantnosti a strachu z inakosti. Okrem nich ponúka aj otázky vedeckej morálky a bezohľadnosti k prírode, čo len dokazuje, že aj drahé veľkofilmy by mali mať intelektuálnu rovinu (druhý plán), aby neupadli do zabudnutia.

Osobne si myslím, že keby Zrodenie sledovalo osudy len opičích hrdinov, mohlo byť oveľa uveriteľnejšie, pohlcujúcejšie, filmársky inovatívnejšie a zaslúžilo by si plné hodnotenie. Aj vo svojej súčasnej verzii však ide o jedno z najväčších komerčných prekvapení a kvalitatívne slušne obstojí v konkurencii nielen tohtoročných kinohitov. Záver filmu, celkom očakávateľne, by mal otvoriť novú filmovú sériu.

Marek Hudec





Film recenzia - USA 2011



Mission Impossible: Ghost Protocol

8.0

Keď sa pozeráte s odstupom na štyri filmy Misson: Impossible za ostatných 15 rokov, nemôže vám nenapadnúť, že je to jedna z najrozmanitejších sérií. Legendárny remake, jednotka so scénou parodovanou dodnes. Strieda ju mierne sklamanie z dvojky, mal ju ovládať krvavý remeselník z Hongkongu, no rating ho zrazil kreatívne nadol. A geniálny J.J.A. vlial sérii novú krv v poctivej zmesi akcie, potu a osudových momentov trojky. Kam ísť ďalej? Recept pozná nadaný režisér Brad Bird, ktorý konečne dal zbohom animákom a dal sa naverbovať na akciu s Tomom...

Scenár sa vydáva na typickú krajnú hranicu – hrozbu vyhynutia elitných predstaviteľov. To išiel Ethan Hunt do Moskvy a zrazu niekto vykonal bombový útok na Kremeľ. Agentúra IMF má problém, lebo počas útoku mala ľudí priamo v teréne, tak prichádza radikálne riešenie: americký prezident IMF suspenduje a vydáva na nich rovno povolenie strieľať. Blbá situácia, v ktorej sa Ethan Hunt a malý tím snažia ísť aj po skutočnom páchateľovi a očistiť svoje meno.

Štvrtá misia ukazuje sériu vo výbornej forme. Akoby jej malá pauza pomohla a

nový režisér ju vybičoval na miestami nevídané vrcholy – a nehovorím len o dubajskej veži. Občas je cítiť, ako sa tvorcovia snažili príliš nešpekulovať a išli na istotu: IMF sa musí dostať do problémov, aby ste sa začali o Ethana Hunta starať viac. Ide o krk, a hoci zrada a teroristi sú klasickým elementom, scenár je väčšinu času svieži a ponúka pochopiteľné momenty. Občas hrá na retro strunu, avšak nechýba kopa moderných vychytávok, či už filmárskeho alebo technologického razenia. Je vidieť snahu o aktualizáciu sériu do modernej sféry, ale postupy zrady, pátrania a akcie sú priam známe.

Odpoveď na kľúčovú otázku, ako režíruje Brad Bird hraný hollywoodsky trhák, je náročná. Na jednej strane je výborný a jeho zmysel pre akciu je parádny. Zároveň však v pozadí cítiť, že sa musel buď krotiť alebo robiť kompromisy. Ghost Protocol nemá vlastnú tvár a je to diel, ktorý ma najbližšie k bondovke. Ako akčné remeslo funguje: strieda solídny dej a množstvo variabilných akčných scén: je tu naháňačka, prestrelka, skákačka, výstup na mrakodrap, útek z väzenia či pomaly povinný prvok infiltrácie na nebezpečné miesta. Bird má talent na akčné scény a pochopil základnú premisu: nemať iba samoúčelnú, ale skutočne napínavú akciu (občas prekoná momenty tretej časti série) a drží zbesilé tempo, kedy sa núka aj využitie napätia a strachu o hrdinov. Nie je to síce na hrane existencie ako v závere trojky, ale adrenalínu je aspoň v štyroch scénach plno!

Mnohé druhy akcie a konštantné napätie vyústilo do celkom dlhého, a bohatého dielu. Napríklad dvojka Johna Woo bola dosť jednoduchá a chýbal jej lepší strih. Štvorka je o 15 minút dlhšia, ale plynie rýchlejšie a je škoda, že tempo vrcholí zhruba na 100. minúte a posledná polhodina stratí aj pekný kus dynamiky. Film paradoxne graduje v tretej štvrtine.

No séria ukazuje, že hrdina je konštantný, a silnejší ako jeho hlavný predstaviteľ. Jasné, Tom Cruise sa náramne hodí, ale viac vás poteší dobrý casting v ďalších rolách: či už u britskej posily Simona Pegga či krásnej Pauly Patton. A potom je tu bystrá hlava Jeremy Renner...

Je preto škoda, že pri takto zručne natočenej misii si Brad Bird nepostrážil dva momenty akčného dobrodružstvá: prepracovanie zloducha (relatívne krátko) a lepšie finále alebo preskupenie scén, lebo koniec nedosahuje kvality dovtedajšieho diania. Je to skôr malá výčitka, pretože ako celok sa Mission Impossible drží vysoko. Dostať 133 minút akcie, ktorá je takmer na úrovni prvého dielu, vidieť viac ako tri akčné scény v jednom filme a nenudiť sa ani v jednej, to sa dnes nestáva často

Michal Korec





Film recenzia - USA 2011



Transformers 3

7.0

Michael Bay si za ostatné štyri roky na seba naložil obrovskú zodpovednosť: vygenerovať na hračkách tak 2,5 miliardy dolárov. No keď parádny film pre chlap(c)ov vystriedal skôr nesúdržný popcorn s megascénami, no nulovým vyznením, fanúšikovia spozorneli. No Bay sa nezastavil, ba čo viac, do trojky vnáša prísľub poučenia i nové elementy: viac temnoty, Rosie, 3D.

Ako naznačil nejeden trailer, na odvrátenej strane mesiaca počas vesmírnej misie Apollo 11, ľudia objavili niečo, o čom sa desiatky rokov nehovorilo. Ale táto misia na tajňáša sa začína obracať proti nim v momente, keď hrozí nový plán Decepticonov na ovládnutie Zeme a Autoboti zákonite nedokážu potlačiť hnev, lebo ich ľudstvo raz oklamalo. A teraz ho majú ochrániť? Je to tak a svoj part v záchrane zohrá aj Sam Witwicky, aj keď toho spočiatku viac zaujíma nový džob i slečna...

Ruku na srdce, dáva tretí diel po menej vydarenej dvojke zmysel? A splnili Bay so Spielbergom sľuby o celistvom zážitku? Nemajú to ľahké v gigantickej stopáži 154 minút, ale po vzore trojky Pirátov či Spideyho hrabli hlboko do mytológie a povolali do boja neskutočné množstvo

robotov. Dovolím si povedať, že námet je podstatne lepší, hoci sviežosti jednotky sa azda nepriblíži nič. A v porovnaní s dvojkou ostáva nevyrovnanosť tempa – určená však rozdelením na dve polovice.

Prvá má takmer 90 minút a od úvodnej vysvetľujúcej sekvencie sa musí predrať množstvom scén neakčného charakteru, kde na scénu prídu miniroboti, rodičia, nová baba, kopa vedľajších postáv. Táto ľudská sekvencia (v stopáži malého filmu) ukazuje, že charaktery sú už obnosené či málo zaujímavé. Platí to pre Sama (zmena z tínendžera na dospeláka moc nevyšla), tajných agentov či rodičov. Najviac kritiky patrí Rosie Huntington-Whiteley; jej obsadenie je top katastrofa a niekto z castingu sa musel zblázniť. Napísať, že nevie hrať, je ospravedlnenie. Uviesť, že je sympatická, je blbosť. Presvedčiť, že má šmrnc... nedokáže ani mňa (a to milujem blondínky). Ešteže sa medzi ich prázdne osudy mihne pár robotov, kus humoru a hocičo mimozemské. Vďaka tomu sa vám podarí nezaspať a dočkať neskutočnej megasekvencie, ktorá ukazuje Hollywoodu, ako má vyzerať akčné finále letného blockbustru.

Pravda, osobne mám problém, že T3 k nemu slabo gradujú, ale exekúcia invázie na Chicago a kombinácia bojov ľudských a neskôr výlučne robotov ide Bayovi skrátka výborne. Hoci občas sám zapochybuje, aby nezopakoval akčnú nudu z dvojky a vypomôže si stávkou na istotu v podobe reprízy akcie z jednotky. Scéna na diaľnici, dlhý boj v centre mesta a spomienky sú hneď silné. Ale noví roboti vám ich rýchlo z hlavy vyženú a keď zapoja do akcie trošku humoru (najmä Bumblebee sa snaží zabávať, aj keď hlášky nemá), dostanete vytúžené letné „maso“. Pravda, príchod 3D nutne upokojil Baya z frenetického strihu a primäl ho nasadiť veľké celky. A tu sa plnia ostávajúce malé veľké sny akčného fanúšika, pretože jednotka mala občas akciu neprehľadnú, tmavú – no tu si Autoboti a Decepticoni dávajú do držky za denného svetla, bez kadencie najnovšieho videoklipu, ale v celkom akceptovateľnom treťom rozmere. Pridáva pár dobrých efektov a zatiaľ je jeden z mála filmov, ktorý si 3D zaslúži.

Na Transformeroch však cítiť už vyčerpanosť. Z boja na Zemi i putovania vesmírom. Z Bayovej réžie (chudák, musel sa o rok poponáhľať), z Jablonského hudby, z LaBeoufoveho Sama i iných tvárí. Je dobojované, Bay si meno vylepšil, no latku žánru príliš neposunul. Asi niet kam – aj keď Paramount sa nás bude snažiť novým režiséром raz presvedčiť o opaku. Transformers 3 sú dobrý akčný film, a nie dychberúce zavŕšenie trilógie, ktorú sme si azda v roku 2007 tak strašne priali po výbornom úvode.

Michal Korec





Film recenzia - USA 2011



Thor

7.0

Máte radi Vikingov? Máte radi komiks? Dve áno vás automaticky vedú do kina na ďalší kúsok komiksovej skladačky zo štúdia Marvel.

Na otázku o čom je tento film existujú dve odpovede. Kým sa dostaneme k tej priamejšej a k deju, je dobré si pripomenúť širší rámec. Komiksová stajňa Marvel síce nedisponovala najväčšími komiksovými hviezdami ako jej konkurent DC Comics, napriek tomu sa dokázala veľmi razantne a zaujímavo etablovať aj vo svete pohyblivých obrázkov. Marvelu patrí množstvo svetovo populárnych postáv (Iron man), lokálnych hrdinov (Captain America) aj mien, ktoré nám nič nehovoria.

Jedeným z najväčších pokladov vydavateľstva je však projekt Avengers. Je to tímovka, teda spojenie viacerých hrdinov do jedného príbehu. Avengers sú nielen milovaní fanúšikmi, ale predovšetkým sedia na zlatej bani zisku. Dosť možné, že opakovaného zisku. Preto je Thor vlastne v prvom rade o Avengers. Skôr ako sa skupina superhrdinov vydá do boja o dolárovú priazeň sveta, treba zaručiť, aby diváci presne vedeli komu držia pal-

ce a čoho je schopný. Hulk a Iron man sú pripravení, v tejto chvíli sa čaká práve na asgardského boha s kladivom v ruke a na Kapitána Ameriku. Chlapík s neprerazi-teľným štítom príde do kín až v lete tohto roka, no Thor je už tu.

Viete ako to chodí s ukážkami na filmy. Často sú lepšie, ako film samotný. Toto je vzácna výnimka. Obavy o projekt lavírúci medzi komiksom, vikingskými legendami a súčasnosťou boli oprávnené a žiadna z ukážok ich nerozohnala. Výsledok je však veľmi príjemný a bez problémov pozerateľný.

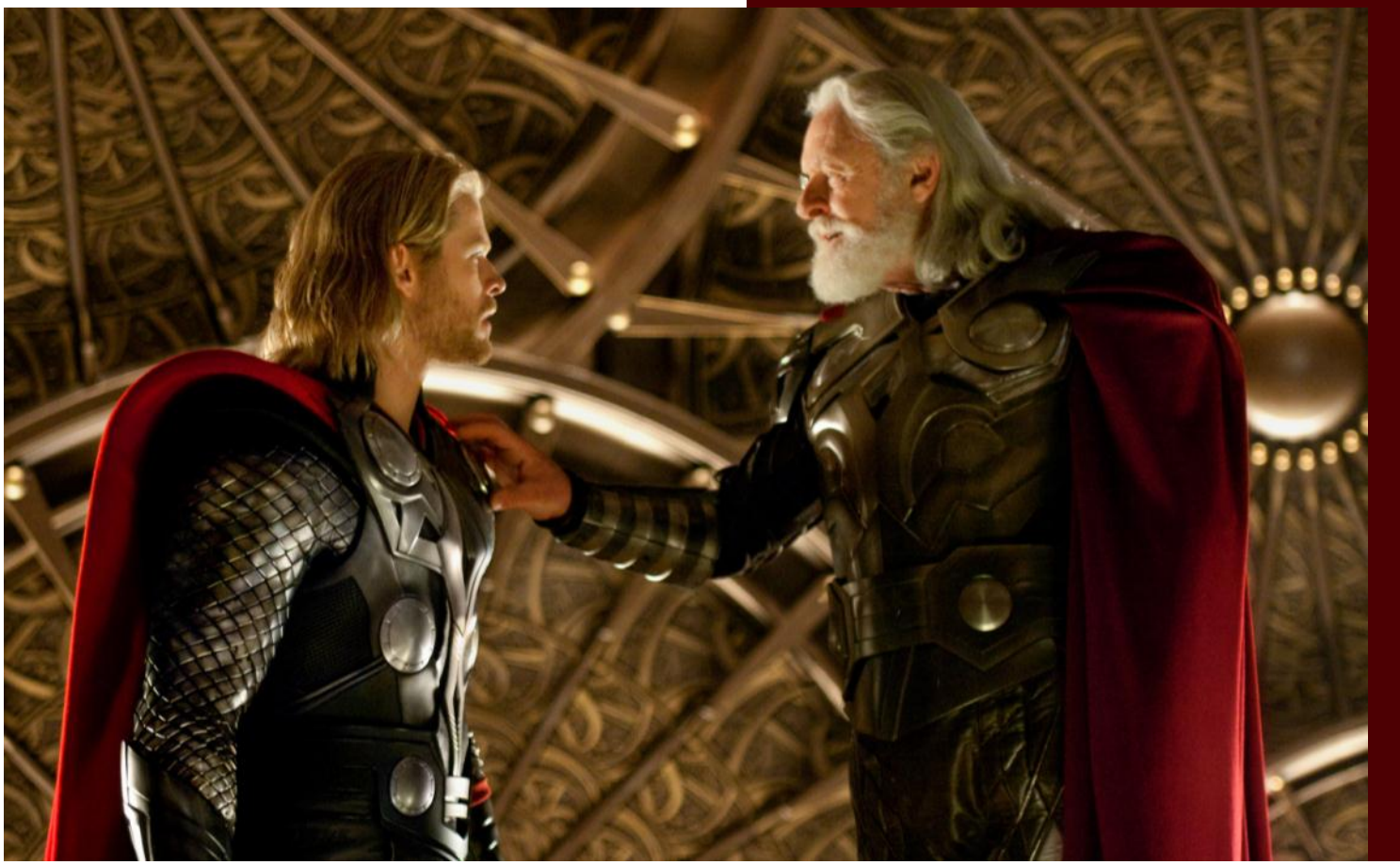
Jedným z rozhodujúcich momentov je fakt, že režisér Kenneth Branagh (väčšina ho asi pozná ako herca z Harryho Pottera alebo z Valkýry) umiestňuje prevažnú časť deja do fantaskného Asgardu – sídla vikingských bohov. Veľkolepé obrazy stavieb a bitiek tomuto žánru jednoducho svedčia a herci na čele s Anthony Hopkinsom a Chrisom Hemsworthom si všetko to hodovanie, burácanie a veľké gestá evidentne užívajú. Režisérova skúsenosť so shakespearovským divadlom a s vedením hercov pred divadelnými kulisami je tu cítiť pri každom dialógu, ktorý sa ľahko mohol zvrhnúť v prázdne táranie. Takto má však v sebe dostatok elegancie, aby ho človek zniesol bez svrbenia na jazyku.

Thor má vo svojej podstate veľmi jednoduchý a obyčajný príbeh. Príbeh o náprave a zrodení hrdinu v ktorom náš pozemský svet hrá iba druhé husle. Prvoradou je mágia Asgardu. Práve sem však smerujú aj niektoré výhrady. Podobnosť ničivého robota s Gortom (Deň keď sa Zem zastavila) je rušivá, a napriek nespornej fotogenickosti všetkých tých zamrznutých krajín a pompéznych palácov, je občas CGI trochu cítiť a pripomína (monumentálne) divadelné kulisy. Inu, dedičstvo Avatara. Jedno z mnohých. Divák si rýchlo zvykne na vyššiu kvalitu.

Našťastie celková kvalita filmu zostáva v príjemnej časti. Thor nie je súčasný a dospelý ako Nolanov Batman alebo Moorovi Strážcovia. Je to viac rozprávka. Ale pozerá sa na ňu prekvapivo dobre a napriek tomu, že v tímovke bude Thor so svojím kladivom behať po Zemi, ktorú si zamiloval, celkom rád by som sa ešte niekedy vybral do Asgardu. Vikingov mám totiž naozaj rád. Aj komiksy. Takže sa určite nasmerujem do kina aj nabudúce. A vy?

Vladimír Kurek





Film recenzia - USA 2011



Autá 2

7.0

Ktorý pixarovský animák na Kineme nezískal za ostatných 8 rokov na Kineme desiatkové hodnotenie? Sú to Cars z roka 2006, ktoré dodnes vnímam ako slabšieho zástupcu v porovnaní s inými magickými výletmi do sveta animákov, ľudských, robotích či rybacích duší. Nie o veľa, ale... A je paradox, že práve k Autám tvorí Pixar pokračovanie. Väčšie, akčnejšie, zábavnejšie, ako to u pokračovaní býva? Ani nie, časť mágie a prechod do iného žánru ostáva. Pixar si nerobí hanbu, len vyskúšal iba remeslo..

Kde sú časy zlepšovania charakterov v americkom zapadákove? Dávno preč – hrdinovia sa vydali na Grand Prix po celom svete, kde Blesk McQueen súperí o pozíciu najrýchlejšieho auta vôbec. Ale jeho kamoš Mater si popritom nájde aj inú fušku a svojím nezameniteľným čarom sa zapletie do špionážnej akcie. Spozná agenta Finna McMissilea i očarujúcu Holley Shiftwell a narazí na svoje možnosti – dať podporu Bleskovi v pretekoch alebo vydať sa na svoju vlastnú dráhu, keď už konečne opustil domov v prašnom kúte Ameriky? Či sa nebodaj pokúsi skombinovať obe možnosti?

Mágia prvých Áut spočívala v objavovaní umu Pixaru v napasovaní ľudských vlastnostní na rozličné vehikle. Dynamická akcia kombinovaná s dobrým priamočiarym humorom i malým poučením tvorili vítané atribúty. Lenže na nich sa už stavať nedá, preto musel John Lasseter zvoliť iný prístup, resp. dva. Ten prvý je jednoduchý, točí sa okolo pretekov Grand Prix a umožňuje Autám navštíviť rozličné časti sveta a ich lokálne špecifiká vrátane viacerých vedľajších hrdinov. Lenže obyčajné behanie po x pretekoch na viacerých kontinentoch nestačilo (svoje o tom vedia diváci krátkeho filmu Tokyo Mater, ktorý by ste rovnako nechceli pozerať 20 ráz dookola), preto sa Pixar vydal opäť do žánru bondovky. Tú si vyskúšal už pri Rodinke úžasných a tu ju akurát nahodil na korby štvorkolesových kamošov.

Tak sa vlastne dostávame k očakávanej alfe a omege nižších hodnotení Áut 2 – recyklácia nápadov nie je práve na programe dňa pri tvorbe animákov Pixaru, na kreatívnom stole sa spravidla tlačia nevídané nápady pretavené v nezabudnuteľné zážitky. Ale Cars sa už dávno stali viac ťahúňom merchandisingu ako zárukou výborného filmu, o čom svedčí vytratenie pôvodnej mágie hneď po záverečných titulkoch jednotky. Akoby samotní autori tušili, že tu sa viac z ich vlastného kúzla vyčarovať nedá.

To však neznamená, že v Pixare nevedia urobiť dobré pokračovanie. Akurát pôvodná myšlienka sa tentokrát nekoná a vidno kvalitatívny prepad ako pri Kung Fu Pande 2. Funkčnosť celku i dobrá forma je však pri Cars 2 zaručená vďaka viacerým elementom. Napríklad mierne kontroverzným krokom je väčšia angažovanosť Matera – už to nie je iba vedľajší kamoš z Kardanovej lehoty, ale plnohodnotne vykreslený charakter, na plátne trávi pomaly toľko času čo McQueen. Ich spoločné vykreslenie vedie pritom k mierne chudobnej, a stále fungujúcej myšlienke priateľstva, ktorú autori vštepia do mierne vyrasteného publika. Je fajn vidieť, že pri takej stávke na istotu a predovšetkým viac akcie i cestovanie po svete (v snahe zarobiť viac bubákov za hranicami USA – čo presne Cars 2 potrebujú), existuje aj priestor na emócie, aj keď je ich o dosť menej ako ste zvyknutí z iných pixarovských filmov.

Dva prvky však pretrvávajú väčšinu stopáže – a to sú adrenalínové akčné scény plné napätia a humor. Občas priamočiary až blbý ako je Mater sám, ale po toľkých video a krátkych predfilmoch si zaslúžil aj on svoj priestor a mnohí diváci ho môžu milovať ako ja. Na ostatné charaktery vyšlo veľa priestoru a málo času, takže treba sledovať pozorne, čo a kedy sa deje. Kombinácia pretekov a špionáže dáva aj veľkú šancu pre ukázanie kopy malých veľkých nápadov a instantných gagov, v Taliansku i Tokiu.

Mierne prepálená stopáž 112 minút nie je problematická z pohľadu formy, veď rovnako trval aj prvý diel. Ale trpí trošku pri obsahu, ktorý je podstatne nevyrovnanejší. Nie sú výnimočné poloprázdne sekvencie len tak na efekt v prvej polovici filmu – ani parádna finálna tridsaťminútovka na konci. No toto pobehovanie je len dôkaz, že Pixar po toľkých rokoch nejde na plný plyn. Škoda, pretože Toy Story 3 vlani ukázal, že pokračovania sa dajú robiť výborne aj v tejto dielni.

Michal Korec



Film recenzia - USA 2011



Sherlock Homes: Hra tieňov

7.0

"Napoleon zločinu," je prirovnanie, ktoré slávny detektív Sherlock Holmes použil na svojho úhlavného nepriateľa, Jamesa Moriartyho. Spisovateľ Doyle ho primárne vymyslel preto, aby sa mohol svojho literárneho hrdinu z únavy zbaviť a vrátiť sa tak k písaniu historických románov. Moriartyho do knižného sveta uviedol novelou "The Final Problem," ktorá čiastočne inšpirovala aj súčasný hollywoodsky sequel a predznamenáva tak trpké finále v švajčiarskom pohorí.

Rok 1891...

Smutný život akademického profesora si Moriarty kráti vymýšľaním diabolských plánov. Šampión boxu, autor knihy o dynamike asteroidu a matematický génius si do svojej vražednej rovnice tentoraz zarátal okrem iných oboch súrodencov Holmesových, Watsona, novú pani Watsonovú, vreckárku Irene Adler, cigánsku veštícu a britského generála na dôchodku. Jej výsledkom majú byť zničené medové týždne, napínavý šachový súboj a svetová vojna. Vo voľnom čase záhradničí, kŕmi holuby v parížskych záhradách, počúva Schuberta a keďže je milovník opery, užijeme si s ním niekoľko

záberov z Mozartovho Dona Giovanniho.

Hra, ktorú rozohral, vyzerá nasledovne:

Na prvý pohľad je pokračovanie dobrodružnej detektívky zábavné, výbušné s množstvom znamenite naaranžovaných dialógov, efektnej akcie s výborne gradujúcim dejom. Kritizovať sa nedá ani historický kontext konca 19. storočia zasahujúci do mnohých situácií.

Pán režisér Guy Ritchie nás bez sekundy nudy vedie od jednej vypointovanej scény k druhej v troch rôznych krajinách.

Pán Zimmer predviedol ďalší bubnujúci hudobný sprievod okorenený o rómsky folklór.

Keď sa ale pozriete trochu bližšie...

Kúsky skladačky do seba zapadajú s chirurgickou presnosťou a fungujú možno až príliš priamočiaro. Príbeh je zúčtovaním dvoch postáv, jeho vyvrcholením nie je vyriešenie zložitej hádanky, ale odpoveď na otázku: Kto vyhrá? Minimálne z pohľadu sympatií triumfuje dvojica Sherlock, Watson. Súhra ich hereckých predstaviteľov pôsobí rovnako idylicky ako po desiatkach rokov manželstva.

Je problém na strane nepochopeného Moriartyho?

Okolo zločinca-intelektuála sa nerozprestiera taká hustá hmla tajomna ako okolo zločinca-čarodejníka z minulej časti. Profesor nie je desivý, ani nepredvídateľný. Je to len taký džentlmen z vyššej spoločnosti, ktorý pôsobí ako znudený mafián. Prečo len tvorcovia vybrali z ponuky Gary Oldman, Sean Penn, Javier Bardem seriálového herca Jareda Harrisa (Mad men, Fringe) ako filmového antagonistu? Ide mimochodom o syna zosnulého predstaviteľa Dumbledora, Richarda Harrisa.

A majú všetky Holmesove dedukcie logiku, alebo sú len dávkované s takou dynamikou, že nad nimi divák nestíha premýšľať? Nie je občas Ritchieho akcia kopírovaním samej seba? Odpovede na tieto záhady musí divák nájsť sám...

Nech sa Arthur Conan Doyle chcel svojej najslávnejšej postavy zbaviť z akokoľvek nezmyselných pohnútok, nerátal s negatívnou odozvou publika. Podobne, ako ho po mnohých rokoch z finančnej núdze vzkriesil z mŕtvych, tak komerčné zámery prinútia Sherlocka vrátiť sa do kina treťou časťou. Vôbec by to nevadilo, keby scenáristi vymysleli náročnejší prípad.

Hra môže pokračovať...

Marek Hudec







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.



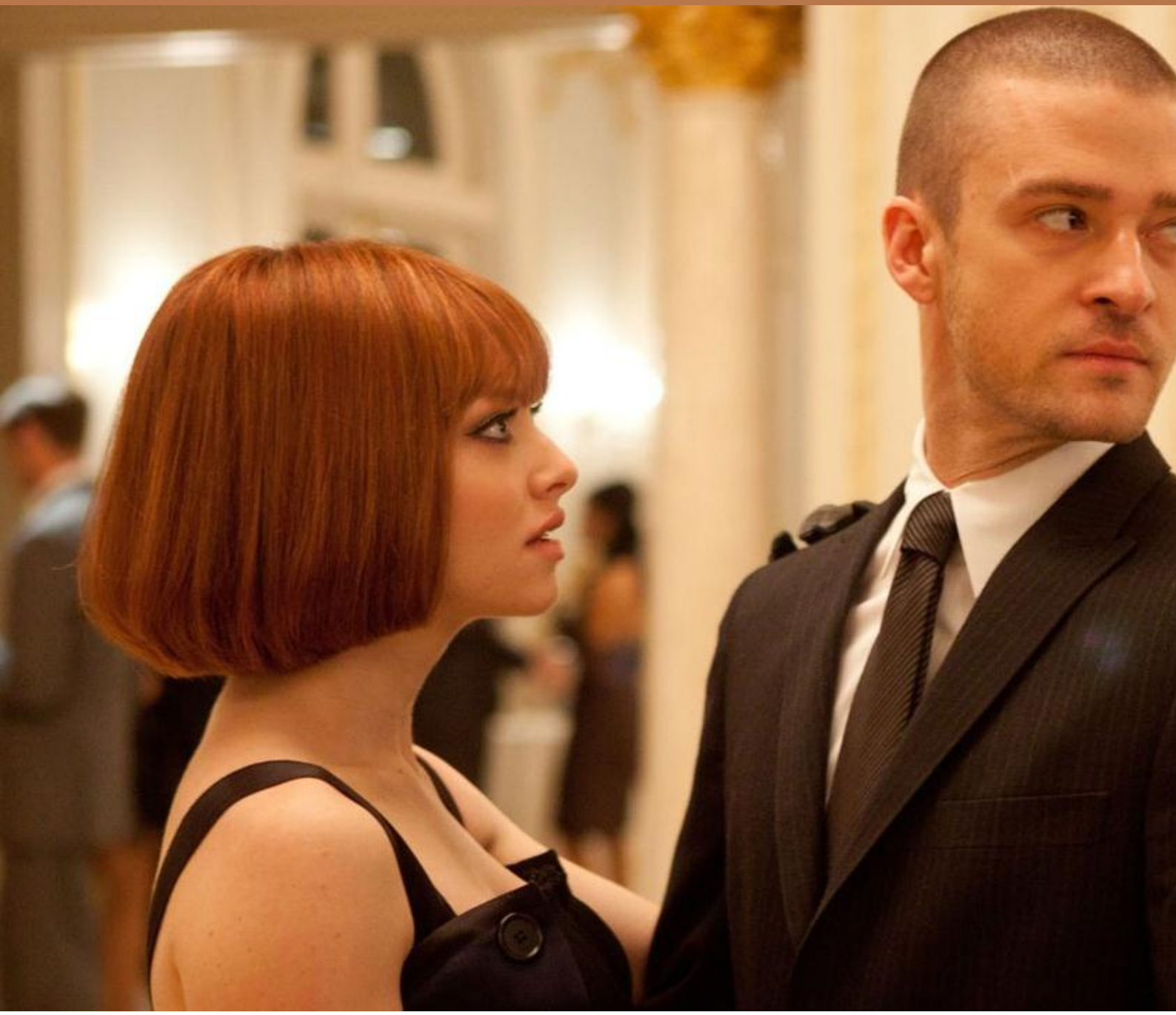
Základný námet filmu Vymedzený čas (In time) je fascinujúci a ak si pozriete nasledujúcu ukážku nezaplatíte viac ako tri minúty. Dostanete za to celkom slušnú predstavu o lákadlách, ktoré téma ponúka. Od myšlienky cez krásne ženy až po Justina Timberlake.

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 - USA 2011



VŠEMOCNÝ

6.0

Autorský blok je potvora. Najmä keď máte na krku uzávierku, zinkasovali ste zálohu a vaša koncentrácia dorovnáva fretku na speede. Čo keby vám v tom momente dlho nevidený bývalý švagor (zároveň bývalý dealer) ponúkol priesvitnú tabletku so slovami, že toto vám umožní využiť mozog na 100%. Eddie Morra podľahol. Nevedno, či uveril, že NZT je naozaj tajne testovaný legálny prípravok, alebo z čistého zúfalstva uveriť chcel. V každom prípade, po overení účinkov dospel k záveru, že prestať nechce. No uznajte, deväťdesiat strán za deň? Schopnosť spájať aktuálne vnemy s detailmi spred niekoľkých rokov? V takom prípade nie je argumentom proti ani mŕtve telo „dodávateľa“, ktorý si, chvalabohu, svoj tovar schoval tak, že ho Eddie našiel. Na rovinu, Eddieho filantropia je výrazne Eddiecentrická, takže účinky NZT nevyužije na nastolenie svetového mieru, ale uskromní sa s vlastným prospechom. Nuž, a teraz stojí na rímse, bilancuje a balansuje.

Eddieho monológ vo voice-overi, hudba s výrazným rytmom, strihové CGI finesy typu nekončiaci zoom cez ulice, parky, lešenia, autá, či trhnutie v obraze. Všetko prvky, ktoré sú rovnako skvelé ako Ed-

dieho schopnosti a vďaka ktorým si Všemocný nájde, tipujem, pomerne silnú skupinu nadšených priaznivcov. Predsa len, obdobný štýl bol síce veľkým hitom už tak pred desiatimi rokmi, no s úspechom sa v neurčitých intervaloch pripomína (viď napr. Obchodníci so smrťou), takže ho možno v tomto prípade považovať tak trochu za stávku na istotu. Na rozdiel od Eddieho na tabletkách však nie je všemocný a časom a opakovaným použitím stráca na svojej údernosti a dynamike.

Navyše, ako sa znižuje intenzita nasadenia štýlových šokov (v zásade v súlade s Eddieho pokrokom v chápaní možností využitia NZT), presakujú na povrch pomerne banálne chyby v logike Eddieho správania, či vlastností niektorých vecí, priestorov a javov bez toho, že by sa celkom dalo hovoriť o úmyselnom zamlčaní istej časti informácie len preto, aby sa divák dodatočne pousmial na vlastnom ne-pochopení skoršie načrtnutej situácie. Možno je to následok prepracovania knižnej predlohy The Gold Fielda Alana Glynna, možno len nedostatku predstavivosti scenáristov o tom, na čo všetko by človek na NZT myslel a nezabudol, či neprehliadol. Je tu síce barlička v podobe voice-over priznania si chyby napriek IQ čítajúcemu štyri cifry, no... dá sa ňou podoprieť len málo.

Všemocný má však ešte jednu devízu, a tou je herectvo Bradleyho Coopera. Postupne si budujúci kariéru cez Vo štvorici po opici alebo A-Team, Cooper sa rozhodne chopil šance ukázať, že dokáže utiahnuť film aj sám. Elegantne a s ľahkosťou podáva postavu Eddieho od jeho začiatkov ošumelého zúfalca až po leva vysokého obchodu, ktorému by chladnokrvnosť a, povedzme, pragmatizmus mohol v jednom momente závidieť aj Patrick Bateman (Americké psycho). Je príjemné sledovať Cooperovu hereckú interakciu s Robertom De Nirom, v rámci ktorej ich prejav sleduje zmeny vo vzťahu oboch postáv, Eddieho a špičkového obchodníka Carla Van Loona. Obaja majú to šťastie, že napriek De Nirovej sporadickejšej prítomnosti na plátne, sú ich postavy napísané ako partnerské a rivalské zároveň. Van Loon tak predstavuje onoho rovnocenného protivníka, ktorý zosilňuje vlastnosti obdivované na hrdinovi.

Charizmatická, hoci nie práve typicky „kladná“, a dobre zahraná hlavná postava a ľahostajný postoj k možnostiam na nastolenie rovnováhy života, prírody, vesmíru a vôbec všetkého pri bezlimitných možnostiach dodávajú Všemocnému moderný retrošmrnc (knižná predloha je z roku 2003 a z filmu je túto „nostalgiu“ cítiť). Štylistické finesy sú však zradné a dávajú pocítiť, že rozhodne nie sú samospasiteľné a predsa len potrebujú rovnocenného partnera v podobe solídnejšieho príbehu, aby rozprávanie, ktoré vznikne ešte len malo tie správne grády. Takto ostáva Všemocný vtesnaný do medzí striktnejších limitov.

Kristína Aschenbrennerová



Film recenzia - 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.

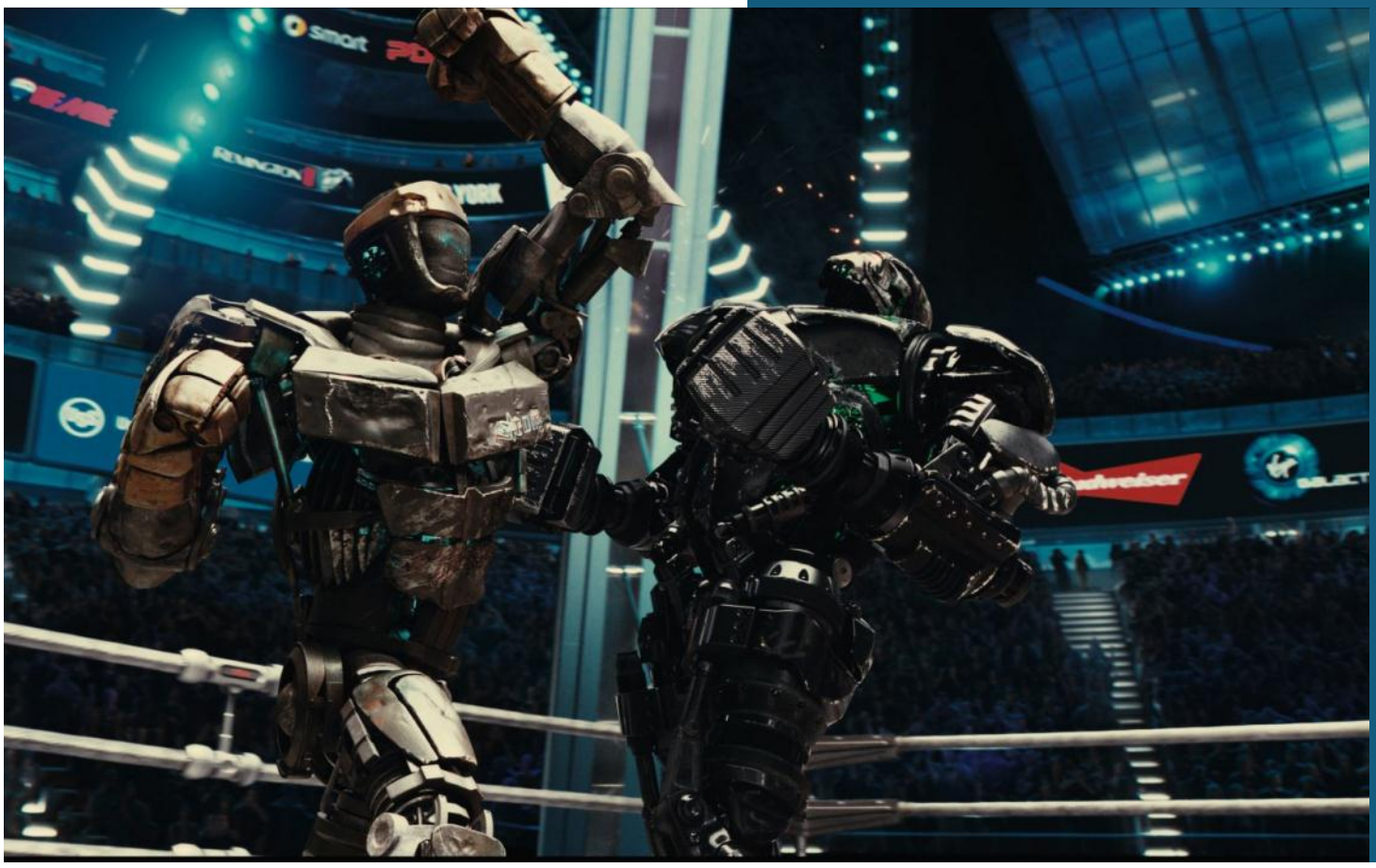
Rok 2020, svet športu sa zmenil. Zápasníci riskujúci zdravie a vlastné telo boli nahradení robotmi na rôznych úrovniach kvality a estetiky. Nemajú slobodnú vôľu, slúžia ako bábky skúseným ľudským majiteľom. Charlie je jeden z tých, ktorí ich používajú pre zárobok. Stará sa iba o seba, prípadne o existenciu 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







Traja Mušketieri 3D

4.0

Keď sa režisér Mortal Kombatu a Resident Evil pustí do klasiky ako Traja Mušketieri, treba sa mať na pozore. Keď vám prvý trailer ukázal skákajúcu Milady z výšky do akcie s explozívnym arzenálom, pochopili ste, že na romantické dvorenie asi veľa priestoru nebude. Prím hrá skôr efektná akcia s rovnomennými charaktermi, a odlišným vyznením. Ale dokáže v takej podobe zaujať – má variácia 21. storočia určená pre mladé publikum s 3D okuliarmi šancu?

Dej filmu sa popisuje dosť ťažko, pretože od pôvodnej literárnej predlohy sa podstatne vzdialil. Na plátne sa odohráva úvodná misia do Benátok v snahe ukradnúť plány lietajúceho stroja Leonarda da Vinciho, ktorá vyznieva skôr ako prvotná akcia Jamesa Bonda. Potom sa dej presunie primárne do Versailles, kde začínajú intrigy kardinála, šachuje s diamantovým náhrdelníkom a na scénu sa konečne dostane D'Artagnan, aby sa priučil súbojom i cti. Priestor si bude uzurpovať aj agent z Buckinghamu (dianie sa občas presunie do Londýna) a Milady to asi hrá na dve strany. Ani v 17. storočí to nemali hrdinovia jednoduché, keď im dej prešiel parný valec modernizátorov z éry nená-

ročného publika, čo sa chce instantne baviť. Traja mušketieri sú pochopiteľne v novej verzii neskutočná kravina, čo sa rozhodli na minulé filmy či nebodaj knihu vybodnúť, urobili z nej podnos a čiastočne ju vykradli pre 110-minútovú jednohubku. Postup tvorcov bol pomerne jasný – zobrať veľmi jednoduchý dej, kde by sa príliš nekecalo, ale občas prebehla nejaká intriga (snáď na počesť tvorcov) a do toho zasadili kopu nečakaných či moderných elementov nahrávajúcich efektnej akcii. Problém je, že zatiaľ čo na samostatnej ploche každý efekt funguje, spolu sa im nažíva veľmi ťažko.

Traja mušketieri prichádzajú so železnou pravidelnosťou každých 20 rokov, no ani jedna z ostatných verzií nebola príliš vážna, vždy obsahovala solídnu porciu humoru. Problém 3D novinky je, že sa jej ľahkosť skôr vytráca a na pohľad zjednodušujúce či efektné prvky nepôsobia tak sviežo. Niežeby bola náročná na sledovanie, ale paradoxne pri zoštíhlenom deji tempo skôr drhne ako rýchlejšie akceleruje.

Po úvodnej akcii prichádzame na Versailles, kde sa rýchlo začnú biť 400-ročné rozdiely a rozmanité prvky. Staré triky a intrigy im skôr prekážajú a nechali ich v deji skôr ako zadosťučinenie, no nevedia ich varírovať či s nimi ďalej pracovať. To isté platí pre klasické šermiarske súboje i starosvetskú akciu (šermovačka proti štyridsiatim z traileru je skoro nuda) – ale keď má Anderson na plátne vzduchoplode okolo Notre Dame či vybuchujúci arzenál a Milady na bungee-jumping misii, hneď je vo svojej koži. Problém je, že nedostal taký obrovský rozpočet, aby si dovolil ešte viac a tým pádom má niekoľko zaujímavých bláznivých akcií i množstvo nudných. A škoda obsahovej stránky, po 40 minútach zrazu zistíte, že pokiaľ nie je nejaká postava v súboji, ale jej dej sa točí okolo dopisu, drahokamu, je to úplne nepodstatná vata vedúca iba k najbližšej akcii. Nesúdržný scenár je najväčšia chyba – ale spracovanie formy tiež občas pokrivkáva. Celú druhú hodinu som mal pocit, že pozerám Ligu výnimočných 2, kde sa to tiež hemžilo veľkými rozdielmi v kvalite i obsahu.

Traja mušketieri sa teda pozrieť dajú a dokonca sa na chvíľu aj zastavíte, že vás občas bavia alebo vám príde ľúto, že výprava, kostýmy, kamera či mnohé efekty sú pomerne kvalitné. Aj burácajúci, hoci nie príliš originálny soundtrack do tejto modernizovanej verzie sedí. Ale je škoda, že Anderson ostal na polceste a chcel ostať verný aj originálu, aj novému publiku. Nejde to dokopy a ani hercov nedokázal vybičovať k vyššiemu výkonu, keď ho scenáristi takto nepodržali – špeciálne Christoph Waltz mohol ukázať viac a Orlando Bloom je dokonca trestuhodne nevyužitý.

Anderson teda priniesol spočiatku sľubný, no nakoniec dosť nevyrovnaný celok. Nie je problém s jeho modernizovanými prvkami, ale že ich nedokázal využiť ešte viac a zasadiť ich do kontextu. Adaptácie môžu chodiť každých 20 rokov, aj dostať kopu noviniek, ale mali by mať jasné pravidlá pre divákov.

Michal Korec



Film recenzia - USA 2011



Kovboji a Votrelci

3.0

Medzi hlavných hrdinov s dočasnou amnéziou pribudol Jake Lonergan (Daniel Craig) prebúdzajúci sa v pustatine Divokého Západu. Zranený a s čudným náramkom na ruke sa dotacká do osamelého mestečka Absolution (aký symbolický názov). Šerif v ňom spozná zločinca, ktorý okradol miestneho dobytkára Dollarhydea (Harrisson Ford) a je naňho vypísaná štedrá odmena. Uvrhnú ho do väzenia, kde opätovne stretáva tajomnú krásku s tvárou Olivie Wilde. Nenásytný a bezohľadný Dollarhyde docvála, aby z Jakea peniaze vymlátil, keď zrazu oblohu osvetlia čudné lietajúce konštrukcie. Návštevníci z vesmíru napadnú mestečko a unášajú príbuzných hlavných postáv na svoju materskú loď smiešne umiestnenú uprostred pustatiny.

Atraktívny námet pochovali predvídateľné dejové zvraty, klišé (napr. dieťa so psom, hrdinské sebaobetovania) a mimoriadne vážny tón filmu bez irónie. Práve absencia humoru koliduje s parodickým názvom a Favreau nezmyselne hľadá realistickosť vo filme, v ktorom kôň doženie lietajúce plavidlo.

Zaujímavé tiež je, že mimozemšťania

zasahujú do deja zakaždým, keď to hlavným postavám najviac vyhovuje a v podstate slúžia iba ako zámienka na efektnú akčnú scénu. Nefungujú ani ako nepredvídateľná hrozba, ani ako zákerné, inteligentné bytosti schopné ukončiť život na našej planéte. Pôsobia tak trochu ako slizké dobermany krížené s Michaelom Myersom z Halloweenu. Príbehu tak chýba výrazný a desivý antagonista.

Prečo sa len tvorcovia viac nezahrali s celkom sympatickými postavami, prečo nedali zloduchom osobnosť, prečo sa nesmejú nad trápnymi dialógmi, prečo musí Fordov zlý dobytkár prejsť povinnou hrdinskou očistou? A kde je preboha tá napínavá akcia, do ktorej investovali nekresťanské peniaze (160 miliónov) a na ktorú lákajú vekovú kategóriu do 15 rokov? Až 5 scenáristov vymýšľalo takto schematický príbeh? Odpovede na tieto otázky sú pre mňa skutočné sci-fi. Všetky prvky deja so silným potenciálom na dobrý film sú prehliadané, tvorcovia nedali viac priestoru Samovi Rockwellovi, občas surové scény gradujú do lepkavého happy endu a postupné rozpamätávanie sa hlavného hrdinu mi prišlo otravné. Koľkokrát v poslednom desaťročí sme sa zobudili in medias res s hviezdnym hercom a sledovali v rámci flashbackov tragickú minulosť jeho postavy? Navyše akcie tak veľa nie je a zrazu sa mi zdá, že sa na plátne za tie dve hodiny veľa nestalo.

Na záver treba smutne poznamenať, že Kovboji a votrelci mali slušné predpoklady, minimálne na zábavný letný blokbuster. Čudujem sa Favreauovi, že sa vzdal ostrého humoru, keďže to bol jeden z dôvodov, prečo bol Iron Man 2 pozerateľný. Kovboji a votrelci tak ostanú požieračom času, na ktorý sa zabudne pri šálke kávy s konštatovaním: "Bola to taká neskutočná hlúposť." A keď sa nad tým zamyslím, Wild Wild West mal predsa len niečo do seba. Menej som sa nudil.

Marek Hudec







Barbar Conan

3.0

Nedávno sa v San Diegu uskutočnil jeden z veľkých conov, stretnutí ľudí, ktorí sa točia okolo fantasy a sci-fi projektov všetkých možných podôb. Na hodinovom paneli venovanom seriálu Hra o tróny dostal Jason Momoa „neférovú“ divácku otázku: Ako by dopadol súboj jeho dvoch postáv: Khala Droga s Barbarom Conanom. Vzhľadom na pôdu kde sa diskusia odohrávala, odpovedal logicky v prospech koňáckeho vojnového pána. Skutočnosť je však omnoho tvrdšia: khal Drogo by nielenže Conana roztrhal na kúsky, umlátil by ho plstenou bagandžou a pri tom by druhou rukou mohol písať scenár oscarovskej drámy. Jason Momoa totiž naozaj pred časom ohlásil, že by chcel napísať scenár pre pokračovanie Conana. Po zhliadnutí aktuálneho filmu sa už niet veľmi čomu diviť, ani čoho sa obávať. Horšie to byť nemôže.

Pôvodný Barbar Conan je klasika. Knižná, a vlastne aj filmová. Zachytáva prapôvodnú podobu fantasy sveta, plného príšer, čarodejov a neohrozeného bojovníka, ktorý s mečom v ruke „prejde temnou krajinou, k temnej veži, aby temnému pánovi nakopal temnú prdel“. V spojitosti s vtedy mladým Arnoldom vznikol

prostý, ale atraktívny kult tohto typu hrdinskej fantasy. Niet sa veľmi čo čudovať, že Hollywood takmer tridsať rokov po jeho uvedení siahol po remaku. Žiaľ niet sa ani veľmi čo čudovať, ako to dopadlo a prečo to tak dopadlo.





Najjednoduchšie a nie nesprávne je ukázať prstom na režiséra Marcusa Nispela (remaky – Piatok trinásteho, Texaský masaker motorovou pílou). Tento nemecký rodák (prvé varovanie), pracujúci v reklamnej brandži (druhé varovanie) a získajúci si meno hudobnými videoklipmi, zatiaľ neurobil dobrý film a nič sa na tom žiaľ nezmenilo. Napriek tomu, že scenár nemá žiadne úžasné kvality a pripomína skôr sled scén poskladaných do deja než príbeh, predsa len to nie je zlátanina typu Posledný vládca vetra alebo Eragon. Ďuro Červenák trefne pripodobňuje dej filmu k videohre, kde ide v prvom rade o to dostať sa v danej scéne k lokálnemu záporakovi a zlikvidovať ho, bez trápenia sa s čímkoľvek naokolo. Fanúšikovia kvalitných hier vedia, že aj toto málo niekedy stačí k vybudovaniu parádnej atmosféry. Nispel nedokázal ani to.

Film (jeho dej rozprávať považujem za stratu času, pozrite si trailer) sa tak stáva zvláštnou zmesou wtf momentov (kraľuje obrovská drevená loď), nezmyslov najhrubšieho zrna (aj vy by ste oslobodzovali otrokov tak, že na nich spustíte obrovské kamene?), pomerne solídnej výpravy, ktorá však vytvára skôr disneyland, ako homogénnu fantasy krajinu, a striedavo dobrej akcie. Úvodná naháňačka mladých barbarov síce nie je originálna, ale má aspoň aký taký šmrnc, všetky ostatné bitky sú však snímané a strihané tak, aby vyzerali cool v spomaľovačke, čo možno človeka baví v krátkej ukážke, ale na celofilmovej stopáži to pôsobí lacno, nudne a televízne. A to je pre film, ktorý chce byť barbarsky brutálny a vážny, smrteľná rana.

Navyše ak miesto podmanivej a atmosférickej hudby robí Tyler Bates (300, Sucker Punch) nezmyslený rachot, vedľajšie postavy sú žalostne nevýrazné a celkový charakter filmu sa z priamočiarej barbarskosti vymenil za tupú digitálnu zábavu pre stále menej náročného „bežného mladého diváka“. Najsmutnejšie na tom je, že ústredná postava je nacastovaná veľmi dobre. Hawaiský rodák Momoa má veľmi zaujímavé črty, na modela (v roku 1999 bol Hawaiis model of the year) je dostatočne chlapský a zároveň slušne herecky zdatný. V tomto mi mimoriadne pripomína nešťastnú epizódu okolo inej ikony Angelina Jolie a Tomb Raider. Skvelý casting hlavnej postavy, ktorý nemohol vyvážiť všetko ostatné, čo urobilo z filmu prepadák.

Ako som napísal, najjednoduchšie je ukázať na režiséra. Problém je však omnoho širší. Súčasné poňatie filmovej zábavy sa zmieta v obrovskej kríze, ktorej vonkajšími znakmi sú absencia priestoru pre nápady, podriaďovanie sa úspešným vzorcom realizácie, lacné hnanie sa za drahými vizuálnymi efektmi a rozmýšľanie peňaženkou bez stopy odvahy a inovácie. Barbar Conan nie je tak tupý ako bola napríklad Liga výnimočných a zbytočné 3D ho nezhovadilo tak ako Súboj titanov. Ale aj tak nevidím žiadny dôvod, prečo tento film pozerať v kine, či kdekoľvek inde. Je to strata času.

Vladimír Kurek

Film recenzi - USA 2011



Skyline

2.0

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

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

roboty. Čo si len Jarrod a spol. obklopení takouto hrozbou počnú. Vzoprú sa panike a pokúsia sa opustiť obkľúčenú budovu?

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



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



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



Marek Hudec

Film recenzia - USA 2011



Alvin a Chipmunkovia 3

1.0

Prichádzajú so železnou pravidelnosťou dvoch rokov. Dvojrozmerní, upišťaní, teraz dovolenkovo naladení. Ale nie o veľa kvalitnejší, skôr naopak. Pripravte si ušné bubienky, Chipmunkovia zase prichádzajú. S nimi kopa starých známych, aj pár nových osôb. A do toho ľúbezné pesničky! No, skúste ak ste videli uplynulé dva diely a máte akurát jednociferný počet rokov?

V meste už bolo Chipmunkom zrejme tesno, takže je na čase vydať sa do nového prostredia. Naši kamaráti sa vydajú na výletnú plavbu luxusnou loďou, na ktorej to hneď rozbalia podľa svojho gusta. Ich bláznivá cesta širim oceánom netrvá príliš dlho, pretože parník stroskotá na opustenom ostrove. A švanda končí, pretože ostrov sa zdá byť opustený. No nebola by to partia okolo Alvina keby nenašla východisko z núdze. Na tomto mieste ich totiž čakajú nové kamarátstva, putovanie i dobrodružstvá i nečakané vyústenie. Poklady, vulkány, prekvapenia. A keď si zaspievajú, nič sa nezdá byť nemožné a nálada je veselá aj na nevľúdnom mieste.

Tretí Alvin vám nedá tipy na prežitie ako

Zemeckisov Stroskotanec spred 11 rokov (s podozrivo rovnakým dátumom premiéry v roku). Najväčší test príde v momente, keď sa ozvú prvé tóny upišťaných známych a vy zistíte, že sa vôbec v ničom nezmenili od druhého dielu, ktorý, ruku na srdce, už tiež nestál za veľa. Zlá správa je, že trojka je ešte slabšia a už vyslovene varí z vody.

Scenáristi na to išli dobre – zoberieme existujúcich hrdinov (i Chipettky) a necháme ich vyvádzať na dvoch nových miestach: loď a ostrov. Keďže to nestačí, musíme tam narvať ešte nováčikov, to si deti prídu na svoje, keď uvidia ešte iných kamošov. Základ pre zvukovú stopu je jasný: treba veľa spievať a najlepšie parodovať súčasné pop hity, ktoré aj školáci v najnižšom ročníku majú už napočúvané. A aby to nebolo málo a zabavili sme tínendžerov, musíte tam šupnúť kopu cool narážok na tých spevákov, čo tie hity spievajú. A pre dospelých dáme odkazy na filmy či seriály ako Stroskotanec a Lost a sme vybavení, nie? Zábava pre celú rodinu, haha!

Chce sa mi napísať, že deti do 7 rokov budú tento film milovať. Alebo deti od 6 do 9, ale akosi mám pocit, že 87-minútová slapstick zábava s ukňučanými i uspievanými hlodavcami nebude ani im úplne vyhovovať. Dôvod je jednoduchý: je to nuda! Minimálne dvakrát, ak nie viac videná. Nové prostredia sú zúfalo slabučké a slúžia len ako chatrný podklad pre sériu ďalších scén. Séria je vyčerpaná, rozširovania nemá zmysel a extenzia na široké vekové spektrum prináša nejeden paradox. Odkazy na gambling, veverice s uterákmi a iné vychytávky asi deťom moc nepatria.

Jediné pozitívum vidím opäť v snahe namiešať česko-slovenský dabing (uvrešťaný až príliš, ale to patrí k základným rysom filmu) a absencii 3D, lebo pár dobrosrdečných rodičov môže poslať svoje deti na film, ktorý je síce slabučký, ale aspoň za štandardné či nižšie vstupné.

Jasné, že som iba jeden z kritikov, čo by najradšej už šesť veveríc nechal na opustenom ostrove aj po 40 minútach filmu a radšej zdrhol od série čo najďalej, ale nedá sa to. Prvý víkend premietania v USA dáva nádej, že výnosy budú klesať, ale čosi mi napovedá, že o dva roky sú tu veverice zas. Máte to vo svojich rukách, milí rodičia, ale máte to ťažké: tento rok nemáte takmer žiadny dobrý animák pre deti cez Vianoce. Happy Feet 2 až v januári, Alvin je slabý, Arthur a súboj dvoch svetov priemer, Kocúr v čižmách dtto. Vychytiť treba staršie kúsky ako Arthur zachráni Vianoce a Tintina. Inak si možno koledujete o detské sklamanie.

Michal Korec







TECHNOLÓGIE 2011


2
ФОН КАТУШЕЧНЫЙ
ИМП
ЗАПИСЬ
СКОРОСТЬ
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ
УРОВЕНЬ ЗАПИСИ



Predstavujeme: Nintendo 3DS

VITAJTE V 3D ZÓNE BEZ OKULIAROV

Súčasná generácia herného hardvéru je vzrušujúcejšia ako kedykoľvek predtým. Od pohybu cez dva displeje, hranie bez ovládačov sme prešli plynule k 3D a mimoriadne chytľavým aplikáciám, ktoré mali spraviť škrt cez rozpočet tradičným handheldom. To by však v tomto segmente nemohol operovať gigant Nintendo, s novým železkom v ohni sa snaží redefinovať pojem mobilná zábava, do ktorého vnáša trendové sledovanie 3D obrazu bez potreby špeciálnych okuliarov. Nintendo 3DS však nevsádza iba na stereoskopiu, nie je typickým handheldom, ale prítulnejším spoločníkom, ktorého si vždy cestou do práce, školy alebo dovolenku nezabudnete zobrať.

Nasledovník 150 miliónového bestselleru Nintendo DS s ním zdieľa základné charakteristické črty – zaklápací dizajn, základňa obsypaná tlačítkami a dotykovým displejom, veko s reproduktormi, kamerami a pochopiteľne 3D displejom. Monolitický dizajn je fuč, výzorom pripomína trojposchodový sendvič. Jednotlivé vrstvy sú navyše zvýraznené odlišným odtieňom farby. Na úplne spodnej narazíte na 3DS/DS slot, slot pre SD karty (2 GB je súčasťou balenia), tlačítka L a R, kovový teleskopický stylus, plôšky pre nabíjanie cez dodávanú kolísku, nabíjací konektor a IR port.

O poschodie vyššie sú štandardné ovládacie prvky – D-Pad na ľavej a na pravej štvorica tlačítok A, B, X a Y. Svoje miesto tu našiel aj Power Button a po stranách zariadenia posuvný regulátor hlasitosti a slider na zapnutie Wi-Fi. Najväčšiu pozornosť budí pogumovaný analógový klobúčik, ktorý sadne palcu ako uliaty. Nevykláňa sa do strán, ale kĺže sa ako minca na stole. Na hry do má dramatický dopad, ovládanie je pohodlnejšie, presnejšie a precíznejšie. Analog v prípade DS hier slúži ako klasický smerový kríž. To najzaujímavejšie sa skrýva pod odklápacím krytom, je ním pochopiteľne 3,52" 3D displej s regulátorom hĺbky v podobe slidera,



Praváci si musia zvyknúť na fakt, že stylus je zaparkovaný vľavo.



Nové kartridge spoznáte podľa bielej farby a malého zobáčika na pravej strane (kartridge GBA (hore), N64 (vpravo))

ktorým sa priestorový efekt dá nielen regulovať, ale aj úplne vypnúť.

Tretí rozmer

Funguje 3D bez okuliarov? Nebolia z toho oči po dlhom hraní? Nepríde mi zle počas cestovania? Tieto a mnohé iné otázky trápili aj nás, bohužiaľ na ne neexistuje jednoznačná odpoveď. Nintendo dobre vie, keď tvrdí, aby ste si prišli 3DS vyskúšať na vlastnej koži, pretože 3D efekt pôsobí na každého inak. Počas testovania sme prišli k záveru, že ľudia, ktorí nosia bežne okuliare, ihneď pocítia zaťaženie zraku a u niektorých sa objavili po 3 – 10 minútach bolesti hlavy. Zážitok z 3D je silne individuálny a nezmení na tom ani fakt, že nepotrebujete špeciálne okuliare. V drvivej väčšine som sa však stretol s mimoriadne pozitívnou odozvou bez negatívnych účinkov. Konkrétne v mojom prípade som nepociťoval bolesti hlavy, nevoľnosti ani únavu očí po 8 hodinovom maratóne, snáď jediným vedľajším efektom bolo vnímanie aj obyčajného 2D obrazu vo vrstvách, keďže oči aj mozog po dlhú dobu konzumovali niečo, na čo nie sú obyčajne zvyknuté.

Priestorové zobrazenie funguje na jednotku, v hrách je zatiaľ využívaný tretí rozmer iba pre efekt a medzi launch titulmi je badateľná takmer identická technika, ktorá obraz rozdeľuje na pozadie, aktuálne dianie a popredie. Obraz je tak vrstvený a silne pripomína diorámu, pričom má potrebnú hĺbku, ale chýba typická plasticita, ktorej obyčajne pomáhajú moderné efekty s hĺbkou ostrosti. Nintendo 3DS však na to výkon nemá. Dojem z 3D je však vynikajúci, stĺpy elektrického vedenia sa predierajú von z obrazu, Samus vo svojej póze páli fázerom smerom von, zadania úloh v Splinter Cell lietajú okolo vašej hlavy a také položky menu sa vznášajú v priestore. V3D je aj základná ponuka, kompletná softvérová výbava, dokonca po vložení DS hry sa virtuálny kartridge s logom titulu točí v priestore!

3D bez okuliarov má však aj svoje tienisté stránky, v prvom rade sú to slabé pozorovacie uhly. Priestor si užije vždy iba jeden hráč naraz, nemožno zážitok zdieľať s ďalšou osobou, ktorá vám pozerá cez plece. Stačí, aby ste jemne naklonili 3DS do strán, dojem z 3D zmizne úplne a obraz sa rozmaže. Pri zapojení gyroskopov a nakláňaní zariadenia v Super Monkey Ball je 3D zbytočné a u hier, kde divoko mydlíte tlačítka takisto. V bežnej premávke si však 3D užjete, stačí si nájsť vhodnú vzdialenosť od očí a miesto, kam nesvieti priamo slnko. Čím väčšie svetlo, tým sa znižuje hĺbka obrazu a tým ho viac odráža naleštený plast okolo displeja. Na priamom slnku vám nedoporučujeme hrať v 3D, 3DS si najviac rozumie s prítmím, stolovou lampou a interiérmi. Najlepší efekt dosiahnete, ak budete hrať v noci.

Vynikajúca výbava

Nintendo 3DS má veľmi slušnú softvérovú výbavu, hudobný prehrávač (s podporou formátov MP4, MP3, 3GP), zvukový rekordér a fotoaparát možno poznáte z DSi. U nového modelu však na SD kartu môžete ukladať rovno 3D fotky, dajú sa pochopiteľne vyšperkovať v jednoduchom editore alebo nasnímať pomocou rôznych efektov. Čo je zarážajúce, je mizerná kvalita snímkov v archaickom rozlíšení 640x480 (3D 400x240). Bez ohľadu na to, čo fotíte, bude fotografia zašumená. Zrno sa objavuje aj pri dobrých svetelných podmienkach. Ktorýkoľvek mobil s fotoaparátom predčí kvalitou 3DS.

Nintendo aj do svojho nového handheldu integrovalo Mii postavičky, môžete si ich preniesť priamo z konzoly Wii, iného 3DS alebo ich rovno vytvoriť v prepracovanejšom editore, ktorý dovoľuje nasnímať vašu tvár a tú potom pretvoriť (alebo znetvoriť) podľa zákonov Mii. S týmito virtuálnymi obyvateľmi, ktorí sa objavujú potom aj v hrách, súvisí aj Mii Street Plaza, čo je miesto, kde si ich môžete zoradiť, prezerať, modifikovať. Táto aplikácia umožňuje zgrupovať Mii postavičky z iných 3DS systémov vymenených cez SteetPass, každá vám prinesie kúsok do puzzle, z ktorého vytvárate obraz a každá sa dá vyslať v sociálnom RPG na záchranu kráľa. StreetPass Quest je séria miestností zamorených nepriateľmi, s ktorými hrdinovia (Mii) bojujú zbraňami alebo mágiou. Čím viac ich máte, tým viac miestností vyčistíte. A ak nie je nikde nablízku kamarát s 3DS, môžete si hrdinov najať za virtuálne zlaté mince. Tie



Mechanická regulácia hlasitosti je krokom späť.



získavate tak, že 3DS všade beriete so sebou, v sleep režime ráta počet krokov a za každých 100 dostanete jednu zlatku. Jednoduché a pritom návykové.

Sociálnym charakterom 3DS udrelo Nintendo klinec po hlavičke, zariadenie tak beriete absolútne všade, pretože vám generuje virtuálnu menu a tá sa dá utratiť aj v Street Fighter IV na nákup sošiek! StreetPass cez Wi-Fi dokáže s iným 3DS bez toho, aby ste ho zapínali (stačí, aby bol v sleepe) vymeniť údaje o obľúbených hrách, rebríček top skladieb, Mii postavičku a herné dáta závislé od typu titulu. Z obyčajnej výmeny dát sa tak stáva lov, ktorý prebieha v taškách nič netušiach majiteľov.

Teraz je oveľa jednoduchšie registrovať priateľov, stačí zadať iba raz 16-miestny Friend Code a vidíte, kedy sa pripoja aj čo hrajú. Bohužiaľ v online nie je možné posielať správy, pozvánky ani fotografie. Snáď sa to v najbližšom update zmení. Ten by okrem iného mal priniesť aj aktiváciu internetového browseru a spustenie e-shopu, ktorý okrem DSiWare hier bude ponúkať aj špeciálne 3DS hry a hry pre GameBoy a GameBoy Color. 3DS podporuje multitasking, kedykoľvek z hry môžete vyjsť do hlavného menu a využiť služieb zápisníka pre poznámky, pozrieť sa, kto je online a prečítať posledné správy prijaté cez Wi-Fi. Multitasking nefunguje u DS hier.

Keď jedna realita nestačí

Nintendo 3DS monitoruje pozorne každú vašu činnosť, ráta počet strávených minút v každej z aplikácií, koľko krát ste ich hrali, ako často, koľko ste prešli krokov a tieto dáta umiestňuje do grafov, delí ich na dni a týždne. Sleduje aj DS hry. Activity Log však nedokáže sledovať činnosť viacerých, pretože nie sú podporované profily, čo je rozhodne škoda, ak nie ste jediný, kto používa handheld v rodine.

Poslednými dvomi súčasťami softvérovej výbavy je dvojica Augmented Reality hier. Prvou je Face Raiders, v ktorej napredujete strieľaním po lietajúcich hlavách s nasnímanými tvárami kamarátov. 3DS držíte pred sebou a kamerami sondujete v miestnosti, kde sa nepriatelia nachádzajú. Kto nemá potuchy o čo ide, myslí si, že ste sa zbláznili. Podobný efekt má aj sada kartičiek pre AR Games. 3DS pomocou master karty zhmotní na klávesnici, stole alebo inej pevnej podložke šesticu kociek, ktoré predstavujú rôzne minihry vrátane strelnice, chytania rýb, fotenia Mii postavičiek alebo hrdinov Nintenda (Samus, Mario, Piknim, Kirby, Link). Strelnica má dokonca aj bossa a núti vás okolo stola krúžiť, inak sa vám ho nepodarí zničiť. Zaujímavé je aj kreatívne maľovanie 3D obrazcov do priestoru, samozrejme, z možnosťou fotenia.

Po rozbalení 3DS z krabice je zariadenie pripravené okamžite zabaviť, avšak predinštalovaný softvér nie je navrhnutý tak, aby ste pri ňom strávili dlhé hodiny, na to budete potrebovať niektorý z launch titulov. Doporučujeme siahnuť po Ridge Racer 3D, Street Fighter IV 3D, Splinter Cell 3D, naopak vyhnite sa Super Monkey Ball 3D. Mojim osobným tipom je ťahovka Ghost Recon Shadow Wars a pre mladších Pilotwings Resort. Recenzie launchových titulov prinesieme nasledujúci týždeň.

Hra o čas

Máme tu dvojdisplejový handheld podporujúci 3D, solídnu výbavu, ale čo výdrž? Nabíjací cyklus v prípade 3DS môže byť paradoxne dlhší ako vydrží batéria

na jeden záťah. Prvé meranie sa dostalo za papierovú hornú hranicu 5 hodín, hrali sa prevažne 3D hry, používal fotoaparát a AR Games. Nie sú však nezvyčajné ani situácie, kedy dokážete za jeden deň trikrát vybiť batériu! To je však extrém. Pri hraní v 3D rátajte približne s tromi hodinami, ak vypnete Wi-Fi, 3D a jas znížite na únosnú hranicu, môžete sa dostať na úroveň DSi, čo je cca 7 hodín. Nintendo 3DS je síce stavaný na cestovanie, ale jeho výdrž je skutočne poľutovaniahodná. Na dlhé trasy si radšej do batôžka pribaľte nejakú DS hru alebo nehrajte v 3D, čím sa celá filozofia zariadenia popiera.



Nintendo uviedlo na trh handheld schopný zobraziť 3D bez použitia okuliarov, je plne kompatibilný s DSi (DSi XL) a v budúcnosti umožní importovať aj celú zbierku stiahnutých DSiWare hier. Otázna je však vysoká koncová cena, ktorá sa u nás pohybuje od 249,99 – 279,99 EUR. To je suma, za ktorú sa dá kúpiť nový Xbox 360 alebo DS-ko s niekoľkými hrami. Problémom však nie je len cena 3DS, ale aj hier samotných, ktoré sú o pár EUR drahšie ako u DS, pričom momentálne neponúkajú žiadnu pridanú hodnotu a po technickej stránke, ak si odmyslíte 3D, sú si veľmi podobné.



Kto Nintendo 3DS chcel, už ho dávno má, novopečení majitelia DSi by nemali zbytočne podliehať panike, ale mali by začať premýšľať o investícii do budúcna. Ak rozmýšľate nad kúpou pre svoju ratolesť, ideálnou príležitosťou bude vysvedčenie alebo blížiace sa maturity, kedy vysoká investícia nebude až tak bolieť. Nintendo 3DS momentálne nemá killer tituly, ak si pár mesiacov počkáte, nič tým nepokazíte.

Nintendo 3DS je extrémne prítulné zariadenie, vašu pozornosť odmení, ale vyžaduje aj starostlivosť. Ak si odmyslíte lesklý povrch (= magnet na odtlačky), je to predovšetkým jeho pažravosť. Má nízku výdrž, robí mizerné fotky, ale ak ho dostanete do rúk, na starý model sa ani nepozriete a budete ho brať všade so sebou. A o to predsa pri mobilných zariadeniach ide, nie?

Pavol Buday

Základné parametre Nintendo 3DS:
Veľkosť: 134 x 74 x 21 mm (137 x 74,9 x 18,9 mm *)
Váha: 235 g (214 g *)
Displeje: 3,53" 800x240 (3D displej), 3,02" 320x240 (Touchscreen)
Kamery: 0,3 Mpix, VGA rozlíšenie 640x480
Farebné prevedenie: modré (Aqua Blue), čierne (Cosmos Black)
Orientačná cena: 259,99 EUR

* - v zátvorkách uvedené sú hodnoty handheldu DSi.





PSP E-1000

Stojíme na sklonku generácie a s jednou nohou v dôchodku odchádzajú skutočne veľkí rivali minulej generácie handheldov. DS i PSP majú za sebou zúrivú vojnu s pirátstvom, predsudkami, ale aj nedostatkom hier či pôvodnej tvorby. Skôr než Vita nahradí produktovú líniu PSP a ponesie vlajku mobilného hrania ďalej, Sony uvádza na trh ešte jeden (posledný) model z rodiny PlayStation Portable.

E-1000 je v poradí tretím zásadným hardvérovým redizajnom s odkazom na časy dávno minulé. Odklápací zadný panel odhaľuje celý chrbát zariadenia a pri troche fantázie sa podobá dvierkam na staručkých kazetových Walkmanoch. Pod ním sa nachádza napevno vložená batéria a pochopiteľne UMD mechanika. Keď hovoríme o návrate, tak je to v prvom rade veľkosť, ktorá je odvodená od vôbec prvého modelu. E-1000 však nemá žiadne kovové časti, ktoré by posilnili obal po stranách ani sa použitými materiálmi netvári ako luxusné zariadenie.

Svoju skromnosť zakrýva matnými plastmi vyhotovenými s tradičnou remeselnosťou Sony. Aj bez použitia priesvitných triggerov je badať na transparentnom d-pade a tlačítkach so symbolmi odkaz drahšieho bračeka a podpis sestry PS3 na lesklom páse obopínajúc celé telo. Z bokov zmizli ovládacie prvky, slot na Memory Stick sa presunul na horný panel, kde je umiestnený aj USB konektor pre prenos dát a rozširujúce periférie. Na spodnej strane nájdete 3,5mm jack pre slúchadlá a nabíjací konektor.

Aj čelo s 3,5 displejom je podriadené účelovosti, nesvietia tu žiadne indikačné LED diódy, a tlačidlá pod displejom boli preriedené. Regulácia hlasitosti, Home, Select a Start, to je všetko. Žiadna regulácia jasu alebo ekvilazér. Možno ste sa dovtípili, E-1000 je PSP postaveným tak, aby reflektoval koncovú cenu 99 EUR. Všetko je podriadené cenovke, vzhľad, veľkosť, výbava a to ako po hardvérovej, tak aj softvérovej stránke.

Žijeme v digitálnej dobe a akýkoľvek kus prenosnej elektroniky má dnes integrované priamo sociálne funkcie alebo sa dokáže rovno pripojiť na internet. E-1000 chce zostať samotárom, nepozná žiaden protokol Wi-Fi. Nepripojíte sa na zásadnú a dnes už neoddeliteľnú súčasť konzol Sony – PlayStation Store, hlavný distribučný kanál digitálneho obsahu hier, komiksov, trailerov ani na PlayStation Network, čo znamená, že každú hru, ktorú do E-1000 vložíte, jednoducho nevyskúšate v multiplayeri a to ani offline, ani online.

Sony nazýva model E-1000 Street, na street je však príliš fádny a navyše nekomunikatívny. Z pohľadu rodiča, ktorý ho kúpi malej ratolesti, pretože všetky cool decká hrajú pod lavicou a chce sa s nimi rozbíjať v Soul Calibure alebo sa zúčastniť šampionátu vo FIFE, má smolu a môže sa cítiť podvedený. Preto pozor, aby ste domov neodchádzali s dobrým pocitom ušetrených peňazí a uzemnilo vás dieťa s hnevom v očiach. Na krabici je napísané, že ide o zariadenie neschopné pripojiť sa na Wi-Fi, informácia je uvedená drobnými písmenami a z obalu netrénované oko nerozozná, že ide o model E-1000.

Za málo peňazí dostanete aj málo muziky, hlavné menu bolo drastickým spôsobom preriedené. Nájdete tu položky pre fotky, video, hry a nastavenia. Akoby nestačilo, že má iba mono prejav, tak do slúchadiel si nepustíte hudbu upravenú ekvalizérom, svoju skromnú kolekciu filmov na UMD ani obraz z hier nedostanete do TV kvôli absencii televízneho výstupu a v nastaveniach sa nedozviete,



Lacnejšie a orezané PSP

koľko minút ešte dokáže bežať na batériu.

Výdržou E-1000 napriek veľkosti nijako neohúri. Výsledky, ktoré dosahoval, sa dajú zrovnať s PSP-3000. Pre test boli použité pažravé a neustále sa v UMD mechanike točiace Lumines II a WipEout. Batéria v oboch prípadoch vydržala pri nízkom jase a nastavení hlasitosti na tretinu viac ako 5 hodín. Prekvapením je mono reproduktor, ktorý má výkon bez počuteľného skreslenia rovnaký ako stereo výbava predchádzajúcich modelov.



Vzhľadom na to, že nové PSP nemá Wi-Fi, musíte kŕmiť obsahom handheld cez Memory Stick (nie je súčasťou balenia) a PC alebo PS3, odkiaľ budete ťahať hry, prípadne drobné jednohubky z ponuky Minis. E-1000 akoby sa dištancoval od PSN a jeho kroky skôr smerujú do košov plných hier za 10 EUR z edície Essentials. Aj tu nájdete hry, ktoré podporujú multiplayer, dokonca WipEout Pulse sa obťažuje previesť vás skenovaním dostupných sietí. Nakoniec nič nenájde. Je veľká škoda, že práve Wi-Fi stála v ceste koncovej cene. Čert zober softvérovú výbavu alebo mono reproduktor či väčšie telo, fenomenálny Monster Hunter, geniálny Peace Walker, skvelý Tekken Ressurection, bombastický WipEout nebudú využité naplno.



PSP E-1000 je handheldom, ktorý je výborným štartom pre úplne najmladších hráčov, ktorým akákoľvek socializácia nechýba a je im ukradnutý rok vydania hier. Pomerne rýchlo však budete musieť investovať do plnohodnotnejšieho modelu alebo rovno do Vity, ktorá je za rohom. Cenovka je mimoriadne lákavá a z nepreberného množstva Essentials si vyberie aj náročný, no chudobnejšia softvérová i hardvérová výbava sa skôr či neskôr ozve.



PlayStation VITA a jej ceny

Sony pred Vianocami zverejnila ceny príslušenstva a hier pre handheld Vita a mnohým sa pri pohľade na cifry zatočila hlava. Počiatočná investícia do nového hardvéru bude vysoká. Ako hlboko budete musieť 22. februára siahnuť do vrecka, aby ste z obchodu odišli spokojní? Rozhodli sme sa urobiť skúšobný nákup.

Nasledovné položky sú vyberené na základe mojich preferencií a vzhľadom na to, že nie je známa cena digitálne distribuovaných hier v Európe, používam v kalkulácii cenu 9,99 EUR, čo je suma, za akú sa malé PSN hry budú predávať v zámorí. Ako vyzerá môj nákup?

Medzi 3G a Wi-Fi verziou Vity sa nemusím dlho rozhodovať. Vita je pre mňa herným systémom a ako som už niekoľko krát napísal, sociálne funkcie sú skvelé, ale namiesto toho, aby som sa na všetky cool siete prihlasoval, tak sa z nich postupne odhlasujem, čiže 4 Square, Twitter, Facebook a Skype sú mi v tomto prípade ukradnuté. Od toho mám iPhone 4S a keďže dokáže zdieľať 3G pripojenie a môj mobilný operátor neumožňuje klonovať karty s jedným dátovým paušálom, volím lacnejšiu verziu (249 EUR).

Vita nemá vlastnú internú pamäť a aby to Sony skomplikovala, handheld si rozumie iba s predraženými proprietárnymi pamäťovými kartami o veľkostiach 4, 8 a 16 GB. Na hudbu mám iPhone, na filmy zase PS3 (kvôli kinetóze ich nemôžem pozerať v autobuse), volím jednoznačne 8 GB kartu (34,99 EUR), ktorá bude dostatočne veľká na uložené pozície a stiahnuté hry. Naraz nehrám viac ako dva tituly na jednom systéme a tento zvyk nemienim v budúcnosti meniť a nosiť so sebou celú kolekciu mi príde ako zbytočný luxus. Z prílušenstva vyberám ešte Starter kit s obalom na handheld, nabíjačkou do auta a ochrannou fóliou pre displej (29,99 EUR).

Pri štarte Vity v Európe má byť 20-ka titulov, zatiaľ nemáme potvrdené hry tretích strán, ale už teraz sa formuje pekná nálož povinných vecí, ktoré nemožno minúť. Keďže som si Vitu predobjednal, získavam za zálohu 33 EUR (je z výslednej ceny odpočítaná) modré slúchadlá a 5 EUR kupón na nákup vybraných digitálnych hier. V mojom prípade ho miniem na Super Stardust Delta (4,99 EUR po zľave) a z PSN stiahnem aj Escape Plan (9,99 EUR), jednu z najoriginálnejších Vita hier.

Z krabicových titulov existujú pre mňa iba dva, žiaden Uncharted: Golden Abyss ani Unit 13, ale najlepší racing WipEout 2048 (39,99 EUR) a závislosť vyvolávajúci rytmický rýchlik Lumines: Electronic Symphony od Ubisoftu (39,99 EUR).

Keď si to spočítam, Vita má vyjde v prvý deň na slušných 409 EUR (suma približne zodpovedá Xboxu360 s Kinectom a dvomi hrami alebo PS3 320 GB s tromi hrami).

Už viete, čo všetko si kúpite k Vite, keď debutuje 22. februára v Európe?Sony prostredníctvom PlayStation Blogu zverejnila kompletný line-up first party hier, ako aj cien príslušenstva a samotných titulov, ktoré nebudú lacné.

Doporučená cena za krabičky distribuované v kamenných obchodoch sa pohybuje od 29,99 EUR až po astronomických 49,99 EUR. V hornej cenovej hladine je zatiaľ iba Uncharted: Golden Abyss, spodná hranica za digitálne distribuované malé hry ako napríklad Escape Plan nebola zverejnená. V Amerike však bola stanovená na 9,99 dolára, čo je približne suma, ktorú môžeme očakávať aj u nás.

K hraniu budete potrebovať ešte prioritárnu pamäťovú kartu, ktorá sa bude distribuovať iba v troch veľkostiach: 4 GB (19,99€), 8 GB (34,99€) a 16 GB (49,99€). 32 GB verzia sa na európsky trh nedostane, čo je v dobe digitálnej distribúcie nefér k zákazníkom.

Súčasne s hrami sa na pultoch obchodov objaví aj oficiálne príslušenstvo s nabíjačkami, káblami, obalmi aj slúchadlami. Drobnou zmenou oproti americkej ponuke je v Starter Packu, kde nebude 4 GB pamäťová karta.

Oficiálne Vita príslušenstvo:

AC adaptér – 9,99€
Prenosná nabíjačka – 49,99€
USB kábel – 9,99€
Slúchadlá – 19,99€
Starter kit – 24,99€
Travel kit – 29,99 €

V základnom balení Vita nájdete aj šesť AR kariet pre hranie troch augmented reality hier - Table Football, Cliff Diving a Fireworks. V pohybe ich môžete vidieť vo videu.

Zatiaľ nebol skompletovaný európsky line-up hier, ale už sú potvrdené hry od Sony:

Hry

Escape Plan (iba na PSN)
Everybody's Golf - 39,99€
Hustle Kings (iba na PSN)
Little Deviants - 29,99€
ModNation Racers: Road Trip - 39,99€
MotorStorm RC
Reality Fighters - 29,99€
Super StarDust Delta (iba na PSN)
Top Darts
Uncharted: Golden Abyss – 49,99€
Unit 13 – 39,99€
wipEout 2048 – 39,99€

Celkovo debutovalo v Japonsku 24 hier, v Amerike to bude 25 a v Európe by sa číslo premiér nemalo drasticky odlišovať.

Hry tretích strán (ide o americký zoznam, európsky line-up ešte nebol potvrdený):

Army Corps of Hell (Square Enix)
Asphalt Injection (Ubisoft)
BEN10 GALACTIC RACING (D3 Publisher of America)
Blazblue: Continuum Shift EXTEND (Aksys Games Localization)
Dungeon Hunter Alliance (Ubisoft)
Dynasty Warriors Next (Tecmo Koei America)
F1 2011 (Codemasters)
EA SPORTS FIFA Soccer (EA)
Lumines Electronic Symphony (Ubisoft)
Michael Jackson The Experience (Ubisoft)
Plants vs. Zombies (iba na PSN) (SOE)
Rayman Origins (Ubisoft)
Shinobido 2: Revenge of Zen (Namco Bandai)
Tales of Space: Mutant Blobs (iba na PSN) Drinkbox Studios
Touch My Katamari (Namco Bandai)
Ultimate Marvel vs Capcom 3 (Capcom)
Virtua Tennis 4: World Tour Edition (Sega)

Krátko po premiére Vity budú v predaji ešte nasledovné (opať ide o americký line-up):

LEGO Harry Potter: Years 5-7 (Warner Bros.)
Disgaea 3: Absence of Detention (NIS America)
NINJA GAIDEN Sigma PLUS (Tecmo Koei)
Ridge Racer (Namco Bandai)
Silent Hill Book of Memories (Konami)
Supremacy MMA: Unrestricted (505 Games).





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





3D HRANIE: TOSHIBA SATELLITE A665

Skúšali ste už hrať v 3D na PC? My sme pre vás otestovali hranie v 3D na notebooku na modeli **Toshiba Satellite A665**, ktorý sa predáva aj v 3D verzii s pribalenými okuliarmi.

Hardvér

Toshiba Satellite A665 je dizajnovo aj materiálmi kvalitne spracovaný notebook, nič zlé sa nedá povedať ani o jeho vnútornostiach, ktoré sú na úrovni vyššieho štandardu. Nie je to maximum v tejto oblasti, ale ponúka konfiguráciu, na ktorej bez problémov rozbeháte väčšinu herných titulov na vysokých alebo stredných detailoch a k tomu aj na prácu bohato postačí. 3D



Ako sa hrá v 3D na notebookoch?

je čerešničkou na torte. Samozrejme, že niečo stojí, notebook v tejto konfigurácii vyjde cez 1200 Eur.

Popri kvalitnom spracovaní dodáva zážitku z notebooku kvalitný (ale aj lesklý) TruBrite HD LED 3D displej s uhlopriečkou 15,6 palcov, 120 Hz obnovovacou frekvenciou a rozlíšením 1366x768 rozlíšením. Predinštalovaný Windows 7 systém beží na Intel i7-740QM quad-core procesore s taktom 1,7 GHz (2,93 GHz v turbo móde), pamäťou 4 GB, o grafiku sa stará Nvidia GTS 350M s 1 GB pamäťou. Nechýba Blu-ray mechanika pre 3D filmy a 650 GB HDD. Obraz doplnia stereo reproduktory Harman Kardon, ktoré dodajú hrám a filmom veľmi kvalitné ozvučenie. Nakoniec podsvietená klávesnica vytvorí atmosféru večernému hraniu, ak však chcete v posteli pozerať filmy, môžete podsvietenie vypnúť.

Samozrejme, priam desktopová konfigurácia si berie daň na výdrži batérie, ktorá pri základnom modeli so 6 článkovou batériou, je niečo cez 2 hodiny, s 12-článkovou je to už slušnejších štyri a pol hodiny. V testovanom notebooku nám batéria vydržala niečo pod 2 hodiny, ale pravdupovediac viac sme od nej ani nepotrebovali, keďže masívny 16" notebook je skôr určený na výkon a jednoduchý prenos medzi domom a prácou, ako na ťukanie niekde na lavičke v parku.

Podľa vlastných utilít notebook spotrebováva 30 W s vypnutým monitorom a okolo 40 - 50 W v idle režime. Napríklad Mafia 2 ťahala okolo 100 W a batéria pri ňom vydržala presne hodinu.

Nvidia 3D Vision

3D funguje cez Nvidia 3D Vision technológiu s Nvidia 3D okuliarmi, keďže momentálne ako jediná firma ponúka toto zobrazenie na PC. AMD sa v tejto oblasti žiaľ nesnaží preraziť a je to škoda, keďže viac konkurencie by trhu len prospelo, znížili by sa ceny a rozšírila podpora 3D.

Všetko potrebné k 3D je priamo priložené k notebooku - okuliare aj externý wireless box pre synchronizáciu. Trochu škoda, že Nvidia ešte nelicencovala tieto zariadenia do notebookov, rovnako škoda, že okuliare stále ostávajú v pôvodnom dizajne, už by to chcelo model pre 2011 (na obrázkoch máme aj prvé Nvidia okuliare z roku 2000, kedy spolupracovala s Asusom na rozbiehaní 3D revolúcie). Síce sú podobne masívne a neelegantné ako väčšina 3D okuliarov k TV, ale na druhej strane majú aspoň nabíjanie, na ktoré TV výrobcovia ešte často zabúdajú. Samotné sledovanie cez okuliare je však bezproblémové a pri 120 Hz žiadne blikanie nevidíte.

Hry a výkon

3D pri Nvidii funguje čisto cez ovládače, či už hra má alebo nemá zapracovanú 3D podporu. Nvidia ponúka preddefinované 3D pre takmer 500 hier, niektoré 3D podporujú priamo a idú bezchybne, iné sú emulované a v niektorých môžeme zbadať 2D efekty, ktoré kazia finálny obraz. V zásade platí, čím novšia hra, tým väčšia kompatibilita. Nvidia vám však priamo v každom titule odporučí nastavenia pre najlepší zážitok. Niekde treba vypnúť dodatočné efekty, niekde je dobré vypnúť štandardné mieridlo a zapnúť defaultné, ktoré je v 3D.



Z nových hier veľmi pekne 3D podporujú napríklad Mafia 2 alebo Call of Duty Black Ops. Oproti tomu Crysis je štyri roky starý a vidieť, že pri niektorých efektoch sa nepočítalo s 3D a veľa z nich je vytváraná postprocesingom v 2D móde, ktoré vám kazia finálny obraz keďže sa pre každé oko zobrazujú rovnako a vyčnievajú tak z obrazu. Môžete si síce aj tu povypínať efekty, ale kvalitný dojem tu z 3D prakticky nedosiahnete. Oproti tomu 2D verzia funguje na notebooku svižne a bez problémov.

Z titulov, ktoré sme v 3D testovali, najlepšie na notebooku fungovali: Mass Effect 2 a Batman Arkham Asylum, ktoré boli ako kvalitatívne obdivuhodné tak dávali aj pekných 30 fps v natívnom rozlíšení (60 fps v 2D móde). Za nimi nasledovala Mafia 2, ktorá sa pri stredných nastaveniach a 720p móde pohybovala okolo 25-30 fps, rovnako v nízkych nastaveniach si zahráte aj Bad Company II 3D pri 30 fps. Call of Duty Black Ops nie je príklad najlepšej optimalizácie, framerate sa pohyboval ako na hojdačke medzi 15 - 30 fps a na 3D v titule síce zapracovali a má plnú podporu, ale autori zvláštne obmedzili hĺbku, ktorá sa pár metrov pred vami stráca a mení akoby na 2D. Pri Metro 2033 sme ani nedúfali, že by ho mohol notebook utiahnuť a fungoval v 3D móde okolo 10 fps na najnižších nastaveniach, ale zato ponúkol najkrajší zážitok z 3D grafiky z testovaných titulov.

Ak by vás nebralo 3D v štandardnom 2D móde na tomto notebooku rozbeháte prakticky všetky tituly, síce si niekedy bude treba znížiť nastavenia, ale zato si na 120 Hz displeji priam vychutnáte hry aj 70 - 100 fps. Napríklad Starcraft II na nižších nastaveniach ide okolo 70 fps, Stalker: Call of Pripyat rovnaký framerate dá na stredných. Určite by ste našli aj hry a nastavenia, ktoré dajú plných 120 fps a ktorými ulahodíte svojim očiam.

Keďže my sa na benchmarky nešpecializujeme, prikladáme benchmarky Anandtechu, ktorý na tomto notebooku testoval hry v natívnom rozlíšení v 2D aj v 3D módoch a rovnako porovnal notebook s porovnateľnou konkurenciou v 2D zobrazní hier, kde Toshiba dominovala a rovnako vo výkonových testoch s prehľadom poráža konkurenciu vo väčšine benchmarkov.



Filmy

Zatiaľ čo 3D hry sú výkonovo obmedzené hardvérom, 3D filmy majú svoj maximálny štandard, ktorý notebook spĺňa a prehráva 3D filmy, či už z blurayu, alebo cez Nvidia 3D player, ktorý prehrá ľubovolný systém 3D enkódovania vo videách. Dokonca načíta 3D aj z dvoch súborov a následne ich spojí. Fungujú s ním aj 3D obrázky, ak máte 3D foťák, môžete sa s notebookom znovu ponoriť späť do mora na fotografii z vašej dovolenke. Prinajhoršom si môžete pozrieť napríklad 3D obrázky z hier, ktoré vám nagrabuje nový fraps.

Prehrávanie a aj vnímanie 3D filmov na notebooku je rovnaké ako na TV, menšia obrazovka 3D nijako neobmedzuje, len samozrejme vnímanie a atmosféra môže byť iná ako pri 3DTV alebo v kine na 3D filme. Záleží ako ste zvyknutí. Pre 3D fanúšikov to môže slúžiť ako mobilné 3DTV.

Vo filmoch prekvapivo Nvidia umožnila presúvať hĺbku, ale samozrejme predrenderované obrazy hĺbku meniť neumožnia a teda sa obraz rozdvojí. Ale ak už budete mať dosť 3D môžete si hĺbku vypnúť.

3D alebo ne3D?

Toshiba Satellite A665 je designovo a konštrukčne veľmi kvalitný notebook, rovnako nezostáva ani hardvér. Má dostatok pamäte, dostatok výkonu, rovnako aj na bežné 2D hry je úplne postačujúci, pri 3D sú tam samozrejme obmedzenia výkonom a náročnejšie tituly si neužijete, ale od notebooku ani nemôžeme čakať Metro 2033 na maxime, od toho sú už desktopy.

Otázkou skôr zostáva, či nastúpiť do rozbehnutého 3D vlaku, alebo ho nechať utiecť a počkať na ďalší? Po otestovaní 3D môžeme zhodnotiť, že nepochybne posúva zážitok do nového rozmeru, ale či to dostatočne vyváži súčasné nedostatky ako sú cena, a nutnosť okuliarov, to už bude individuálne. Je to bonus, za ktorý si priplatíte. Ak máte nejakú stovku-dve pri tisíc eurovej investícii navyše, oplatí sa porozmýšľať.

Tento rok očakávame nádielku 3D titulov vedenú Crysis 2 a Batman Arkham City. Samozrejme všade bude len ako bonus pre majiteľov 3D. Okrem titulov tentorok prídu aj notebooky a LCD monitory bez nutnosti okuliarov a určite sa na ne pozrieme.

Peter Dragula





Microsoft



Nokia vstupuje do partnerstva s Microsoftom

Nokia konečne po dlhom rozmýšľaní zahodila svoje zastaralé systémy a posunula sa vpred. Uzatvorila strategickú zmluvu s Microsoftom a bude ponúkať ich **Windows Phone, Bing, Xbox Live a Office** vo svojich mobiloch. Je to očakávané spojenie, ktoré pomôže obom firmám, Nokiu povznesie späť do smartphonového trhu a Microsoftu dodá svoj 60 % podiel na mobilnom trhu a 200 miliónový trh Symbian smartphonov.

Nokia bude teraz ponúkať Windows Phone 7 ako svoju primárnu smartphone platformu. Samozrejme, nie všetky mobily prejdú na Windows Phone 7, Nokia bude ďalej vyrábať aj svoje lacné mobily, stále bude mať aj Symbian mobily a stále plánuje aspoň jeden Meego mobil tento rok.

Čo sa stane s online prvkami Nokie? Ovistore sa v novom systéme stane súčasťou Marketplace, Nokia Mapy rovnako ostanú, ale budú poháňané Bing mapami a AdCentrom. Hry sa presúvať nebudú, tam zostane Xbox Live ponuka. Vyhľadávač bude defaultne Bing, čo spraví Microsoftu veľký skok v percentách vyhľadávania. Microsoft dodá Nokii vývojové nástroje, čo bude znamenať flexibilnejšie lokalizácie, lokálne služby a rozsiahlejšiu ponuku ako by dodal samotný MS.

Čo sa stane s Windows Phone 7 v rukách Nokie? Minimálne to, že sa masívne rozšíri, ale je veľmi pravdepodobné, že keďže si ho firma prakticky adoptovala, bude mať výrazný vplyv aj na jeho ďalšie funkcie a vývoj, čo môže systému len pomôcť. Microsoft zrejme už má v rukách požiadavky od Nokie. Pri Nokii je však pravdepodobné, že úvodne unifikovaný hardvér systému skončí a bude fragmentovaný na minimálne niekoľko konfigurácií.

V každom prípade Android a iOS môžu oficiálne privítať Windows Phone 7 ako výraznú konkurenciu.

Microsoft na aktuálnom mobilnom kongrese ohlásil vylepšenia do **Windows Phone 7** systému.

Už vieme, že prichádzajúci zrejme jarný update pridá do systému copy&paste, vylepšia sa rýchlosti načítavania aplikácií a ohlásená bola podpora CDMA rádií, ako aj rôzne malé drobnosti.

- Pripravuje sa **multitasking**, ktorý bol už predvedený. Funguje stlačením a držaním Back tlačidla, kedy sa na obrazovke zobrazia menšie obrazovky jednotlivých taskov, medzi ktorými si listujete.

- **IE9** príde do Windows Phone 7, čo mimo iného znamená rýchlu hardvérovo akcelerovanú grafiku.

- Zapracovaný bude **Skydrive**, teda cloud systém, kde si budú môcť užívatelia ukladať a načítavať svoje dáta už aj cez mobil.

- **Twitter** integrácia príde do každého HUBu a priame zapracovanie podobne ako Facebook do PeopleHubu.

Prepojenie s Xbox360 a Kinectom:

Mobil bude môcť dopĺňať Kinect hry a ukázali multiplayer, mobil vs Kinect hráč, respektíve hráči. Konkrétne odprezentovali loptovú hru Ricochet z Kinect Adventures, kde hráči z mobilu posielali lopty (ťukali na displej), ktoré musel následne užívateľ hrajúci na Kinecte vychytávať. Je





Nintendo predstavilo WiiU

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

Konzola:

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

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

Ovládač:

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

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



budú vhodnejšie štandardné gamepady, ale uvidíme možno Nintendo prekvapí.

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

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



Konzola vyjde v roku 2012.



Hry:

Zatiaľ boli potvrdené tituly:

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



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

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

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



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



RAZER BLADE - skutočný herný n

Po kampani o budúcnosti hrania na PC sme očakávali malý Switchblade, ale dočkali sme sa prekvapvenia a to veľkého 17 palcového Razer Blade notebooku. Podľa slov Razeru, "prvého skutočne herného notebooku". Razer sa pre jeho vývoj spojil s Intelom a Nvidiou, od ktorých zobral "najvyšší" ponúkaný mobilný výkon a zo svojho Switchblade mininotebooku použijú interface, 10 programovateľných kláves s displejom, k tomu pridajú multi-touch lcd panel, ktorý bude zobrazovať ingame informácie. Celá táto sranda vyjde na 2799.99 dolárov a bude k dispozícii v poslednom štvrťroku 2011, zrejme ho spojenie s Battlefieldom 3 neminie. Nakoniec už ho aj naznačujú.

Plná špecifikácia

2.8GHz Intel® Core™ i7 2640M Procesor
8GB 1333MHz DDR3 RAM
17.3" LED Backlit Display (1920x1080)
NVIDIA GeForce® GT 555M s NVIDIA® Optimus™ Technológiou
2GB GDDR5 Video pamäť
Zabudovaná HD Webkamera
Integrovaná 60Wh bacteria
320GB 7200rpm SATA HDD
Wifi 802.11 b/g/n
16.81" (šírka) x 10.9" (hĺbka) x 0.88" (výška); 6.97lbs (váha)

Ak môžeme pokus razeru hodnotiť už teraz tak by sme povedali, že nápady tam sú, kvalitu z toho cítiť, ale za tú cenu tomu chýba skutočne najvyšší možný výkon. Lepší procesor a lepšia grafika tam za tú cenu určite mala byť a ak nie, cena konkurencie bez klávesnicového touchscreenu je polovičná, takže preferencie bežných hráčov budú jasné, škoda. Síce Razer tvrdí, že PC hranie nie je mŕtve, ale ak by nebola konkurencia s ich cenami by určite už umrelo.



otebook











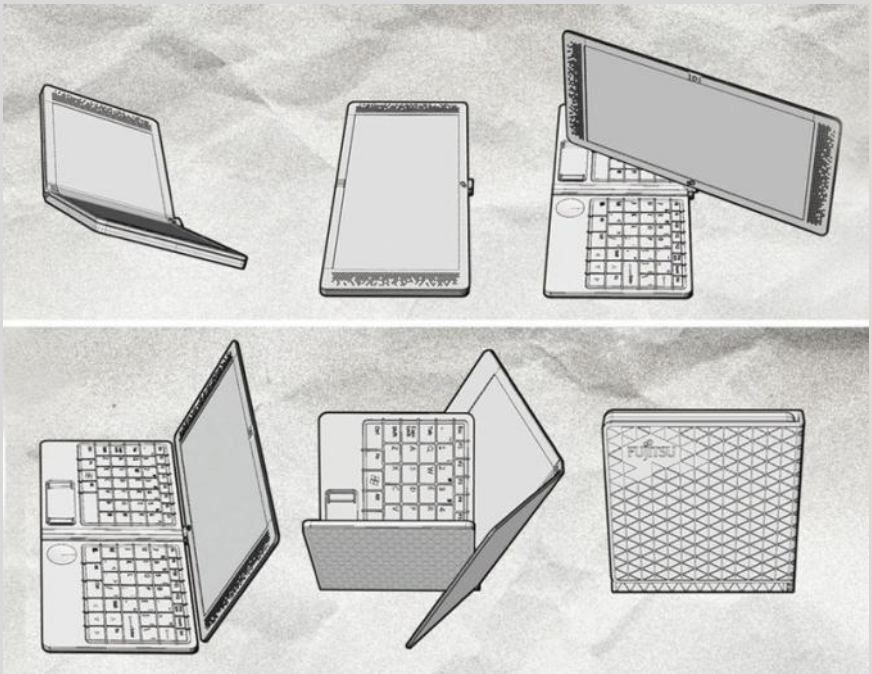


Fujitsu pripravuje Flexbook

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

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

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





Blíži sa 3D Engine s neobmedzenými detailmi?

Firme Euclideon na prvom videu predstavila svoj prelomový 3D engine, ktorý sľubuje 100 tisíckrát lepšiu grafiku. Tvrdia, že ich engine je najväčší prelom odvtedy ako 3D grafika vznikla, video niečo podobné aj potvrdzuje. Ukazuje scénu s 21,062,352,435,000 polygónov a beží na 20 fps.

Autori objasňujú ako ich engine funguje a to nie na polygónoch, ale na malých 3D bodoch, ktoré vo virtuálnom svete nazvali atómy. Síce táto metóda vyžaduje veľa procesorového času, ale zvláda neobmedzené množstvo "atómov" realtime.

Zatiaľ čo ostatné firmy zvyšujú počet polygónov o 25% ročne, oni ich zvýšili neobmedzene, prakticky ich vypustili a pracujú priamo s atómami, ktorých môže byť neobmedzené množstvo. Napríklad v obyčajnom kúsku hliny na zemi by mali viac polygónov ako bežné dnešné hry v celej scéne. Hardverové nároky však neuvádzajú.

Euclideon vo videu ukazuje možnosti objektov s neobmedzenými polygónmi, kde umožní zoscanovať objekty do 3D formy bez straty kvality. Teraz ešte vylepšujú nasvietenia scén a tiene. Video má zjavne zapôsobiť na investorov, ktorí by do firmy naliali peniaze. Medzičasom už získali dvojmiliónový grand od austrálskej vlády a zjavne potrebujú ešte viac, kedže ich stránka nejako nejde.

Carmack podľa svojho twitter konta to čo ukazuje ich engine nevylučuje, ale tvrdí, že tak skoro sa to do hier nedostane. Určite nie v tejto generácii, možno o pár rokov to bude reálnejšie. Prekonanie produkčných problémov vraj bude náročné.

Euclideon to síce nepriznáva, ale engine má problém s animáciami, totiž spustit animáciu s miliardami atómov je veľmi náročné na spracovanie, nehovoriac o dynamickom svete nie statickej scéne ktorú radi ukazujú. Možno by ale kombinácia tohto voxelového a polygónového enginu mohla pekne fungovať.







Windows 8

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

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

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

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

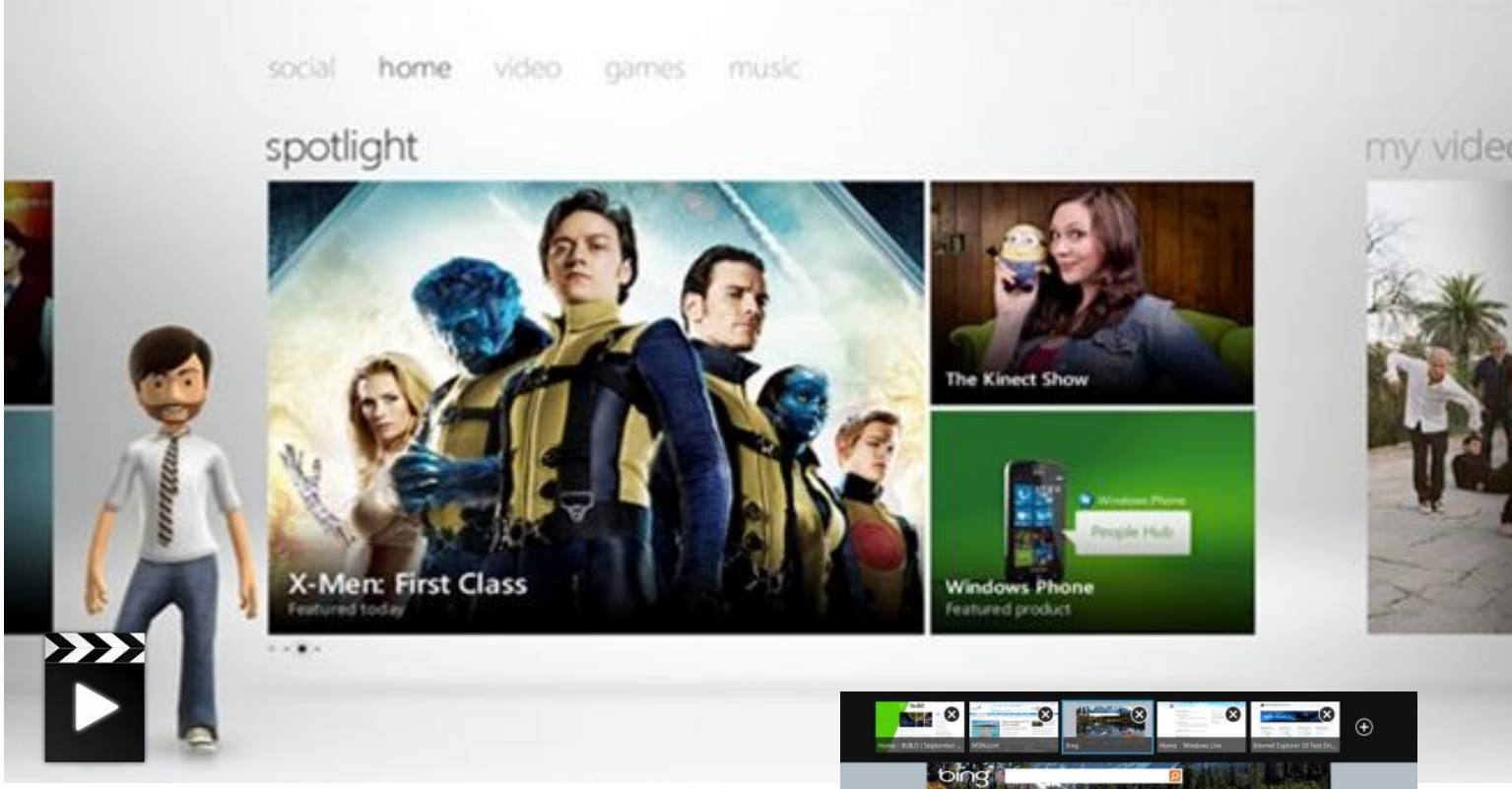
Celkovo treba pochváliť Microsoft, že všetko je plynulé, rýchle a prakticky bezproblémové už v developer verzii. Zaujímavosťou je, že Metro UI si zapamätá všetky spustené aplikácie a ak v nej nie ste, automaticky ich zastaví a nezaťažujú procesor, teda batériu tabletov. Na druhej strane však stále ostávajú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

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

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

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







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



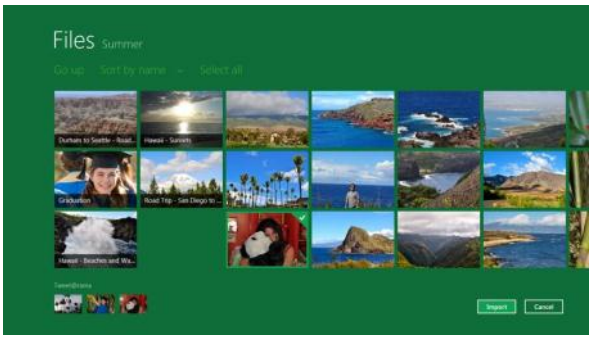
V skratke z preznetácie:

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











AMD naštartovalo Bulldozer

Čo majú spoločné titulky najväčších hardvérových portálov na svete? Anandtech, tomshardware, bit-tech, techreport a ďalšie ovládla absolútna novinka od AMD, procesory postavené na architektúre Bulldozer.

Celkov je zatiaľ v pláne sedem procesorov s buldozérom v srdci, avšak recenzie sa venujú tomu najvýkonnejšiemu – AMD FX 8150. Jedná sa o 8 jadrový CPU s frekvenciou 3,6 GHz (maximálne 4,2 GHz v turbo režime), s 8 MB L2 cache, TDP na úrovni 125 W a cenou 245 dolárov. Na opačnom konci ponuky stojí 4 jadrový Phenom II X4 950 so 4 jadrami, 3,7 GHz, 125 W a cenovkou 170 dolárov.

Novinky „pasujú“ do socketu AM3, avšak na procesoroch môže byť použitý ktorýkoľvek z AM2/AM2+/AM3/AM3+ chladičov s dostatočným výkonom. Vôbec prvýkrát v histórii tiež AMD ponúka vlastné vodné chladenie za cenu cca 100 dolárov. Nás, samozrejme, najviac zaujíma výkon Buldozéra v hrách. Ten sa líši od titulu k titulu. Zatiaľ čo napríklad v RAGE bojuje o prvé miesto s Core I7 2600K, DIRT 3 mu príliš nevonia a za konkurenciou pomerne zaostáva. Nedarí sa mu ani vo WoW: Cataclysm, kde oproti 109,9 fps s vypnutým AA na i7 dosahuje FX8150 iba 71 fps. Rovnako – prepadom na spodné úrovne benchmarku – dopadla novinka v jednom z najviac zaťažujúcich testov, v Arma 2, kde mali navrch aj konkurenčné Core i5.

S takýmito výsledkami sa netreba diviť faktu, že Bulldozer nebol prijatý príliš vrelo. Bit-tech mu udelil len hodnotenie 59% a za najväčšie plus označil spotrebu v idle režime. Ani ostatní recenzenti nie sú nadšení a najviac sa v záveroch sklňuje viera v lepšie využitie sľubnej architektúry v novších modeloch.





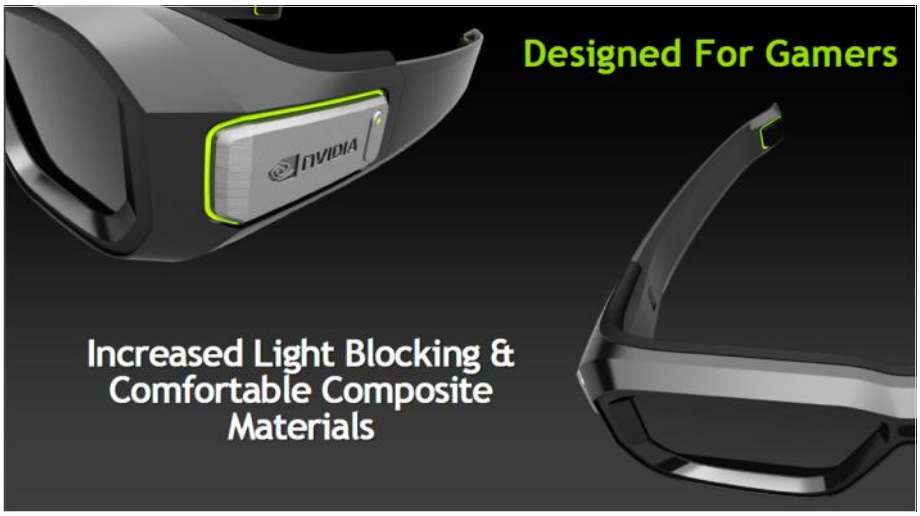


Nvidia predstavila 3D Vision 2

Nvidia ohlasuje nový model svojich 3D Vision okuliarov. Nové 3D Vision 2 okuliare budú po všetkých stránkach lepšie a aj lacnejšie. Šošovky v okuliaroch budú väčšie o 20%, vďaka Lightboost technológii prepustia viac svetla a farby budú vďaka tomu bohatšie. Nakoniec najpozitívnejšia je cena, kde samostatné okuliare stoja 99 dolárov, celý kit aj s transmiterom 149 dolárov. Okuliare sú kompatibilné so starými a teda ak už máte starý transmiter stačí dokúpiť okuliare.

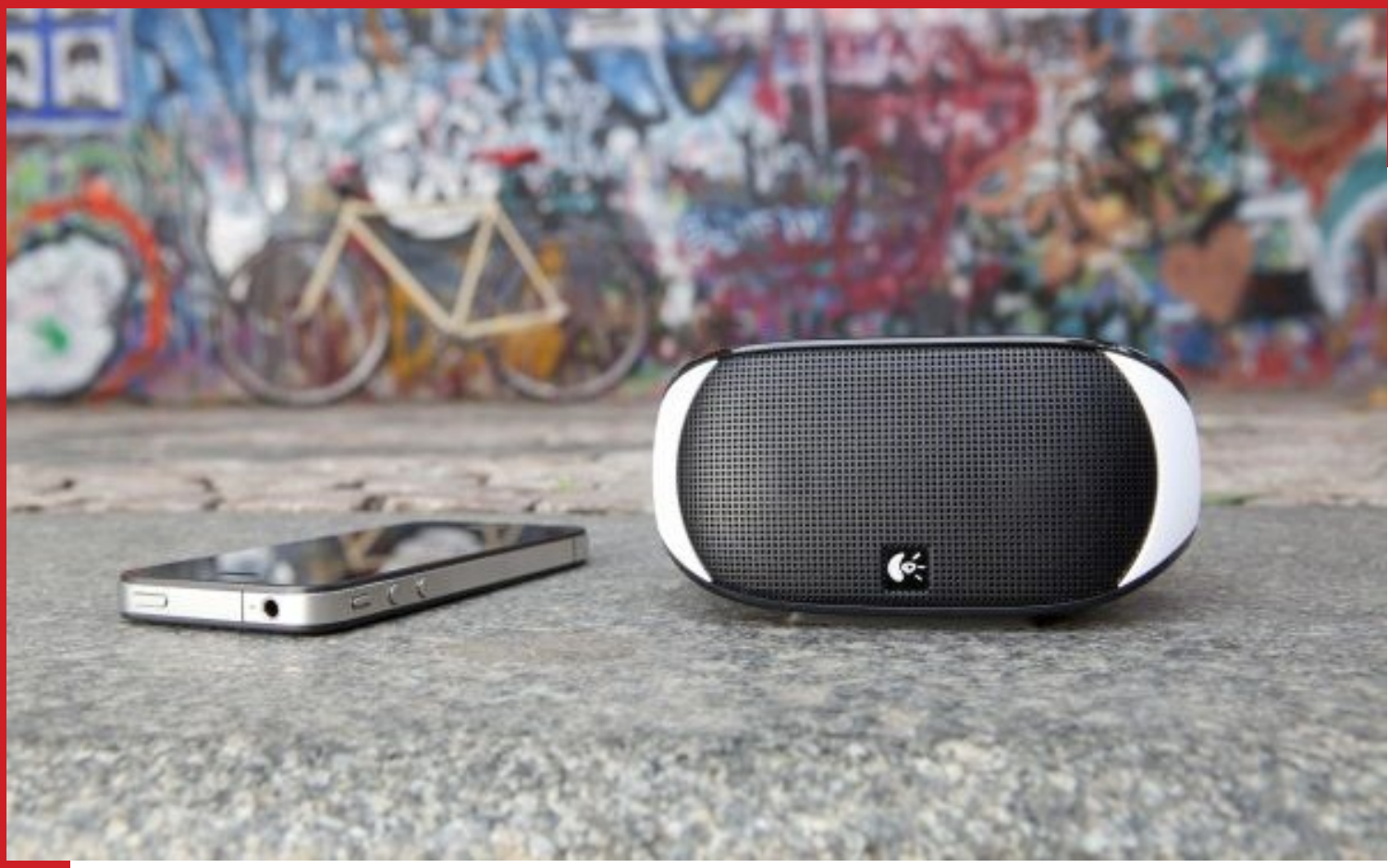


Nvidia spolu s okuliarmi predstavilo aj monitor priamo s 3D Vision podporou a je to ASUS VG278H, 27 palcový LED / TN monitor, ktorý má v sebe vision vysielač integrovaný. Bude za 699 dolárov.



Pre zaujímavosť cez 550 hier podporuje 3D Vision, 100 filmov, podporu majú aj 3D fotky, 3D videá z youtube. Nakoniec čo sa týka predaja prvých 3D Vision okuliarov, je to cez 500 tisíc.

Súťaž



Logitech® Mini Boombox

Spoločnosť Logitech predstavila kompaktný zvukový systém Logitech Mini Boombox určený pre hudbu, filmy, hry a telefonovanie, ktorý je možné ľahko prepojiť so smartphonmi, tabletmi a ďalšími zariadeniami s Bluetooth.

Logitech Mini Boombox je síce malý, ale má špeciálne navrhnutú akustickú komoru, vďaka ktorej si môžete vychutnať skvelý zvuk s posilnenými basmi. Poslúži aj ako praktický hlasný telefón so zabudovaným mikrofónom – nech už ste kdekoľvek.

A jeden takýto Mini Boombox v červenom prevedení môžete vyhrať, stačí správne zodpovedať na súťažné otázky. Uzávierka súťaže je 13. februára

Oskenujte QR kód alebo kliknite na linku a odpovedzte na otázky.

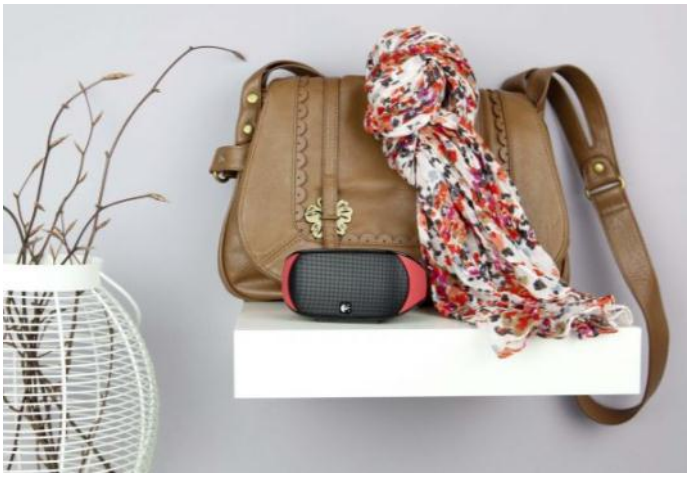
Vstup do súťaže:

http://www.sector.sk/sutaz/logitech















Užívateľská Sekcia





SUPER MEAT BOY

Vvvvžžžžžžžžuuuuuuuum, plesk, plesk, PRÁSK! FFFFFFFFFFFFFUUUUUUUUUUUU! Nie, to nie sú zvuky ako si niekto priklepne prst kladivom, ale realita počas hrania najnovšieho počinu od tímu Meat. Hra stavia na základoch flashovky Meat Boy, ktorá je k dispozícii na stránke New Grounds. Super Meat Boy sa môže zdať na prvý pohľad ako nevinná plošinovka s retro vzhľadom, ale v skutočnosti je to hardcore záležitosť, v ktorej budete opakovať jeden level nie jeden, dvakrát, ale aj po dvadsiaty raz. Našťastie hra nemá životy, lebo tak by ju asi nik ani nedohral. Na druhej strane, k dispozícii nie sú ani checkpointy, takže každý level je nutné pre jeho úspešné ukončenie prejsť bez úmrtia. Je to veľká skúška trpezlivosti a hranie sa často neobíde bez nadávok. Stále vás to ale bude ťahať zapnúť a skúsiť ten prekliaty level ešte raz.

Príbeh je jednoduchý a slúži na to, aby vás tvorcovia mohli hodiť do super ťažkých levelov vybavených cirkulárkami. Jedného dňa totiž nádhernú idylku lásky Meat Boya a Bandage Girl naruší zlý Dr. Fetus, zárodok odetý v obleku a unesie priateľku Meat Boya. Úloha je v podstate „jednoduchá“ – zachrániť ju v každom zo šiestich svetov a zároveň nepríst o kúsky mäsa (v prípade hráča o prsty). Levely sú natrieskané pascami v podobe rotujúcich čepelí, ostrých vystreľovacích diskov, raketometmi, lávou a ohnivými guľami. Typov nepriateľov je po menej, rôzne lietajúce potvory, slimáky a iná háveď, ale oveľa väčším problémom je načasovať správne všetky skoky, minúť malú plošinku je veľmi ľahké. Meat Boy nemá nijaké prostriedky ako sa voči nepriateľsky (niekedy aj priateľsky) tváriacim potvorám brániť a jeho jedinou obranou ostáva super rýchlosť a obratnosť. Vďaka svojej mäsitej konzistencii sa dokáže kĺzať po stenách s ľahkosťou a preskočiť tak veľké vzdialenosti alebo sa dostať cez inak nemožné čepele. Tu prichádza na rad otázka – gamepad či klávesnica? Po spustení hry sami tvorcovia upozorňujú, aby ste okamžite zapojili gamepad. Hru som začala hrať na klávesnici a žiadny problém v ovládaní nebol, naopak, po vyskúšaní sa mi gamepad dokonca javil horší. Záleží však od vás, na čo si počas hrania zvyknete.

Prvý svet sa odohráva v lese a je príznačne nazvaný „Hello World“. Prevedie vás základmi presných skokov a uhýbaniu sa čepeliam. V porovnaní so zvyškom je



veľmi jednoduchý a po prejdení dvadsiatej úrovne si Meat Boy zmerá sily s bossom. Svetov je celkovo sedem a každý (okrem šiesteho) má 20 light, 20 dark levelov a bossa. Okrem toho ešte existujú aj takzvané warp zóny, ktoré vás prenesú do retro levelov, napr. aj v štýle GameBoya, grafikou aj zvukom. K tomu ešte existuje v každom svete aj jeden špeciálny glitch level. Light levely sú jednoduchšie, ale nenechajte sa zmiasť, v Super Meat Boy nadobúda toto slovo iný význam. Prostredia sú rozmanité a náš mäsitý hrdina navštívi opustenú nemocnicu, solivar či samotné peklo. Levelov je približne okolo 300, čo vás zabaví na veľa hodín, teda ak to nevzdáte hneď na začiatku. Tí trpezlivejší si zbieraním náplastí odomknú bonusové postavy, ktoré potom môžete využiť. Každý level má takisto stanovený istý čas splnenia. Ak sa vám to podarí, dostanete známku A+ a odomkne sa dark verzia levelu. Dĺžka levelov je približne v rozpätí od pár sekúnd až po minútové.





Náročné behanie po leveloch našťastie spríjemňuje perfektná hudba a štýlová jednoduchá grafika doplňuje už tak veľmi návykovú hru. Pokiaľ máte kamarátov, ktorí ju tiež majú, tak si môžete navzájom porovnávať časy a prekonávať sa navzájom, čo dodáva hre súťaživý charakter. Jediným mínusom sú občasné bugy, pohyb medzi levelmi by mohol byť rýchlejší a časomiera presnejšia. Koncom mesiaca má vyjsť update, ktorý pridá do hry aj level editor, takže si budete môcť zahrať aj svet tvorený z komunitných levelov s postupne zvyšujúcou sa obtiažnosťou.



Celkovo ide o vydarenú indie hru, pri ktorej si dobre ponadávate, ale splnenie ťažkého levelu je veľmi uspokojujúce a ženie vás vpred chuť prejsť ich čo najviac. Možnosť súperiť o najlepší čas s kamarátmi predlžuje životnosť, ktorá je už beztak na desiatky hodín. Na záver len dodať, veľa šťastia pri hraní a pozor na prsty/palce!

9.5

Raina Audron



GUILD WARS 2

V roku 2005 vývojárske štúdio ArenaNet debutovalo hrou Guild Wars: Prophecies. Tá mala obrovský úspech a predala niekoľko miliónov kópií spolu s troma datadiskami. Hra bola bez poplatkov, čo bolo celkom výhodné. Síce to bolo MMORPG, ale sami vývojári to nazvali CORPG (Competitive Online Role Playing Game). Jedná sa o to, že v hre nie je jeden obrovský svet, ktorý zdieľajú stovky a tisíce hráčov. Všetci hráči sa stretávajú v mestách, kde môžu spolu komunikovať, obchodovať alebo vytvárať partie. Ale teraz prejdime k pokračovaniu s názvom Guild Wars 2.

Hra bude zasadená do sveta Tyria 250 rokov po udalostiach prvej časti. Vo svete povstanú draci a päť národov sa musí zjednotiť a poraziť ich. Okrem súše budeme mať možnosť objavovať tajomné zákutia podmorského sveta.

Guild wars 2 sa vám môže zdať ako obyčajná MMORPG, ale nie je tomu tak. Narozdiel od klasického zadávania questov tu máme eventy. Budú fungovať nasledovne. Malá dedinka je napadnutá hordou kentaurov. Hráči, ktorí sa objavia blízko dediny, majú za úlohu ubrániť ju a potlačiť útok kentaurov. Tu sa to však nekončí, event pokračuje ďalej a vy máte za úlohu zaútočiť na táborisko kentaurov. Avšak keď nezautočíte, napadnú vás znova a keď sa neubránite, kentauri sa vydajú na mesto, prípadne na najbližšiu pevnosť a vy ju máte za úlohu ubrániť. Môže sa vám to zdať nevyrovnané, ak partia hráčov odíde a vy ostanete sami, ale autori to vyriešia tak, že vám znížia obtiažnosť, aby ste to mohli sami alebo s pomocou NPC zvládnuť. Samozrejme na konci eventu dostanete spravodlivo rozdelenú odmenu aj achievement. Achievementy sa budú zapisovať do celého vášho herného účtu a činy, ktoré vykonáte, sa budú zapisovať a aj tak vás ľudia (NPC) budú vnímať. Každá postava bude mať svoj unikátny príbeh, ktorý sa bude vyvíjať od vašich rozhodnutí. Môžete byť zlý alebo dobrý. Guild Wars 2 sa snaží priniesť pocit RPG do MMO, ktorý sa vytratil. Veď to poznáte „Zabi 10 potkanov a ja ti dám 20 strieborných.“

S PVP to bude vyzerať nasledovne: budú klasické arény a duely alebo obrovský otvorený svet, v ktorom budú proti sebe bojovať servery a jednotlivé guildy budú obsadzovať hrady, alebo plniť úlohy. Bude možnosť expiť buď PVP-čkovaním alebo PVE-čkovaním. S dĺžkou expenia to bude inak ako v klasických MMO. Keď budete expiť z levelu 1 do levelu 10, bude to rovnako ako keď by ste expili zo 70 do 80, čiže nemusíte expiť postavu niekoľko mesiacov.

Teraz prejdime k tvorbe postavy a ra-



sám. Okrem toho, že si vytvoríte vzhľad postavy, je tu aj BIO. Môžete si vybrať k akej frakcii sa pridáte, akého ste sociálneho postavenia (pouličná krysa, mešťan alebo šľachta) alebo akého ste znamenia. V Guild Wars 2 budú narozdiel od prvého dielu nové rasy a to:

Asura – malí inteligentní škriatkovia

Charr – veľké šelmy, ktoré sa rozumejú do strelných zbraní

Človek – obyčajní ľudia, ktorí vyznávajú bohov

Norn – typickí severania, ktorí sú schopní sa premeniť na zvieratá

Sylvari – lesní elfovia,

ArenaNet odhalila zatiaľ iba päť profesií, ale fanúšikovia už tušia podľa artworkov, aké budú ďalšie tri: Elementalista, Warrior, Ranger, Necromancer a Guardian. Tri predpokladané sú: Mesmer, Assassin a Druid.

Systém boja sa v Guild Wars 2 bude líšiť od ostatných MMORPG, bude obsahovať iba DPS, TANK a podporu či už v aurách alebo antimagickú (tú bude mať Mesmer). Prečo práve bez healera? Každá klasa bude mať vlastný healovací skill a ľudia už nebudú musieť hrať za healerov. Avšak tu nastáva otázka, ako to bude s oživovaním? Máte dve možnosti, buď vás nepriatelia ubijú k zemi, kde máte možnosť ešte použiť skill, napr. hodíte po nepriateľovi piesok, alebo kameň a vy môžete znova vstúpiť do boja, alebo vám pomôže spoluhráč postaviť sa na nohy.



Hra bude bežať na vylepšenom engine Guild Wars, už pri prvých screenshotoch vidno, že grafika je prekrásna a efekty sú priam úchvatné (hlavne pri prezentačnom videu o elementalistovi).

Prvé demo mali možnosť si hráči zahrať na hernej výstave v Nemecku na GamesCome a v USA na PAXe, kde dokonca získala ocenenie najlepšia online hra výstavy. Hra je vo fáze vývoja a momentálne autori dokončujú ďalšie tri profesie, podmorský svet, crafting a PVP. Hra má mať alfa a beta testing v tomto roku, čiže plánované vydanie hry je na budúci rok

Oliver611









Recenzia - Ubisoft - stratégia - 3DS



Toki Tori

Plusy

- Pekná pestrofarebná grafika
- Vynikajúca hrateľnosť a zábava na dlhé hodiny.
- Podarený soundtrack
- Rôzne bonusy

Mínusy

- Po čase to niekomu môže prísť stereotypné
- Občas nevhodná hudba k danému levelu
- Občas neposlušné ovládanie (v prípade že hráte len myšou)

9.0

Toki Tori je na pohľad jednoduchá skákačka s kuraťom v hlavnej úlohe ,ktoré sa snaží zachraňovať svoje vajíčka .Tak asi takto by sa dala jednou vetou opísať táto hra.
Avšak pri hlbšom skúmaní zistíte že je to naozaj skvelá zábava na dlhé hodiny s krásnou rozprávkovou a pestrofarebnou grafikou.

Práve grafikou začnem pretože sa k tomuto štýlu hry náramne hodí a len krásne dopĺna atmosféru jednotlivých levelov .Kde je atmosféra buď veselá alebo naopak velmi podarene temná .V hre sú celkovo 4 prostredia kde sa z prostredia džungle cez strašidelný hrad a toxickú továreň dostanete aj do podmorského sveta.

Každé toto prostredie obsahuje asi 15 úrovní ktorých obtiažnosť sa stupňuje .Ďalej sa každé prostredie dá hrať v dvoch obtiažnostiach a to normal alebo hard ,kde po prejdení na hard obtiažnosť sa odomkne ku každému prostrediu ďalších asi 7 urovní.
Hru ďalej pekne dopĺňa aj hudba ktorá je tiež podarená akurát škoda že sa nemení v závislosti od prostredia ,teda sa kludne stane že v strašidelnom hrade vám hrá pekne veselá pesnička čo je trocha škoda.
Úrovne sú navrhnuté veľmi pekne a občas až moc komplikovane , kde vám prejdenie jedného levelu zabere aj 15 minút. Samozrejme že vám tu znepríjemňujú život rôzne “potvory” ako dikobraz či duch a že kde tu je ešte nejáka tá láva či diera cez ktorú sa treba dostať . Na to samozrejme je váš hlavný hrdina “kura” dobre pripravené kde je vyzbrojené zmrazovacou puškou alebo si sám hrdina postaví akýsi most cez dieru , a tak ďalej schopností má celkom 6 kde nechýba ani teleport , áno teleport vaše kura sa bude teleportovať celkom často takže sa z neho stane taký menši superman.

Takže ak hľadáte nejakú fajn oddychovku kde musíte občas popremýšľať je toto tá správna voľba ktorá určite nebude nudiť. Navyše jej do karát hrá aj cena ktorá je iba 5€ .Kde v akcii na Steame sa dá kúpiť aj za 2€ a pre toho kto hľadá takúto hru by bol hriech ju minúť.

jara93





Užívateľská recenzia - Nobilis - arkáda - PC



I-Fluid - svet tekutín

7.5

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

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

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

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

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

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

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

Dnešná cena hovorí za všetko.

Skvelá vec. Antigon



Preview - EA - MMO - PC



Secret World

Svet univerza The Secret World má byť zo začiatku postavený na štyroch odlišných kútoch jednej mapy, kde každá má disponovať diametrálne rozdielnym artom. Dejová linka, alebo príbeh ak chcete, bude vraj viac ako jednoduchý vo všetkých smeroch, ktoré vás len napadnú. Predstavte si fakt, že všetky legendy, rozprávky, ba aj obyčajné povery, ktoré ste za celý svoj život mali možnosť počuť od rodičov, blízkych a kamarátov sú naozaj reálne a existujú. Zrazu teda stojíte uprostred svojej najväčšej nočnej mory. Upíri poletujú okolo vás a snažia sa vám prisať na krk, zombie páchnuci po hnilobe lezú z hrobov a vodníci topia malé deti v potokoch za dedinou.

Tento fantasy obraz zobrali nórsky tvorcovia do MMO konceptu a zasadili hráča do jeho stredu. Akokoľvek je všetko, čo som hore naznačil reálne, mapy a prostredie sveta The Secret World sú dejovo moderné a časom nie príliš vzdialené od súčasnosti. V hre si zájdeme do obrovských miest ako New York (tu vraj budú prevládať zombie s krvilačnými chúťkami), do podzemí Soulu, hlavného mesta Kórejskej republiky, ktoré ovládajú vlkolaci a naopak ulice anglického Londýna, sa hemžia upírmi, ktorí radi navštevujú nočné kluby, kde je vždy masívny prísun teplej krvi s prímesou drôg a alkoholu. Hráčom bude teda umožnené pohybovať sa po celom svete, navštevovať hlavné mestá a v ich centre bojovať bok po boku s kamarátmi proti rôznym známym monštrám a živým príbehom. Tvorcovia samotný dej opisujú ako sprisahanie odlišných existencií proti ľudskej rase a ľudia majú zastupovať akési frakcie na obranu, ktoré sa snažia eliminovať krutosť hore menovaných upírov, zombie atď.

Frakcie pre výber povolania majú byť tri, menovite: Illuminatus, Templári a Dragons. The Secret World nemá byť klasickým MMO projektom, ktorý by ste na prvý pohľad poznali. Vývoj vašej postavy bude flexibilne prispôsobený





faktu, akým smerom sa chcete vydať a čo je zaujímavé, tak nutnosť vytvoriť si vlastnú skupinu hráčov, ktorá by v krutom svete okolo vás mohla fungovať, bude sociálne napojená na komunikáciu v celom koncepte hry. Ideálne je vraj zložiť skupiny po štyroch, ale tvorcovia ubezpečujú, že na niektoré časti mapy bude nutné vkročiť aj vo vyšších počtoch. Ako bude skill u vašej postavy rásť, tak isto sa vám budú otvárať nové možnosti pre zamerania na boj, pričom všetko bude závisieť od toho, akú triedu si vyberiete už na začiatku a akým spôsobom budete postupne prechádzať samotnou hrou.

Mágia, boj z blízka, zlodej, to sú veci, o ktorých by bolo úplne zbytočné niečo hovoriť, keďže ich každý dobre pozná. Každá postava môže v hre disponovať 7 odlišnými útočnými technikami a v ponuke má tak isto ďalších 7 odlišných povolaní. Tým má byť zabezpečená pestrosť v každom smere. Keďže sa univerzum nachádza v modernom svete, tak sa máme pripraviť nielen na kúzla zo starej doby, ale aj na klasické strelné zbrane, ktoré poznáte z reálneho života plus nejaké tie fantasy doplnky navyše. Zlaté kolty, katany, meče, pištole a to začlenené do bojového umenia či čiernej mágie a iných známych techník, ktoré sú viazané na one schopnosti postavy v počte štrnásť.

Frakcie

Prvou z nich sú Templári predstavujúci ideály poriadku, disciplíny, lojality a zákonov. Majú neochvejnú vôľu a chuť bojovať proti zlu.

Druhou je frakcia Drakov, ktorí sú majstri klamu a moci. Veria, že bez chaosu nemôže byť poriadok a mier. Bez chaosu nemôže existovať rovnováha. Sú tvorcovia chaosu, aby mohli ovládať poriadok.



Poslednou frakciou sú Illumináti. Moderní bohémovia, posadnutí mocou, ktorí sa snažia ovládať svet pomocou intríg a korupcie. Sú to moderní obchodníci s mocou.

Počas prezentácie Secret World padlo niekoľko slov aj o technickom spracovaní ohňa, ktorý by sa mal reálne správať, teda sa aj šíriť ako v skutočnosti s následnou časovou regeneráciou prostredia. Celá hra je spracovaná z tretieho pohľadu, čo umožňuje lepšie preskúmanie máp a okolia.

Stratégia pri boji vraj tak isto nebude nejako zanedbaná a podobne ako vo Final Fantasy XI sa hráč bude musieť pred bojom dôkladne oboznámiť s výzbrojou svojho súpera či okolím a podla toto stanoviť taktiku boja pre samotný úspech a prežitie. Počas prezentácie hry v mestečku Kingsmouth mali novinári šancu sledovať časť útoku zombie a všetko to prebiehalo asi takto: hráč postavený pred zástup zombie mágiou vyslal ohnivú guľu na zem a tá okamžite začala šíriť oheň po pomaly sa pohybujúcich mŕtvolách. Následne vodca skupiny dal povolenie na útok a čiernou mágiou začal doslova trhať zombie z vnútra na kusy. Spojením týchto dvoch útokov bol efekt krásneho výbuchu ohňa, ktorý doslova zlikvidoval na oko väčšiu presilu súperov voči malej skupinke ľudí.

The Secret World sľubuje naozaj zaujímavý prístup ku žánru MMO a k už spomenutým trom frakciám bude ponúkať aj možnosť pripojiť sa do akejsi armády Cabals a v PVP bojovať za seba vo vojne o surovinu Anima, ktorá je synonymom bohatstva. Práve tento mód vám umožní najlepšie porovnať svoje schopnosti s celým svetom, keďže opis hore menovaných procesov je viac zameraný na skupinky a frakcie, ktorých majú byť desiatky tisíc (samozrejme bude záležať na popularite hry). PVP bude naopak ponúkať okrem bojov aj rôzne zamerania na obchodovanie, vývoj technológie, čím by sa mala zabezpečiť rôznorodosť pre každého a nám neostáva nič iné, než len dúfať že sa táto hra dostane von aj v sľúbenej verzii pre Xbox 360.

Secret World zatiaľ nemá stanovený pevný dátum vydania. Dúfame, že to bude ešte v tomto roku.

Yoshimitshu





Užívateľský článok - Rockstar games



Zhrnutie GTA série

Nenájde sa snáď hráč, ktorý by nepoznal kultovú sériu GTA – Grand Theft Auto. Vždy patrila medzi tie najpredávanejšie, najlepšie a najkvalitnejšie. Hráči si mohli užiť všetko od perfektnej hrateľnosti (začiatok série), ktorá však pretrváva až doteraz či krásnej grafiky a fyziky, čo je súčasťou hlavne GTA IV. Samozrejme, GTA sa postupne vylepšovala, bezpochyby k lepšiemu. Jedna vec však ostala úplne nedotknutá a tou je simulácia. Simulácia gangsterského života so všetkým, čo k tomu patrí, teda vraždy, prestrelky, nelegálne obchody a podsvetie. Na hráčov to zapôsobilo, pretože v roku 1997 (vtedy začala GTA séria svoju púť) prišlo na trh niečo prevratné, GTA 1, ktoré spôsobilo úplnú senzáciu. Spoločným znakom všetkých GTA bolo napríklad aj vlastné pomenovanie reálnych dopravných prostriedkov či objektov.

Grand Theft Auto 1

Poďme sa teda bližšie pozrieť na úplne prvý diel, ktorý vyšiel v roku 1997 a začal slávnu kariéru série GTA. Pre hru vyšli aj dva datadisky, Grand Theft Auto: London 1969 a Grand Theft Auto: London 1961, čo je vlastne addon k London 1969. Zaujímavosťou je, že mestá v hre sa volali tak, ako sa volajú aj niektoré neskoršie hry GTA (Liberty City, Vice City, San Francisco). Hra bola dostupná na PC, PS1, Gameboy aj na konzole Sega Dreamcast. Neskutočné množstvo hráčov má na túto „neskutočnú“ hru tie najlepšie spomienky, pretože aj v súčasnosti má



čo ponúknuť. Ak teda práve nehľadáme hru s prevratnou grafikou.

Dej:

Dej v hre bol jednoduchý, založený len na plnení misií a získavania rešpektu. Je zrejmé, že postup vašej postavy vôbec nebol v súlade so zákonom.

Ovládateľnosť:

Keďže hra bola z vtáčej perspektívy, ovládanie bolo maximálne jednoduché, teda ste používali šípky na klávesnici a zopár iných kláves. V prípade konzol to bolo ich vlastné ovládanie. Hráči si naň nesťažovali, napokon, bola to jednoduchá hra.

Hrateľnosť:

Na začiatku hry ste si vybrali niektorú z postavičiek (máte na výber medzi Troyom, Kivlom, Ulrikou, Travisom, Mikkim, Divinou a Bubbom), s ktorou ste sa snažili pretĺcť tvrdým životom amerického mafiána vo fiktívnom americkom meste. Postavy sa medzi sebou nelíšili, akurát oblečením a portrétom. Ponuka zbraní nebola príliš rozsiahla, mali ste na výber len neškodné päste, 9mm, samopal, plameňomet a raketomet. Náboje ste ani nepotrebovali nabíjať, čo bolo dosť nereálne. Mestá ste si sprístupňovali postupným prechádzaním dejovej línie - takto to funguje aj v neskorších dieloch GTA. Vašou pracovnou náplňou bolo kradnutie áut, strieľanie civilistov či plnenie najrôznejších misií. Už spomenuté datadisky priniesli v podstate len nový obsah do hry, grafika bežala na rovnakom engine. Čo sa týka samotného hrania, tak jednoducho chodíte po meste a plníte rôzne úlohy a misie zadávané po telefóne. V hre ste si mohli zajazdiť aj na tanku, čo sa stalo tradíciou takmer vo všetkých dieloch GTA.

Grafika:

Hra disponovala na tú dobu krásnou 2D grafikou, samozrejme ešte z „pohľadu z hora“, ale priestorové usporiadanie objektov tam už bolo. Keď to porovnáme so súčasnými dielmi, asi si to už takmer **nikto** nezahrá.

Zvuková stránka:

Hra mala primeranú zvukovú stránku na tú dobu, nechýbal soundtrack a zvuky mesta.

Multiplayer:

Hra ho ponúkala, najlepšie bol hrateľný pod DOSom.



Grand Theft Auto 2

V roku 1999 uzrel svetlo sveta druhý diel série, na ktorý sa veľmi túžobne očakávalo, hlavne po dojmoch z prvej hry. Autori chceli logicky ďalej rozvíjať viac než nádejne vyzerajúcu herné sériu. Čo nové priniesol tento diel? Hra vyšla na tých istých platformách, ako aj GTA 1.

Dej:

Oproti prvému dielu mala hra trochu prepracovanejší príbeh, pretože ste hrali len za jednu konkrétnu postavu a to Claude Speed. Takisto pracuje za tú druhú časť populácie mesta, teda pre podsvetie, konkrétne pre rôzne gangy.

Ovládateľnosť:

Táto vlastnosť sa veľmi nezmenila, hra pracuje stále na tom istom princípe.

Hrateľnosť:

Mesto bolo rozdelené do troch častí na: Downtown, Residential a Industrial. Každá časť sa odlišuje svojimi gangami a príslušníkmi podsvetia. Vašou úlohou bolo získavať priazeň u týchto gangov, pričom ak ste si spriatelili jeden klan, tak druhý vás chcel najradšej odrovnať. Táto časť hry bola určite prepracovanejšia ako mal prvý diel. Ak sa vám podarilo splniť všetky príbehové misie, nastala situácia, keď vás chceli dostať už všetky klany, vrátane spriatelených. Tým pádom ste boli nútení preukázať svoje schopnosti a prežiť, popri tom zabiť šéfov týchto klanov. GTA 2 ponúklo pre hráčov ešte väčšiu voľnosť mesta. Za každý priestupok vás naháňala polícia, ak ste však boli šikovní, bez problémov ste jej ušli. Novinkou oproti prvému dielu bolo aj to, že ste si pod auto mohli namontovať bombu a kedykoľvek ju odpáliť. Ponúkla aj pestrejší výber zbraní a tiež rôzne minihry. Ďalším rozdielom bolo mesto, ktoré nebolo bližšie špecifikované a pomenované (Anywhere City), ani ho už potom nikdy autori nepoužili v nasledujúcich dieloch.

Grafika:

Za hlavný rozdiel, teda skôr vylepšenie, môžeme považovať naozaj viditeľnú zmenu grafiky, ktorá vyzerala už viacej reálne, i keď to bol ešte stále pohľad z vtáčej perspektívy. Hra bola modelovaná v podstate v 3D, no pohľad ostal nezmenený, teda zhora.

Zvuková stránka:

Určite sa oproti prvému dielu zlepšila, ale taký úplný rozdiel to nebol.

Multiplayer:

V GTA 2 bol už prepracovanejší, spúšťal sa cez GTA2 Manager, hráči sa však sťažovali na časté lagovanie.



Grand Theft Auto 3

Konečne prichádza revolúcia v sérii GTA. Tretí diel už môžeme chápať ako súčasný a „moderný“, pretože konečne dostal 3D grafický kabát, čo znamená, že tu sa už hráči môžu pozerať na mesto plné zločinu z ktoréhokoľvek uhlu. Je to hra, ktorá udala smer aj ostatným dielom GTA. Na svet prišla v roku 2002, pričom bola dostupná pre PS2, Xbox a samozrejme PC.

Dej:

V hre bol už prepracovanejší hlbší príbeh, ktorý mal čo do seba. Znovu ste hrali za gangstra Claudeho Speeda, tak ako v druhom dieli GTA série. Robili ste presne to, čo aj v GTA 2. Pracovali ste pre rôzne nelegálne organizácie, mafiu, gangy a tiež pre Yakuzu. Hrali ste v meste Liberty City, ktoré bolo jedno z najkriminálnejších v celej Amerike, takže o prácu nebola núdza. V podstate bol dej dynamický s rýchlym spádom, teda určite môžeme vidieť zlepšenie oproti druhému dielu o 100%. Sem tam ste mohli robiť aj menšie úlohy pre rozličné gangy roztrúsené po celom meste.

Ovládateľnosť:

Do hry pribudla jedna veľmi dôležitá vec, a to ovládanie myškou, pretože pohľad ste si už mohli natáčať ľubovoľne, keďže je v 3D. Je jasné, že oproti GTA 2 mal tretí diel prepracovanejšie ovládanie s novými ovládacími prvkami, čo bolo síce zložitejšie, ale o to nám bol ponúknutý lepší herný zážitok. Takisto nechýbali už nejaké tie náznaky fyziky u áut, čo sme pochopiteľne v GTA 2 nájsť nemohli.

Hrateľnosť:

To už si ani nemusíme pripomínať, jednoducho hrateľnosť bola dokonalá a hru ste mali chuť hrať aj viac krát. Mohli ste si robiť v meste čo len chcete. Nebavilo vás staré auto? Stačilo si nájsť a ukradnúť napríklad taký Infernus, čo bolo najrýchlejšie auto v hre a takisto sa veľmi dobre ovládalo. Hnevali vás nejaký ľudia? Stačilo vybrať zbraň a váš problém bol vyriešený. Nesmieme tiež zabudnúť na policajtov, ktorých bolo v hre plno. Rozumom však neprekypovali, takže vám nerobilo problém sa ich zbaviť. To v podstate autori zachovali od druhého dielu GTA, tak ako aj montovanie bômb na podvozok auta. Ak ste potrebovali zbraň, stačilo navštíviť miestnu predajňu alebo zabiť policajta či nejakého gangstra. Hra ponúkla aj rad rôznych minihier ako tomu bolo aj v GTA 2. Mohli ste si napríklad zajazdiť na sanitke a plniť záchranárske misie, či bojovať na strane zákona, čiže policajné misie alebo hasiť požiare s hasičským autom. Za toto všetko ste, samozrejme, dostávali odmenu v podobe dolárov. Oproti GTA 2 však tretí diel ponúkal aj niečo zábavnejšie a to napríklad ovládanie vybuchujúceho autíčka na diaľkové ovládanie. Hra ponúkala širšiu paletu zbraní ako GTA 2. Nechýbalo hľadanie skrytých balíčkov po meste, ktorých bolo 100.

Grafika:

Ako sme už hovorili, GTA 3 urobilo oproti GTA 2 zásadný krok vpred, čiže príchod 3D grafického kabátu, ktorý sérii výrazne pomohol. Grafika bola na svoju dobu veľmi pekná s dobre spracovanými 3D modelmi, i keď napríklad také lístie stromov bolo len dvojrozmerné a textúry určite neboli vo vysokom rozlíšení ako je tomu teraz.

Zvuková stránka:

Hra ponúkla ešte lepší zvuk ako GTA 2, čo bolo podmienené významným postupom série vpred. I keď nemali všetky autá odlišné zvuky, nevadilo to skoro nikomu. Takisto si hráči pochvaľovali zvuky zbraní.

Multiplayer:

Hra oficiálne multiplayer nemala, to však neznamená, že práce sa nechopili rôzni nadšenci a moderi. Spolu vytvorili program GTA3 GGM, pomocou ktorého ste si mohli zahrať hru pre viac hráčov na rôznych serveroch, teraz sa však GTA 3 po internete nehrá.



Grand Theft Auto: Vice City

Tak toto je naozaj hra, ktorá sa ešte často hráva aj v súčasnosti. Prečo? Je na to jednoduchý dôvod, veľké množstvo dostupných doplnkov na stiahnutie, kvalitný a silný príbeh a tiež dosť dobrý multiplayer. Hra vyšla v roku 2003 pre PS2, Xbox a PC.

Dej:

Táto stránka hry bola úplne prepracovaná, s perfektným dabingom a silnou atmosférou 80-tych rokov za čias masívnych diskoték a morského raja. Hra sa dejom podobala na GTA 3, no nie úplne, pretože s Vice City sme zažili niečo úplne nové. Hrali sme za postavu menom Tommy Vercetti, ktorého práve prepustili z väzenia, kde strávil 15 rokov. Jeho šéf Sonny Forelli s tým nebol spokojný a tak sa rozhodol, že Tommyho pošle do mesta Vice City, kde bude robiť špinavú prácu pre rôznych ľudí. Ako sami viete, Tommymu nevyšiel hneď prvý kšeft, kde mal predať drogy, avšak príde ešte aj o peniaze. Týmto sa začal váš príbeh, musíte nájsť toho, kto to všetko zavinil.

Ovládateľnosť:

Oproti GTA 3 zostala na rovnakej úrovni, teda v duchu jednoduchosti a účelnosti, jedinou nevýhodou pre väčšinu hráčov bolo to, že lietadlo v hre sa spočiatku ovládalo zložito. No dalo sa na to zvyknúť. U áut bola zlepšená fyzika, i keď minimálne, autá sa stále držali pri zemi ako prilepené. Tiež ste mohli jazdiť vo vrtuľníkoch, s ich ovládaním však problém nebol.

Hrateľnosť:

Ak pri GTA 3 bola na tú dobu dokonalá, platí to aj pre Vice City? Určite. Hra ponúkla ešte viac možností, vrátane nových dopravných prostriedkov ako hydroplán či vrtuľníky a tiež väčší počet áut. Vo Vice City však oproti GTA 3 zmizla nadzemná a podzemná hromadná doprava. Mesto, v ktorom ste prechádzali celú hru, je síce fiktívne, ale môžeme si byť istí, že má predlohu nejakého mesta na Floride. Presvedčili nás o tom promenády, nočné kluby a odvšadiaľ hrajúca disko hudba. Môžeme spomenúť napríklad diskotékový Malibu Club, v ktorom tancujú na pódiu napríklad príslušníci zákona či požiarnici, čo mnoho hráčov pobavilo. V meste nechýbal veľký obchodný dom, v ktorom sa udialo dosť misií. Vo Vice City ste takisto mohli nájsť vojenskú základňu, ak ste však nemali vojenský oblek, okamžite sa vás pokúsili zabiť. Môžeme skonštatovať, že Vice City má oproti GTA 3 viac okúzľujúcich lokalít, ktorých skúmanie vás zabaví na dlhšiu dobu. Vice City je tak ako aj GTA 3 hrou, v ktorej ste nemuseli iba plniť príbehové misie, pretože na výber ste toho mali oveľa viac. Nechýbali tu policajné, záchranárske či hasičské misie. Novinkou boli aj úlohy, pri ktorých ste mali rozvážať po meste pizzu či predávať zmrzlinu v zmrzlinárskom aute. Teda zmrzlina to vlastne nebola, čo to naozaj bolo, to už viete sami. Samozrej-

me, že podľa toho, aký vysoký level ste pri týchto minihrách dosiahli, tak podľa toho ste zarábali aj adekvátny počet peňazí. Za novinku v hernom obsahu oproti GTA 3 môžeme považovať aj to, že za utŕžené peniaze ste si mohli kupovať nielen zbrane a vybavenie, ale aj rovno celé podniky, ktoré vám pravidelne zarábali peniaze. Museli ste si však po ne chodiť. V hre nechýbala jazda na autách, motorkách, vrtuľníkoch, lietadlách či lodiach. V GTA 3 ste mohli ovládať aj RC autíčko, vo Vice City ste sa mohli na viac pohrať aj s RC lietadielkom a vrtuľníkom, ktorý dokázal efektne svojimi rotormi rozsekávať ľudí. Tak ako aj v GTA3, aj vo Vice City si pod autá môžete montovať bomby, môžete ich prelakovať či opraviť. Vice City ponúkalo veľmi zaujímavé a rôznorodé misie, ktoré mali primeranú zložitosť. Za zmienku napríklad stojí strieľanie nepriateľských gangov z vrtuľníka pomocou guľometu. Pomocou rôznych cheatov, ktorých bolo naozaj požehnane, ste si mohli napríklad zmeniť Tommyho za akúkoľvek inú postavu, ktorú ste mohli stretnúť hocikde v meste. Nechýbali cheaty na nesmrteľnosť, zbrane či autá.

Grafika:

Grafické spracovanie zostalo na rovnakej úrovni, zmeny však oproti GTA 3 určite nájdeme. Boli zlepšené hlavne detaily textúr a efektov.

Zvuková stránka:

Za hlavné pozitívum zvukovej stránky Vice City môžeme označiť dabing, ktorý bol naozaj na vysokej úrovni. Nehovorím, že v GTA 3 bol dabing zlý, ale vo Vice City bol naozaj dobrý, vďaka čomu vás vtiahol do deja naozaj rýchlo. Veľkým pozitívom bolo veľmi precízne spravené herné rádio, vďaka ktorému ste mohli napríklad počas jazdy počúvať tie najväčšie hity, napríklad od Michaela Jacksona.

Multiplayer:

Tak ako v GTA 3, ani tu nebol multiplayer oficiálny. Existuje len vďaka práci fanúšikov a nadšencov, ktorí si ho radi zahrajú aj v súčasnosti. Vyšlo viacero multiplayerových módov pre Vice City, spomeniem napríklad Vice City Online, VC:MP 0.3z či GEMM.



Grand Theft Auto: San Andreas

Táto hra, a to so mnou budú súhlasiť všetci, je naozaj tá najlepšia zlatá klasika v histórii hier. Patrí medzi najlepšie hry, aké kedy vyšli. Toto šialenstvo začalo v roku 2005 a doteraz je stále neuveriteľne živá, stále má čo ponúknuť a stále ju hrá obrovské množstvo hráčov. Čo je dôležité, pre GTA: SA je nekonečné množstvo doplnkov na stiahnutie, vrátane áut, lietadiel, textúr, grafických vylepšení a mnoho iného, vďaka čomu si môžete vytvoriť v podstate novú hru. San Andreas je dostupná pre PS2, Xbox a PC.

Dej:

Samotný príbeh je na takej vysokej úrovni, že sa dokonale vžijete do role gangstra. Nemusíte sa vôbec báť, že hru prejdete rýchlo. Ak by ste hrali v kuse, museli by ste si urobiť prinajmenšom týždeň voľna. Poďme sa teraz pozrieť, aký dej vlastne ponúka. Čaká vás intro, v ktorom uvidíte, ako váš hlavný hrdina - černoch Carl Johnson - prichádza do San Andreas. Chytia ho však skorumpovaní policajti, ktorí sa však so CJ-om len „pohrajú“. CJ potom mieri do svojho rodičovského domu, kde sa mu však nedostane milé privítanie. Všetko sa však vyjasní a začne svoj nový život v San Andreas, v prvom meste Los Santos. Situácia rodine nie je ani zďaleka ideálna, pretože ich rodinný gang sa dostáva čoraz viac do úzadia. CJ sa rozhodne, že to zmení, avšak okrem tejto úlohy príde na rad aj mnoho iných záležitostí po celom San Andreas. Oproti GTA Vice City môžeme očakávať oveľa hlbší a rozsiahlejší príbeh, rozdelený do viacerých lokalít San Andreas, čo nikdy nespôsobí nudný stereotyp. Okrem gangsterských záležitostí sa bude CJ predierať aj životom osobným, vrátane lásky a rozhodovania sa medzi rodinou a prežitím.

Ovládateľnosť:

Môžeme povedať, že hra ho má na naozaj vysokej úrovni, aj keď sa niekedy vyskytujú problémy s kamerou, čo v GTA Vice City nebolo. Autá sa už správajú



reálnejšie, no stále to nie je ono a stále to vyzerá, ako by ste jazdili na autíčkach Hot Wheels. Pravdou však je, že GTA SA je simuláciou niečoho iného a nie jazdenia. Pribudli rôzne nové dopravné prostriedky, ktoré sa ovládajú naozaj bravúrne.

Hrateľnosť:

Zlepšila sa o 100% oproti Vice City, a to aj kvôli tomu, že v hre nájdeme skutočne veľké prostredie. Tri mestá, lesy, púšť a oblasť okolo vysokého kopca. To všetko má úctyhodnú rozlohu, čo zaručí, že budete mať vždy čo objavovať. Po celom San Andreas nájdete rôzne zaujímavosti ako napríklad jamu plnú mŕtvol, tajnú vojenskú základňu či rôzne záhadné budovy.

Dosť veľkou novinkou oproti GTA Vice City a vôbec všetkým GTA dielom, je možnosť plávania. CJ konečne môže ísť do vody bez toho, aby sa utopil. Takisto sa môže potápať, čas pod vodou je však obmedzený kapacitou pľúc. Tu sa dostávame k ďalšiemu významnému vylepšeniu oproti Vice City. GTA SA disponuje RPG prvkami, čiže CJ si môže vylepšovať rôzne vlastnosti ako sila, presnosť, výdrž či už spomenutá kapacita pľúc. Budete môcť chodiť do posilňovne, kde si CJ bude vylepšovať silu a výdrž. V hre sú aj rôzne skilly ako jazda na motorke, aute či lietadle. Čím viac bodov v danom skille máte, tým lepšie a jednoduchšie tú vec urobíte. Nechýba učenie sa rôznych bojových umení alebo boxu, čo CJ využije hlavne pri boji zblízka.

Poďme sa pozrieť na dopravné prostriedky. Je ich tu naozaj veľa, oproti Vice City napríklad pribudla stíhačka, bojový vrtuľník, vlaky, viac lietadiel či vznášadlo. Počet áut bol taktiež zvýšený. Misie sú rôznorodé a vždy originálne, napríklad infiltrácia do tajne základne za účelom získania jetpacku či kradnutie lietadla vo vzduchu. Misie často nebývajú jednoduché, takže hra vás zabaví na dlho. Ak som povedal, že prejdenie príbehovej časti vám bude trvať minimálne týždeň hrania, tak dokončenie hry na 100% minimálne mesiac. Budete musieť plniť rôzne achievementy a hľadať rôzne predmety po celom San Andreas, pričom za ne potom dostanete odmenu. Takže hrateľnosť je vskutku excelentná a zabaví vás nadlho.

Grafika:

Asi najväčším mínusom hry je práve grafika, pretože je veľmi podobná Vice City. Samozrejme, sú tu nové textúry aj 3D modely, ale vzhľadom na herné požiadavky to taká sláva nie je. Sú však iné dokonalé vlastnosti hry, ktoré spôsobia, že grafika nás zaujímať nebude.

Zvuková stránka:

Zvuky žijúceho mesta sú perfektné, takisto aj zvuky prírody. Veľmi pôsobivé sú napríklad zvukové efekty púštnej búrky. Dabing postáv je veľmi dobrý a prepracovaný, asi na takej úrovni ako vo Vice City.

Multiplayer:

Znovu ho autori do hry nezapracovali, hráči si ho museli vytvoriť sami. Hrá sa pomocou programu SA:MP, pričom multiplayer je veľmi obľúbený ešte aj dnes, pretože sa hrá vo veľkom na množstve serverov s rôznymi vlastnosťami. Jedinou nevýhodou sú časté hacknutia a používanie cheatov či trainerov.





Grand Theft Auto IV

Mnohí na túto hru predpovedali, že to bude ďalšia herná revolúcia. Stalo sa tak? Áno, takmer po všetkých stránkach. Hra vyšla v roku 2008 pre konzoly, čo spôsobilo úplnú senzáciu. Hra dostávala v recenziách takmer vždy plný počet bodov. Trochu neskôr sme sa dočkali aj PC verzie, tu bol však problém. Hra bola veľmi zle optimalizovaná a mala vysoké hardvérové nároky. No obsah hry zostal nezmenený. Pre GTA IV je takisto dostupných množstvo doplnkov na stiahnutie. Na GTA IV vyšli dva datadisky, ktoré sú spoločne obsiahnuté v treťom, Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. Hra vyšla pre PS3, Xbox360 a PC.

Dej:

Tak, ako je u GTA-čiek zvykom, aj v GTA IV môžeme očakávať hlboký a prepracovaný príbeh. Zaujímavá zápletka a strhujúci spád príbehu vás doslova doň vtiahnu. Hráte za srbského prisťahovalca a bývalého vojaka Nika Bellica, ktorý hľadá v meste Liberty City pomstu. Hľadá človeka, ktorý ho zradil počas vojenskej akcie. Príbeh môžete ovplyvňovať. Hra má dva rôzne konce a aj rôzne prístupy k plneniu príbehových misií. Mohli by sme povedať, že GTA IV má prepracovanejší, hlbší a dospelejší príbeh ako GTA:SA a všetky GTA diely vôbec. Kvalitný dabing a naozaj profesionálne cutscény spôsobia to, že príbeh budete doslova hltať. Je originálny, vôbec sa neopakuje a nekopíruje dej GTA:SA, pretože je to naozaj o niečom inom.

Z Nikovho konania a správania vycítite, že mu naozaj ide o pomstu a všetko myslí vážne. Dej je preto veľmi dôveryhodný a jeho atmosféra vás totálne pohltí. Počas pobytu v Liberty City bude Nikovi verne pomáhať jeho bratranec Roman Bellic. Roman je večný bojko a zbabelec, čo zistíte aj sami, ale nakoniec sa prejaví naozaj neuveriteľne. Okrem toho, že Niko prichádza do Liberty City za pomstou, chce tu začať aj nový život. Roman napísal Nikovi list, že má veľa peňazí a drahé autá, skrátka luxusný život. Niko tomu uveril, ale keď pricestoval do Liberty City zistil, že realita je úplne iná. Roman sa topí v dlhoch a vlastní len krachujúcu taxislužbu, ktorá aj tak nakoniec skončí v plameňoch. Takisto je Roman zapletený s miestnou mafiou a súrne potrebuje pomoc. Niko sa nad ním zľutuje a bude mu pomáhať. Úplnú Nikovu minulosť sa budete dozvedať postupom príbehu.

Rozdielom oproti minulým dielom je fakt, že príbeh GTA IV nenadväzuje na žiadnu z predošlých hier. Na rozdiel od GTA:SA, kde išlo o to, aby ste sa stali uznávaným gangstrom, v GTA IV pôjde len o to, aby ste v skorumpovanom a nebezpečnom meste prežili.

Ovládateľnosť:

Niet pochýb, že GTA IV má najlepšie spracované ovládanie. Je jednoduché, ale pri tom účelné. Čo je hlavné, autá sa už naozaj správajú ako autá, a nie ako tomu bolo v GTA:SA. Hra má perfektne prepracovanú fyziku áut, ktoré sa chovajú precízne a adekvátne vzhľadom na svoje rozmery. Určite je to krok vpred oproti GTA:SA.

Hrateľnosť:

Je jednoducho taká, ako sa na správne GTA patrí, je možno najlepšia spomedzi GTA-čiek a súperiť s ňou môže iba hrateľnosť GTA:SA, pretože každá z týchto hier ponúka niečo iné. GTA:SA má obrovský svet, rozličné prostredia a RPG prvky, GTA IV je však zamerané na niečo iné. I keď ponúka len jedno mesto s názvom Liberty City, je to viac než dosť. Je síce menšie ako celé prostredie GTA:SA dokopy, ale za to úplne prepracované. Liberty City je vernou kópiou New Yorku s takmer úplne prepracovaným mestským životom. Všetko, čo uvidíte, sa nedeje len tak. Má to svoju príčinu. Takýto herný prvok by ste v GTA:SA hľadali len márne. V Liberty City nájdete Central Park, Times Square a tiež Sochu slobody. Samozrejme, autori použili svoje vlastné mená pre tieto objekty. Mesto doslova žije, ľudia telefonujú, majú nákupné tašky, rozprávajú sa, skrátka to pôsobí veľmi reálne. Herný obsah bol síce oproti GTA:SA orezaný, stále si užijete veľa zábavy či už s vystrašenými civilistami alebo policajtmi. Novým prvkom oproti GTA:SA je spôsob utekania pred policajtmi, podľa toho, akú úroveň pátrania máte, tak na takej veľkej ploche po vás policajti pátrajú.

I keď už v hre nie sú žiadne skilly, ktoré by ste si vylepšovali, vždy budete mať čo robiť. Mesto ponúka veľké množstvo možností, napríklad zábavné kluby, striptízové bary či rôzne krčmy. V GTA:IV sa môžete naviac aj opiť, ak však budete v tomto stave šoférovať vozidlo, o chvíľu po vás pôjdu policajti. Ak budete potrebovať zbrane, jednoducho zájdete do

obchodu so zbraňami, kde ich nájdete celú kopu. Tento systém malo aj GTA:SA a vôbec všetky GTA-čka. Dosť dôležitou súčasťou GTA IV je mobilný telefón, ktorý síce bol aj v GTA:SA, ale tu je prepracovaný omnoho viac. Normálne si ho môžete napríklad behom jazdy na aute vytiahnuť a meniť pozadie, zvonenia či vyberať si rôzne misie. Postupom hry budete mať dokopy dva mobily. Môže si napríklad zavolať svojim herným priateľom a pozvať ich napríklad na pohárik. Tiež si môžete zavolať kedykoľvek budete potrebovať pomoc. Môžete volať aj na tiesňové linky a tak si na dané miesto zavolať sanitku, hasičov či policajtov. Môžete hrať bowling alebo šípky, čo sú minihry, ktoré v GTA:SA obsiahnuté neboli.

Máte na výber množstvo dopravných prostriedkov, je ich však menej ako v GTA:SA. Absentujú hlavne lietadlá, ktoré by však v takom meste boli zbytočné a nemotorné. Lietadlá aspoň sčasti nahradzujú vrtuľníky, ktorých tiež nie je veľa, ale postačí to. Tak ako v GTA:SA aj tu môžete jazdiť na lodiach. Čo je však potešujúce, je fakt, že v hre je veľké množstvo kvalitne spracovaných áut. Dôležitou vecou však je, že pri GTA:SA malo množstvo hráčov tendenciu sťahovať si nové modely áut a nahradzovať ich dosť skoro, zatiaľ čo v GTA IV sú autá naozaj pekné, čiže budete spokojní s nimi dlhšie. Za takú menej dôležitú, ale predsa zaujímavú vec považujem to, že v hre môžete sledovať aj televíziu či ísť na internet. Je to novinka oproti GTA:SA. V internetovej kaviarni môžete navštíviť tie najrôznejšie webové stránky, pochopiteľne sú to len fiktívne stránky. Ak však ich adresu zadáte do reálneho prehliadača, dostanete sa na oficiálnu stránku GTA IV. Hra disponuje aj prepracovanými policajnými misiami, ktoré už nie sú také jednoduché ako v GTA:SA. Nastúpite do policajného auta, otvoríte si policajný počítač a potom si už len stačí vybrať hľadanú osobu, ktorú musíte dostať.

V hre začínate v zaostalej ruskej štvrti, kde máte aj prvý byt spoločný s bratrancom, no postupom času sa dostanete do tých najluxusnejších mestských štvrtí a bytov. Samozrejmosťou je, že Niko vie plávať, no podmorský svet už autori príliš neurobili, preto sa potápať ani nebudete. Čo dodať? Myslím, že GTA IV má naozaj preplnený hrací obsah, i keď je mierne orezaný oproti GTA:SA. O čo však ide, GTA IV má priniesť reálnu simuláciu tvrdého nelegálneho mestského života, GTA:SA skôr prináša viac arkádových prvkov.

Grafika:

Grafická stránka hry je špičková, ponúka textúry vo vysokom rozlíšení či rôzne iné špeciálne efekty. Grafika nie je nikdy jednoliata, mesto sa plynule mení, neustále mení svoju tvár a mení svoj prístup k vám. Iné farebné tóny uvidíte počas východu slnka pri Soche slobody, iné počas daždivého počasia na smogom preplnených uliciach či z brooklynského mostu na more. Skrátka, grafika je bezchybná a nedá sa ani porovnať s grafikou GTA:SA, i keď je medzi hrami trojročný rozdiel. Na konzolách beží v pohode, no problémy sa dostavia pri hraní na PC. Potrebujete totiž poriadne silnú zostavu, aby ste hru mohli hrať aspoň na stredných detailoch. To je v podstate jediné výrazné mínus a aj to len pre PC verziu. Pohyby postáv sú reálne a fyzika skrátka pôsobí všade. Hra podporuje PhysX, čo má vplyv napríklad na nakláňanie sa postáv v aute počas silného brzdenia. Autá sú plne zničiteľné, môžete z nich urobiť doslova kocku šrotu, ak predtým nevybuchnú. V GTA:SA boli len akési nejasné náznaky fyziky, no v GTA IV hra ňou doslova prekypuje.

Zvuková stránka:

Zvuk je asi najlepšie spracovaný z celej série, ponúka kvalitný filmový dabing, zvuky mesta, áut alebo počasie. Je to doslova pastva pre uši. Tak, ako vo všetkých GTA-čkach, aj tu máte možnosť počúvať rádio s rozličnými hudobnými stanicami, ktoré ponúkajú tie najrôznejšie hity.

Multiplayer:

Áno, v GTA IV je multiplayer obsiahnutý štandardne, čiže to nie je žiadny výtvor amatérov. V PC verzii môže v jednom meste hrať až 32 hráčov, čo je dvakrát viac ako pre konzoly. Hráči môžu pretekať, voľne hrať, navzájom sa strieľať či hrať v rôznych módoch. Multiplayer v GTA IV prakticky ponúka to isté čo v GTA:SA, ide však o to, že ho má oficiálny, teda by sa malo vyskytovať menej problémov a výpadkov počas hry.

Tak a sme na konci série GTA. Musím však spomenúť aj Grand Theft Auto: ChinaTown Wars pre Nintendo DS a Grand Theft Auto: Advance pre GameBoy Advance. Uvidíme, kam sa bude séria uberať, no už teraz je trochu vidieť, že autorom ide hlavne o peniaze, no určite to nie je také nápadné ako pri iných tituloch.

Fastyx



Užívateľská recenzia - Polyphony - racing - PS3



Druhý pohľad na Gran Turismo 5

8.5

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

Balenie a inštalácia

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

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

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

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

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

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

Autá... Trate... Editor

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

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

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

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

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

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

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







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

Hodnotenie: Obtiažnosť 95%, AI 85%

Grafika... Technické spracovanie... fotomod

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

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

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

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

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

3D

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

Hodnotenie 3D: 90%

Zmena počasia... havária... hluk motorov

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

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

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

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

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

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







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

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

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





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

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

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

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

Multiplayer a komunitné funkcie

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



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

Hodnotenie: multiplayer a komunitné funkcie 80%

10 mesiacov od vydania a hodnotenie

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

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

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

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

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

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

Fruper

To najlepšie z roka 2011

Online hry



Tower Solitaire


Slow and Blow Kings


Roads to Rome



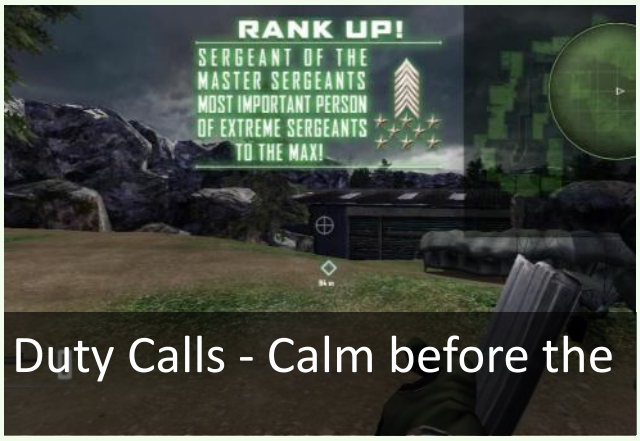
Sword Fall Kingdoms

Plné hry


Tunnelers - beta



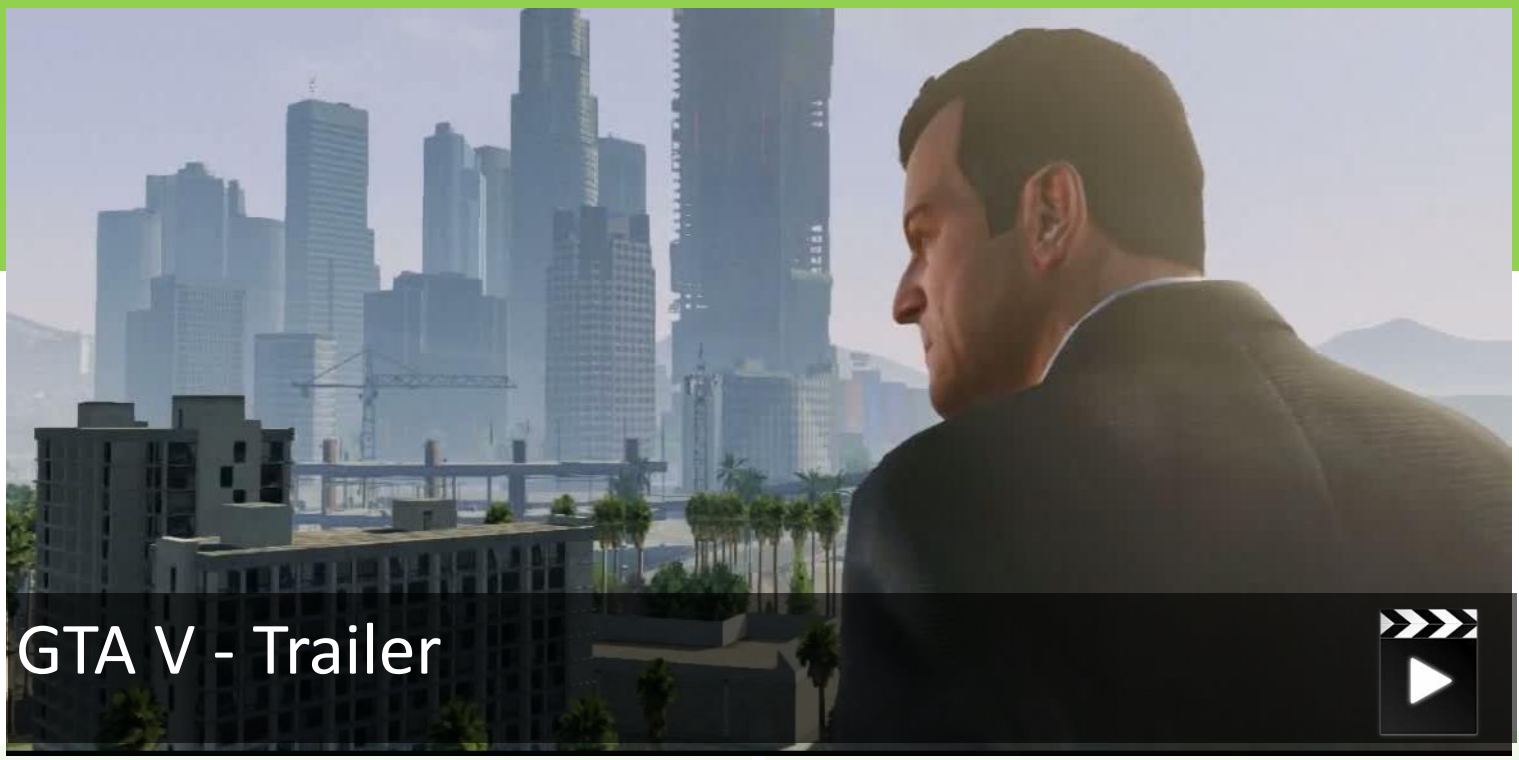
Offroad Racers



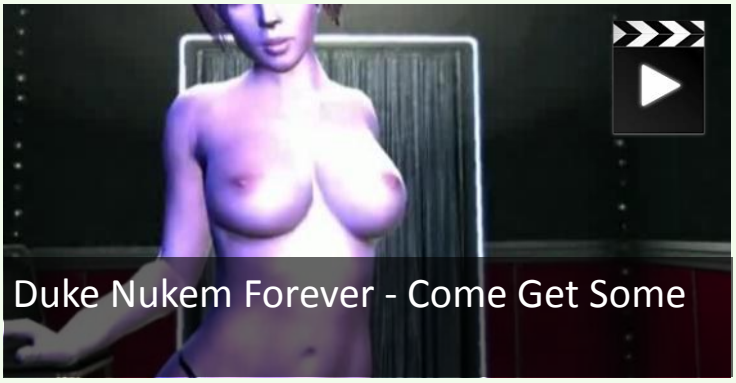
Duty Calls - Calm before the

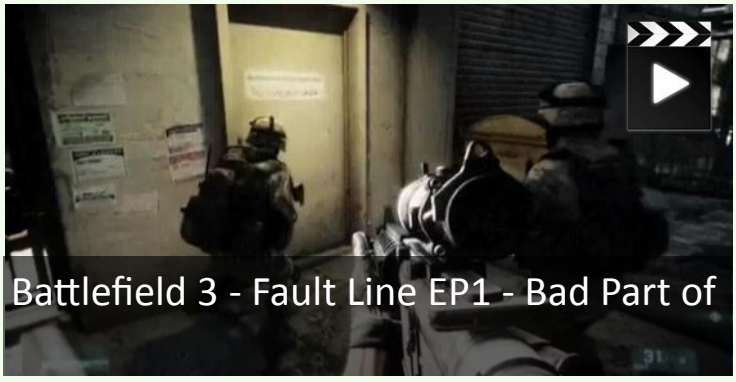

Back to the Future Ep 1

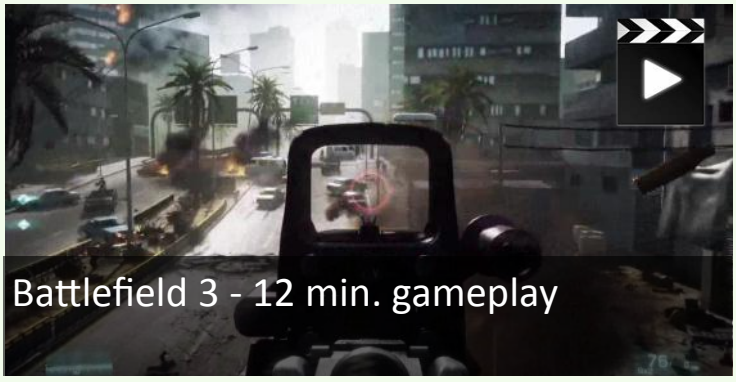
Videá roka 2011



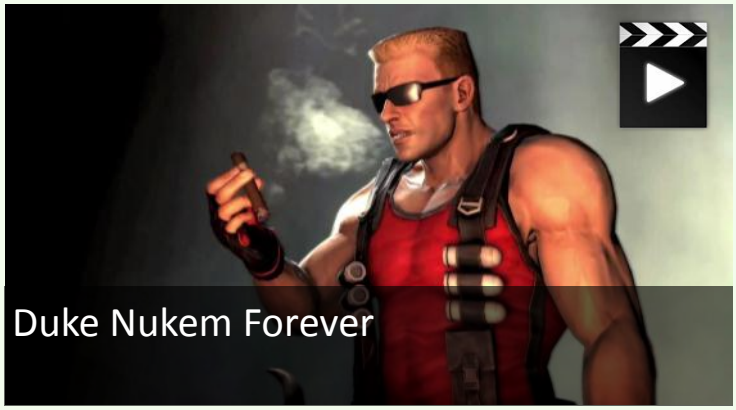












Top herné tipy 2012



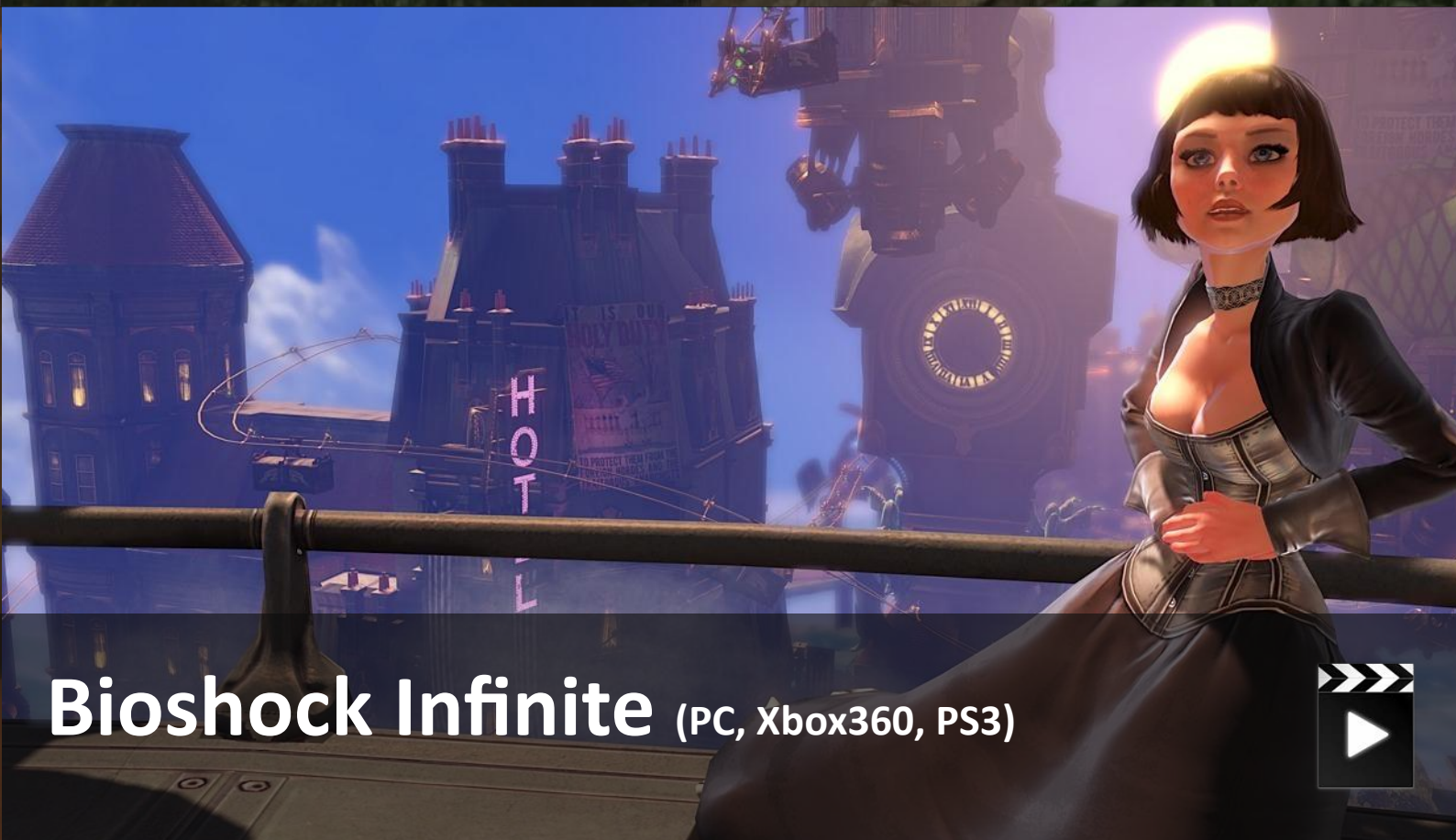
Mass Effect 3 (PC, Xbox360, PS3)



Diablo III (PC)



GTA V (Xbox360, PS3)



Bioshock Infinite (PC, Xbox360, PS3)



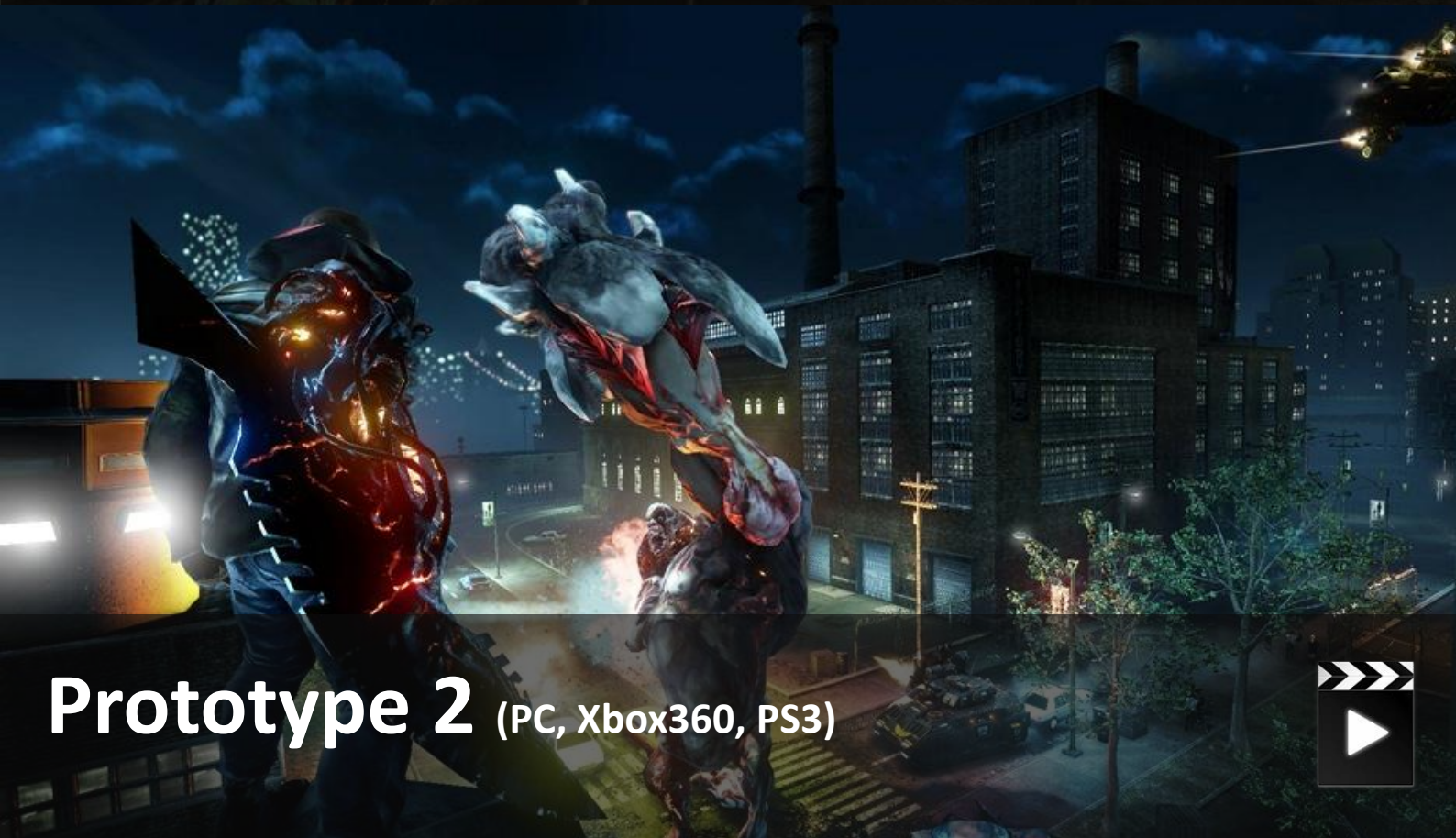
Syndicate (PC, Xbox360, PS3)



Alan Wake American Nightmare (Xbox)



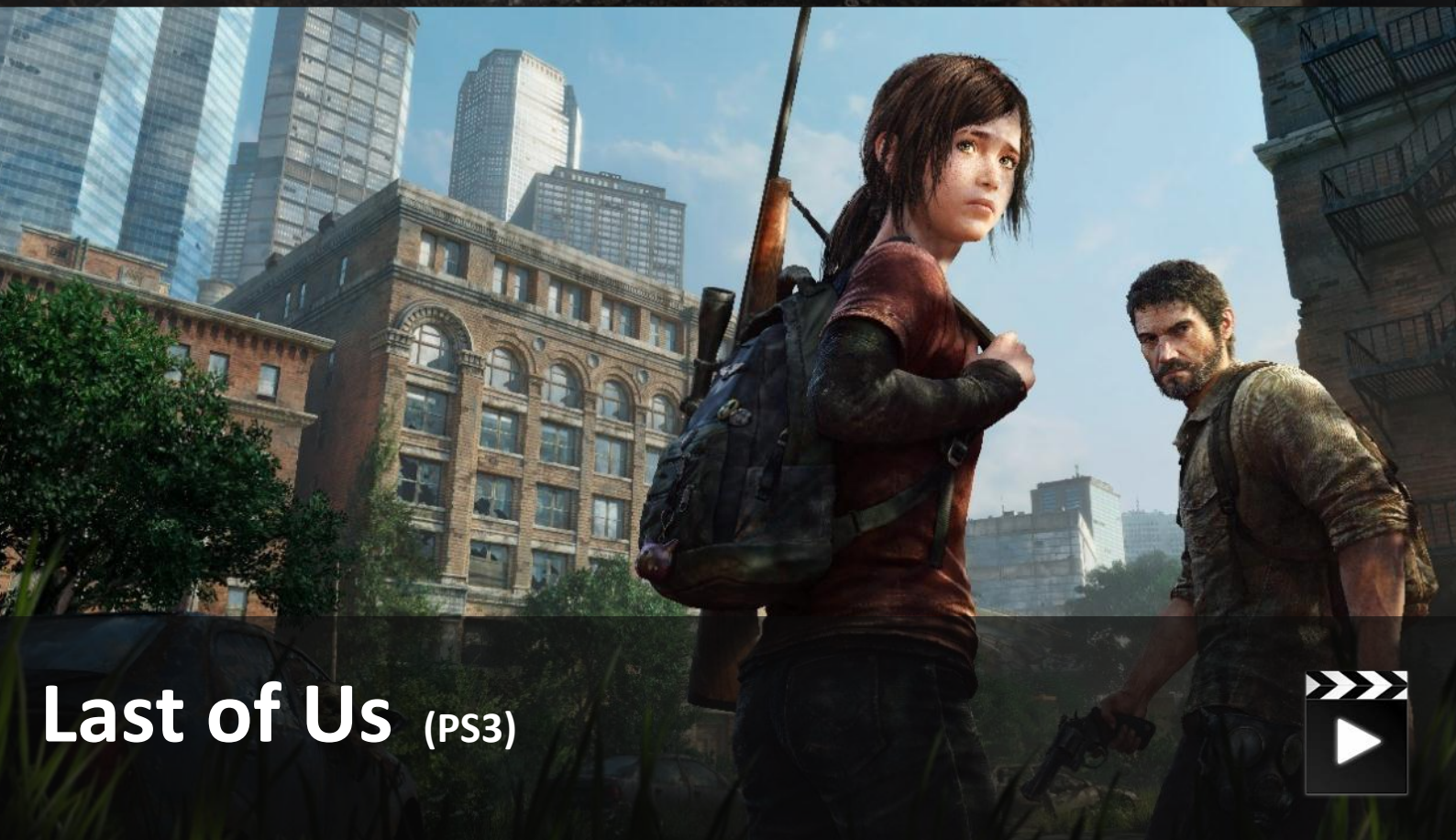
Max Payne 3 (PC, Xbox360, PS3)



Prototype 2 (PC, Xbox360, PS3)



Tomb Raider (PC, Xbox360, PS3)



Last of Us (PS3)



Halo 4 (Xbox360)



Hitman Absolution (PC, Xbox360, PS3)



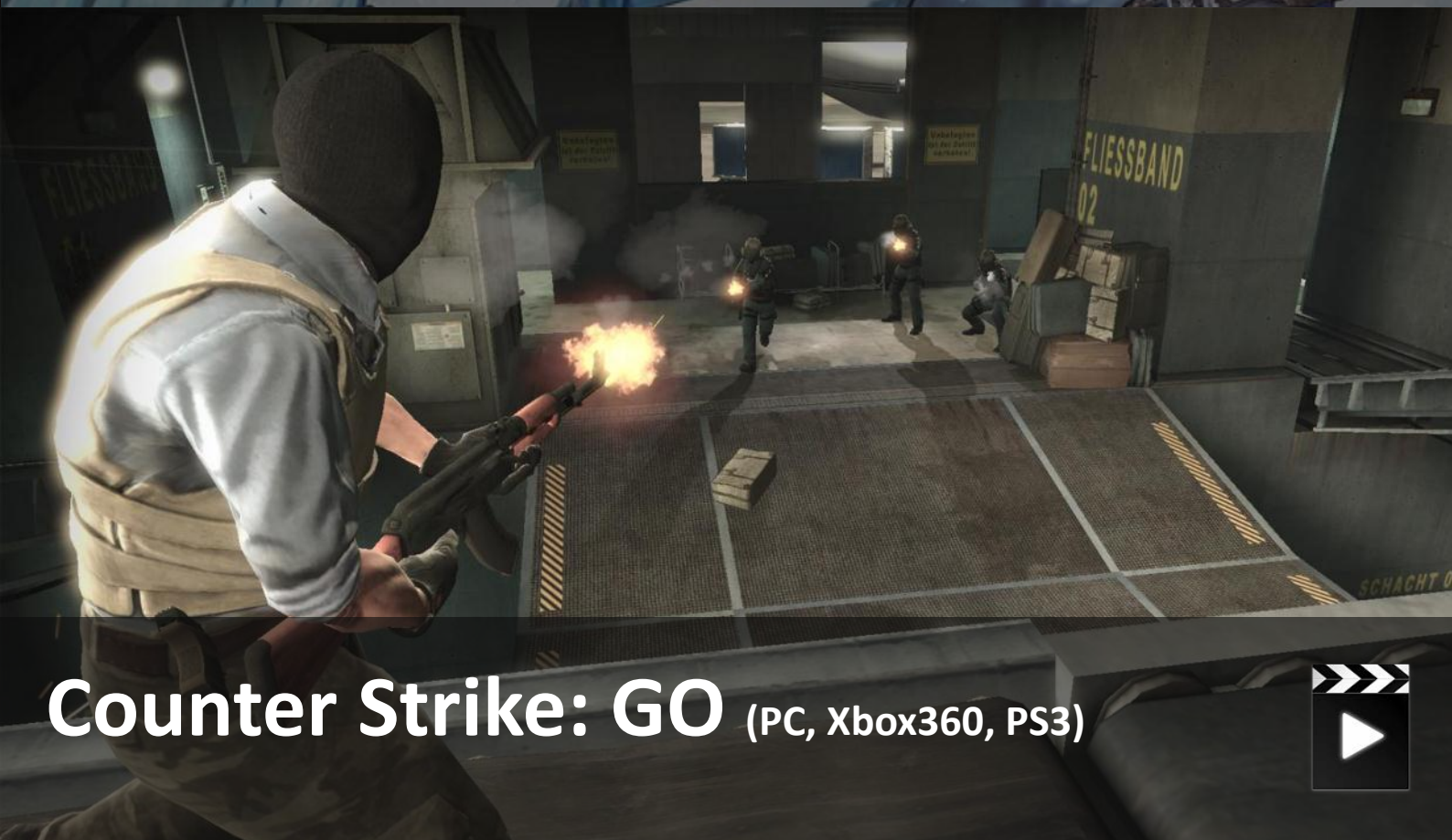
Metro Last Light (PC, Xbox360, PS3)



Starcraft II: Heart of the Swarm (PC)



Borderlands 2 (Xbox360, PC, PS3)



Counter Strike: GO (PC, Xbox360, PS3)


3