

SECTOR

H E R N Ý M A G A Z Í N

01/2012

RECENZIE

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

SKYLANDERS, WWE 12,
ARCANIA: FALL OF SETARIFF
FLATOUT 3, POSTAL 3,
SUPER POKEMON, SONIC
GENERATIONS

ČLÁNKY

FINAL FANTASY XIII-2,
RESIDENT EVIL RACCOON
CITY, STARHAWK

NOVINKY

- RAZER HERNÝ TABLET
- NOVINKY Z CES 2012
- HRY V ROKU 2012

NAJLEPŠIE HRY ROKA 2011 PODĽA UŽÍVATEĽOV

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 Hanks (Andrei)

Matúš Štrba (matus_ace)

Michal Korec

Juraj Malíček (pinkie)

Kvetoslav Samák (quit)

Články nájdete aj na

www.sector.sk

ÚVODNÍK

Pre tromi rokmi sme ani nesnívali o nejakom novom handhelde, nevedeli sme, že Nintendo sa chystá vstúpiť do vôd 3D a to s prenosnou konzolou. Myslieť si, že má nahradiť (a neskôr že aj nahradí) plne bestseller DS bolo čisté šialenstvo. Vysmiali by vás, keby ste povedali, že PlayStation Vita bude mať zadný dotykový panel. Na čo? Že hry budú mať uzamknuté časti online passmi by tiež hraničilo minimálne s poklepaním ukazováku na čelo.

O tri roky neskôr je všetko realita, aj financovanie hier fanúšikmi, hry zadarmo pre mobilné platformy aj analýzy hovoriace o rýchlom konci nových platforiem, ktoré nahradia streamovacie či rovno distribučné kanály.

Možno aj teraz sa zastavíte pri recenzii Star Wars: The Old Republic a povieť si, že dnes MMO nemôže predsa fungovať na poplatkoch, keď všetky ostatné sú zadarmo. Presvedčí vás recenzia. Pri Skylanders: Spyro's Adventure vás možno napadne, že akčné figúrky a hra nejdú dokopy, ale v skutočnosti sa vyriešila fyzická distribúcia DLC. FlatOut 3 a Postal 3 vám zase ukážu, že aj dnes sa dajú robiť hry, ktoré prerazia aj samotné dno hernej tvorby.

Pred tromi rokmi vyšlo aj prvé číslo Sector Magazínu. Je to zvláštne, nikdy by sme nepovedali, že prežije takto dlho a pritom bez výrazného prepadu v čítanosti a záujmu z vašej strany, čo nás mimoriadne teší. Mnohí sa nás pýtate, či neprejdeme do tlačenej podoby. Vylúčené nie je nič, ale vychádzame digitálne a stále zadarmo. A potom žijeme v dobe, kedy sme závislí od obsahu, ktorý konzumujeme na všemožných zariadeniach. Často bez čakania, okamžite. Tak si naďalej a nerušene užívajte Sector Magazín na mobile, tablete alebo na obrovskej obrazovke monitora.

A aby som nezabudol, všetko najlepšie Sector Magazín!

Pavol Buday



DOJMY A ČLÁNKY

Vyhodnotenie hlasovania o hry roka 2011, Final Fantasy XIII-2, Starhawk, Resident Evil Racoon City, Hry v roku 2012

GALÉRIE

X-Com Enemy Unknown, Test Drive Ferrari Racing Legends



RECENZIE

Star Wars Old Republic, Skylanders, WWE 12, Super Pokemon Rumble, Raving Rabbids Alive and Kicking, Tropico 4, Arcania Fall of Semariff, Sonic Generations, Flauto 3, Lacné hry pre Playstation Move, Postal 3,

FILMY

Underworld Awakening, Happy Feet 2 3D, Kontraband



Project Fiona Concept PC Gaming Tablet by Razer



TECH

Project Fiona, Alienware X51, Exodesk, Nové Tablety, Kinect PC,

UŽÍVATELIA

Eurotruck Simulator 2, Unstoppable Gorg



Vyhodnotenie hlasovania užívateľov

Hry roka

1. **Battlefield 3**
2. Elder Scrolls Skyrim
3. Batman Arkham City
4. Portal 2
5. Deus Ex Human Revolution
6. Witcher 2
7. Uncharted 3
8. Crysis 2
9. Assassins Creed Revel.
10. Dead Space 2

PC hry roka

Akčná hra - Battlefield 3
RPG—Skyrim
MMO - Star Wars Old Republic
Šport— FIFA 12
Akčná adventúra—Batman Arkham City
Stratégia—Shogun 2
Simulácia—Take On Helicopters
Adventúra—Posel Smrti 3
Grafika - Battlefield 3
Indie hra—Minecraft
Multiplayer—Battlefield 3

PC hra roka—Battlefield 3

Xbox360 hry roka

Akčná hra—Gears of War 3
RPG—Skyrim
Racing—Forza 4
Akčná adventúra—Batman Arkham City
Kinect—Forza 4
Multiplayer—Battlefield 3
Šport—FIFA 12
Xbox Live—From Dust

Hra roka— Gears of War 3



o hry roka 2011

Hlasovali ste a vaše hlasy boli vyhodnotené. Čo vyhralo ultimátnu hru roka? Aké tituly ste zvolili najlepšie na jednotlivých platformách? Pozrime sa na to.

PS3 hry roka

Akčná hra - Uncharted 3
RPG— Skyrim
Racing - DriT 3
Akčná adventúra—Batman Arkham City
PSN hra—Limbo
Move hra— Playstation Move Heroes
Multiplayer—Battlefield 3
Šport—Fifa 12

Hra roka - Uncharted 3



Ostatné platformy

PSP

Final Fantasy IV: The Complete Collection

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword

3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D



Technológie

Mobil

Samsung Galaxy S II

Tablet

iPad 2

Periférie

NVIDIA 3D Vision 2

Hardvér

Alienware M14Xz - M17X





FINAL FANTASY XIII-2

Final Fantasy XIII je jedna z najkontroverzných hier súčasnej generácie. Square Enix začína pomaly robiť kampaň na očistenie mena, no zároveň chce ešte trochu zarobiť. Vydanie demo pre Final Fantasy XIII-2 nie je zrejme náhodné, štúdio sa snaží presvedčiť hráčov, že chyby boli opravené, viaceré časti teraz dávajú zmysel a vrátili sa staré známe elementy. Celkovo chce demo presvedčiť, že kúзло Final Fantasy sa postupne vracia a autori do ukážky vopchali výdatné množstvo obsahu. Len na porovnanie, demo je citeľne rozsiahlejšie oproti demu Final Fantasy XIII spred pár rokov.

Udalosti začínajú pekne zostra: ústredná dvojica pokračovania Serah a Noel sa v Episode 2 dostáva do lokality Bresha Ruins, kde musia zvládnuť súboj s obrovskou mechanickou rukou pokrytou magickým glyphom. Je to netradičný, ale pre demo zaujímavý

spôsob štartu – in medias res a hneď sa stretnúť nie s obyčajnou partičkou nepriateľov, ale rovno menším bossom. V momente predstavenia i načrtnutia situácie sa uvedie hrateľná bojová časť cez rýchly tutorial. Pre hráčov FF XIII to bude osvieženie pamäti (zásadne sa súbojový systém nezmenil), nováčikov čaká vysvetľovanie načasovania i spájania či využívanie tzv. Paradigm Shift. Súbojová päťminútovka s bossom prinesie však nečakanú novinku – quick-time eventy a stláčanie krúžkov či križíkov, pomaly ako v God of War. Chápem snahu Square Enix ešte zvýšiť tempo súbojov a už na to nejde cez kombá, ale ľahší systém. QTE nebudú vyhovovať každému, to je jasné už teraz, ale keď si ich porovnáme s vyvolávaním summonov či limit breakov aj v starších PlayStation dieloch, nie je to taký nečakaný krok. Aspoň raz za čas niečo stlačíte a nemusíte iba pasívne sledovať animáciu.

Apropo, animácie, je cítiť snahu Square Enix ísť do cut-scén v samotnom engine hry, o čom svedčia aj prvé minúty demo. Žiadna bombastická renderovaná animácia, ale sotva minútový dialóg v engine. Je trochu predčasné hodnotiť grafiku či zvuk, v zásade sa podobá minulému dielu a možno tu a tam bola použitá väčšia komprimácia, aby sa demo zmestilo pod 2 GB.

Samotný príbeh sa z demo ťažko vyčíta, je tu snaha o časové paradoxy, súruiny a ohrození obyvatelia v mestečku a to je zhruba všetko. Nikdy nesúďte Final Fantasy z demo. Ale čítate správne – je tu mestečko. Klasické so všetkým, čo k FF patrí. Premávajú sa tu ľudkovia, vedú krátke dialógy a môžete sa do nich započúvať alebo sa občas niečo spýtať. Plus, dôležitá je ich aktivita a zadávanie vedľajších questov. Jeden je tradične poštársky, druhý vyžaduje solídny súboj v inej časti. Raz za čas sa objaví bizarná obchodníčka v pestrom kostýme Choco-



ba, jej sortiment stojí za to, takže vás čaká aj šmelina. Budete sa jej musieť venovať, pretože na druhej strane sa črtá podivné obmedzenie predmetov, ktoré sú ohodnotené bodmi – a každá postava môže mať na sebe predmety maximálne za 50 bodov.

Keď sa z mestečka vydáte ďalej a vyskúšate si sériu ďalších súbojov, čaká vás popri dynamickom ráze aj dvojica príjemných novínok. Za prvé, súboj sa nekončí vynulovaním HP lídra vašej partie (klasický problém FF XIII, ostatní členovia partie síce prežili, no na obrazovke aj tak vyskočil Game Over). No teraz sa už bojuje ďalej a dokonca si lídra môžete aj meniť. Osobne však šípim jeden veľký rozdiel oproti FF XIII a súvisí s druhou novinkou. Noel a Serah budú zrejme jedny z mála hrateľných postáv a aby sa repertoár bojovníkov rozšíril, tretím členom partie sa môže stať porazený nepriateľ. Po boji sa totiž premení nepriateľ na kryštál, ktorý možno zobrať a použiť v inom súboji. Pritom každý má

svoju rolu – môže byť medik (dobrá voľba) alebo sa venovať útokom. Tak možno striedať troch kamarátov a získať oveľa väčšie pole pôsobností a rozloženie úloh v akcii.

Pochodíte mestečko, splníte pár vedľajších questov a potom prichádza ďalší zaujímavý moment, ktorý prispieva k menšej linearite (čo je zrejme alfa a omega snaženia tvorcov). Interakcia s mini-bossom z úvodu (Atlasom) sa nekončí. Dokonca máte možnosť voľby pokračovania – buď sa čoskoro s ním stretnúť priamo v plnej sile alebo skúsíte ešte aj takticky záťah a najprv ho oslabíte. Vydávam sa teda do jadra a tam čaká ešte jedno prekvapenie – malý puzzle pripomínajúci legendárne chrámy z Final Fantasy X. Je fajn na chvíľu sa zastaviť (po súbojoch a behaní po questoch) i dopriať si trošku logiky. A potom sa strhne ďalšie kolo boja a demo sa blíži koncu.

S demom Final Fantasy XIII-2 sa dá pre-

žiť celkom príjemný a bohatý večer. Sú tu veľké prísluby do plnej verzie hry. Podobne ako pri odklone od Final Fantasy X k X-2 sa zrejme príbeh z celistvého deja rozbije na množstvo epizód a za cenu straty kohéznosti prinesie nelineárnejšiu hrateľnosť. V boji však rozdiely nebudú drastické, menej postáv sa vyrovná zháňaním monštier z iných bojov. QTE udalosti si ešte preveríme, najmä ich počet. Najväčší prístup nelinearity je v malom mestečku a jeho okolí, živote i obyvateľoch. Iste, možno nás Square Enix ofúkne a taká oblasť bude iba jedna ako Gran Pulse v FF XIII, len ju teraz dal do dema. Ale možno sa črtá nová kombinácia – dynamický diel, ktorý si z XIII aj veľa ponechal, no vypočul prosby hráčov o mestá, vedľajšie questy a bohatý život sveta. Mohol by to byť krásny precedens, ako výrobca dá na spätnú väzbu hráčov. Či sa mu odmenia vysokými predajmi, uvidíme o pár týždňov. Ale fanúšik vo mne má jasno: toto bude prvá veľká hra roka 2012 na Západe.

Michal Korec



STARHAWK - ZA MUTANTOV, ZA KRYŠTÁLY

Zvučnosťou názvu nedosiahne na blockbustery Uncharted či Gran Turismo, má však vyrovnané šance pri okupovaní rebríčkov obľúbenosti. Starhawk od Lightbox Interactive je duchovným nástupcom Warhawk, online akcie, ktorá stála u zrodu PlayStation 3 a demonštrovala jej výkonový potenciál. Jedna z najhrávanejších hier na PSN už čoskoro privíta mladšieho súrodenca s DNA postavenou na okamžitej hrateľnosti, zábavnosti, veľkých bojiskách s rozličnou technikou a silnej atraktivity. Nám sa dostalo príležitosti zapojiť sa do interného betatestu a okúsiť na vlastnej koži plány autorov, ktoré už teraz naberajú hrozivé kontúry. Je ešte predčasné vypustiť takéto slová, ale ja som si už našiel online hru na tento rok.

Starhawk je chaos. Bojuje sa na zemi, za volantom džípu, zavretý vo veži vystrelujúcej prúd ničivej energie, v

Hawkoch, robotoch meniacich sa ako transformeri na tryskáče. Nedáva to zmysel a prvé momenty pripomínajú spoznávanie niečoho, čo spoznať nechcete, pretože si myslíte, že tomu nikdy neporozumiete. Veď, kto by šiel do boja po vlastných, keď môže osedlať Hawka, rozdupať vojakov a zasypať ich raketami, kto by sa obťažoval štvorať na vysoké potrubie so sniperkou, keď môže cieľ zraziť na aute? Úvodná frustrácia sa po osvojení pravidiel mení na bitky, aké na konzolách zatiaľ nemajú obdoby.

Buduj a preži!

Svet Starhawk je postavený na energii Rift. Ťaží sa, je platidlom, kupujete za ňu budovy, staviate upgrady, získavate ju zabíjaním. O Rift sa jednoducho bojuje. Môžete ju nájsť aj v kontajneroch zastrčených na ostrovočkoch alebo voľne pohodených na paletách

blízko ciest. Bez Riftu nedáte ani ranu, nemáte zbrane, vaša základňa trpí a je prepadnutá pri každom respawnne nepriateľom. V Starhawk sa totiž okrem boja staráte aj o stavbu budov, ich upgrady a opravy. Podľa slov Dylana Joba v hre nebudú vôbec žiadne povolania. „V hre nenájdete žiadne kity ani classy. Ak sa vám darí na bojiisku a zabíjate veľa, dostanete aj silné zbrane. No na druhej strane, všetci vám idú po krku, pretože ich máte.“

Ako to funguje? Každý hráč v tíme má svoju vlastnú energiu, za ňu môže stavať, čo chce a kedy chce. Cena budov je odstupňovaná dielikmi Rift, obyčajný múr vám ukrojí iba jeden, ak chcete hangár pre Hawkov, pripravte si štyri a ak chcete základňu zakryť bublinovým štítom, tak výstavba zhltnie osem dielikov. Budovou to nekončí, v garáži si musíte kúpiť džíp, v hangári zase Hawka a to takisto niečo stojí. Ekonomiku udržiava v cykle boj,



za asistencie, ničenie budov, killy, úlohy, vám Rift pribúda. Základňa má zrazu opevnenie s bránami, obrannými guľometmi a sniper vežami. Počet budov je však obmedzený.

V Starhawku je veľmi dôležitá zohranosť tímu, aj defenzívni hráči majú plné ruky práce pri oprave budov alebo ich upgradovaní (v múre vyrastie brána a pod). Po padlých nepriateľoch je možné brať zbrane, využívať aj stroje, čím dochádza k úsmevným scenárom. Pri Capture the Flag sa stalo, že do základne vběhol súper, zmocnil sa vlajky a ušiel v džipe, ktorý bol odparkovaný v garáži! So silným tímom dokážete po celých desať minút obliehať v Hawkoch základňu a frustrovať respawnujúcich sa hráčov. Aj na takúto techniku existuje protizbraň. A to samotný respawn.

Frajerský vstup na bojisko

Po smrti (na rozdiel od iných akcií) nečakáte na odpočet, ale interaktívnym spôsobom vstupujete z lobby do hry – vo výsadkovom module, ktorého smer letu môžete korigovať, a tak niekoho zostupom z orbity zabiť, rozdrviť. Ak je na bojisku príliš horúco, môžete zotrvať v module pár sekúnd, po tom vás hra nemilosrdne vykopne von. Zhodením budovy na hlavy alebo frajerské rozdrvenie počas výsadku vyžaduje oveľa väčšiu dávku zručnosti ako ovládanie techniky. Hawk sa jedným tlačítkom mení na stíhač, na ovládanie ktorého vám postačí analog. Dokáže levitovať vo vzduchu ako jetpack a zameriavať ciele. Prechádza pomerne rýchlo do krvi a v prvých zápasoch dokonca zaznamenáte aj prvé úspešné killy.

Hranie je mimoriadne dynamické, mapy sú pomerne veľké a pri nízkych počtoch dochádza k hľadaniu súperov. Pri plnej bitke sa nezomiera až tak často ako povedzme v Call of Duty, stále môžete odraziť útok alebo sa schovať a počkať, kým sa zranenia automaticky vyliečia. V beta verzii sa hrali iba dva tímové módy – TDM a CTF. V prípade, že zápas končí nerozhodne, spúšťa sa Náhla smrť, kedy sa diverzné akcie menia na agresívne útoky a všetko sa vkladá do zabíjania a kradnutia vlajky. Zaujímavým doplnkom je vysúvanie báz pomocou respawnovacích bodov, čím sa rozširuje vami ovládané teritórium. Každá jedna činnosť je ohodnotená EXPami. Za stavanie, ničenie budov, killy, využívanie vozidiel a pod.

Starhawk výborne zvláda prechody zo zeme do vzduchu a naopak bez viditeľných artefaktov alebo doskakovania objektov či textúr. Technológia, na ktorej beží hra, je už v beta fáze vyladená a extrémne stabilný sieťový kód má čo povedať aj finálnym verziám iných hier. Bežala ako z praku, bez lagov, tearingu, čo je neobvyklé a signálom, že Lightbox to myslí vážne s ladením a bezproblémovým chodom. Isto, nájdete tu drobnosti ako nastupovanie do džípu, kedy neviete, či naskočíte na korbu alebo na miesto spolujazdca. Na druhej strane sa autori venovali aj takým detailom ako iný zvuk auta pri cúvaní, či funkčnému klaksónu.

Lightbox Interactive majú v rukách viac ako len dôstojného nasledovníka Warhawk. Technika Build & Battle so stavaním základní a ich manažmentu počas zúrivých bitiek robí zo Starhawk silne atraktívnu akciu, na ktorú si musíme dať pozor. Je tak povediac za rohom, rovnako ako aj verejná beta, ktorej sa budete môcť zúčastniť.

Pavol Buday



RESIDENT EVIL: RACCOON CITY

Priznám sa, že Resident Evil: Operation Raccoon City vo mne prebudil obrovského skeptika. Capcom plánuje osláviť 15. výročie survival série akciou so silným multiplayer komponentom, ktorá nevzniká doma v Japonsku, ale realizáciou sú zaťažené plecia pomerne mladého kanadského štúdia Slant 6 Games. Autori SOCOM: Confrontation majú zaviesť fanúšikov naspäť do ulíc Raccoon City? Po ohlásení Resident Evil 6 bolo jasné, prečo k tomu došlo. Capcom nemá čas. A po vyskúšaní preview verzie zmizli aj posledné semienka pochybností. Chystá sa zaujímavý mix dôverne známeho s úplne odlišným prístupom a dynamickejšou hrateľnosťou.

Resident Evil: Operation Raccoon City je vôbec prvým dielom, kde sa môžete nezávisle hýbať a mať zamierené. Žiadny pomalé napredovanie a potom ukážka presnej mušky ako na strelnici, kde sa poľuje iba na hlavy. Zabudnite na šetrenie nábojov a odkladanie ťažkého guľometu pre najsilnejších nepriateľov. Survival element je utlačený do úzadia tradičnou 3rd person mechanikou a schopnosťou postáv prile-

piť sa k prekážkam. Oproti ostatným cover & shoot akciám je však Operation Raccoon City krok pozadu. Na krytie nepotrebuje nič stláčať ani držať tlačítko, stačí prísť k stene, stĺpu, múru a ovládaná postava zaujme defenzívny postoj. Čo už nedokáže, je preskočiť akúkoľvek prekážku, priskočiť k nej, prišuchnúť sa alebo kotúľom sa premiestniť a pod. Hra nedovoľuje zmeniť ani výhľad kamery z ľavého pleca na pravé, ak vám zavadzia vo výhľade. Na mapách musíte všetko pracne obchádzať. Navigácia drží na uzde inak rýchle a solídne spracované mierenie a strieľanie.

A ak si k tomu pripočítate mizerné nasvetlenie, tak sa zaseknete o neviditeľnú stoličku, stôl, schod, stenu alebo niečo, čo je čierne na čiernom pozadí a nedovolí vám vyjsť z malej miestnosti. Slant 6 Games vyslal žoldnierov do mesta bez bateriek. Je to banalita, no pri hľadaní bonusových predmetov budete hľadať, kde sa zvyšuje jas. Nepomôže. Lokality sú nasvetlené zdrojmi, ktoré slúžia iba na orientáciu, na okolité objekty už nedosvetia a generujú tmu. Mapy sú priamočiario navrhnuté s rozostavenými prekážkami, kde

sa môžete kryť. Dopredu tak viete, odkiaľ vybehnú nepriatelia. Príliv zombíkov môžete odsledovať aj od podozrivo zatvorených dverí, takže ste pripravení ešte skôr, než vôbec dôjde k hrozbe.

V závislosti od nastavenej obtiažnosti vás čaká pomerne odolná presila zložená zo žoldnierov a neskôr aj z nemŕtvych útočiacich vo veľkých počtoch. Zásahové zóny dovoľujú zombie spomaliť zásahom do nôh, sústredenou paľbou im odstrelíte ruky a presnou ranou otvoriť hlavu ako melón s patričným efektom striekajúcej krvi okolo. Munícia sa rýchlo míňa, po nepriateľoch zostáva kopec zbraní a tu a tam narazíte aj na debny s nábojmi. Operation Raccoon City je tímovou akciou, do terénu je nasadzovaný štvorčlenný tím, ktorého členov pred štartom misie vyberáte alebo ich rovno prevezmú živí hráči v co-ope.

Ich zostava neprekvapí nikoho predispozíciami ani výzbrojou. Je tu klasický prieskumník s aktívnou kamuflážou (neviditeľnosťou), medik rozdávací lekárníčky, expert cez výbušniny, neodmysliteľný tank aj vedec so schop-

nosťou zatočiť s vírovou nákazou. K nim si okamžite viete priradiť aj schopnosti či rovno preferované zbrane. Tu Operation Raccoon City vsádza na istotu. Za získané expy derivované z počtu nájdených bonusov, rýchlosti prejdienia daného levelu, počtu zabíj a smrť si kupujete aj upgradujete ohnivé náboje, zvýšenú účinnosť lekáčnicku, väčšie zásobníky, kladenie mín, kvalitnejší pancier, termo víziu, detekciu nepriateľov a ďalšie. Ak hráte sami, je mimoriadne dôležité investovať aj do zbraní, pretože čoskoro obyčajná automatická puška bude krátko na štvornohé beštie skákajúce po stropoch.

AI nevyniká inteligenciou, sústredia paľbu aj pohľad priamo na vás. Zombíci sa presúvajú pomaly, vojaci zase preskakujú z jedného miesta na druhý, ale ide o štandardné situácie, ktoré riadne okorení vyššia úroveň obtiažnosti. Do väčšiny koridorov a miestostí vedie viac ako jedna cesta, otvára sa aj príležitosť pre koordinované útoky z dvoch strán. Vzhľadom na to, že spoločníci sa nedajú priamo ovládať ani rozdávať im príkazy, zabudnite na presne cielené útoky. Motajú sa do cesty, zbytočne bežia nebezpečiu v ústrety, neschovávajú sa a zabúdajú sa liečiť. A čo je najhoršie, ich zbraň spôsobujú zranenia ako gumipuška.

Slant 6 Games sa nespolieha iba na tradičnú vojenskú minulosť a čistú akciu, Operation Raccoon City si zachováva charakteristické prvky Resident Evil hier, i keď ide primárne o kosenie nepriateľov. Od úvodného hlbokého hlasu prednásajúceho hrozivým basom názov hry, cez roztečený nápis Game Over, až po také drobnosti, ktoré potešia srdca každého fanúšika, ako písacie stroje (tu v

podobe zberateľných bonusov), zelených bylín na doplnenie zdravia, sprejov s prvou pomocou či mikromanažment munície a podporných predmetov. Náboje, granáty a zbrane sa nezbierajú samé, ale musíte k nim dobehnúť a vziať ich manuálne.

Zdravie sa rovnako nedopĺňa, ale je potrebné po boji prehľadať všetky zákutia a doplniť zásoby. Postava naraz odnesie iba striktné limitované počty granátov, liečivých sprejov a iba dve zbrane – primárnu a sekundárnu. Bezhlavá akcia je trestaná častou smrťou alebo úplne prázdny inventár. Jednotlivé classy od seba odlišujú aj špeciálne schopnosti ako ohnivé guľky, hádzanie feromónov na prilákanie zombie. Ak ich strategicky hodíte pod nohy ničnetušiacich žoldnierov, budú mať plné ruky práce s nemŕtvymi a vy ich môžete pomerne ľahko zneškodniť.

Situácie v úvodných dvoch misiách kampane zvyčajne opakujú rovnaký scenár – čo nová miestnosť, to nová hrozba. Raz je to prepad serverovne v úzkych chodbách, inokedy rozľahlý sklad, vstupná lobby so schodami a desiatkami zombií či rovno únik pred bossom. Hra mixuje tradičné elementy, ktoré vás majú neustále udržať v pozore a strachu. A robí to často. Tu vyskočí doberman, tam zase roztrhá stenu zmutovaný vedec William Birkin. Používajú sa aj quicktime eventy v bleskových scénach a potom sa zase hra vracia do akčných kolají a vy vyprázdňujete zásobníky.

Napriek stavbe kampane len zo scenárov, ktoré si môžete z menu zahrať v ľubovoľnom poradí, sa hra snaží udržať ich prestrihovými scénami a urobiť ich

celistvejšími útržkami príbehu. V preview verzii bola hrateľná iba jedna strana – USS a ako vieme, v Raccoon City sa pohybuje aj BSAA a UBSC zachraňujúca civilov. Cieľom USS je zamiesť stopy po incidente a zabezpečiť, aby sa nenašli žiadne dôkazy spájajúce epidémiu s Umbrellou. Kampaň však nebude hrateľná za ďalšie dve strany, bude zložená iba zo šiestich misií (odhadom 6 – 7 hodín) a vrcholíť viacerými koncami. Je to trochu zvláštny krok, keď sa tu ponúkal priestor pre ťaženia troch spoločností za odlišnými cieľmi. Cesty troch frakcií sa však prepletajú a dochádza aj k ostrej výmene názorov.

Kampaň hrateľnú v co-ope (iba online) doplní plnohodnotný multiplayer s niekoľkými módmi, kde nechýba tradičný TDM, zbieranie G-vírusu v Biohazard, zabíjanie hrdinov, ktorí boli svedkami udalostí v Raccoon City, v režime Heroes alebo zaujímavý Survivor, v ktorom sa musíte dostať do poslednej helikoptéry s obmedzenou kapacitou pasažierov. Multiplayer sme nemali možnosť otestovať v preview verzii vzhľadom na úplne prázdne servery.

V Raccoon City ste mohli stráviť mladost, dlhé hodiny aj zabiť stovky zombíkov. Nová operácia vrhá na dôverne známy katastrofický scenár a vypuknutie epidémie ukončené vymazaním mesta z povrchu zemského, nové svetlo. Resident Evil nabral na akčnosti, no nezostáva nič dlhý dlhoročnému odkazu. Proti T-Vírusu alebo Umbrelle sa dá bojovať aj inak ako len s Chrisom, Leonom, Claire a Jill.

Pavol Buday





2012

Aké hry nás čakajú v roku 2012? Zhrňme si tie najzaujímavejšie. Určite absolútna hitovka bude GTA V, ale fanúšikovia sa pobijú aj o Mass Effect 3, Bioshock Infinite, alebo aj Diablo III.

Zima-Jar:

- Syndicate
- Mass Effect 3
- Aliens Colonial Marines
- Max Payne 3
- Prototype 2
- Xcom
- Diablo III
- PS Vita handheld + Uncharted: Golden Abbys
- Ghost Recon Future Soldier
- Bioshock Infinite
- Alan Wake PC / Alan Wake: American Nightmare Xbox Live

- SSX
- Counter Strike Global Offensive
- Sniper Ghost Warrior 2
- Ridge Racer
- Kinect Star Wars
- Sniper Elite V2
- Prototype 2

Leto:

- Borderlands 2
- Brothers in Arms: Furious 4
- Secret World
- Dishonored
- Hitman Absolution
- Metal Gear Rising: Revengeance
- Resident Evil Raccoon City

Jeseň-zima:

- Call of Duty
- Assassins Creed
- Medal of Honor 2

- Halo 4
- WiiU konzola
- StarCraft II: Heart of the Swarm
- Resident Evil 6
- Aliens Colonial Marines

Bez dátumu

- GTA V
- Tomb Raider
- Last of Us
- Far Cry 3
- Last Guardian
- Fable The Journey Kinect
- Metro: Last Light
- Prey 2
- South Park The Game
- World of Warcraft: Mists of Pandaria
- Torchlight II
- DOTA 2
- Blizzard DOTA
- Half Life 3 / Portal 3 / Valve *.#3

shark

Infolinka 02/16 900 online@shark.sk www.shark.sk

TENTO
JE IBA MÔJ

SHARK GAMER

Počítače SHARK Gamer patria k výkonnejšej multimedialnej sérii počítačov SHARK vhodných pre domácnosť, sledovanie filmov, prácu s multimédiami ale aj hranie najnovších počítačových hier. SHARK Gamer sú vybavené novou generáciou procesorov Intel® Sandy Bridge Intel® Core i5-2500K, výkonnými 8GB DDR3 HyperX pamätami a najobľúbenejšou grafickou kartou NVIDIA GeForce ENGTX560. To všetko nájdete v kvalitnej modernej skrínke.

Windows 7



Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX



859€

- Processor
- Čipset
- Operačný systém
- Pamäť
- Disk
- Grafická karta
- Mechanika
- Skrinka

Intel® Core™ i5-2500K 3,3GHz
ASUS P8P67-M PRO
Windows® 7 Home Premium 64 bit.
8GB 1600MHz DDR3 Hyper X
1TB 7200 ot.
NVIDIA GeForce ENGTX560 1GB
DVD±RW
ATX skrinka s výkonným 550W zdrojom
Súčasťou balenia je klávesnica a myš

IONS

UPCOMING EVENTS



4

Days

Xeno-Biology



30

Days

Funding Council Report

X-COM ENEMY UNKNOWN

Y Scan for UFOs

9:19 AM | 1 March 2015





RECENZIE



STAR
THE OLD REPUBLIC



STAR WARS
THE
REPUBLIC



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

© 2010 Lucasfilm Entertainment Company ou Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés.

Plusy:

Plusy:

- + silný individuálny príbeh pre každé povolanie
- + plne nahovorené dialógy
- + možnosti AI partnerov
- + vplyv svetlej a temnej strany v dialógu

Mínusy:

- nerozlíšené levely hráčov v PvP arénach
- slabšia vesmírna zložka s neprehľadnými transportmi
- mesačné poplatky

9.0

Sú tituly, ktoré si hráči sotva povšimnú a sú také, ktoré vyvolávajú búrlivé reakcie už pri vyslovení názvu. V prípade prvej MMORPG od BioWare netreba veľa slov na úvod. Stačí povedať, že recenzia na Star Wars: The Old Republic je tu. Súboj prívržencov a odporcov nového online univerza vypukol.

Po viac ako troch desiatkach rokov kultová séria George Lucasa zažíva nový boom. Tentoraz v podobe MMORPG a nemusíte byť fanatickým vyznávačom Star Wars, aby ste si prišli na svoje. Môžete vybojovať víťazstvá na strane Republiky alebo Impéria s ľubovoľnou z ôsmich postáv. V sortimente samozrejme nechýba Jedi ani Sith a to v dvoch odnožiach. Ponuku dopĺňa pašerák ako protiklad imperiálneho agenta a hi-tech výzbroj troopera a bounty huntera. Jednotlivé postavy sa výrazne odlišujú. Mnohí hráči intuitívne siahnu po hrdinoch so svetelnými mečmi, za ktorými však v ničom nezaostáva agentova sniperka či plameňomet lietajúceho lovca odmienu. Bojovníci využívajúci Silu sú vhodní pre akčnejších hráčov, taktickejší pašerák a agent

viac inklinujú k postavám RPG Mass Effect. Každý má svoje pre a proti a líšia sa nie len schopnosťami a výbavou, ale aj nosným príbehom.

Mnohé MMORPG podceňujú silu príbehu alebo ho nedokážu vhodne zakomponovať do hry. Čo je u iných slabinou, je v prípade Starej republiky prednosťou. The Old Republic neponúka narýchlo kvasený dej, ale story, ktoré prekoná obsah mnohých tradičných RPG. A nie jeden, ale hneď osem diametrálne odlišných príbehov (pre každú postavu iný), ktoré vás sprevádzajú od pristátia na prvej planéte, kde ste ešte len malé ucho. Už úvodné lokality sa líšia. Vždy po dve povolania zdieľajú tú „svoju“ planétu, kde získavajú prvé levely a sú zasvätené do deja utkaného špeciálne pre ich zameranie. To znamená odlišné konflikty aj osobnosti, ktoré ovplyvňujú váš osud, individuálne hlavné úlohy aj vybrané lokality, do ktorých môžete vstúpiť iba vy. Sith inquisitor sa pokúša stať plnohodnotným učeníkom aj napriek tomu, že mu nižší pohľadá hádže poľená pod nohy, prípadne aj vyhadzuje na oči nízky pôvod, ak

ste si zvolili (podľa kontroverzných Sithov) podradnú rasu. Potom pripravuje komplot podľa inštrukcií svojej ambicióznej učiteľky. Naproti tomu agent vstupuje na scénu s falošnou identitou a pod maskou nájomného žoldniera robí prieskum pre tajnú informačnú službu Impéria. Snaží sa preniknúť do siete teroristov. Trooper si musí zaslúžiť výložky prijímaním rozkazov od nadriadených, ktorí niekedy preferujú vlastné blaho pred záujmami Republiky. Ostatné postavy majú celkom iné problémy a motivácie. Do finále je dlhá cesta a treba povedať, že u niektorých povolaní sa vydarilo, u iných je skôr vlažné.

Okrem príbehových úloh prijímate aj zadania od rôznych domorodcov a v hlavnej zóne sa už môžete dávať dokopy s inými hráčmi. Prvú planétu prešacujete behom prvej desiatky levelov. Na okružnej úrovni si vyberiete jednu z dvoch špecializácií a poberiete sa „o dúm dál“, čiže nakuknete do centrálnej vesmírnej základne a potom hajde na nasledujúcu planétu, kde začína ďalšia kapitola vášho života. V praxi to znamená, že zavŕšite jedno veľké poslanie a ste pripravení na ďalšie, na inom mieste. Stále ste však prepojení so svojimi hlavnými lídrami. Pri striedaní planét sa mení povrch krajiny, kultúra, misie a neraz aj priority. Každá planéta má vlastnú zápletku a finále a predstavuje jeden uzol na lane, ktoré vedie k vrcholu príbehu.

Špecializácia povolania na desiatej úrovni hrdinu so sebou prináša dôležité zmeny. Od učiteľov už získate aj pokročilé zručnosti, ktoré navyše zdokonalíte bodmi v troch setoch doplnkových schopností. Často sú to pasívne vylepšenia, ale niekedy aj extra podpora. Skrúti sa čas používania útokov alebo zvýši ich efekt. Namiesto jedného cieľa môžete ochromiť hneď niekoľko, vyvoláte útočnú sondu alebo ochrannú bariéru, zvýši sa kritický zásah. V neposlednom rade špeciali-

zácia ovplyvní vašu ďalšiu výzbroj. Jedi knight povýšený na sentinelu používa dva meče súčasne. Ak uprednostníte guardiana, obmedzí sa na jeden meč, ale získa

výhody najmä k obrane. Sith inquisitor zmenený na assassina má smrtiacu svetelnú palicu a možnosti zakrádania, no v prípade sorcerera budete liečiť a použí-





vať ničivé blesky. Voľba je trvalá a nemenná, takže ju treba dobre zvážiť.

V pokročilom štádiu hry narazíte na rôzne druhy úloh. Príbehové sú povinné, ale plníte ich, keď sa cítite pripravení. Štandardné prijímate v teréne a oplatí sa ich dokončiť kvôli skúsenostiam, kreditom, odmenám a symbolom na nákup extra výbavy. Neraz sa popri nich aktivujú bonusové úlohy, zvyčajne orientované na zlikvidovanie daného počtu nepriateľov. Niekedy majú viac etáp a na konci bossa. Tieto questy splníte aj ako jednotliviec. Väčšia fuška je zdolanie hrdinských úloh, kde pomoc iných hráčov proti elitným nepriateľom príde vhod. A keď už s partiou, je ideálne pustiť sa do pozoruhodných flashpoint misí. Sú to vlastne samostatné príbehy, kde nechýbajú boje, viacúrovňové úlohy, rozhovory a štedrá odmena. Výsledné rozhodnutia v dialógoch zohľadňujú spoločnú voľbu všetkých hráčov. Navyše sa za ne získavajú sociálne body a zvyšuje sociálna úroveň hrdinu. Má to svoj význam, pretože niektoré predmety na nákup sú podmienené sociálnou úrovňou.

Úlohy, aj mnohé bežné, sú premyslené a

pestré, prepletené s kvalitnými dialógmi. Infiltrujete sa medzi rebelov, aby ste mohli zavraždiť ich vodcu, otrávnate studne, sabotujete vesmírnu loď, vypustíte do vody chemikálie, odstraňujete alebo kladiete nálože, či aktivujete droidov, ktorí vyčistia základňu od teroristov. Úlohy sú často obohatené o kľúčové rozhodnutia, za ktoré môžete získať body svetla alebo temnoty. Pošlete ľudí zmenených na droidov ako zbraň Impéria, či im dožičíte pokoj a deaktivujete ich? Alebo ste poverení najsť údajnú zradkyňu Impéria. Použijete pri vypočúvaní jej milenca hrozby alebo prosby? Necháte ho odísť, alebo zabijete? A čo spravíte so zradkyňou? Uveríte, že nezdala (len si užila) a pomôžete jej nenápadne ujsť, alebo jej bez milosti zakrútíte krkom? Nie je dôležité, za ktorú stranu hráte, pri bezohľadných rozhodnutiach dostanete body temnoty a pri spravodlivom a súcitnom jednaní body svetla. Pokojne môžete byť milosrdným síthom a dosiahnuť tretí level svetla alebo temný a zákerný Jedi. Ani tieto levely nie sú bezvýznamné, pretože vybrané predmety požadujú konkrétnu úroveň svetla alebo temnoty.

Úlohové predmety sa ukladajú v osobnej záložke inventára. Ak pochádzajú z padlých nepriateľov, v teréne ich identifikuje žltý svetelný lúč. Ďalšie farby označujú bežné veci, kvalitné a nadštandardné. Niektoré predmety majú sloty, do ktorých vkladáte jednotlivé súčiastky, ktoré meníte podľa potreby. Nemusia to byť len svetelné meče, ale aj brnenia a pušky. Meníte kryštály, moduly, rozšírenia a bubny. Tak získavate účinnejšiu výzbroj a zvýšené atribúty pre postavu.

STE SITH

Používanú výbavu vkladáte na maketu postavy, ostatná zaberá miesto v inventári alebo ju dáte do sejfu. Inventár sa dá za poplatky niekoľkokrát rozšíriť.

Priestor dostali aj vzájomné konflikty hráčov. Ak nechcete byť neustále v strehu na PvP serveroch, môžete si aspoň dopriať spestrenie v podobe arén. V prvom režime musíte získať alebo ochrá-



niť kľúčové dáta. Nepriatelia musia aktívovať a odpáliť niekoľko náloží a druhý tím sa im v tom snaží zabrániť, kým neuplynie čas. V ďalšom móde sa bojuje o tri kľúčové body. Keď ovládnete väčšinu z nich, vaša loď nad arénou spôsobuje nepriateľskej masívne poškodenie. Víťazí tím, ktorý prvý zničí súperovu loď. Futbal je drsný šport, kde musíte umiestniť loptu do súperovej brány a povolené je akékoľvek násilie a zbrane. V arénach sú rôzne krátkodobé bonusy na zrýchlenie a

Inteligencia počítačových protivníkov neohromí. Keď bojujete s jednou skupinou vojakov, druhá, ktorá stojí nablízku, si vás ani nevšimne, pokiaľ nespravíte neopatrný pohyb. Koncentrácia nepriateľov je však taká vysoká, že zriedka prejdete okolo bez toho, aby nezareagovali. V boji sa už súper celkom slušne obracajú. Pri úmrtí v krajine sa smiete vzkriesiť sondou priamo na mieste. Potom ste niekoľko sekúnd chránení a môžete sa odplížiť do bezpečnej vzdialenosti od

protivníkov. Každá postava má vlastný spôsob regenerácie zdravia mimo boja, či už je to meditácia, alebo koncentrovanie dát. Ak skonáte viac ráz za sebou,

chodník a je jedno, či predáva brnenia, alebo raketové moduly.

Postupne navštívite rôzne planéty s výrazne odlišnou kultúrou aj nepriateľmi. V pralese ulovíte kopy divých zvier a vojakov nepriateľskej frakcie. Z nablýskanej zóny v štýle Las Vegas a početnými droidmi sa dostanete do poloprázdnej, ale nebezpečnej púšte plnej banditov a odtiaľ do hôr so snehovou prikrývkou, kde sa stretnete s arogantnou šľachtou a domorodcami v podobe hmyzu. A je toho oveľa viac a všetko popretkávané úkladmi a nástrahami, plné zvrátov, priateľov aj nepriateľov na život a na smrť. Dostanete sa aj do bezpečných zón, kde vás čakajú hlavne obchodníci a rôzne NPC postavy a boj len príležitostne vo vyhradených priestoroch. Mestá sú plné uličiek, obydlí a dekorácií. Rýchlejší presun či už v bojovej alebo bezpečnej oblasti zaručia aktivované zastávky taxíkov a vznášajúcich speederov, za ktoré zaplatíte nejaké drobné. Môžete použiť aj osobný teleport, ktorý vás preniesie na označené posty. Na dvadsiatej piatej úrovni si kúpite vlastný prepravný prostriedok, ktorý zrýchli pohyb krajinou o 90%. Potrebujete však ešte zaplatiť aj predražený kurz jazdenia.

ALEBO JEDI?

pridanie života a pasce. Nie je fér, že momentálne hráči bojujú bez rozdielu levelov postáv. Aj keď sú atribúty dorovnané, v žiadnom prípade sa zručnosti hráča na desiatej úrovni nevyrovňajú protivníkovi na päťdesiatej. Odhliadnuc od toho sú PvP arény zábavné (ale očakávame, že pribudnú ďalšie), prinášajú bohaté skúsenosti a zvyšujú levely hrdinovej udatnosti, ktorú využijete na nákup PvP výstroja.

čas oživenia sa výrazne predlži a je lepšie nechať sa oživiť pri najbližšom zdravotnom centre. Tam nájdete aj droida, ktorý predáva užitočné lekárničky a podporné doplnky. Pri použití liečiva môžete ďalšie užiť až po určitom časovom intervale. V skupine pomôžu schopnosti liečiteľa a padlých hráčov oživia po boji tí, čo prežili. Pri úmrtí sa poškodzuje výstroj a je je skvelé, že vám ju opraví ktorýkoľvek ob-



Na nezaplatenie sú AI spoločníci, ktorí sprevádzajú hráčov nie len v boji. Prvého dostanete už na úvodnej planéte. Každé povolanie má vlastného „partáka“, ktorý je niekedy viac, inokedy menej sympatický. Vždy vás však skvele dopĺňa v boji, najmä keď mu aktualizujete výbavu. Bojuje samostatne, ale môžete mu na lište zadať, aby aplikoval konkrétne schopnosti, ktoré ovláda. Spoločníci majú vlastnú osobnosť aj názory. Prejavujú sa najmä v úlohových dialógoch, kde často vyjadria súhlas alebo nesúhlas vašim rozhodnutím. Keď sa s vami stotožňujú, pribúdajú body náklonnosti, v opačnom prípade mierne ubúdajú. Aj keď vás spoločník nikdy neopustí, je lepšie, keď si vás obľúbi, vtedy podáva efektnejšie výkony. Nie vždy sa však dokážete zhodnúť v názoroch. Inkvizítorov hromtík Khem Val ocení aroganciu a krvilačnosť sithov a pohŕda vami, keď

robíte ústupky. Naproti tomu agentova rebelka Kaliyo neznáša príkazy Impéria, cení si váš zmysel pre spravodlivosť, ale zradcom dopraje iba nekompromisnú smrť. Náklonnosť ale podľa potreby zvýšite vhodnými darčekom.

Z času na čas si s vašimi partnermi podebatíte na lodi alebo v kantíne, kde sa aj zregenerujete, takže potom v boji dostanete viac skúseností. Spoločníci môžu byť s vami všade, okrem PvP arén a aktívny v boji smie byť len jeden. Využijete ich aj pri ťažbe a výrobe predmetov. Naučíte sa tri remeselné zručnosti a potom môžete partnerov posilať na samostatné misie alebo im prikážete niečo vyrobiť. Z misií prinášajú materiály, boxy s kreditmi, schémy, darčeka, prípadne iné veci. Zo surovín, ktoré sa dajú nájsť a vyťažiť aj priamo v krajine, môžu spoločníci vytvoriť brnenia, moduly, liečivá alebo zbrane, podľa svojho remesla.

Prebytky predáte obchodníkom alebo iným hráčom a niektoré môžete aj rozobrať. Pri reverznom inžinierstve získate z predmetu prvotné materiály a občas sa naučíte novú schému na výrobu lepších vecí.

Na približne sedemnástej úrovni vám pribudne droid a hlavne dostanete vašu vlastnú loď. Takže už nebudete odkázaní na verejné transporty, ale poletíte, kam sa vám zachce. Keďže planéty sú však rozlíšené aj levelmi nepriateľov, väčšinou pocestujete tam, kam vás zavedie príbeh. Prípadne sa vrátite do známych miest, aby ste dokončili odložené questy. Cestovanie je jednoduché, stačí keď v útrobach lode, kde máte aj vlastný sklad a osobný hologram, zadáte na mostíku polohu letu a cieľovej planéty. Chaotické však môže byť hľadanie hangáru, správneho výťahu a prístupovej cesty, keď chcete odísť z planéty na vesmírnu zá-



kladňu alebo naopak. Zvyknete si a ne- skôr to už nebude problém, ale aj tak sa presun k transportom dal vyriešiť aj praktickejšie. Na mostíku lode aj spustíte vesmírne misie. Jedná sa o arkádovú minihru, kde počas niekoľkých minút musíte zničiť určené ciele, prípadne chrániť daný objekt. Dráha letu je bohužiaľ automatická, takže len útočíte na nepriateľov a vyhýbate sa strelám a meteoritom. Nákupom doplnkov zlepšíte štíty, strely, pancier a pridáte navádzané rakety.

SWTOR obsahuje aj tituly, spoločenstvá a ďalšie tradičné súčasti a už sú naplánované nové prvky ako napríklad legacy systém. V hre nájdete aj nejaké chybičky a nedostatky, ale vývoj MMORPG je dlhodobý proces a oficiálnym spustením serverov nekončí, iba začína. Dôležité je, že hra je stabilná a na rozdiel od

mnohých konkurenčných titulov nehrozí bežne nastupujúci stereotyp. SWTOR láka svojim obsahom, ale aj vizuálne. Nedá sa hovoriť o špičkovej grafike, ale výborný dizajn lokalít a množstvo objektov s dôrazom na detaily vytvára dokonalú atmosféru. Paradoxne hra na rovnakej zostave lepšie funguje pri vysokých nastaveniach a na nízkych hodnotách môžete mať drobné problémy. Veľa spravia aj rozhovory, ktoré sa prepínajú do individuálneho okna s pokročilou kamerou a rôznymi uhlami pohľadu. Navyše sú skutočne všetky dialógy nahovorené a rozhodne ich nie je málo. A nie len v kvalitnej angličtine, ale niekedy aj svojskom jazyku vybraných rás. A ak vaša postava začne nosiť komunikačný prístroj, ako napríklad agent, upraví sa aj hlas v rozhovoroch, takže znie, akoby ste komunikovali vysielac-

kou. Celé to dotvára veľmi kvalitná hudba.

Silný dôraz na príbeh, dialógy a morálne rozhodnutia bežne vidáme v tradičných RPG, ale v MMORPG žánri sú skôr raritou. Preto má Star Wars: The Old Republic navrch. Navyše sa neobmedzuje len na zvyšovanie bojového a remeselného levelu, ale osobitne sa rozvíja aj vyspelosť v sociálnej a PvP sfére, ako aj úroveň temnej a svetlej strany. The Old Republic možno nie je najoriginálnejšia, ale rozhodne najvyspelejšia MMORPG súčasnosti. Spája v sebe to najlepšie z titulov pre jednotlivca s online univerzom. A v tom spočíva Sila s veľkým S, ktorá vás sprevádza Starou republikou.

Branislav Kohút



SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURES

Plusy:

- SpecOps mód zabaví
- niekoľko pôsobivých scén v kampani
- jednoduchý a rýchly game-play

Mínusy:

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

7.5

Nemusíte byť v detskom veku, aby ste prepadli hračkám a plastovým stavebniciam. Občas stačí iba dobrý nápad ako Skylanders: Spyro's Adventure a zastaví sa čas okamžite aj v takej kancelárii. Nikoho nezaujímajú emaily ani telefóny, ale každý je paralyzovaný pohľadom na drobné akčné figúrky, ktoré do hry katapultuje kamenný portál. A to vám ešte všetci svorne pred pár minútami krúžili ukazovákom okolo spánkov a nechápavo sa dívali, ako utrácate pomerne veľkú čiastku na rozmerné krabice s farebnými postavičkami.

Skylanders: Spyro's Adventure je v našich zemepisných šírkach nezmyselne prehliadaným klenotom. Ide o dokonalé skĺbenie skutočných hračiek s herným prostredím. Nie je to nič revolučné, už tu boli pokusy (úspešné aj tie menej podarené), ale Activision je pionierom fungujúceho a pohlcujúceho zážitku kombinujúceho skutočné figúrky a ich virtuálnych avatarov, ktoré medzi sebou komunikujú, navyše vstupuje aj do nepreskúmaného údolia distribúcie DLC vo fyzickej podobe.

Prečo práve Skylanders?

Začnime od hry samotnej, ktorá je dodávaná s plastovým portálom, tromi základnými hrdinami a dobrodružstvom väčším než sú oni samotní. Skylanders je akčnou RPG s jasne stanovenými pravidlami a obtiažnosťou šitou na mieru mladších hráčov, považovaných vo fantasy svete za Portal Masterov. Úlohami pestrých, náplňou veľmi podobných 22 kapitol má výdrž približne 10 – 12 hodín. Na rozdiel od iných, dohraním hry to len začína a nevádi ani to, že prechádzanie tých istých levelov musíte podstúpiť viackrát.

Tvorí ich rozľahlé mapy plné pascí, logických problémov na úrovni presúvania kameňov a aktivovania kryštálov presmerovaním lúčov alebo naháňaním malých potvoriek, ktoré vám pred nosom ukradli kľúč od brány. Dungeony sú pochopiteľne plné nepriateľov a mimoriadne variabilných monštier. Čo nový svet, to nové prostredie aj ich obyvatelia, no príbeh je rovnaký. Dostať sa na koniec, zabiť bossa, zachrániť postavu v núdzi alebo



získať dôležitý predmet na stavbu fontány v domovskom svete. Úlohou Portal mastera je obnoviť rovnováhu vo svete Skylanderov a zastaviť diabolské plány Chaosu.

Veľmi dynamická kampaň sa s blížiacou hrozbou mení, vizuál potiemne, hráči sa neskôr ocitnú iba v tmavších a desivejších lokalitách. Na gameplay to má však pramalý vplyv. Rúbanie nepriateľov sa nemení ani hľadanie kľúčov k dverám, otváranie prekážok bombami alebo používaním krompáča na odstránenie popadaného kamienia v podzemí. Všetko sa mení hrdinami a s nimi aj napredovanie hrou. Každý jeden má jedinečné schopnosti dané príslušným elementom (je ich osem: voda, oheň, zem, vzduch, príroda, smrť, technológia a mágia). Skylanders tvorí 32 hrdinov (nerátajú sa Dark a Legendary verzie), takže si rýchlo domyslite, že na dohranie hry na 100% budete potrebovať viac ako len troch, ktorí sú dodávaní v štartovnom balíčku.

Položením postavičky na portál sa okamžite hrdina zhmotní v hre, vymieňať ich môžete ako chcete a koľko krát chcete. Figúrky navrhnuté spoločnosťou Toys For Bob sa navonok nemenia, ale pamätajú si, aký majú level, koľko zlatá ste s nimi nazbierali, aké upgrady ste kúpili, ako sa volajú, do ktorej kolekcie patria a akú špeciálnu schopnosť majú. A to ich robí unikátnymi. Figúrky nie sú viazané na platformu, čiže ich môžete prenášať z konzoly na PC a naopak. Viac vám napovie naše video:

Čaro Skylanders leží niekde medzi zberateľskou vášňou a chuťou každého hrdinu vylevelovať na desiatu úroveň a nájsť legendárny toliar na zakúpenie ultimátnej schopnosti. Počas vývoja

schopností sa môžete v určitej fáze rozhodnúť, či investovať do útokov na blízko alebo na diaľku. Vrhánie fireballu sa neskôr ztrojnásobí, zo zbrane budú vyletovať viaceré harpúny, zvýši sa sila úderov,





odomkne lietanie a pod. No a potom sú tu challenge mapy s časovo obmedzenými úlohami typu: znič X nepriateľov, nájdi šesť obrazov alebo vzácnu rudu v bani. Tieto úlohy sa odomykajú s každým zakúpeným Skylanderom a podobne je to aj s doplňujúcimi dobrodružstvami. Tie sa navyše predávajú s dvomi power-upmi spomaľujúc čas, doplňujúc zdravie alebo zvyšujúc účinnosť útokov.

A vy ich kupovať budete. V leveloch sa inak nedostanete k truhliciam ani k darčkovým baleniam s čiapkami, klobúkmi a inými pokrývkami hlavy vylepšujúc vlastnosti, nepreskúmate všetky lokality a nenájdete všetky toliare. Hra vás k tomu aj povzbudzuje ukázkovými videa-

mi, čo dokáže ten ktorý Skylander, a v lokalitách získavajú vybrané elementy bonusy a výhody v boji. Ste tak počas hrania v konštantnom pokušení. S každou figúrkou získate aj nálepky, kartičku s parametrami a čiarový kód, ktorý sa dá použiť na oficiálnej stránke vo webovej hre, kde na Portal masterov čakajú nové úlohy. Hrateľnosť predlžuje aj cop na jednej obrazovke a Battle mód, kde môžu súperiť proti sebe Skylanderi.

Activision myslel na všetko. Skylanders nekladie vysoké nároky, pre veteránov bude až príliš jednoduchou. Jej hlavnou devízou je však radosť a okamžitá zábava. Nenáročná ovládacia schéma a ľahko pochopiteľné úlohy zmáknú malý

školák ľavou zadnou. A ak ste rodič, pripravte sa na to, že kúpou hry si ušijete na seba bič a budete musieť siahnuť do peňaženky poriadne hlboko. Figúrky sa predávajú po jednom za 6,99 EUR alebo v balení po troch za 19,99 EUR, čo je aj suma, ktorú zaplatíte za jedno z troch príbehových rozšírení. Na druhej strane, ide o ideálne darčeky a dobre vyzerajú na policičke. Figúrky sú detailne spracované a sú vhodné aj pre malé deti. Nemajú žiadne klby ani pohyblivé časti.

Skylanders okrem vysokej ceny trápia aj iné problémy. V prvom rade je to nízka kvalita grafiky, prostredia aj postavičky sú roztomilé, ale mohli byť spracované



rozhodne s väčším dôrazom na detail. Levely aj objekty sú tvorené jednoduchými modelmi a to až do takej miery, že si pripadáte ako v hre spred dvoch-troch rokov. Pomocnú ruku vizuálu podáva hudba z pera Hansa Zimmera, ktorá je jednoducho čarovná. Oveľa väčším problémom sú texty a rozhovory, ktoré sa nedajú žiadnym spôsobom zrýchliť ani preskočiť a zbytočne spomaľujú priebeh inak veľmi rýchlych bojov.

Hranie sa na obrazovke a priama interakcia s hrdinami znie ako bláznivý nápad. Activision riskantný krok vyšiel, na figúrky sú predobjednávky a skladové zásoby lokálnych i zahraničných predajcov sú po Vianociach vybrakované. Skylanders: Spyros Adventure je ideálnou detskou hrou, ktorú si zamilujete. Iróniou je, že práve táto hra oživuje značku Spyro a nikde sa nespomína, že malý fialový dráček je ústrednou postavou. Môže ňou byť, kým ho nevymeníte za iného hrdinu.

Pavol Buday





Plusy:

- + možnosti editoru
- + široká herná ponuka
- + mnoho obsahu
- + počet postáv

Mínusy:

- príliš veľa skriptov v RTWM
- nevyvážená AI
- dynamické comebacky
- častý nesúlad obsahu v MP

7.0

Pokladom v portfóliu vydavateľského domu THQ sú jednoznačne aj každoročne vydávané wrestlingové tituly. Novodobé gladiátorské zápasy síce u nás nijak zvlášť populárne nie sú, no aj vďaka niektorým hviezdám, ktoré presiahli hranice tejto zábavy, aspoň niečo hovoria širokej verejnosti. Hlavne však pre fanúšikov prichádza nové pokračovanie, celkom štrnásty diel, avšak prvý nesúci len meno svetovej wrestlingovej organizácie - WWE'12.

Dvanásťka je priamym pokračovaním minuloročného WWE SmackDown vs. Raw 2011, no nemení len číslovku za názvom, ako to bohužiaľ často býva v prípade športových sérií, ale robí aj zaujímavé zmeny do jadra samotnej hrateľnosti. Niektoré sú dobré, iné zase horšie, hlavnou otázkou však zostáva, či titul dokáže zaujať a to nie len fanúšikov subžánru, ale aj hráčov, ktorí k tejto tematike nemajú až tak blízko.

Teatrálnosť a pompéznosť prezentácie patria k hlavným črtám samotného profesionálneho wrestlingu a inak tomu nie je v prípade WWE 12. Bohatá prezentácia vás milo pre-

kvapí už v úvode a jednoznačne dáva najavo, že na hre sa nešetřilo. Dokonca vás aj istým spôsobom strhne. Rovnako je na tom aj bohatá ponuka herných režimov, ktorá jasne dáva na známosť, že má pre vás pripravené desiatky hodín hrania. No znie to až príliš idyllicky a samozrejme aj v tomto prípade výsledný dojem kazia niektoré chyby.

Nie je mnoho titulov, ktoré by len v jednom režime ponúkli také množstvo obsahu ako je v prípade WWE'12. Obyčajná možnosť rýchlej hry, kedy si vyberiete postavy a arénu, narastá do gigantických rozmerov v rôznych pravidlách, ktoré si môžete navoliť a obohatiť tak hranie. Okrem súboja jeden na jedného tu nájdete aj súboje tag tímov, zápasy v kletke, v ohnive kruhu, za pomoci rebríkov a rôzne iné špeciálne pravidlá, ktoré vás dokážu zabaviť na dlhé hodiny.

Ťažiskom sú ale dva hlavné režimy, predstavujúce isté obdoby kariéry. Prvý z týchto režimov je nazvaný Universe, v ktorom zasahujete do predpripravených súbojov za určitých podmienok. Preskáčete si tu celým kalendárom WWE, RAW a ďalších, v ktorých sú pre vás pripravené situácie, ktoré musíte

splniť, najčastejšie teda zvíťaziť. Postupom si môžete odomknúť veci ako postavy, arény a ďalšie. Fanúšikom je tento režim už dobre známy z predchádzajúceho dielu, no v tomto ročníku môžete pozorovať rozšírenie slobody.

Road To WrestleMania je druhým ťažiskovým režimom. Pozostáva z troch aktov a každý sa nesie v inom duchu. Prvý vás zavedie do kože zloducha, ktorým je írsky wrestler Sheamus. Hlavnú rolu v príbehu hrdinu má známy Triple H. V poslednom akte sa dostáva k slovu váš vlastný výtvor ako hrdina svojej príbehovej línie. RTWM má pre vás pripravené desiatky hodín, počas ktorých sa stále niečo deje a ktoré vás okrem ringu zavedú aj do zákulisia tohto divadla. Problémom ale je, že vám scenár až príliš často diktuje, čo presne máte robiť a čo sa má stať. A tak musíte nad súperom zvíťaziť predpísaným spôsobom, aj napriek dominancii v zápase vás zrazu z ničoho nič váš zdevastovaný súper položí na lopatky či v animačke po súboji vaša postava s hanbou uteká z ringu aj napriek bezkonkurenčnému výkonu. Kým v prvej tretine sa cez to ešte dokážete preniesť, tak potom to začne čoraz viac otravovať a znechucovať.

Slobodu, o ktorú ste ukrátení v RTWM, je vám navrátená v editore, ktorého možnosti sú úžasné. Nevytvárate len postavy a ringy, ale aj nástupy, videá, pohyby či príbehové línie. Len v samotnom editore dokážete stráviť ďalšie hodiny vytváraním obsahov presne podľa svojho gusta. A samozrejmosťou je aj zdieľanie vytvorených obsahov. Chýba vám v hre Hulk Hogan či chcete automaticky vyhrávať s Chuckom Norrisom? Nie je problém, tieto postavy sú už dostupné! Herné režimy uzatvára multiplayer. Poteší vás prehľadné a rýchle vyhľadávanie, avšak kvôli rôznorodosti obsahu sa často stáva, že sa na hru nepripojíte, lebo nemáte stiahnutý určitý ring.

Doslova na hubu však WWE 12 dopadá vďaka jednej fatálnej chybe, ktorá je novinkou v súbojovom systéme. Okrem nej tu nájdete aj iné zmeny, často k lepšiemu, no práve táto má drastický dopad na celkovú hrateľnosť. Samotný obal hry naznačuje, že aktuálny súbojový systém je jednoduchší, rýchlejší a uveriteľnejší. A v ani jednom bode mu nemôžem odporovať, lebo všetko je to pravda. Bohužiaľ

toto je ten prípad, kedy to nemusí nutne znamenať, že je aj globálne lepšie.

Preč je systém silných a slabých chvatov z predchádzajúcej hry. Veľa vecí je teraz automatických a útoky sa odvíjajú aj od stavu oponenta. Vynikajúcou vecou je zameriavanie útokov na konkrétne časti tela a taktiež vylepšenia v systéme vymačenia sa z pinfallu, ktorý je trochu náročnejší. Novinkou je aj bod zlomu. Manéver v podobe stláčacej „minihry“, kedy môžete v istom momente zápasu protivníka zlomiť a zvíťaziť. To všetko je ale na nič, nakoľko celkový dojem ruší systém dynamických comebackov, čo sú vlastne QTE na odvrátenie útoku. Sú ale strašne otravné, neprirodzené, zle načasované, AI ich využíva až príliš často. Pri hraní zistíte, že hra dokonca vyžaduje, aby ste ich predvídali, lebo ak stlačíte zodpovedajúce tlačidlo v momente objavenia, tak je už neskoro. Možno by to až tak neprekážalo, keby to nebol mechanizmus, ktorý máte pred očami prakticky každú sekundu v zápase. Je to vec, ktorú dokáže

razom opraviť patch, ale takto to stále iba zbytočne frustruje.

Grafická stránka WWE 12 je na tom pomerne dobre. Hlavne vaše oko potešia animácie pohybov, ktoré sú zvládnuté na jednotku, sú dokonale plynulé a prechody medzi jednotlivými pohybmi sú prirodzené. Zvuková stránka a dabing sú taktiež na vysokej úrovni. Plejáda mien, ktorými sa titul pýši, je impozantná. V tomto type hier doteraz najširší. Obsahuje nie len známe tváre ako Triple H, Steve Austin, John Cena, ale aj mnoho dív ženského wrestlingu. Škoda len, že asi najznámejšia tvár, The Rock, je zatiaľ len bonusom pre predobjednávky. Je obrovská škoda, že titul premárnil svoj obrovský potenciál na úplne zbytočných chybách. Mohol prilákať aj mnoho nových hráčov, no takto mu zostáva len vybudovaná základňa fanúšikov a aj tí si budú musieť zvykať na nepríjemnosti s ňou spojené.

Matúš Štrba





SUPER POKÉMON RUMBLE

Plusy:

- + dynamické boje
- + variabilita Pokémonov
- + viac ako 600 druhov na zber
- + stúpajúca obtiažnosť
- + chytľavá hrateľnosť v celom svete

Mínusy:

- slabučký príbeh
- často monotónne pasáže
- niekedy slabá grafika

6.5

Na ktoré série je Nintendo hrdé a nikdy ich nebude chcieť pustiť z ruky? Mario, Zelda, Donkey Kong a, samozrejme, Pokémon.

Pohľad na japonský launch nového dielu je neuveriteľný a ani západné trhy nerobia hanbu, naopak, starajú sa o viac ako polovicu globálnych predajov. V snahe posilniť ponuku 3DS pred Vianocami siahlo Nintendo po síce menšom, ale stále značkovom titule, ktorý vám umožní pozbierať ich všetkých a popritom si dobre zabojsovať v autobuse do práce, na skúšku či na tanečnú.

Super Pokémon Rumble vychádza z WiiWare jednoduchého titulu: skupina Pokémonov beží vpred a dáva po držke iným druhom. Koncept sa udržal aj v 3DS verzii a vzdáva sa od bežného postupu, že hráč ovláda trénera Pokémonov, behá po svete a sleduje napínavý príbeh. Pokémoni berú dianie do vlastných pazúrov a toto je alternatívna verzia sveta, kde sa drobcovia naťahovaní na kľúčik vydávajú na svoje dobrodružstvá. Slúžia ako kamaráti, nepriatelia i radcovia a medzi putovaním vašej skupiny i prenasledova-

ním kvázi zloduchov, ktorí majú dočinenia s kradnutím vzácnej vody vo fontáne a občas vám stoja v ceste, sa vlastne nič zásadne nestane. Je to sčasti škoda, hoci Pokémoni sa nikdy neprezentovali nezabudnuteľným príbehom na úrovni JRPG, aspoň základnú story mali. No asi budete prekvapení, keď vám ani po hodinke-dvoch vlastne nebude deť chýbať, pretože jadro je inde.

Vo vlastnej motivácii. Chytiť ich všetkých. Zase. Je to neskutočný hýbateľ, ktorý vám autori ľahko servírujú, že sa mu nedá odolať; keď prídete do Toy Town, odkiaľ možno podniknúť prvú výpravu. Svet rozdelený na niekoľko častí a každá obsahuje tematické lokality, ktoré treba čistiť. Za mestečkom začína 1-1 Trailhead Field, malá čistinka s lokalitami Meadow a Forest. Keď sa k nej priblížite, objaví sa náčrt, koľko ráz ste ju vyčistili a koľko Pokémonov sprialili. Najprv chcete upaľovať vpred, obe vyčistiť a odblokovať ďalšie časti mapy. A vidíte 5/8 v kolonke sprialených Pokémonov – dostanete chuť vrátiť sa a prejsť mapu znova, aby ste jednak objavili všetky druhy a ešte ich aj získali do

partie. Po čase narazíte na stále tie isté typy a povieť si: ísť ďalej, prísť neskôr. Vzniká vnútorná disharmónia – pokračovať a nechať tam vzadu neobjavených Pokémonov alebo len dookola skúšať, či sa na vás neusmeje šťastie. Zlatá cesta je niekde uprostred.

Na druhej strane je Super Pokémon Rumble veľmi repetitívna a lineárne zamieraná hra. S výnimkou zberu a taktizovania v boji veľa priestoru na hrateľnosť neostáva. Samotné lokality sú len načrtnuté mapky s niekoľkými zákrutami a postup je úplne jasný: tri až šesť obyčajných obrazoviek, potom boss a finálne zúčtovanie. Mení sa priestor, jeho vizuál, ale v zásade prechádzate podobným poľom s inou textúrou. Ale pohrúženým do boja vám to príliš nebude vadiť. Na spodnom displeji máte prehľad, kde čakajú najbližší nepriatelia (červené bodky), či je nablízku boss alebo farebný katapult do ďalšej časti.

Boj je rýchly a občas monotónny. Pokémoni majú k dispozícii základný útok pod tlačítkom A, ktorý sa snažíte dookola opakovať a likvidovať iných. Keď sú na hrbce, je to švanda, pretože rozosievate takú akciu, že sa spája na rôzne kombá a môžete prekonávať sami seba. Útoky sú občas priamočiare, ale nájdú sa aj neobyčajné momenty, napríklad Pokémoni z kategórie Grass útočia mierne šikmo, čomu treba prispôbiť útok na húfy nepriateľov. Vybrané druhy majú navyše aj sekundárny útok pod B, čo vedie k pestrejšiemu boju. Tipujem, že mnohí hráči odohrajú celú hru aj bez neho, ale pri kombinácii oboch typov môžete byť účinnejší – napríklad cez B omráčiť či spomaliť a potom ísť cez A do akcie. V neskorších fázach už nestačí iba mačkať tlačidlá, ale kľúčový je aj pohyb – uhýbať sa protiúderom alebo skúšať napádať oponentov zozadu. Taká osvedčená arkádová akcia, iba s premenlivými bojovníkmi.

Obtiažnosť stúpa pomerne rýchlo a nepriatelia sa radi skrývajú, už od tretej čistinky nechcú predať kožu lacno. Po nich ostávajú na bojisku peniažky a

občas zdobnenina, čo znamená možnosť zbierať a pridať do zbierky ďalšieho Pokémona. Utešene si vytvárate svoju zbierku, neskôr máte bohatý výber a Pokémoni sú tradične rozdelení do niekoľkých kategórií (Fire, Water, Grass, Normal, alebo aj Bug), pričom platí vzájomné kríženie a vyhodnocovanie silných a slabých stránok. Napríklad ohňový Tepig si na pláži často nevyrazí ani do polovice, lebo Oshawott ho rýchlo zmieta. Na druhej strane každý druh láka iné typy Pokémonov, takže často je dobré ich na jednej čistinke aj vystriedať. Urputnejší boj vedie k sledovaniu životov, na každú malú misiu máte tri šance, po treťom knock-oute ste prehrali a objavíte sa v mestečku. Dobrá správa: stretnutí a spriatelení Pokémoni vám ostanú aj po prehre.

Po niekoľkých čistinkách prichádza na rad Battle Royale - boj v aréne. Čaká vás 30 až 40 bojovníkov, ktorých treba zmastiť jedným Pokémonom. Keď ich ostáva zhruba 15 do konca boja, objaví sa 3 až 5 silných protivníkov. Neskoršie súboje sú okorenené časovým limitom. Každý porazený však venuje aj päť sekúnd času, motivácia na rýchlejšie potýčky je jasná. Hrateľnosť je solídna, aj keď platí, že sa občas budete sami presviedčať, že treba ísť ďalej. Vnútorná motivácia je základom, ak ju nemáte, resp. nie ste ochotní podniknúť maximálny grinding, po hodine sa môžete hry vzdať, pretože v neskorších fázach ponúkne akurát nové prostredia, tuhších nepriateľov a frenetickejšie boje. Ale zároveň má Super Po-

kémon Rumble určitú premenlivosť, na konci epizód má tendenciu slabnúť, no s príchodom novej sa zase rozbehne kúsok príbehu, objavíte nové prostredia a naštartuje sa aj vaša chuť hrať ďalej.

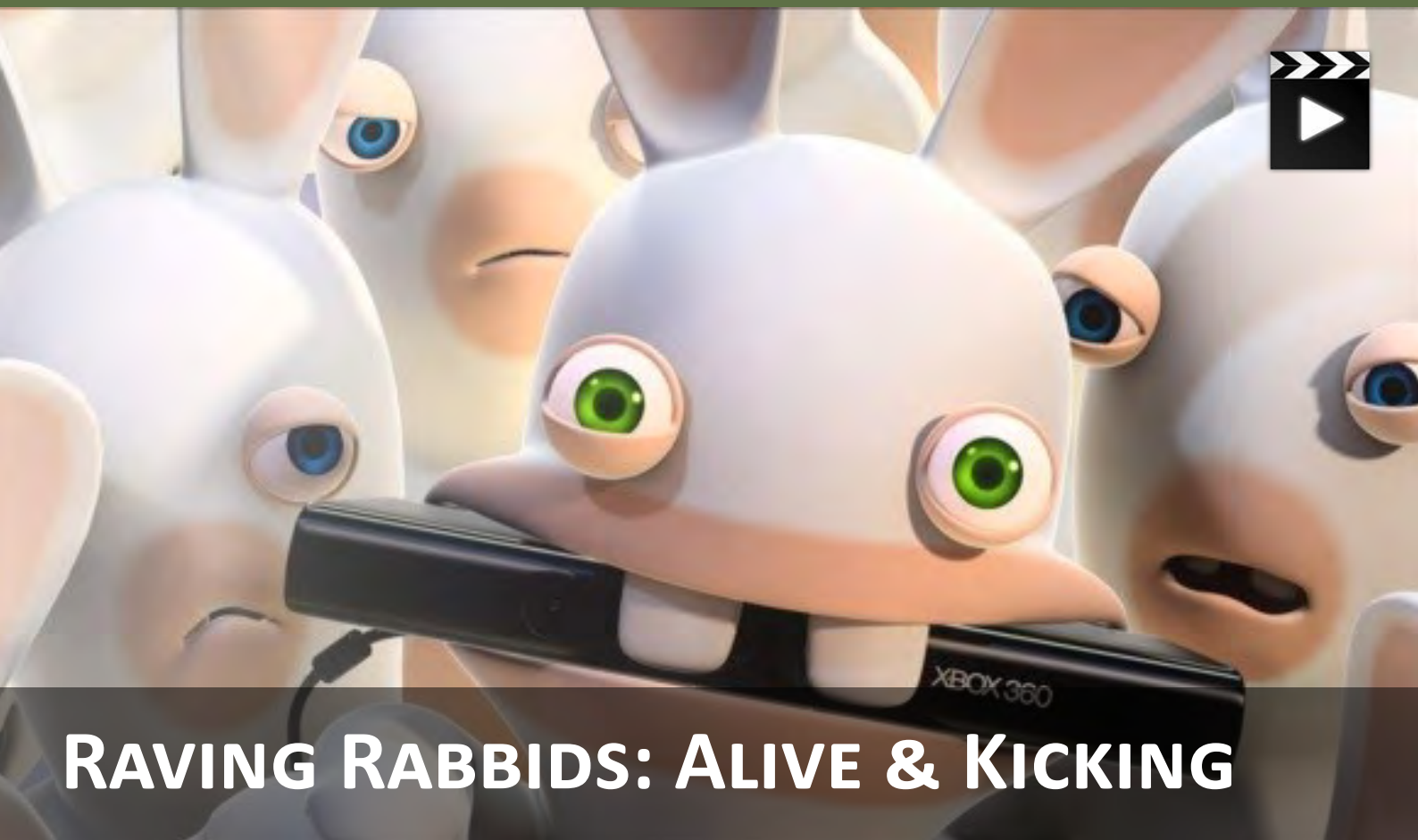
Grafická stránka leží niekde na úrovni medzi DS a 3DS. Grafické efekty a niektoré modely sú pekne modelované, ale prostredia a celkový pohľad sa od DS zlepšil iba čiastočne. Keď sa hra aspoň trochu hrá na 3D a ukazuje vám modely spriatelенých Pokémonov, vyniká kvalitnejší displej. Ale pohľad na bojisko, izometrický a 2D klasický sa od Pokémon Black či White zmenil iba čiastočne.

Najcennejšia informácia pre fanúšikov: je tu viac ako 600 Pokémonov a mixujú sa tu klasické druhy (áno, Pikachu v prvých minútach!) s novými, ktoré predstavila vlnajšia Pokémon Black/White edícia. Takže starí známi ako Tepig, Oshawott, Snivy a ostatní sa prezentujú v plnej paráde. Akosi má taká spojitosť potešila, je cítiť, že tento titul je síce spin-off, ale rád si berie Pokémonov z mnohých dielov a pôsobí oveľa kompletnejšie ako by sa na prvý pohľad zdalo.

I taká je celá hra. Najprv jednoduchá a priamočiara, no tam vnútri drieme poctivá arkádová hrateľnosť, na spomínané cesty autobusom či vlakom alebo 20-minútové pauzy po obede priam ideálna. Aj keď na plnohodnotné diely série samozrejme nemá.

Michal Korec





RAVING RABBIDS: ALIVE & KICKING

Plusy:

- + pár zaujímavých minihier
- + snaha využiť viac hráčov v akcii
- + šialený humor Rabbids

Mínusy:

- dlhé načítavanie dát
- nič moc grafika
- kopa prevarených minihier
- absencia trvanlivých módov

5.0

Šialene zajace máme v redakcii celkom radi. Minimálne s Junkerom si neustále posielame nové videá a nenormálne pozdravy k rôznym sviatkom priamo od Ubisoftu. Je to subkultúra tejto generácie a má všetko, čo videoherní hrdinovia potrebujú. Akurát čím ďalej si so zajacmi nažívam, tým väčší sa vo mne nahodáva pocit, že ich samoúčelné besnenie je skvelé mimo sveta videohier, no v nich už nemajú veľmi čo ponúknuť. Ešte na Wii dokázali zmeniť raz žáner z minihier na adventúru, no minulý i tento rok nenechávajú nič na náhodu. A keď sa povedalo Rabbids a Kinect, bolo vopred jasné, čo nás čaká.

Zbierka desiatok minihier, kde budeme môcť zapojiť pohyb celého tela. Azda trochu lepšia grafika na pomery Xbox360 (ak autori po piatich rokoch programovania na Wii nezaбудli, že HD vôbec existuje). Je to však aj príležitosť na pár dobrých kúskov, ktoré by mohli vyniknúť akurát na Kinecte. A mnohí by sa ani nenahnevali, ak by Ubisoft zopakoval tie najlepšie minihry a pohyby za päť rokov, keďže Wii a Xbox360 publikum sa nemusia veľmi prekrývať.

Zobrať minihry je jedna vec, no dať im aj dôstojný kabát a dôvod ich hrať je druhá. Rabbids: Alive & Kicking vyzerajú ako dosť uponáhľaný projekt – rýchlo predstaviť na E3 a vydať do Vianoc. Svedčí o tom napríklad štruktúra s dvomi módmi; Quick Play, kde sa môžu minihram venovať individualisti či malé skupiny hráčov; a Party určená väčším skupinám, pričom hra si najlepšie rozumie so štyrmi. Z toho vyplýva absencia akéhokoľvek tmelu – kampane, zdanlivého príbehu či obalu. Iste, Rabbids sú už v móde, že po niekoľkých kolekciách príbeh už nedáva zmysel, ale minimálne pre jedného hráča by predstavoval novú motiváciu hrať minihry, vyskúšať ich všetky či mať ich v určitom poradí.

Odlišnosť módov sa predsa len prejavuje. Zatiaľ čo Quick Play iba sype disciplíny, pri Party vzniká motivácia uhrať čo najlepší výsledok – najslabší hráč dostáva totiž určitý trest, vykonať úkon navyše. Či je to bozkávanie iných hráčov (preto odporúčam zobrať na domácu party vyrovnaný počet slečien a pánov), pobehovanie po miestnosti alebo kúsok pantomímy. Potom sa musia ostatní hráči zhodnúť a zahlasovať, či trest stál za to a

hráč môže pokračovať. Je to bizarný, miestami až samoúčelný mód, čo mi napovedá, že do vývoja sa na chvíľu zapojili asi aj chlapci od We Dare, ktorí si rovnako chceli len zalaškovať na párty s peknými slečnami a ešte viac aj po nej.

Odhliadnuc od malých trestov v Party móde vás čaká pár desiatok minihier, kde sa skutočne predvedú viac i menej bláznivé pohyby. Chválim autorov za motiváciu postaviť hráčov z gauča a drvivú väčšinu minihier postaviť na akcii v priestore. Plejáda pohybov ráta so skákaním, plieskaním, otáčaním, ešte aj plávaním, tancovaním, údermi či kopmi a, samozrejme, bude sa vrtieť i zadkom. Toľko promovaná hra so šliapaním po zajacoch (Whack the Rabbit) je celkom zábavná, najmä v skupine. Z podlahy sa akože vynárajú zajace a vy ich chcete zatlačiť spať. Sú tu klasické preteky, kde sa nakláňate podľa vzoru a aj rôzne športové simulácie. Zároveň sa necelý tucet minihier snaží kopírovať určitú aktivitu ako hranie na gitare či iné zbesilé pohyby. V podstate možno disciplíny rozdeliť na dve skupiny – akčné, kde sa do 30 sekúnd minihra skončí a občas unavene padáte k zemi alebo pomalšie, kde sa snažíte o presnú reprodukciu pohybu či tvaru: noví Rabbids sa vyžívajú najmä v tom, že dvaja alebo štyria ľudia tvoria určitú schému ako napríklad slona a sú poukladaní na sebe. Na pomalšie pohyby

nie je Kinect príliš určený, skôr mu sedia rýchle zmeny a krátke ťahy.

Z celej ponuky hier tematicky vyčnieva akurát minihra Rabbids in the Hole pripomínajúca Lemmings, s neposednými zajacmi. Tu je cieľom využívať dostupné možnosti, aby vám zajace nepopadali niekam do priepasti, ale dostali sa do finišu a je to jedna z mála neakčných alternatív. Na druhej strane sa do hry prepašovala aj disciplína, kde máte vyližovať špinavé zajace na obrazovke, čo je už aj na párty úlet trochu moc. (Aj keď nie z pohľadu pravidiel konkurenčného We Dare, tam by sa radovali.)

Po čase si všimnete, že v hre možno nakupovať rôzne predmety a kostýmy, no to je málo aj pre hráča, čo tu chcel vyťažiť čo najviac. Predmety mierne osviežia hrateľnosť, ale nikam ju neposunú. Využitie nájdú v móde My Raving Rabbid, kde sa vďaka kamere v Kinecte objavujete vy i Rabbid v priestore a tu môžete využívať nazbierané predmety – napríklad zajac začne tancovať, niečo skúmať a podobne.

Keď porovnáam Rabbids: Alive & Kicking s inými kolekciami série, cítim, že autori sa snažia vymýšľať stále nové a nové disciplíny, no už to ide veľmi ťažko a výsledok nestojí za veľa. Ani zahrnutie Kinectu ich nedokázalo vyšvihnúť na novú métu, od čias prvých dvoch dielov sa tu skôr varírujú isté pohyby a Kinect pridá akurát

pohyb celého tela, poskakovanie či spoznávanie viac hráčov v akcii, kde sa na pár minút dokážu zabaviť. Problém je, že Alive & Kicking len ťažko vydržia na jednu párty, a ani to možno nie celú. A hltat humor Rabbids v krátkych dávkach je fajn, no po hodine sú už fádni.

Novým Rabbids príliš nepolepšila ani HD produkcia. Grafika účelne využíva rôzne krikľavé farby či podivne štylizované prostredia, ale od Wii čias sa nikam neposunula. Zvuková stránka s výnimkou už legendárneho pokriku (Bwaaaaaahhhhhh!) tiež neohúri. Škoda, stačilo dať chytľavú hudbičku či nové zvukové efekty a bolo by to fajn. Osobne som sa príliš nezmiernil ani so štýlom menu, ktorý Kinectu veľmi neseď a výber disciplín je dosť zdĺhavý a nie príliš efektívny. Načítavanie disciplín tiež nepoteší, pretože zaberie často 20 sekúnd a toľko niekedy ani minihra netrvá! Klasický neduh – na HD ešte posilnený, keďže načítava viac dát.

Je to škoda, od Rabbids Alive Kicking som čakal trochu viac. Azda osvieženie série, kopu noviniek, ktoré sa vďaka novej platforme a možnostiam mohli do hry zapracovať, no ako hráčovi, čo s Rabbids ťahá už sériu piatich-šiestich Vianoc mi už nemá čo povedať. A noví hráči to viac ako jednu-dve párty tiež nevydržia.

Michal Korec



Recenzia - Kalypso - manažment - PC, Xbox360



Plusy:

- + pocit všemocnosti v úlohe diktátora
- + tornádo a ďalšie prírodné pohromy
- + hŕstka nových budov a úprav

Mínusy:

- identická a predražená kópia Tropico 3
- žiadny pokrok oproti minulému dielu

6.0

El Presidente sa vracia na tropické ostrovy, aby domorodcom opäť ukázal silu a prefikanosť nefalšovaného diktátora. V štvrtom Tropico mu opäť dopomôžete k blahobytu a kontu vo Švajčiarsku s mnohými nulami. Akým spôsobom to dosiahnete, je len na vás. Osvojil si od minulého dielu nejaké nové figle?

Náš starý dobrý vodca národa je opäť obklopený palmami, domorodcami, rumom, banánovými koktailmi so slamkou a malými dažďovníkmi a latino hudbou. Hovie si vo svojom prezidentskom kresle, alebo sa prechádza, či preváža ulicami rastúceho tropického raja. Stavbári, ktorí práve dokončujú luxusný hotel pre turistov, razom spozornejú a práca im ide svižnejšie. El Presidente vychádza na balkón svojho paláca a z úst sa mu rinú teplé slová, ktoré pri srdci zohrejú upotený národ so 14-hodinovou pracovnou dobou. Potom sa stratí vo svojej kancelárii s ventilátorom a žiadosťou robotníkov z prístavu o zvýšenie platu. Chvíľu dumá nad drzou požiadavkou, potom dá pokyn šéfovi tajnej polície, aby záležitosť „vybavil“ a zdôrazní, nech pri tom

nie sú žiadni svedkovia. Ďalšia správa. Američania požadujú zníženie ceny ropy. Čert ich ber, vlastne... finančné injekcie zo západu sa ešte zídu. V poriadku, schválené. Na dnes by to snáď aj stačilo.

Aj takto to môže vyzeráť vo vašom sídle, či už hráte kampaň, kde sa v každej misii presúvate na nový ostrov, alebo sa zameriate na samostatné výzvy. Aktivít je samozrejme viac, ale ak ste hrali nie tak vzdialené Tropico 3, všetky ich už poznáte a štvorka vás ničím neprekvapí. Opäť velíte pod hlavičkou diktátora, ktorého si sami nadefinujete alebo zvolíte spomedzi svojských osobností ako Fidel Castro, Che Guevara či Pinochet. S dvomi dobrými a jednou zlou vlastnosťou a možnosťou v koži vášho vyvoleného brázditiť ulicami a oblbovať pravoverných. Predovšetkým sa však treba venovať výstavbe.

Ľudia musia jesť a tak sa hodí založiť farmy a ranče. Nie je na škodu pestovať aj kávu a cukrovú trstinu, z ktorej sa v továrni vyrobí rum. Popri rope a zlate sú to cenné zdroje príjmov a keď je dostatok financií, je aj viac

možností, ako ich utrátiť. Ľudia potrebujú aj bývať. Na začiatok postačia chatrné betónové králikárne. Rodinné domy a modernejšie príbytky sú už zaujímavejšie. Obyvatelia sú spokojnejší a zabývajú sa, aj keď im trochu zvýšite nájomné. Na rade sú vládne budovy a infraštruktúra. Hodí sa imigračný úrad, ktorý do krajiny vpustí každého záujemcu, alebo ak chcete, iba odborníkov, potrebných do vyšších funkcií a lepších zamestnaní. Keď postavíte univerzitu, budete mať aj vlastných odborníkov, takže nie je na škodu myslieť aj na školstvo. V ideálnom prípade vzdelanie podporíte aj výnosom o podpore gramotnosti. Čo by bolo vhodné, našepkajú novomenovaní ministri.

Obyvateľov pribúda, treba viac garáží, stavebných robotníkov, hotely a atrakcie, ktoré prilákajú bohatých turistov. Chce to však viac peňazí a niekedy okrem nákladov na stavbu treba zaplatiť jednorazový poplatok za plány budovy. A ak sa vám nechce čakať, kým bude objekt pracne postavený, zaplatíte extra sumu za okamžitú výstavbu. Húsenková dráha, prehliadka prezidentovho sídla, let balónom a pláže a bungalovy pre začiatok ako vábníčka na turistov postačia. A čo takto luxusnú loď a letisko? S počtom ľudí narastá zločinnosť a niektorí domáci rebelujú, pretože sa im nepáčia znížené platy. Policajná stanica a vojenská základňa sú istota. Treba aj novú elektráreň a kňazi žiadajú viac kostolov. V poriadku, nech sa modlia, hlavne, že El Presidente bude mať v nasledujúcich voľbách značnú podporu veriacich. A čo to chcú tí zelení? Že je ostrov príliš znečistený? Spraviť to výsadba stromov a dekorácie.

Na dobre fungujúcu ekonomiku potrebujete v podstate len vhodné budovy a k tomu vytvoriť podmienky pre zamestnancov. Distribúcia a transport už funguje samostatne. Prebytky sa automaticky vozia do prístavu, kde sa naložia na pravidelne prichádzajúcu loď a premenia na peniaze. Lodným transportom sa tiež na ostrov dopravujú imigranti. Ďalšie penia-

ze prúdia z turistiky. Okrem toho často finančne prispievajú veľmoci, USA a Sovietsky zväz, ktoré sa vás snažia vtaihnúť medzi prívržencov kapitalizmu alebo komunizmu. Problémom je však na ostrove neúrekom, aj keď vyriešite otázku zamestnanosti a ekonomiky. Vždy sa nájdu pritakávači, ale aj rebeli a strany, ktorým sa nepáčia vaše činy a rozhodnutia. Nastanú momenty, keď treba podplatiť palášov alebo eliminovať vzbúrencov, aby nebola vaša pozícia ohrozená. Vyskytnú sa aj nečakané udalosti, ktoré treba neodkladne riešiť, napríklad havária ropného tankera alebo sucho, ktoré sužuje krajinu. Vždy je viac spôsobov riešenia a každé rozhodnutie určuje ďalšie udalosti v krajine, váš mocenský vplyv, stav osobného účtu aj štátnej kasy.

Okrem nevyhnutných rozhodnutí môžete prijímať aj doplnkové úlohy, ktoré sa odhalia po označení symbolov s výkričníkmi priamo v uliciach mesta. Prinášajú extra zisky, zlepšujú vzťahy so zahraničím a pomáhajú rýchlejšie splniť hlavné zadania misií. Kľúčovým cieľom, po splnení ktorého sa vám otvorí nový ostrov, môže byť výhra vo voľbách, zhromaždenie miliónu diktátorových prívržencov, alebo iné poslanie, ktoré nie je vždy ľahké dosiahnuť. Využívanie nepovinných úloh je skratka k víťazstvu.

Možnosti hry sú slušné a v zásade by hre ani veľmi nebolo čo vyčítať, keby toto všetko už v roku 2009 v identickej forme

neprinieslo Tropico 3. Dokonca ani grafická podoba trojky a štvorky nie je čisto náhodná. Hry sa podobajú ako vajce vajcu s tým rozdielom, že nové Tropico upravilo chyby staršieho dielu a pridalo pár budov a drobností. Je skvelé, že cesty sa už stavajú podstatne lepšie a devastačné tornádo a zemetrasenie sú peknou vsuvkou. S novými misiami by to stačilo na expanziu, ale určite nie na novú plnohodnotnú hru, ktorou Tropico 4 má byť.

V Tropico 4 si naozaj vychutnáte pocit moci z kresla diktátora, ktorý je na nezaplatenie. Prečo teda tá nízka známka? V čom je problém? Príčina nízkeho hodnotenia je prostá, hra je takmer identickou kópiou Tropico 3. Mali by ste veľký problém nájsť medzi týmito titulmi desať aspoň drobných rozdielov. Pre vás to znamená nasledovné. Ak máte doma Tropico 3, v žiadnom prípade sa vám kúpa štvorky neoplatí. Bolo by to ako platiť dvakrát za tú istú hru, ktorá navyše nie je lacná. Ak ste však tretí diel nehrali, bude Tropico 4 záležitosťou, pri ktorej strávite dlhé hodiny zábavy. V tom prípade platí pekná osmička, ktorou sme takéto Tropico známkovali už pred bezmála dvomi rokmi.

Na marec je naplánovaná expanzia Tropico 4: Modern Times, ktorá by mohla dať nevýraznému klonu nádych príťažlivosti. Odtrhne sa totiž od čias studenej vojny a El Presidente vstúpi do 21. storočia.

Branislav Kohút





ARCANIA: FALL OF SETARRIF - SVET DO KT

Plusy:

- pekné efekty kúziel
- + hra už nemá označenie „Gothic“
- + čeština

Mínusy:

- frustrujúce úlohy a rozhovory
- klaustrofobické lokality
- deprimujúci obsah
- zabité RPG prvky
- veľmi krátke

3.0

V Arcanii zostalo dosť kreatúr a nebezpečnej hávde minimálne na jeden datadisk. Boli sme zvedaví, kto sa chce zmocniť sveta tentoraz a čo na to hlavný hrdina. Distribútori prezieravo zbavili hru nenáležitej nálepky Gothic IV, takže nemusí čeliť nadmieru kritickému oku Gothic maniakov. Lenže aj keď sme sa na samostatnú expanziu pozreli bez porovnávania a predsudkov, zo Setarrifu na nás nepozeralo nič dobré. A tým nie je myslený temný dej a diabolské príšery, ale pofutovaniahodný obsah.

Kde bolo, tam bolo, kde sa kreativita vývojárov zosypala a prúd zúfalstva lial, objavil sa pred bránami hradu bezmenný hrdina s novým poslaním. Démon vypudený z makovice kráľa Rhobara III sa vydal na poznávací zájazd a navštívil pobrežné mestečko Setarrif s útlunou nepokojnou sopkou. Zastaviť ho môže len jediný človek - vy. Veľmajster temnej mágie Ningal ochotne teleportoval bezmenného na nové miesto a spolu so starou lokalitou sa vytratili aj vcelku zábavné prvky, ktoré mala pôvodná Arcania. Bezmenný v novom prostredí najskôr blúdi podzemím, aby našiel

prístupovú cestu k mestu Setarrif. Ani sa poriadne nezohreje na slnku a vstupuje do ďalšieho bludiska, ktoré je pre zmenu tvorené ruinami mesta. A odvtedy na preskočku tápa v podzemných a nadzemných chodbách, až kým nepríde happyend.

Bezmenný v rôznych zákutiach objavuje svojich známych, Diega, Miltena, Gorna a Lestera, ale aj pár domorodcov, vrátane prihlúplej princeznej, s ktorými vedie strhujúce dialógy, prekračujúce kvantitu Rosalindy, či inej tele-novely. Naozaj si treba dávať pozor, aby ste si z hlavy nestrhali všetky vlasy pri občas retardovaných rozhovoroch, ktoré majú niekoľko volieb, ale vždy vedú k jedinému možnému rozhodnutiu. Napríklad v mučivom pokení s Gornom sa dozviete, že má záľubu v zatváraní protivníkov do truhly (možno ich posla na Vianoce v darčekom balení). Dokonca si v jeho koži užijete dvojminútové zabíjanie, keď vám o tom rozpráva, ale bohužiaľ samotný proces „škatuľkovania“ tam nie je zachytený. V končennom dôsledku napokon ani netušíte, načo bolo stretnutie s vyšinutým bojovníkom dobré. A to nie je jediný prípad. Úlohou väčšiny NPC postáv je len



ORÉHO NECHCETE VSTÚPIŤ

Kulatý dřevěný štít
Předmět sebereš stisknutím E

zdržovať zbytočnými rozhovormi a naťahovať čas. Popri tom vám ležérne odovzdávajú kamene na otvorenie podzemného chrámu, prípadne iné dôležité objekty, ktoré nemusíte pracne vymáhať a vybojovať, ako je to v iných RPG. A je zrejmé, že tie veci sú vymyslené opäť len preto, aby ste do finále neprišli príliš rýchlo. Ale napriek tomu pridete. Čas by sa dal predĺžiť multiplayerom, ale asi by bol rovnako zbytočný, ako celý datadisk.

K hlavnému zloduchovi sa dostanete v priebehu jedného popoludnia a nebyť nápisu nad jeho rohatou lebkou, ani by ste ho nerozoznali od ostatnej hávede. Ani s ním nemáte mať oveľa viac práce, ako s bežnými potvorami a kým sa nazdáte, zazvoní zvonec a je koniec. V tomto prípade by sme cengáč pokojne mohli nazvať umieráčikom, lebo definitívne pochováva šance hry na lepšie hodnotenie. Hra neobsahuje vlastne žiadne strhujúce momenty a prekvapí snáď len svojou imbecilitou. Viac drámy a zaujímavejší dej nájdete aj vo videohre, kde vlk zbiera do košíka vajčka.

Ak sa pôvodná Arcania vyznačovala veľkým zjednodušením RPG prvkov, Fall of Setarrif ich definitívne zabíja. Pri vytvorení novej postavy v úvode, či už je to mág, bojovník alebo zlodej, začínate s kľúčovými bojovými schopnosťami takmer na maxime. Môžete skúsiť aj export hrdinu z pôvodnej hry, ale zrejme vás bug hneď pri štarte prinúti začať s novou postavou. Aj keby ste nepriraďovali body za ďalšie získané levely, vaša výkonnosť v boji je ničivá a zriedka nájdete rovnocenného súpera aj na vyššej obtiažnosti. S mágom je to prechádza ružovou záhradou. Stačí podržať klávesu myši na vrhnutie devastacej ohnivej gule a vyhýbať sa protiútokom. Ani boj s lukom a mečom, ktorým aj vykrývate nepriateľské výpady, nie je náročnejší. Posadnutí rytieri, nemŕtvi vyliezajúci spod zeme, harpyje, pavúky, trolovia a golemovia umierajú rýchlo, ani sa pri nich dlho nezdržíte. Repetitívne, nezáživné, banálne.

Rovnako triviálna je výroba odvarov a výstroje, kde nazbierate suroviny, použijete recept a produkt je okamžite na svete. Okrem nápojov s liečivom a manou

vlastne ani nič nepotrebuje. Nemusíte meniť brnenie ani zbrane, lebo začínate s elitnými kúskami. Naozaj užitočnú novú výbavu aj tak dostanete pri postupe zadarmo. A keď nemáte za čo utrácať peniaze, načo ich vyťahovať z mŕtvych tiel alebo obchodovať?

Hráčovi skutočne stačí len ísť, odklepávať frustrujúce rozhovory a vymlátiť všetko živé, čo vstúpi do cesty. Je to skrátka prachobyčajná akcia, ktorá nepredstavuje žiadnu výzvu a vyžaduje iba dobrú orientáciu v stereotypnej spleti labyrintov. Lozenie chodbami k RPG samozrejme patrí, ale keď je celá hra vlastne jedno veľké bludisko, navyše s hrozným dizajnom, už to nie je ani trochu zábavné. Pár hodín navyše a určite by som už trpel klaustrofóbiou. Čo by sme v hre mohli pochváliť, toho je skutočne málo. Oceňujem český preklad, ktorý mi pripadá hodnotnejší ako samotná hra, aj keď nezakryje plytkosť rozhovorov. Pekné sú aj efekty kúziel, napríklad oheň, ktorý ožaruje temné chodby a vytvára pôsobivý výjav pri odpálení koncentrovaného firebalu. Dynamické zmeny počasia, kde náhle zaprší alebo fúka vietor vyzerať tiež dobre. Ani tváre postáv s nablýskanými zubami nepôsobia najhoršie a džungľa a pláž sú OK. Lenže bludiská, vrátane zákopov okolo zámku, kde strávite drvivú väčšinu času, sú hrozné.

Fall of Setarrif neodporúčam nikomu. Jedine v prípade, že chcete obdarovať človeka, ktorého fakt nemáte radi. Setarrif je veľmi krátky, no na druhej strane, kto by chcel hrať tento nepodarok dlhšie? Setarrif je nezáživný a stereotypný, ale ak trpíte nespavosťou, možno sa vám pri ňom podarí zaspáť. Setarrif je zbytočný a pôsobí veľmi nasilu, skôr by sa hodil názov názov Fail of Setarrif. Ak ste si už datadisk kúpili, úprimne vás ľutujem. Ak ste ho dokonca prešli, ste mojím hrdinom, lebo to chce dávku poriadneho sebazaprenia. Ak Setarrif ešte nemáte, ani o ňom neuvažujte.

Branislav Kohút.



SONIC GENERATIONS - JEŽKO SA VRÁTIL

Plusy:

- prerábky legendárnych úrovní
- + kombinovanie 2D a 3D levelov
- + veselá hudba

Mínusy:

- spracovanie 3D levelov a odhad vzdialenosti v nich
- pozadia 2D levelov sú atraktívnejšie ako to, čo sa deje pred nimi
- konštantná frustrácia

5.5

Rýchlejšieho hrdinu by ste nenašli, pokiaľ by sa so Sonicom nepostavil na štartovnú čiaru Shepard so svojou Normandy. Medzi postavami s vlastným pohonom nemá konkurenciu. Postavte ale na jednu úroveň zvyšok žánrových kolegov a v rebríčku obľúbenosti a kvality beháčiek sa začne prepadávať na samotný chvost. Sonic beží o život už 20 rokov. Počas nich stihol zažiť pád vlastnej spoločnosti, platformy aj facky od tretieho rozmeru, ktorý bol adaptovaný za svoj progresívny mi firmami zo západu.

Sonic vždy bojoval na dvoch frontoch. Ako firemný maskot a tvár Segy budujúca korporátny imidž a potom na poli hernom, kde moderné pokračovania nikdy nedosiahli (ruku na srdce ani nikdy nedosiahnu) čo do kvalitatívnosti a hrateľnosti legendárnych Sonic 1 a Sonic 2. Sonic Generations bol pri tom tak blízko. Modrý blesk má životné jubileum a SEGA to potrebuje osláviť videohrou. Potrebuje, neoslavuje.

Sonic vždy chodil druhý. Vždy stál v tieni nie-

koho iného a keď nebol na dohľad Mario ani Rayman, tak mu história pripomenula, prečo fanúšikovia siahajú po zaprášených kartridgoch a pripájajú k CRT televízorom Mega Drive. Sonic Generations je aj návratom ku koreňom a ohliadnutím sa aj za 3D flopmi. Sčasti remaster, sčasti remake s omrvinkami inovácií, ktorej prijatie závisí od miery nostalgie prechováanej k Sonicovi.

Generations je skôr výkrikom ako spoveďou s encyklopedickou hodnotou. Všetko mohlo byť inak a chronologicky naukladané levely inšpirované všetkými zásadnými hrami od staručkých Sonic, cez moderný Sonic Colours, až po katastrofálny Sonic the Hedgehog. V deviatke svetov je uväznená deviatka kamarátov ultrarýchleho ježka, ktorých sem po oslave narodenín v parku (ako inak s hotdogmi v rukách) časostrojom preniesol Dr. Eggman. Sonic a jeho staré ja z minulosti tak spájajú sily a musia prebehnúť levelmi, aby zachránili Knucklesa, Amy a ďalších.

Svety tak prechádzate v dvoch aktoch – 2D a

3D. Zatiaľ čo prvý je takmer vernou kópiou a odráža sa v ňom, ako sa hrali hry Sonic kedysi, prechod do tretieho rozmeru sa nedá považovať za šťastný krok. Už toľko krát stúpil do tej istej rieky podprie-mernosti, že Sega ho tam posielala znovu. 3D levely pritom stále zápasia s nedosta-točnou hĺbkou, nehovoriac o tom, že kamera vyberá také uhly, kedy diagonál-ne skákanie nie je možné kvôli katastro-fálnemu odhadu vzdialenosti. Skákanie v presných momentoch, z plošinky na plošinku na vodnej hladine alebo trafenie sa do dúhových kruhov, ktoré vás vystrelia na alternatívnu cestičku, je osinou v za-dku.

Sonic zletí pri behu z plošinky, skočí úpl-ne iným smerom alebo ho necháte spad-núť, pretože si to zaslúži. Hrdina je ako slepý a dizajn úrovni namiesto toho, aby staval na zvyšujúcej sa rýchlosti, kladie pod nohy nezmyselné skákanie po hla-vách nepriateľov jedným tlačítkom. Ni-kdy som tomu nerozumel, prečo to musí robiť, kým som cez nich nechcel prebeh-núť a nenarazil do steny. Do múru. Ne-spadol do vody. Stratil rýchlosť, napichol sa na ostne. Ten spoloautomatizovaný boj má zmysel.

A nie je to iba problém v 3D, ale paradox-ne aj 2D levely trápia problémy zakore-nené hlboko do vizuálu. A keď hovoríme o hĺbke, tak je to práve pozadie, na kto-rom sa deje toho toľko, že chodníčku, po ktorom šprintuje Sonic, nevenujete po-zornosť a je len sprievodným efektom toho, čo sa odohráva na výborne spraco-vaných backgroundoch s niekoľkými vrst-vami a páradným paralaxným skrolin-gom. A nie naopak. Škoda. Ak si k tomu pripočítate tearing obrazu a občasný lag (testovaná PS3 verzia), zrazu rýchlosť už nezohráva rolu a výsledný čas stráca zmysel (ak si ho nechcete porovnať onli-ne).

Každý jeden zo svetov má poschovávanú päťicu červených kruhov, ktoré odomy-kajú artworky a sú vždy iba na alternatív-ných cestičkách. Sonic na rozdiel od

iných hrdinov nevie robiť poriadne wall jump a naskočiť na plošinku, keď stojí pod ňou. A keď už sa niekto bude chcieť hádať, pozrite sa na speed run levely z Rayman Origins, ktoré môžete hrať do odpadnutia, a hlavne, bez frustrácie, že niekde ste o milisekundu zabudli stlačiť X pre skok. Sonic Generations mal byť na-mydlený blesk, ale pocit z prekonávania rýchlostných rekordov zastaví looping, skratka, nepriateľ, ostne, výťah, rozpada-júca sa časť lešenia alebo vás zošrotuje kamión.

Každá trojica svetov oddelená súbojom s bossmi je doplnená 15 challenge úloha-mi. V nich pretekáte s Metal Sonicom, musíte zbierať predmety alebo len zdolá-vať úrovne na čas s pomocou zachráne-ných kamarátov. Knuckles vás vzduchom preniesie cez nepreskočiteľné pasáže, Amy zase kladivom vystreľuje do výšky a pod.

Pokiaľ vyslovene nebažíte po najrýchlej-ších časoch a najlepších známkach na konci levelov, máte Sonic Generations za sebou v priebehu 4 – 5 hodín. Na samom

konci vám neostane len bilancovať. Sega dokáže robiť aj vynikajúce hry a dokonca tých svetlých momentov (ak sa vám darí) bude pomerne dosť, lenže radosť premô-že frustrácia vrcholiaca častým hádzaním ovládača. Nezmení na tom ani fakt, že za nazbierané body môžete nakupovať per-manentné upgrady pre oboch Sonicov (2D aj 3D) alebo že si pustíte odomknuté songy pri ďalšom prechádzaní.

Mimoriadne detailný vizuál je rušivý a odvádza pozornosť, v 3D kolabujú všetky tie kliše a architektonické skvosty so ská-kaním kosatiek cez cestu na zlých uhloch kamery. Napriek tomu v hre nájdete vý-let do minulosti a zrkadlo, prečo Sonic dokáže zabaviť alebo prečo znechutiť a to do takej miery, že sa k nemu už asi nevrátite. Sega by mala poslať Sonica do dôchodku a ďalej sa venovať crossove-rom s Mariom alebo ho dať do rúk skúse-ným tímom. Sonic Generations je zadý-chaný a v porovnaní s nedávnym Rayman Origins mu naozaj zostáva iba spomínať na staré dobré časy.

Pavol Buday





FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION

Plusy:

+ ako dôkaz škodlivosti drog môže pomôcť na základných školách

Mínusy:

- je to hnusné
- nedá sa to počúvať
- nedá sa to ovládať
- nedá sa to hrať
- a ešte to aj seká

1.0

Nie som vulgárny človek, no priznám sa, že pri hraní a následne aj písaní recenzie na tento titul som mal isté problémy s vyjadrovaním. Fínski Bugbear si na značke FlatOut vybudoval vo svete videoherných racingov celkom zvučné meno, teraz sa však vrhol pod taktovkou spoločnosti Namco na ich klenot Ridge Racer a tak sa okolo FlatOutu pozlietali supy. Nie je známe ako sa to stalo, no k tretej časti sa nejakým nedopatrením dostali vývojári z Holandska – Team6 Game Studios. A po okúsení hry vám je jasné, že číslica 6 v názve znamená denný prídel obľúbeného holandského exportu v gramoch pre každého zamestnanca.

Ako už názov napovedá, tak FlatOut 3: Chaos & Destruction privedie na vaše obrazovky chaos a všadeprítomnú deštrukciu. A je to tak aj v skutočnosti. Chaos v priebehu hrania vás v momente položí a ostatné aspekty hry mu celkom umne sekundujú. Výsledkom je tak deštrukcia slávnej značky, aká v hernej histórii snáď nemá obdoby a ktorú by v stre-doveku trestali nevyberanými spôsobmi,

minimálne upálením. Nakoľko sa však nazývame civilizovanou spoločnosťou, tak si musíme vystačiť s nekompromisnou kritikou. Poďme teda na to.

Predpokladám, že máte radi ten pocit, keď vás v hre niečo ženie dopredu, motivuje vás v neustálom hraní a za dosiahnuté úspechy vás aj istým spôsobom odmeňuje. Nazvime si to napríklad kariéra, čo je v tomto žánri zodpovedajúci pojem. No tak na akúkoľvek kariéru hneď zabudnite, nič také tu nenájdete. Je tu len psychická šikana zo strany samotného titulu, ktorý vás núti trpieť katastrofálne preteky len z toho dôvodu, aby sa vám otvorili ďalšie, pričom však úplne abscentuje pocit akejkoľvek návznosti či súdržnosti.

Nad abscentujúcou prezentáciou sa ani nebudem pozastavovať. To je v budgete pomerne bežným javom, no aj budgetový titul sa dá spraviť poctivo. V hre na vás rovno vybfane ponuka až deviatich úchvatných režimov. Niečo také by ste si mohli pomyslieť, keby ste nevedeli, že sa jedná o spodinu hernej produkcie. Nech je totiž číslo akokoľvek vyso-



NÁVOD AKO ZNIČIŤ KVALITNÚ RACINGOVÚ ŠERIU

ké, tak funguje len na papieri a realita je od neho na míle vzdialená. A okrem nich je tu ešte samozrejme multiplayer, ktorý nikdy nikto nehral a ak je na svete ešte aspoň trochu súdnosti, tak ho nikdy nikto ani hrať nebude.

V skutočnosti FlatOut 3 ponúka iba štyri režimy, ktoré (ako som už spomínal) nijako nemotivujú hráča v napredovaní naprieč hrou (ak by aj náhodou niekto mal nejaké zvrátené nutkanie ju hrať). Klasický pretek tu môžeme nájsť v niekoľkých verziách, prvou je režim Race, ktorý je mimochodom strašný. Nechá vás vybrať triedu, auto, trať, jazdca a môžete sa vrhnúť na jazdu. Hurá. Ďalšou sú nočné preteky, v ktorých zase nič nevidíte a to myslím doslovne. Okrem toho, že je tma, tak ešte aj prší, blýska sa a je hmla, čo aspoň zakrýva všetok ten horor okolo. Smola je, že nevíete, kam vôbec idete.

Potom sú tu offroad preteky na vidieku, kde nejazdíte v úzkom koridore, ale po širších priestranstvách sa cez waypointy musíte dostať do cieľa. Vďaka zlému rozmiestneniu waypointov často nevíete, kam ísť. No a nakoniec sú tu formule. Tie sú aspoň trochu hrateľné, no aj to len vďaka tomu, že sa všetci vaši súperia búrajú hneď v úvode a ďalej idete sami. Treba však okamžite vypnúť zvuk, nakoľko motor formúl v tejto hre dokáže len písať vo vysokej tónine pri rýchlej jazde a v nízkej pri brzdení. A dokáže z toho rozbolieť hlava.

Určite sa vám páčil kaskadérsky režim v pôvodných hrách. Určite by si vtedy nik nepomyslel, že aj toto sa dá pokašľať. A pritom k tomu stačí tak málo. Len úplne odstrániť akúkoľvek variabilitu a navrhnúť tie najdebilnejšie prostredia, aké si len viete predstaviť. To je taký stručný

recept ako zábavu nahradiť frustráciou z nehrateľnosti. Preč je všetko, čo vás bavilo. Tentoraz treba len trafiť stred terča a to na prvý raz. Čo je často problém už len preto, že prvých desať pokusov budete ten terč hľadať a ďalších desať rozmyšľať, ako sa k nemu čo i len dostať.

No a nakoniec tu máme asi to najhoršie, čo hra ponúka - demoličné derby v dvoch podobách. Aj v tomto prípade sa autom podarilo nemožné – pokaziť obyčajné búranie autíčk. Môže za to katastrofálny kolízny model, ktorý vidí kolíziu aj tam, kde nie je. Samozrejme, to platí aj naopak. Často sa vám podarí vyhrať, no skoro nikdy ani nevíete prečo. Autá (ako herné objekty) sa často prelínajú a tak je auto súpera cez polovicu vášho a občas aj divne poskočí, či sa zasekne. Bez zjavného dôvodu. A ako bonus je tu séria 50 výziev, ktoré len rekapitulujú všetku tú



katastrofu, čo vám ponúkajú už spomínané módy a pridajú aj niečo málo ďalšieho hororu.

Nezaujímavá náplň je jedna vec, no stále ešte nemusí byť dôvodom pre tak nízku známku. Poň si však netreba chodiť ďaleko. Na začiatok si zoberme neexistujúci jazdný a kolízny model. Rozmery herných objektov v jednotkách a nulách sú pravdepodobne iné ako v skutočnosti vidíte. Preto sa môže stať, že s autom preletíte objektom, ktorý vidíte, ale fyzicky tam nie je. Tak isto nemáte istotu, či drevený plot prerazíte, alebo na ňom auto zošrotujete, vždy je tomu inak.

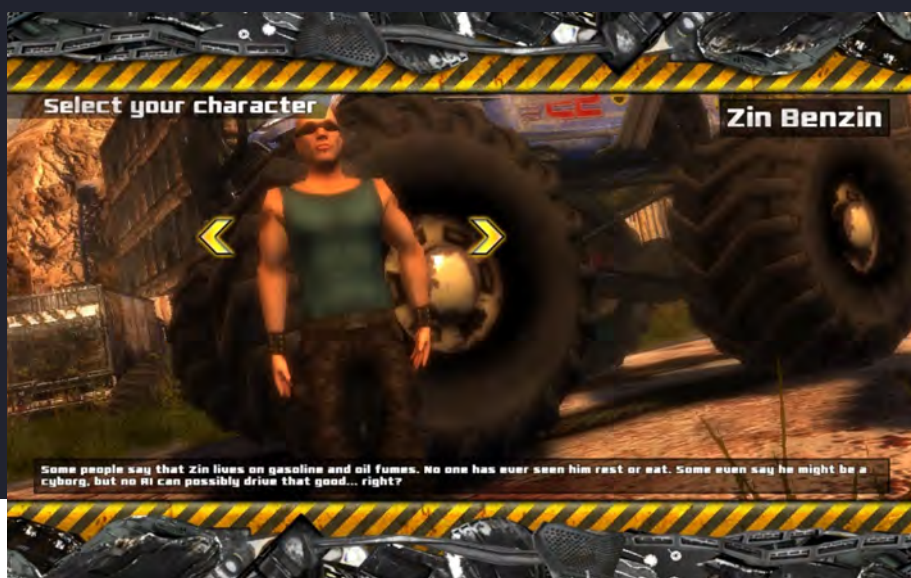
Aby tých skvostov v podaní tretieho FlatOutu nebolo málo, tak jazdenie je skutočnou lahôdkou. Bez ohľadu na ovládanie perifériu je úplne nemožné udržať

auto na rovnej trase. Štačí zošliapnuť iba plynový pedál a aj tak s autom bude hádzať z jednej strany cesty na druhú. A to je len vrchol ľadovca. Pod hladinou sa skrýva občasná nemožnosť prechádzať zákruty, kedy sa jednoducho ovládanie zasekne a auto v divnom šikmom šmyku vrazí do najbližšej prekážky. Inokedy si zase bezdôvodne podskočí, či sa zvláštne prevráti. Prevracanie platí aj pre vášho jazdca, čo spozorujete v kaskadérskom režime. Idete dopredu, narazíte dopredu, panáka vystrelíte dopredu, no on letí dozadu. Prípad pre Muldera a Scullyovú. To, že auto sa niekedy vozovky ani nedotýka, či kolesá zapadnú pod ňu, je už len na zasmiatie.

Skratka UI v prípade FlatOutu 3 znamená umelú imbecilitu, čo spozorujete už po-

čas prvého preteku. Totiž okrem spomínaných formúl, kde sa aj tak všetci súperia vybúrajú hneď po štarte, väčšinou nedokážu o moc viac. Ich maximum predstavuje to, že sa na vás často hneď všetci vrhnú a vtedy si pripadáte ako účastníci jednej populárnej japonskej spoločenskej hry, ktorú hrá jedna žena a mnoho mužov. A vy ste tá žena. Pocit štvanej zvery nemusí byť na škodu, no tu si ho moc neužijete, nakoľko po prvom kole musíte reštartovať pretek, keďže buď vám prvých 10 jazdcov utieklo a vy sa búrate so súpermi na chvoste alebo vám už dávno svieti nápis „Wrecked“. Čiže sa treba od nich držať čo najďalej.

Ponuka prostredí je žalostná. Je ich tu len pár a všetky typy pretekov prebiehajú v rovnakých. Navyše sú tu ešte zrkadlové



okruhy. Počet však nie je hlavnou chybou. Tou je ich dizajn. Surové horské, malomestské aj industriálne témy tu nájdete, no tentoraz sú plné nezmyselných predmetov, ktoré ešte len prehľbujú frustráciu, nakoľko na určitých tratiach každú chvíľu narazíte do objektu, ktorý tam autori pre tento účel aj umiestnili. Nie je tu nič, čo by trate aspoň trochu spestrilo a ich okolie je až príliš sterilné.

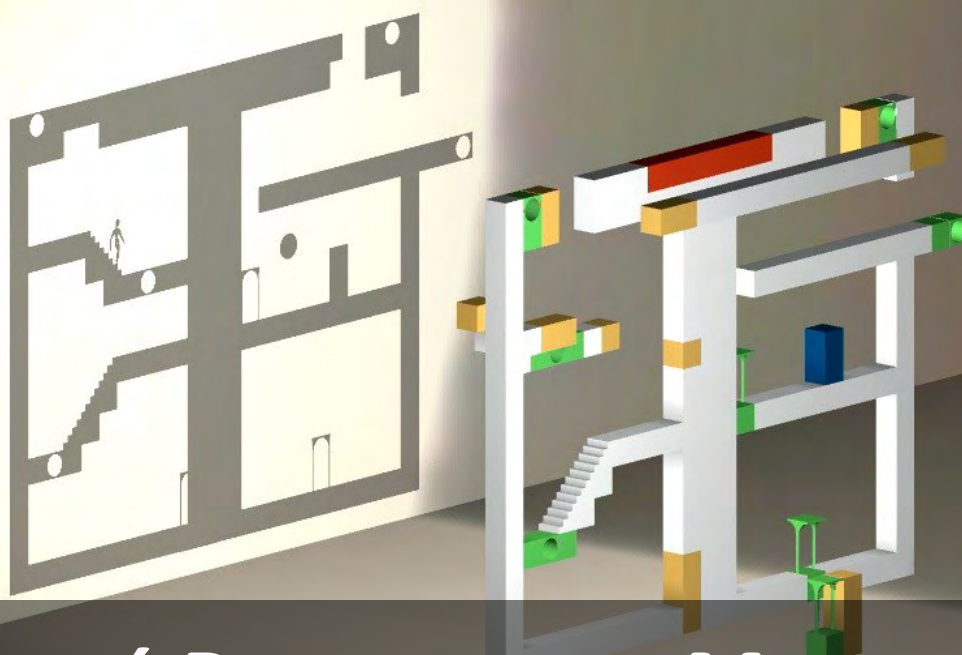
Sú len dve veci, ktorých je v hre dostatok – autá a postavy. No žiadna výhra to nie je. Autá sú bez licencií, no pripomínajú tie skutočné. Avšak len výzorom. Chovaním ani výkonom a ďalšími vlastnosťami nie. Dokážete akurát rozlíšiť rýchlosť formule, sériového auta a offroadu. Teda je prakticky úplne jedno, v čom jazdíte. A postavy sú tiež smutné. Nájdete tu zná-

me tváre ako Stig, Vin Diesel, Ron Jeremy a Uwe Boll. K nim autori pridali akože vtipný popis a zmenili im mená.

Grafická aj zvuková stránka v pôvodnej sérii patrili k špičke. Samozrejme, že tu tomu tak nie je. Grafika je hnusná, napína z nej, v pokoji je všetko hnusne škaredé a v pohybe hnusne rozblurované. A tento zázrak hnosu a technickej nedokonalosti dokáže neuveriteľne trhať aj na nadpriemernej zostave. A pokiaľ vám nadupaný alternatívny soundtrack z predchádzajúcich hier vháňal adrenalín do žíl, tak tu sa z tých pár úbohých melódii vrátite do dôb rodičovských uspávaniek. Nevie, kde autori nahrávali zvuky áut, no na tejto planéte to nebolo. Možno mal niektorý z autorov zaujímavé hlasové vlohy a toto je ich výsledok.

Dávnejšie som recenzoval skutočne nehrateľný vodkový trip Streets of Moscow, ktorý aspoň disponoval zaujímavým výberom ruského rocku. Ťažko som si však vtedy dokázal predstaviť, že v nekvalitách dokáže iný racing túto katastrofu prekonať. Po FlatOut 3: Chaos & Destruction som však už aj náchylný uveriť, že v tomto roku skutočne nastane koniec sveta. Absencia kariéry, vyslovene hnusná grafika (engine pravdepodobne portovaný z Wii verzie taktiež zlého FlatOutu), biedne zvuky, neuveriteľne zlý jazdný model, kolízny model z inej dimenzie, žalostná optimalizácia a loadingy dlhšie ako jedno kolo v pretekoch. Bohužiaľ to nie je to najhoršie, čo na trhu možno dostať, no o tom až inokedy.

Matúš Štrba



Lacné PLAYSTATION MOVE HRY

Vianočná ponuka Move z roka 2011 potvrdzuje jasný fakt: Sony nechcelo nechať nič na náhodu či iba produkciu third-party tímov. Mnohé štúdiá boli povolané do vývoja, aby k prvému výročiu Move (v septembri) i pod stromček nadelili rozmanitú ponuku. Dve hry sme recenzovali pred Vianocami, lebo si zaslúžili samostatnú pozornosť vzhľadom na propagáciu i očakávané kvality - DanceStar Party je tanečný nasledovník SingStar série a Medieval Moves sú akceptovateľnou akciou pre mladších hráčov. Ale teraz ideme do tuhého, medzi kolekcie minihier pre deti od 3 rokov, k fitness či do

zábavného parku. Sony má jednu výhodu pri Move hrách - pomerne nízke ceny, aj u nás sa dajú tituly zohnať po 25 eur, čo je akceptovateľná suma za jednoduchšiu zábavu s ovládačom.

Jednotlivé tituly zoberieme podľa kvality a pozrieme sa, či sa Move posunul vo svojej implementácii ďalej alebo je stále skôr HD alternatíva k Wii. A určite bude zaujímavé sledovať aj jednotlivé nápady hier, či sa opakujú stále rovnaké žánre alebo má Sony skryté esá.

Move Mind Benders (8/10)

Tento titul nemá jednu hru, ale rovnako tri: Tumble a echochrome II sú známe tituly z PSN, ovládanie cez Move je výborné pri oboch, pretože svetelný ovládač vhodne rotuje s

priestorom a netreba sa báť nesprávne zachytených pohybov, práve naopak. Novinkou v kolekcii sú však starí známi Lemmings. Aj tých síce nájdete na PSN, no Move edícia je k dispozícii cez tento disk. Štyridsať levelov s toľko neposednými postavkami ponúka parádnu výzvu – vyberáte si ich vlastnosti, pochodujú vám naprieč prostredím a cieľom je nestratiť príliš veľa drobcov. Move vhodne vyberá aktivity, zoomuje na dianie či scrolluje levelom. Škoda, že autori nevyužili aj Sub Controller, lebo takto sa v neskorších leveloch dosť zapotíte s jediným ovládačom – pri vhodne odstupňovanej obtiažnosti vás čaká solídna výzva.

Move Mind Benders je najlepšou kolekciou, akú možno získať. Move ukazuje výbornú alternatívu ovládania – prirodzenú, nie príliš nútenú a funkčnú. Pomer cena/výkon je rovnako skvelý.





After Hours Athletes (7.5)

Prvý zo športov sľubuje novú kolekciu, ale pozor, nie je to Sports Champions 2. Pod názvom sa skrýva kolekcia už vydaných hier na PlayStation Network, akurát dostali podporu Move a máte ich na jednom disku s celým obsahom. Všetky hry sú dostatočne kvalitné a majú chytľavú hrateľnosť a dajú sa hrať desiatky hodín. Najlepším je určite Hustle Kings, biliard, ktorý núka množstvo módov, trvanlivú kariéru i parádne fyzikálne možnosti. Move navyše pohyb po obrazovke dobre zachytáva – kombinácia tlačidla T a pohybu Move je výborná a po pár hrách úplne intuitívna. Top Darts sú šípky a tento rok dostali silnú konkurenciu na Kinecte, no vďaka pestrému obsahu (501, turnaje) a výbornej grafike (1080p) majú čosi do seba. Napokon je tu opäť bowling – High

Velocity Bowling je však dobre spracovaný vďaka možnosti odlišných úderov na Move – priame hody či falše sa verne prenášajú.

After Hours Athletes sú teda solídna kolekcia a jeden z najlepších titulov – ak milujete tieto športy.

EyePet and Friends (6.5)

EyePet je etablovaná séria, Sony ju každý rok posúva ďalej – od PS3 premiéry prišla vlnajšia inklúzia Move a teraz máte lepšie multiplayerové možnosti, ak máte





dva ovládače. Samotné hranie s Move sa obohatilo čiastočne, najsilnejšou devízou je pridanie druhého zvieratka, ktoré ovláda druhý hráč. Ideálne riešenie pre súrodencov, ktorí sa doteraz hádali, kto bude hrať. Zdvojnásobenie počtu sa však odráža aj na celkových možnostiach, pretože zvieratká môžu medzi sebou zvládať interakcie a aj sa zapájať do spoločných aktivít. Aj jedináčik v domácnosti získa novinky – ovládať oboch miláčikov naraz. Obsah sa zlepšil, je tu oveľa väčšie množstvo predmetov, oblečenia, doplnkov či vozidiel, takže

kreatívne možnosti sú rovnako rozšírené. No hra má zásadnú technologickú chybičku – strašne veľa a často šrotuje dáta, čím nie je hranie plynulé. Lebo vysvetliť dieťaťu, prečo má čakať 25 sekúnd vždy keď zvieratko ide do novej súťaže, je problém. Po pár aktivitách sa môže skrátka nudiť.

Carnival Island (6)

Výlet do zábavného parku nie je rovnako ojedinelá idea na trhu, ale Sony zvláda niekoľko vecí na hre výborne: predovšetkým pôsobivú grafickú štylizáciu, ktorá pripomína akoby návštevu sveta od Stu-

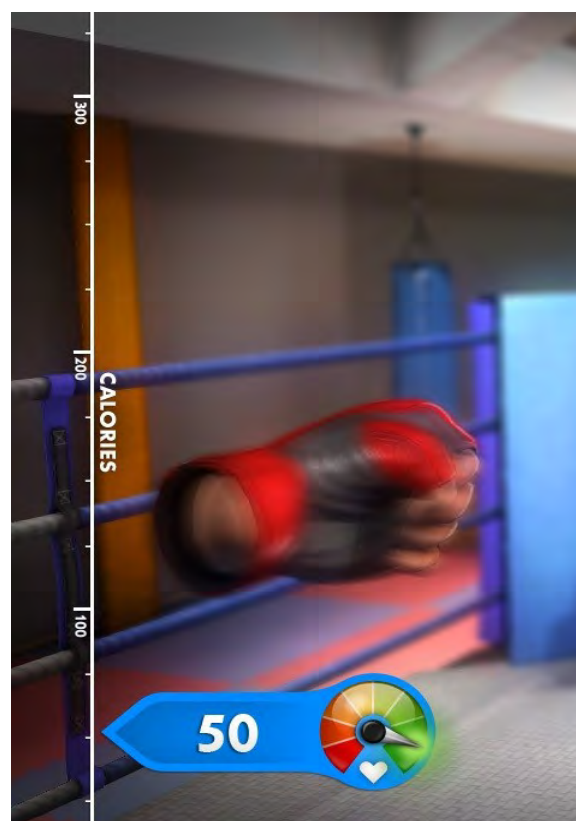
dia Ghibli. Jednotlivé lokality, postavy i predmety majú zvláštnu atmosféru a celková prezentácia je dobrá – dvaja súrodenci nájdu lístky do parku a idú skúšať atrakcie. V podstate sa striedajú dva typy, skôr športové, ale so zjednodušením ovládaním ako basketbal a potom sú tu typické kolotočové zábavky, či už trieskanie kladivom, hádzanie predmetov a pod. Move má prekvapivo výbornú implementáciu – to vďaka jednoduchosti pohybov určeným pre mladších hráčov. Na druhej strane hru ťahá nadol príliš dlhé načítavanie lokalít či minihier, a po čase zistíte, že výziev je síce v hre dosť, ale podobajú sa. Ale určite je to lepšia kolekcia ako nové Start the Party!

Move Fitness (6)

Kedysi som mal k fitness hrám skôr rezervovaný vzťah, ale keď skáčete celý víkend na Balance Boarde alebo si ešte natiahnete navyše aj popruhy a mentolové švihadlo (EA Sports Active 2), začnete meniť názor a objavíte silné stránky žánru. Ba čo viac, aj reálnu snahu a možnosť zapotiť sa. Tak som bol na Move Fitness celkom

zvedavý, pretože vo Wii Fit i EA Sports Active už nadobúdam určitú rutinu a je fajn vidieť, ako sa iní autori vysporiadali s cvičením a či sa dá prípadne ovládač ošáliť. Spočiatku som mal obavy, pretože štúdio zatiaľ vytvorilo vlnajší The Fight a ten príliš neskóroval...

Dobrá správa je, že Move funguje lepšie





ako minule. Spočiatku sa kladie dôraz najmä na cviky rúk, neskôr zapájate celé telo. Move sleduje správnu pozíciu rúk a najmä pohyb tela voči obrazovke. Autori stavili skôr na väčšie množstvo jednoduchších pohybov, čo je pri cvičení dobrý ťah – vzhľadom na časté opakovanie aktivít a spaľovanie kalórií. Cvičenia sú vhodné oddelené a na prvý pohľad vidieť, či

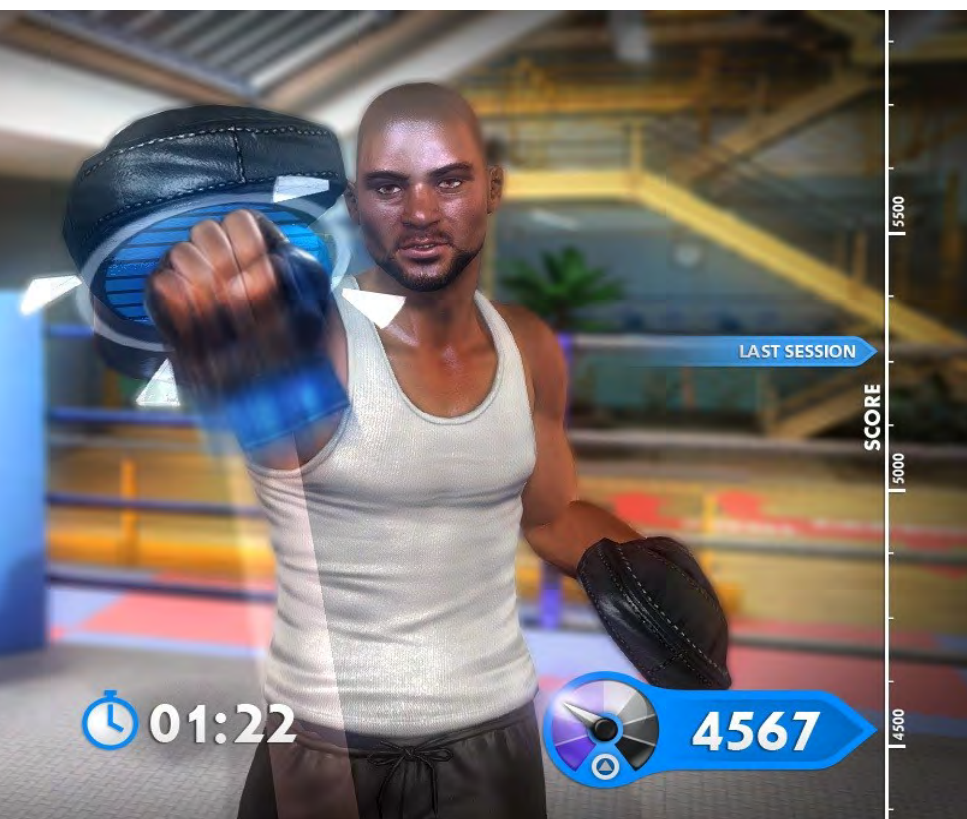
ide skôr o rytmickú, alebo silovú aktivitu. Na druhej strane však Move Fitness nemá také možnosti ako konkurencia. V hre je cca 30 aktivít, ktoré síce kombinujú zjednodušené športy aj klasické cviky, no iné tituly núkajú viac. Čiastočným ospravedlnením je nižšia cena, na druhej strane konkurencia už zlacnila. Box či hádzanie lôpt je na Move skvelé, ale bodol by tr-

vanlivý fitness mód na pár týždňov.

Start the Party: Save the World (5)

Prvý diel Start the Party bol dobrý ako štartovací titul a základná kolekcia minihier pre najmenších, kde ste napríklad helikoptérou zachraňovali ľudí z barákov a podobné aktivity. Hrateľnosť sotva na 20 sekúnd, ale Move fungovalo. Druhý diel sa snaží ponúknuť lepší obsah, viac minihier, dokonca má aj určitý príbeh o záchrane sveta. Dvadsať aktivít nie je zlá ponuka: chytanie rýb alebo aj námorníkov cez palubu, chrániť astronautov pred UFO, odrážať bomby tenisovou raketou, zostreľovať rôzne veci. Chytanie, miernenie, strelba sú základnou náplňou a herné mechaniky sa veľmi rýchlo začnú opakovať. Aktivita vydrží bežne na pár minút – čo malého hráča zo škôlky či prvých ročníkov základnej školy aj poteší, no ostatní nedajú hre šancu viac ako 20 minút. Na Start the Party sa síce pár vecí zlepšilo, ale stále je jej obsah chudobnejší, aj v konkurencii Move hier.

Michal Korec





POSTAL 3 - POŠTÁR SA VRÁTIL

Plusy:

- + môžete sa vymociť na Uwe Bolla

Mínusy:

- trápnosť, úbohosť, plytkosť, prvoplánovosť titulu
- strašne to vyzerá, znie, ešte horšie sa to hýbe
- buggy
- takto sa hra nerobí

1.0

Práca recenzenta nie je med lízať, no robil som ju rád, aj kvôli sláve, hromade peňazí a kope polonahých fanúšičiek, ktoré treba každé ráno lopatou spreď dverí odhadzovať. Až doteraz. Ťažko sa mi hľadajú slová na to, čo sa niektorí ľudia rozhodli vydávať za videohru, ktorú chcú potenciálnym zákazníkom predávať za peniaze. Ak vám FlatOut 3 svojimi nekvalitami ešte dokázal vyčariť úsmev na perách, tak Postal 3 vás rozplače, šokuje, znechutí a dokonca presvedčí o tom, že hry môžu byť skutočne škodlivé.

Nie že by sa séria rozporuplných akčných titulov Postal niekedy zaraďovala k špičke na trhu. Skôr šlo o priemerné tituly, no svojich fanúšikov si získali a to aj vďaka náplni počítajúcej všetko od brutality až po močenie na mŕtvoly. Vyše osem rokov čakali na poriadne pokračovanie, ktoré si neberie servítku pred ústa, toaleták na zadok a vreckovku do dlane. Výsledok si však nezaslúžia ani väzni na elektrickom kresle. Vývoj Postal 3 totiž prebiehal trochu inak. Do štúdia prišiel kravaťák,

vyjadril záujem o hru, v ktorej hlavnú rolu zohrajú všemožné telesné tekutiny a vývojári nie len, že splnili jeho požiadavky, oni ich dokonca prekonal – masturbáciou a fekáliami.

Uwe Boll musí

Postal 3 sa tvári, že obsahuje aj nejaký príbeh. Naprieč ním vás sprevádzajú nevкусné a škaredé animácie, ktoré sa snažia nabudiť dojem filmového grindhousu 70. rokov. Samozrejme, neúspešne, nakoľko vo väčšine prípadov im chýba akákoľvek dynamika a šum statických obrazov pôsobí len a len rušivo. Ich obsah forme celkom zdarne sekunduje a väčšinou vám neprezradí zhola nič, iba vám ukáže trápne postavy, ktoré vám zadajú tak trápne úlohy, že sa ich až hanbíte hrať. Mesto Catharsis, kde sa hrdina Postal Dude presunul po zničení rodného mesta Paradise, je totiž tou najzvrhlejšou hernou lokalitou, s

akou vo svojom živote môžete mať tú česť. Žiadna vnútorná očista sa teda nekoná. Práve naopak, len dekadencia na absolútne dno žumpy herného priemyslu, pri ktorej má aspoň trošku rozumný človek chuť dištancovať sa od ľudí ako druhu.

Z perspektívy vlastných očí sa hra presunula do pohľadu spoza hlavného hrdinu a to sa na začiatku javí byť jediná zmena. Pod začiatkom si však predstavte asi tri minúty dlhú prvú misiu, ktorá je skôr len tutoriálom, ktorý vás oboznamuje s ovládaním. Ukazuje akciu, ktorá vlastne ani nie je taká zlá – bohato by vystačila na slabučké béčko. Katastrofa o rozmeroch apokalypsy sa z hry stáva až postupne. V úvode sú to zombíci, ktorí vám trošku zneprijemnia cestu cez jeden skutočne veľmi úzky most (kde sa fakt nedá ani o meter uhnúť). Roztrháte ich pomocou granátov, polejete benzínom, zapálite a to čo zostane, na to sa môžete vymočiť (ideálne je spraviť len ten posledný bod, no s hrou).

Po príchode do nového mesta to však začne. Ani len náznak otvorenosti, len koridor, ktorý aj cez obrazovku dokáže spôsobiť záchvaty klaustrofóbie. A misie nalinajkované tak prísne ako nie sú snáď ani len v Call of Duty. Ani to vo vás však

si byť pyšný

ešte nemusí vyvolávať už toľko omieľaný strach a hnus. K samotnej náplni mi ne napadajú iné slová ako: chorá, primitívna, stupídna, nezáživná a ubíjajúca. Začnete v Porno Worlde a to úplne vážne. Váš prvý job so sebou prináša vysávanie vreckoviek plných semena po miestnych zákazníkoch. Ak sa vám to už toto zdá moc, tak verte, že ešte stále sa ani len neblížite ku koncu hneď prvej úlohy. Ten to lokál totiž zoberú útokom ženskej aktivistky a vám nezostáva nič iné, len ho svojím poctivo nazbieraným semenom brániť. Spermie sa striedajú so zvratkami a vy zrazu zisťujete, že dve mladé ženy



hrajúce sa s jedným pohárom vlastne nie sú až také odporné.

A to je stále len prvá polhodina. Myslíte si, že sa len v úvode autori vybúrili, aby šokovali herný svet a zadarmo svojmu titulu spravili promo? Ste na veľkom omyle. Pokračuje to chytaním mačiek nakazených AIDS, ktoré následne (okrem

možnosti využitia ako tlmič na zbrani) hádžete po Mexičanoch. Nezabavíte sa pri zbieraní jabĺk, nezabavíte sa pri úteku z väzenia a rovnako sa nezabavíte ani pri nezmyselnom vraždení ekologických aktivistov. Vlastne sa pri hraní nezabavíte vôbec. A to si pre vás autori pripravili aj také lahôdky ako zbieranie hromád trusu



nosorožca, homosexuálnych kovbojov jazdiacich na segwayoch a pri svojich potulkách mestom môžete naraziť na bezdôvodne masturbujúcich obyvateľov. Nakoniec tu máte dve cesty postupu a od toho je odvodených niekoľko koncov, no je to rozhodovanie o tom, či sa budete nudiť veľmi alebo veľmi, veľmi (pri kladnej ceste môžete zabiť len polovicu nepriateľov).

Občasný honibrk však nesiahá po členky najväčšej ohavnosti, autori po vás žiadajú záchranu Uwe Bolla pred rozzúrenými hráčmi, ktorí preklínajú jeho filmové adaptácie svojich obľúbených značiek. Výhodou je to, že sa na neho môžete vymočiť, aspoň takto. Uwe však nie je jediný mediálny prostitút, ktorý si vydláždil svoju cestu do tohto skvostu. Už druhú úlohu vo videohre behom neuve-

riteľne krátkej doby si strihol Ron Jeremy. Ďalej tu narazíte na jednu nevýraznú modelku, ktorej polygónová verzia je jednoducho otrasná a nakoniec je tu aj plyšový penis s mieškom zvaný Krotch, ktorý môžete poznať z druhej časti, prípadne aj filmovej verzie.

Zbrane to mohli všetko zachrániť. Skutočne mohli byť tým jediným, čo mohlo





hráčov aspoň čiastočne zdržať a možno aj zabaviť. To by sa k nim ale autori museli inak postaviť. Najhoršie je to, že tu je potenciál, no zadupáva ho neprispôsobenie obsahu. Môžete tu mať agresívne mačky nakazené AIDS, osie hniezda, útočného psa či besnú opicu. Tak isto môžete svoje obete podpaľovať, či trápiť inými spôsobmi. Čo však z toho, keď si v hre vyberiete cestu menšieho zla a minimalizácie vlastného utrpenia, teda všetkých čo najrýchlejšie vystrieľate samopalom či ťažkým MG, nakoľko tak vám nepriatelia narobia najmenšie problémy.

Humor nie je najsilnejšou stránkou Postal 3. A ak vám vyššie opísané prvky prišli vtipné, tak som si istý, že páni ako Freud, Jung a iní by si na vás zgustli, keby ešte mohli. Zmysel pre humor je síce subjektívnym rysom, no v tomto prípade skôr treba hovoriť o nevkuse a plytkosti. Aj tu sa samozrejme jedná o premrhanú príležitosť. Kým ešte predchádzajúce časti aspoň ako tak balansovali na úzkej latke medzi trápnosťou a nevyberavou paródiou, tak tentoraz sú autori úplne mimo v každom jednom okamihu, ktorý s hrou strávite. Zásada, že opakovaný vtip už nie je vtip sa dá aplikovať aj tu a ak by vám aj fekálny

humor prišiel vtipný, tak omrzí už pri prvom opakovaní. A verte, že tých opakovaných všemožných "vtipov" je tu strašne veľa.

Pýtate sa, aká je teda najlepšia vec, ktorá vás v hre môže postretnúť? No v prvom rade je to vtedy, keď sa vám hru ani len nepodarí zapnúť. Toho sú si vedomí aj samotní autori a vydávajú varovanie, že hra môže prísť do konfliktu snáď aj s operačným systémom. Ak sa vám ju podarí spustiť, tak určite nie na prvý raz. Jedine váš silný žalúdok a masochistické chůtky vás môžu motivovať ísť ďalej, no ani v tomto prípade sa ku hraniu nemusíte dostať. Hra padá celkom pravidelne, dokonca by sa podľa toho dali nastavovať hodinky. Tak isto má v obľube ničiť vaše uložené pozície. AI je katastrofálna, neustále sa zasekáva. Blbé je, že často musíte niekoho, či niečo niekam eskortovať a keď sa váš pes zasekne medzi dverami a stropom, tak sa rozpláčete. Hlavne preto, že musíte misiu opakovať. Bugov je v každej misii za tatrovku, niektoré vás rozosmejú, iné rozpláčú, ďalšie vás prinútiť opakovať misiu.

Source engine nie je najmladší a tak od neho nikto ani zázraky neočakáva, no

to, čo sa podarilo autorom tejto hry je neuveriteľné. Postal 3 vyzerá snáď horšie ako druhá časť na Unreal engine druhej generácie. Na optimalizáciu zjavne nevyšiel čas a financie a tak hra postaví vaše domáce štvorjadrá na úroveň kancelárskych kalkulačiek. Hudba je repetitívna a otravná už na prvé vypočutie, dabing síce nie je úplná katastrofa, no ani zázrak. A ostatná zvuková kulisa je výsmechom profesionálnych zvukových štúdií. Niečo takéto sa dá asi nahrať na mobil s rekvizitami z hračkárstva.

Na toto miesto by sa hodilo tradičné varovanie v štýle relácie Brainiac: Túto hru testoval profesionálne pripravený recenzent, ktorý si bol vedomý všetkých rizík, takže vy už nemusíte. Rozhodne ju neskúšajte doma, vyhnite sa jej čo najväčším oblúkom ani len na ňu nemyslite. Je to vyslovená úbohosť a sprostosť najhrubšieho zrna, ktorá uráža nie len každého hráča, ale aj každého tvora, ktorý disponuje závitmi v mozgovej kôre. To radšej bezcieľne pozerajte do steny a autisticky sa hojdajte. Tvorcovia z ruského Trashmasters dokonale naplnili význam svojho názvu.

Matúš Štrba





K A T E B E C



VENGEANCE
UNDERV
A W A K E

 **Kinema**

K I N S A L E

RETURNS
WORLD
N I N G

filmová sekcia



UNDERWORLD AWAKENING

4.0

Žiadna sláva pre rok 2012, staré zvyky zomierajú ťažko. 3D boom sa pekne pretíkol do ďalšieho ročníka v známom štýle – čo už raz fungovalo a diváci o to stratili záu-

jem, možno prebudiť v 3D. Nehodno zabudnúť na nutné ingrediencie ako osvedčená herečka (etalón série) a nový diel je tu.

Dejovo nás čaká solídna zlátanina: hrdinka Selene po zničení upíra Marcusa v druhej časti série upadla do spánku a medzičasom sa rozpúta nový boj. Ľudstvo ide po krku upírom i lykanom, a tí sa ťažko vysporiadávajú s novou situáciou. Do vojnového stavu sa zobúdzajú Selene netušiac, že zmien nastalo viac. Má dcé-

ru Eve i novú misiu. Žiť v tomto svete. K tomu jej môže pomôcť zopár nových kamarátov, ale musí sa mať na pozore pred ľuďmi. Strany sa rýchlo zmenia v čase, keď sa na scénu dostávajú aj vražední lykani a napokon sa síce v nových podmienkach, ale predsa rozpúta známy boj zubatých a chlpatých. A skrývajúci upíri dostanú nového súpera: superlykana.

Snaha o kontinuitu v sérii sa síce cení, ale úprimne, len zopár fanúšikov si ju užije. Na prequel z roka 2009 sa skôr kašle, no

nie je to na škodu. Posun v sérii sa rysuje iba na začiatku zahrnutím zaujímavej myšlienky, že ľudstvo je dominujúca rasa a ostatní sú zrazu podradení. No je otázkou času, kedy sa tá sľubná premisa zrazu vytratí v prospech klasickej akcie medzi dvomi fiktívnymi druhmi. Zahrnutie nového nepriateľa je sčasti fádne, ale ako platí aj v počítačových hrách – veľký boss nie je nikdy na škodu, pretože existuje motivácia prečo sa ďalej s týmto dielom zaoberať.

Štvrtý diel nie je žiadny reštart série a nezačne novú trilógiu. Scenáristi zúfalo premýšľajú, čo by sa ešte dalo vymyslieť, aby tučet postáv dvoch druhov mohol pobehovať s kvérmi po plátne a tma im hrala do karát. Originálna myšlienka je jediná, rýchlo sa vytratí a priestor pre dialógy či dej sa našťastie zmenšil. Vyhodila sa romantická zápleтка, nahradila materskou. Akékoľvek vysvetlenie by zdržiavalo, tak dvojica režisérov urobila asi najlepšie čo mohla po prečítaní scenára – nakopla tempo na vysoké obrátky a rozhodli sa ísť pod 90 minút (s titulkami).

Pred niekoľkými rokmi som nadobudol pocit, že akčné filmy sú zbytočne rozťahované a akcie zrazu ubudlo, lebo je drahá a náročná. Štvrtý Underworld sa má snažiť presvedčiť o opaku, pretože akcia jednoznačne dominuje a strieda všetko možné. Síce nie je znamenitá a o invencii sa nedá hovoriť, ale stále sa niečo deje. Nedáva zmysel, je to séria epizódnych strelačiek či nahánačiek, a divák sa nestihne často nudiť. Vyššia neprístupnosť rozvinula iný element: viac brutality, hlavy sa sekajú, črievka vypadajú, upíri i lykani porcujú.

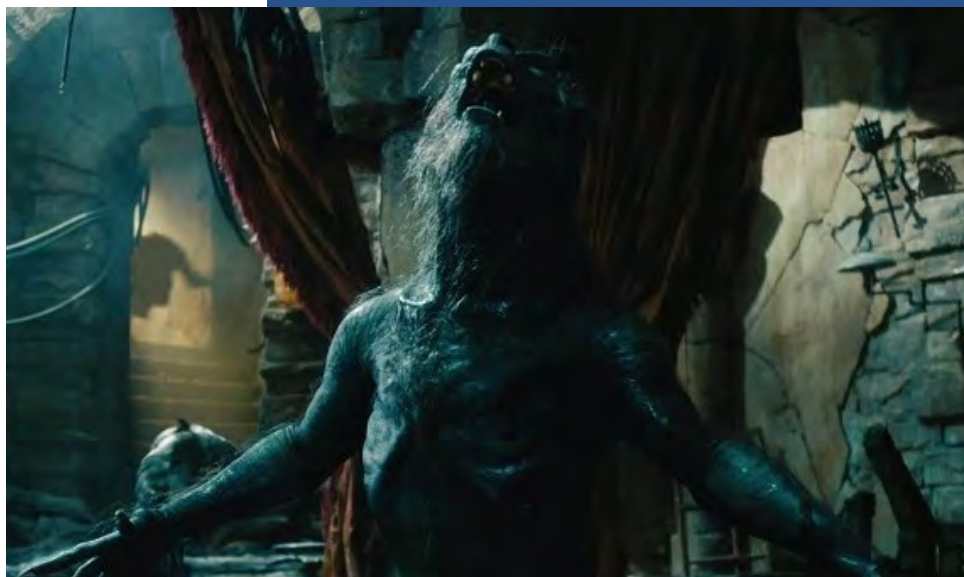
Škoda, že obchodná značka Underworld velí všetko vraziť do tmavých prostredí, pretože nové elementy novinky – neprístupnú akciu a 3D – si máličko užijete. Špeciálne tretí rozmer nepridáva vlastne nič (okrem vyššieho vstupné), pretože v šere sa efekt často stráca. Jediná dobrá správa popri remeselne nie úplne odfláknutej akcii je prítomnosť

Kate Beckinsale. Jej akceptovateľný výkon a stále príťažlivý vizuál pridáva filmu i fanúšikom aspoň malý dôvod na návštevu kina. Hoci keď si porovnávam jej fotky z prvých dielov a štvrtého, mám pocit, že sa s jej krásou musel pohrať nejaký elixír upírov, pretože na svojich

39 rokov vyzerá výborne.

Underworld sa prebudil, zobral späť hrdinku, nasekal priemernú akciu a blbý dej – a to je všetko. Ak ste fanúšik série, chodte, oproti trojke o vzbure lykanov vidno malý posun vpred.

Michal Korec





HAPPY FEET 2 3D

6.0

Oscarový víťaz roka 2006 prichádza s pokračovaním. Nie úplne vynúteným, nie úplne originálnym, ale má svoje kúzlo, výborné pesničky a na roz-

diel od prvého dielu mu nebude v kinách dýchať na krk konkurencia premiér (vtedy súperil s Loveckou sezónou a Spláchnutým). Dostal solídne 3D a je hodný návštevy kina.

Vraciame sa do Antarktídy, kde si tučniak Mumble pekne nažíva so svojou rodinou: partnerkou Gloriou i synáčikom Erikom. No Mumble sa trochu trápi, pretože Erik asi nezdedil gény po tatkoví a stepovanie mu nejde ľahko od nohy. A potom už idú problémy rad za radom:

Erik ujde a do údolia sa prirúti obrovský ľadovec, kvôli ktorému prichádzajú tučniaky o prístup k potrave. To už si vyžaduje osobné zanievanie tatka a syna, prekonanie strachu či predsudkov a odhodlanie spojiť všetky zvieratká.

O prvom Happy Feet som písal ako o veľmi netradičnom animáku, ktorý si dovoľil viaceré neskutočné momenty, spravidla však spojené s nečakanými emóciami. Bez problémov kombinoval veselé pesničky so smutnými chvíľami, kde sa tučniak začal dusiť a o desať mi-

nút sa už brodili odhodlaní hrdinovia v chlade a víchrici. Vo finále sa dokonca objavovalo ekologické posolstvo a živí ľudia! V animáku.

Osobná obava, či sa z druhého dielu nestane obyčajné akčné (väčšie, zábavnejšie) pokračovanie sa úplne nenaplnila. Zrejme má George Miller dostatočne silné slovo u Warnerov; dostal voľnú ruku, aby svoj úspech zopakoval. Pri pokračovaní vychádza z podobných premís, no zároveň sa derú vopred dva smutnejšie fakty. Že pohľad na tancujúcich či spievajúcich tučniakov už neohúri na prvý pohľad, pretože tento koncept sme už raz videli. A tým pádom by bolo dobré posilniť príbeh, resp. obsahovú stránku, aby bol zážitok plnší i niečím odlišný od úvodného arktického dobrodružstva.

Tu sa Miller trochu sekol, pretože vymyslel síce dramatickú líniu, nasypal do deja kopu nových postavičiek (ktoré majú v origináli aj hlasy Brada Pitta, Matta Damona či iných borcov) a striedanie emócií opäť tlačí tak vopred, že sa mu nedá

vyhnúť a riskovať, že za desať minút sa stihnete báť, plakať i smiať, no tie elementy sú rôzne porozhadzované naprieč filmom a negradujú ako v jednotke. Skrátka a jasne, veľa dejových zlomov tu už raz bolo a tie nové nie vždy fungujú. To, že kedysi nevedel Mumble spievať a začal stepovať, bolo fajn. Ale keď sa boríme zase raz s jedným problémom artisticky nie hneď nadaného tučniaka, je to už len repríza.

Samozrejme, kombinácia viac všetkého a menej príbehového vedúca k menej kohézному vyzneniu filmu sa ešte nemusí podpísať pod slabé hodnotenie. Práve naopak, mladší divák si na originál možno ani nespomenie a čaká ho parádna jazda i morálne poučenie, že aj ten najmenší hrdina môže zmeniť celý svet. Audiovizuálna žranica sa totiž koná znova a neskutočne kombinuje mnohé prvky. Animácia veľa získava nasadením 3D, tie scenérie Antarktídy a rôzne hudobné sóla či vystúpenia sú na veľkom digitálnom plátne nádherne a aj kvôli nim by som odporúčal ísť do kina, hoci na slabší diel série.

Pri soundtracku nás čaká ešte väčšia porcia interpretov, rôznych pesničiek originálnych, prerobených i silno inšpirovaných. Čím väčší rozhľad máte v hudbe, tým viac si ich užijete. Nejde iba o Pink, Robina Williamsa, ale množstvo ďalších. Pravda, dabing veľa z originálu zoberie, no neskutočná skladba ostáva a minimálne obrovské hudobné porcie Johna Powella ostali – a kto si pamätá už monumentálne melódie z jednotky, opäť si príde na svoje. Ale pozor, fajnšmekri iných žánrov dostanú tiež ne jeden darček, napríklad keď Erik začne spievať operu v sugestívnom momente! Taký emocionálny zážitok naposledy mal snáď Princ egyptský.

Kritika, sklamanie i vlastné emócie bohom. Druhý Happy Feet nie je kúzelný a originálny ako prvý, slabší príbeh ho ťahá o bod nižšie, no stále je to podstatne lepší zážitok ako obyčajné ploché animáky o zvieratkách – detský i dospelý divák si nájde stále veľa zaujímavého a pútavého. Ako chuťovka na víkend je vhodný.

Michal Korec





KONTRABAND

7.0

Tento víkend máme šťastie na Kate Beckinsale. Akurát kvalita filmov a jej čas na plátne sú rozmanité a bohužiaľ, nie príliš úmerné. Zatiaľ čo v Underworld 3D ju

vidíte často, film za veľa nestojí – akcia strednej kategórie Kontraband ju zase šupla do vedľajšej úlohy; je to zručne nakrútený film so známou premisou poslednej fušky.

Mark Wahlberg hrá polepšeného chlapíka – kedysi pašoval vo veľkom a mafiánom vzbudzoval strach, dnes je otec rodiny a má slušné živobytie. Ale nikdy neviete, čo si vyženíte a v prípade nášho hrdinu je to neporiadny brat manželky, ktorý sa pustí do fušky, čo nedokázal zvládnuť – pašované drogy končia na dne

mora a narkošéf (Giovanni Ribisi) pôjde po krku celej rodine. Riešenie je jednoduché – buď sa nechá časom odkrágľovať alebo sa vráti do špinavých operácií a odmaká škodu. Úlohou je dopraviť nebezpečnú zásielku do Ameriky na nákladnej lodi, no jedna vec je ísť na loď, iná čeliť rôznym elementom ako nervóznym pašerákom, podozrievavej posádke či pobrežnej strážii. Nebol by to však skúsený fachman, keby nevymyslel veľký plán...

Drsná akčná dráma ponúka viac ako sa môže z traileru zdať. Na prvý pohľad sa tu rysuje jednoduchá akcia, kde by sa za Wahlberga mohol dosadiť Seagal či Stat-ham a výsledok by bol zhodný. Povedomá premisa sa postupom času dokáže vymaniť z prvoplánových očakávaní, že Wahlberg prebudí v sebe kriminálnika a dá mafiánom rýchlo na držku, že sa nebudú stačiť diviť. Cesta k rodinnej vendete nie je príliš spleťtá, od lineárnej linky sa však dokázala posunúť ďalej. Vo svojej stopáži 109 minút schová aj priestor pre niekoľko nečakaných zmien v deji a vyústení, za ktoré by sa nemuseli hanbiť ani chlapi od Dannyho Oceana. Je celkom možné, že Mark Wahlberg si spomenul na Lúpež po taliansky a chcel si podobnú, sčasti inteligentnú akciu zopakovať.

Lenže Kontraband má úplne inú výpravu i štylizáciu. Islandský režisér (i herec) Baltasar Kormakur sa inšpiroval vo svojej domácej krajine či iných filmoch, kde hral – namiesto ľahkosti a šviháckeho štýlu napchal do filmu realistické črty. Je tu zopár násilnejších scén a ohrozovanie rodiny (to aby sa Marky Mark nemusel dlho rozhodovať, či ísť do akcie) a celkové surové vyznenie vytvára svojskú atmosféru, čo sa v ére klonovaných akčných filmov počíta. Akcie nie je veľa, ale Kontraband nie je iba o nej.

Kormakur sa vyžíva v chladnom štýle a niekedy viac tlačí na dramatickú pílu (v prvej hodine) ako na efektnú akciu. Niežeby chýbala smerom ku finále – má dobré tempo, solíd-

ne dejové zákruty a dokonca i priestor na správne vyznenie plánu. Ale na pomery súčasného Hollywoodu, kde sa aktuálna hviezda dokáže v jedinej scéne zbaviť tuctu chlapíkov či pri západe slnka poráta so zloduchom ide o príjemnú zmenu. Severania majú svoj temnejší štýl; a teraz niekto dostal nápad prepašovať ho do akčnej pecky.

Drsné vyznenie akcentuje nielen režisér, ale aj herci. Mark Wahlberg dozrel do rolí, kde už nie je iba mladý junák, ale s pár kilami navyše i solídnu fyzickou hrá uveriteľného zločinca po rodinnej pauze.

Giovanni Ribisi je stále skvelo vyšínutý a vo vedľajších rolách sa popri Kate Beckinsale mihne jasná stávka na istotu: J.K. Simmons.

Nasadiť inteligentného režiséra z Európy na typickú hollywoodsku látku nebol zlý nápad. Najmä keď má svoj štýl a tvrdý rys dokáže kombinovať s bežným, aj keď prekvapivo servírovaným dejom s pár výhybkami. Nebude to revolúcia v žánri a v decembri si naň možno nespomenieme, ale ako štart roka 2012 ho beriem s malou pochvalou.

Michal Korec



tech sekcia







Project Fiona Concept PC Gaming Tablet by Razer



Project Fiona od Razeru

Project Fiona, takto sa volá koncept PC tabletového hrania od Razeru. Ten zistil, že touchscreens neponúkajú dostatok možností ovládania a tak k tabletu prilepil dva ovládače v nunchuk štýle. Nedá sa povedať, že by gamepady bolo presne to, čo by si PC hráč mohol želať, ale možno najlepšia možnosť, ako obohatiť možnosti ovládania tabletu a ovládať na ňom štandardné tituly. Pritom Razer vytvoril aj ergonómiu, ktorá umožní na tablete skutočne hrať, aj keď oddaluje užívateľa od touchscreenu. Možnosti tam stále sú a celé to vyzerá ako tabletový handheld.

Špecifikácie Fiony sú: Intel Core i7, Ivy Bridge, Windows 8, 10,1" displej s 1280x800 rozlíšením, gyro a magneto senzory a akcelerometer, Force Feedback, 7.1 surround zvuk, Wifi, Bluetooth.

Fiona by mala vyjsť v druhom polroku a stáť bude pod 1000 dolarov. Výdrž batérie zatiaľ nie je finálna, ale bude okolo 2-3 hodín hrania. Dúfajme, že vo final verzii budú ovládače z bo-

kov aj odpojiteľné.

Engadget už koncept otestovalo a hovorí o nízkej váhe, veľmi dobrom držaní aj rýchlosti. Na CES bolo možné na tablete hrať Assassins Creed, Minecraft, Space Marine, Terraria a už aj Ghost Recon Online.

Tablet rozbehal Skyrim vo svojom 1280x800 rozlíšení na Ultra High. Síce framerate tam je slabšie 15-20 fps, ale aj tak na tablet pôsobivé, pri High funguje na 50fps. Jediným obmedzením zrejme bude výdrž batérie (2-3 hodiny), alebo ak budete hrať doma nie je problém zapojiť napájací kábel.





ALIENWARE X51

Nakoniec nie len Razer, ale aj Alienware inovuje herný hardvér a teraz to predviedli s ich novým X51 desktopom. Ide totiž o malé herné PC o veľkosti konzoly, mierne designom pripomínajúce Xbox a veľkosťou je prakticky rovnaké ako prvá verzia PS3.

X51 bude dostupný v 8 konfiguráciách. Od 699 dolárového dual-core 3,3 GHz procesora so 4 GB RAM, 1 TB diskom a GeForce 545 grafikou, až po quadcore riešenia s 8 GB RAM, výkonnejšou grafikou a Blurayom. Najvyšší model bude stáť 1200 dolárov. Desktop je upgradovateľný a môžete vymeniť grafiku, dosku aj procesor.

Všetky modely budú mať wi-fi, šesť USB 2 portov, dva USB 3 porty, HDMI výstup, optický audio výstup a prakticky všetky štandardné porty.

Plná konfigurácia:

- Intel Core i5 Dual Core alebo Intel Core i7 Quad Core
- Intel H61 Express Chipset Architecture
- Mini-ITX matičná doska
- NVIDIA grafika - 1 GB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GT 545 alebo 555
- do 8 GB DDR3 RAM (2x 240-Pin DDR3 SDRAM sloty)

- 7,200RPM 1 TB HDD
- Microsoft Windows 7 Home Premium
- Slot-Loading Dual Layer DVD Burner alebo Blu-ray Disc Reader
- Vnútorne High-Definition 7.1 Audio s Waves MAXX Audio softvérom
- Integrovaná 10/100/1000 Mbps Gigabit Ethernet NIC a 802.11 a/b/g/n Wi-Fi Wireless LAN
- USB 2.0 (6x); USB 3.0 (2x), Microphone In, Headphone/Speaker Out, HDMI 1.4 výstup, RJ-45 Gigabit Ethernet, Front, Rear a Center Speaker Porty; SPDIF Digital Output (TOSLINK), SPDIF Digital Output (Coax)
- 240 W alebo 330 W zdroj
- Veľkosť 343mm x 95mm x 318mm
- Váha 5,49 Kg.





Exodesk už tento rok

Kto by povedal, že malá firma dokáže vytvoriť to čo sa už niekoľko rokov snaží dotlačiť do cieľa Microsoft - dotykový stôl. ExoPC nám to ponúka v svojom Exodesk zariadení a teda interaktívne ovládanie na vašom stole. Len na rozdiel od Microsoftového Surface, toto je spojené s externým PC a teda vám umožní napríklad využiť ho ako poznámkový blok,

prehľadný kalendár, klavír, alebo tam spustíte hry. Navyše dotykovú obrazovku používate popri ovládaní klávesnice a myši a teda vás v ničom neobmedzuje, ale naopak rozširuje možnosti. Celé to beží na HTML5 s aplikačným Exostore odkiaľ sa budú dať gadgety a aplikácie sťahovať.

Firma ešte odlaďuje rôzne detaily ale v

prvej polovici roka plánujú vydať vývojové kity aj s hardvérom od Viewsonicu. Viewsonic práve ohlásil vydanie 32 palcovej verzie, 40 palcová verzia už bola tiež predvedená. Štandardne k 32 palcovej verzii ponúkajú externý PC s intel i7 a integrovanou grafikou. Dúfajme, že bude k dostaniu aj samostatne.





1080p Quadcore tablety

Acer na aktuálnu CES výstavu priniesol svoj Iconia Tab A700 a Lenovo LePad K2010, oba sú tablety s Tegra 3 procesorom, 1920x1080 rozlíšením a IPS displejom. Zatiaľ firmy neprezradili cenu ani dátum vydania, zrejme press konferencie na CES povedia viac. Pravdepodobne budú stáť viac ako štandardných

500 dolárov, ale pre nás bude zaujímavé sledovať, ako sa na tom budú hýbať hry.

K Aceru a Lenovu sa ešte pridá so svojim quadcore Galaxy Tabom aj Samsung a svoj tablet pripravuje aj HTC. K tomu sa hovorí, že Windows 8 tablety budú mať rovnako minimálne quadcore čipy.

Ipad 3 rovnako nečakáme s menej ako štyrmi jadrami. Má byť ohlásený v marci.





For commercial use
Pour un usage commercial
Para uso comercial



PC Optimized - Not For Use with Xbox 360®
Optimisé pour PC - Non compatible avec Xbox 360®
Optimizado para PC. No es compatible con Xbox 360®

Microsoft na CES press konferencii predstavil Kinect for Windows a ohlásil aj jeho vydanie a cenu. Vyjde už 1. februára a to za prekvapivých 249 dolárov. Pre porovnanie xboxový Kinect stojí 120 dolárov aj s pridanou hrou. Môžeme odhadovať, že xboxová verzia bude stále fungovať aj s PC.

Pozrime sa na všetky doteraz zozbierané detaily k aktuálnej PC verzii Kinectu. Prečo je drahší? Je pre každého? Vyjdú aj PC Kinect hry? Poďme si zhrnúť, čo sa nám od ohlásenia na CES nazbieralo.

Pre koho a za koľko?

Kinect for Windows bude stáť 249 dolárov a vyjde 1. februára zatiaľ v niekoľkých podporovaných krajinách (US, Austrália, Kanada, Francúzsko, Nemecko, Írsko, Taliansko, Japonsko, Mexiko, Nový Zéland, Španielsko, UK). Bude pre komerčné využitie a hlavne vývojárov, keďže je pridané SDK a štandardná 100 dolárová vývojárska licencia na jeden rok.

Neskôr v priebehu roka vyjde aj verzia pre Qualified Educational Users, teda pre školy, knižnice a podobné výukové zariadenia za cenu 149 dolárov (cena zatiaľ nie je finálna). Pôjde o ciele vy-

danie pre vzdelávacie účely, napríklad učitelia alebo žiaci budú môcť používať motion ovládanie pri vyučovaní a školy zaň nebudú musieť zaplatiť plnú sumu.

Pre PC hráčov?

Kinect pre Windows však minimálne zatiaľ nevyjde pre verejnosť, hráčov a bežných užívateľov a to pre svoju skutočnú cenu. Samotnú problematiku ceny objasnil Kinect Blog, kde aktuálna Xboxová cena (129 dolárov) je z väčšej časti možná len preto, že užívatelia si dokúpia ďalšie Kinect hry, platia za Xbox Live alebo vykonávajú iné transakcie v Xbox360 systéme, a teda zníženú cenu dorovnajú k výrobným nákladom. Zároveň Kinect bol vyvíjaný a testovaný pre Xbox360 a preto nie je licencovaný na všeobecné komerčné použitie, podporovaný alebo so zárukou, keď je používaný na niektorej inej platforme.

Možno neskôr, keď výrobné náklady klesnú, sa to zmení, ale zatiaľ pre užívateľov, ktorí chcú Kinect na PC, ostane najlepšia možnosť pripojiť Xboxový Kinect, tak ako doteraz a eventuálne si preflashovať firmware z PC verzie. To, či sa to bude dať a ako to bude fungovať, sa dozvieme až po prvých testoch začiatkom februára.

V tejto oblasti Kinectu na PC však veľmi nečakáme hry alebo zložitejšie aplikácie, skôr sa budú objavovať ďalšie Kinect hacky a free aplikácie, keďže vývojári s týmto trhom veľmi rátať nebudú. Eventuálne však nejaká hra môže dostať motion ovládanie ako bonus, ak autori uvidia záujem u svojich hráčov.

Aké sú rozdiely v Kinecte na PC?

Oproti Xboxovému Kinectu bol mimo skráteného USB kábla ohlásený Near Mode, teda blízky mód, ktorý bude sledovať objekty aj na vzdialenosť 50 centimetrov, respektíve s mierne vyššou nepresnosťou od 40 cm. Je to softvérová funkcia, ktorú však Xbox podľa vyjadrení firmy nedostane, Tam sa budú hry aj naďalej orientovať na snímanie celých postáv. Zároveň podľa upozornenia na krabici, PC verzia Kinectu na konzole Xbox360 nebude fungovať.

Keď to zhrnieme, Kinect pre PC zatiaľ nie je pre bežných užívateľov a nečakáme ani ponuku motion hier. Oficiálne nebude ani u nás, ale eventuálne ho možno postupne uvidíme v obchodoch alebo na školách. V PC ovládaní sa teda nič nemení a skôr ako na motion ovládanie sa bude v blízkej dobe Microsoft orientovať na prídavok touchscreenového ovládania, keďže príde Windows 8.

Xbox720 budúci rok?



Informácie o Xbox720, teda novom xboxe sa nedajú zastaviť. Podľa nových informácií bude mať Xbox720 v sebe **Bluray**, eventuálne bude slúžiť aj ako DVR, čo je veľmi pravdepodobné keďže Microsoft už teraz výrazne tlačí TV.

Samozrejmosťou bude pridaný **Kinect 2**, ktorý má byť menší a aj s vlastným procesorom, ktorý bol z pôvodného kinectu výškrtnutý. Dostane aj podporu snímania na bližšie vzdialenosti. Hovorí sa aj o **pridaní tabletového ovládača**.

Ale čo je najzaujímavejšie, objavili sa aj náznaky prídavku protibazárového systému, ktorý zatiaľ nevieme ako bude fungovať ale je možné, že hry dostanú kódy, ktoré hráči nasnímajú cez kinect pre registráciu titulu online. Ten by nahradil stále sa na konzolách rozširujúce online passy. Nepredpokladá sa, že by chceli obmedziť aj offline hru, aj keď eventuálne pri zápise údajov na médium by to nebolo vylúčené.

Čo sa týka rýchlosti hovorí sa o 6x vyššom výkone ako Xbox360, ale Microsoft vraj dúfa skôr v 8x vyšší výkon. Keďže však ešte nikto nemá finálne devkity je to zatiaľ len

teoretický výkon.

Oproti tomu WiiU devkity už vývojári majú a hovoria len o dvakrát vyššom výkone oproti Xbox360 a vraj už musia svoje tituly orezávať oproti pôvodným plánom. WiiU má mať čip z Radeon 4000 série.

Xbox720 má mať v sebe novší grafický čip ktorý bude deriváciou HD 6670. Potvrdili to ďalšie zdroje, ktoré naznačili masovú výrobu koncom tohto roka.

6670 by teda podporoval DX11, 3D, viac obrazoviek, 1080 HD výstup. Čip bude spojený s procesorom a pridaná bude ED-RAM.

Pri odhadovanej šesťnásobnej rýchlosti oproti aktuálnemu Xboxu by sme čakali aktuálne hry v 1080p pri 60 fps, aj keď na získanie viac detailov sa už budú

musieť autori posnažiť. Je možné, že čisté full HD nebude v každom titule, ak to teda Microsoft neprikáže.

Nový Xbox by sa podľa informácií začal predávať na jeseň budúceho roka. Vývojári by finálne devkity dostali toto leto. Pre nás bude zaujímavé, či ho Microsoft ohlásí už na E3 tento rok.

Čo sa týka samotného pridaného tabletu článok z Xbox magazínu nám naznačuje, prítomnosť tabletu v Xbox720 konzole. Prakticky by mala mať konzola pri sebe tablet v štýle WiiU a teda s displejom a všetkými ovládacími prvkami, ale v tenšom designe viac pripomínajúcom bežné tablety ako iPad, respektíve PS Vita. Má mať HD obrazovku, motion detektory, touchscreen. Pri hre má fungovať štandardne ako extra obrazovka pre hry s tlačidlami a informáciami, alebo spustiť hry ak chcete hrať mimo TV, a samozrejme môžete na ňom aj internetovať. Zatiaľ nie je jasné či bude mať sám o sebe výkonný hardvér (napríklad quadcore procesor), alebo bude viazaný na výkon konzoly.

Samotná konzola má byť matno čierny media hub, ktorý bude mať za úlohu priniesť hry do vašej obývačky s augmented realitou, smerovateľným zvukom, kinectom ktorý dokáže zachytiť štyroch hráčov a aj pohyby ich prstov. A k tomu pribudne aj tablet.

Všetko sa zrejme odrazí aj na cene. Kinect, konzola, tablet, tam môžeme čakať štartovaciu cenu aj 500 eur. Vydanie konzoly však nečakáme skôr ako budúci rok.

Peter Dragula



užívateľská sekcia







EUROTRUCK SIMULATOR 2

Európou od severu k juhu a od východu na západ. Kdekoľvek bude potrebné po Európe dopraviť tovar, nebude to pre vás žiaden problém. Podľa svojej vôle si vyberiete z veľkej ponuky kamióňov, prívesov, tovaru a vyrazíte. K dispozícii budete mať cez 60 európskych miest na jazdenie. Noviniek bude pritom dostatok a netýkajú sa len rozlohy a grafického spracovania.

Čo nás čaká:

- vylepšený grafický engine
- lepšie grafické spracovanie (HDR, väčšie využitie shadowov, dynamické tieň, lepšie nasvetlenie scény)
- ďaleko lepšie spracované stromy a vegetácie celkovo
- vylepšená fyzika a jazdný model
- nová, oveľa väčšia, mapa Európy (pre predstavu o mierke - základy Nemecka, Rakúska a UK sú prevzaté z GTS a UKTS)
- detailnejšie spracované štáty
- veľké množstvo unikátnych stavieb (mosty, skulptúry, hrádze)
- väčšie mestá (sú cca 3x väčšie ako v predchádzajúcich hrách, celkový počet miest by sa mal pohybovať okolo 60)
- viac miestnych a rýchlostných ciest (tzn. už nie len samé diaľnice)
- výrazné vylepšenie umelej inteligencie okolité dopravy

(hurá!)

- prepracovaný vizuálny tuning s bohatou zásobou doplnkov (svetla, klaksóny, majáky, ...)
- nové, v hrách od SCS dosiaľ nevidené ťahače (napr. Renault Premium)
- nové, detailnejšie, modely ťahačov (ako exteriéry tak interiéry)
- netradičný (na európske pomery) ťahač (6x4, 6x2)
- nové modely návesov vytvárané podľa reálnych predlôh
- licencia na značky ťahačov aj návesov, pneumatík, doplnkov
- novo spracované odpočívadlá
- výrazne vylepšenej dopravné značenie (značky sa budú líšiť podľa štátov)
- kríženia s inými druhmi dopravy (železnice, lodná doprava, lietadlá)
- GPS navigácia - zatiaľ nie je jasné, či pôjde len o súčasť HUD, alebo bude aj ako doplnok interiéru
- prinajmenšom základné možnosti výkonového tuningu (výmena motora, prevodovky)
- možnosť prefarbenie ťahača podľa komplexných šablón, tj nielen jedna farba na celý ťahač ako tomu bolo doteraz
- vylepšený editor mapy

-Technology-





UNSTOPPABLE GORG

Plusy:

- + nápad dostať tower defense na orbit
- + pohyblivé obežné dráhy a taktizovanie
- + herná náplň aj po dohratí príbehu

Mínusy:

- monotónna hudba
- slabšie textúry na pozadí

8.0

Stower defense hrami sa roztrhlo vrece. Je ťažké vymyslieť niečo originálne, možno ťažšie ako priniesť inováciu do žánru FPS. Štúdiu Futuremark sa to však podarilo. Tower defense pritom nie je nijak mladý žáner, vznikol už v roku 1994 hrou Stop That Roach! pre Game-Boy. Dnes však vychádza jedna tower defense hra za druhou a zameralo sa na ne každé druhé nezávislé vývojárske štúdio.

Jedným z nich je aj Futuremark. Áno, Futuremark je nezávislé štúdio, ktoré popri vytváraní benchmarkov na grafické karty vytvorí aj nejakú tú hru. Posledný veľký projekt bol Shattered Horizon, FPS strieľačka v stave bezťažke, celkom originálne. Aj vtedy sme sa zúčastnili uzavretého beta-testu a potešil som sa aj teraz, keď som si v schránke našiel review kód na ich najnovšiu hru – Unstoppable Gorg.

Na recenzovanie som mal týždeň, no zmákol som ju za pár hodín. Treba povedať, že konkurencia je silná, existujú tu priekopníci ako Plants vs Zombies alebo novší Orcs Must Die, no priniesť niečo originálne, si trúfa aj Un-

stoppable Gorg. Hneď vám udrie do očí štýl, akým sa hra nesie, vlastne si autori zvolili nostalgický štýl sci-fi hororových filmov z 50-tych rokov. Príbeh je veľmi jednoduchý, vlny mimozemských rás vo vedení s Gorgami sa hrnú na Zem a stanice vo vesmíre obývané ľuďmi. Zachrániť ľudstvo môže len nádejný kapitán Adam a nebude chýbať ani romantická zápleтка. Kostýmy sú z papiera, modely vesmírnych rakiet sú zavesené na šnúrke a výbuchy pripomínajú škrtnutie zápalky. Čo viac si priať.

Unstoppable Gorg na vašu planétku či vesmírnu stanicu bude valiť vlny troch druhov nepriateľov, odrážať ich budete so svojimi satelitmi, ktoré budete umiestňovať na obežné dráhy planéty. Na rozdiel od iných tower defence ponúkne obrana len obmedzený počet miest, kam svoje satelity umiestnite. Na výber je však slušný počet a delia sa do niekoľkých skupín, odomykať sa vám budú postupom kampane. Základ tvoria satelity, ktoré vám budú dodávať energiu na výrobu ďalších satelitov, či ich však umiestnite ako prvé, alebo hneď nasadíte guľometnú vežu na odrazenie prvej vlny, je len na vás.

K dispozícii máte tiež raketové veže s ďalekým dosahom, výkonný laser, plynovú bombu, magnet, čiernu dieru alebo atómovú bombu. Nechýbajú ani údržbárske satelity, ktoré vám na diaľku opravujú poškodené zariadenia, či zvýšia dosah streľiva. Ide o to skombinovať tieto vlastnosti tak, aby ste odrazili aj tri druhy nepriateľských mimozemšťanov naraz. Na každý druh pritom platí iný typ zbraní, iné sú zase univerzálne. Aby ste to s taktizovaním neprehnali, má Unstoppable Gorg ešte jednu novinku, dokonca úplnú inováciu. Orbitálnymi dráhami okolo planétky je možné otáčať a rýchlo tak presúvať satelity na stranu, na ktorej vystrieľajú čo najviac Gorgov. Niektoré úrovne vám však zablokujú pohyb niekoľkých obežných dráh, takže občas budete musieť nejakú tú družicu prostne vymeniť.

Hra okrem príbehu ponúka aj challenge mód, v ktorom vám štyridsať levelov ponúkne na obranu len určené satelity, druhý – arkádový mód vám zase bude dodávať energiu, postupne aj nové satelity a vydržať musíte v nekonečných vlnách. Moja planétka vydržala 48 vln rôznych nepriateľov. V menu nájdete aj bohatú encyklopédiu pre tých, ktorých by príbeh alebo rôzne prvky z hry zaujímali viac. Pokým vám prejedenie príbehu zaberie tri-štyri hodiny, ďalšie hodiny strávite práve v bonusových módoch a plnením dvanástich achievementov. Umiestniť sa môžete aj na popredných priečkach svetového rebríčka.

Hra svojim vizuálom neoslňala, ani nesklamala, všetko je veľmi jednoducho a prakticky stvárnené, no s hudbou to je horšie. Celú hru vám bude hrať jedna frustrujúca melodická slučka, spočiatku vám však k celkovému oldies konceptu hry sadnú ako včela na med. K hereckým výkonom niet čo dodať, napríklad v úlohe Kráľa Gorgov sa predstavil vedúci vývojárov benchmarkov z Futuremarku. Vlastne tam niet čo hodnotiť.

Unstoppable Gorg je však zábavný a hlavne inovatívny, tower defense dokázali ľudia z Futuremark preniesť na obežnú dráhu a tam vytvoriť niekoľko novinek,



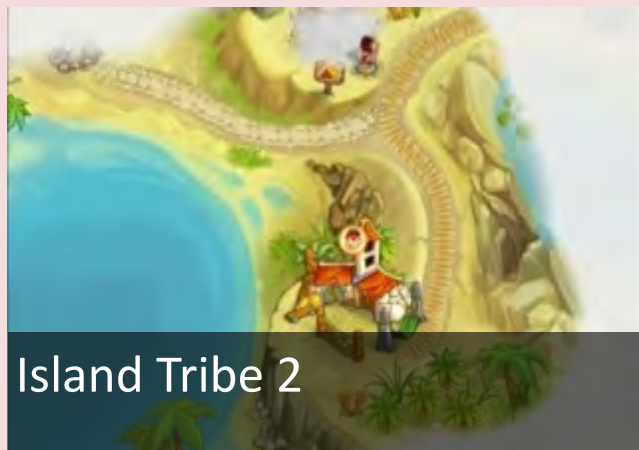
ktoré nikde nenájdeme. Na nezávislú hru je to dosť veľký počin a cena je zhruba adekvátne hodinám zábavy, pričom nie je vôbec jednoduchá.

Life28

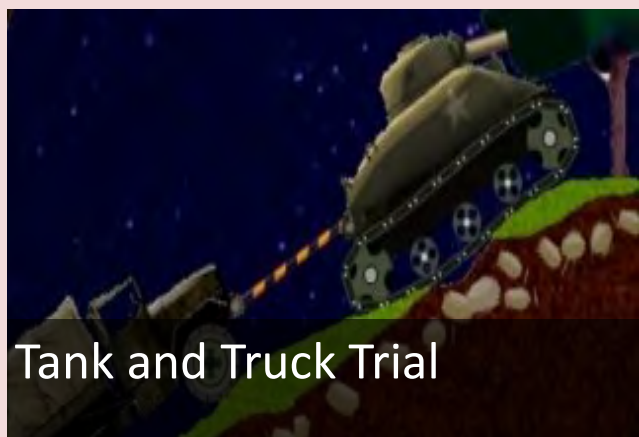


To najlepšie z januára

ONLINE HRY



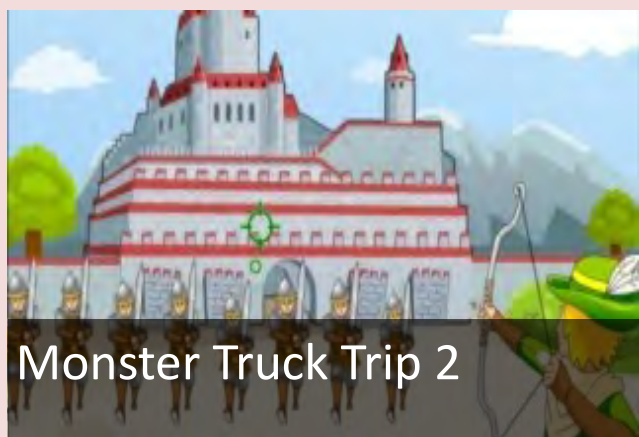
Island Tribe 2



Tank and Truck Trial



Mountain Rescue Driver 3



Monster Truck Trip 2

PLNÉ HRY



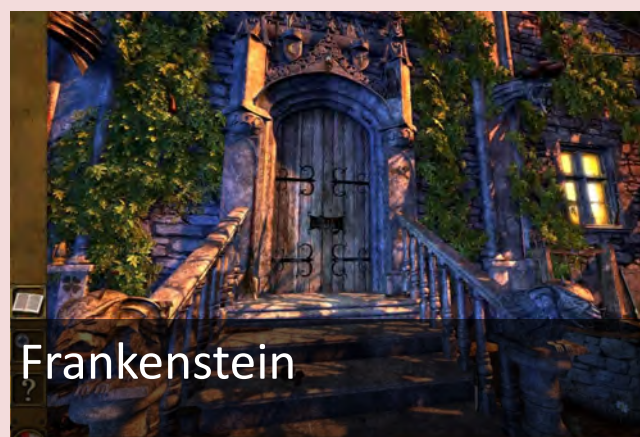
Ricky Carmichael Motocross



Renegade X - Black Down

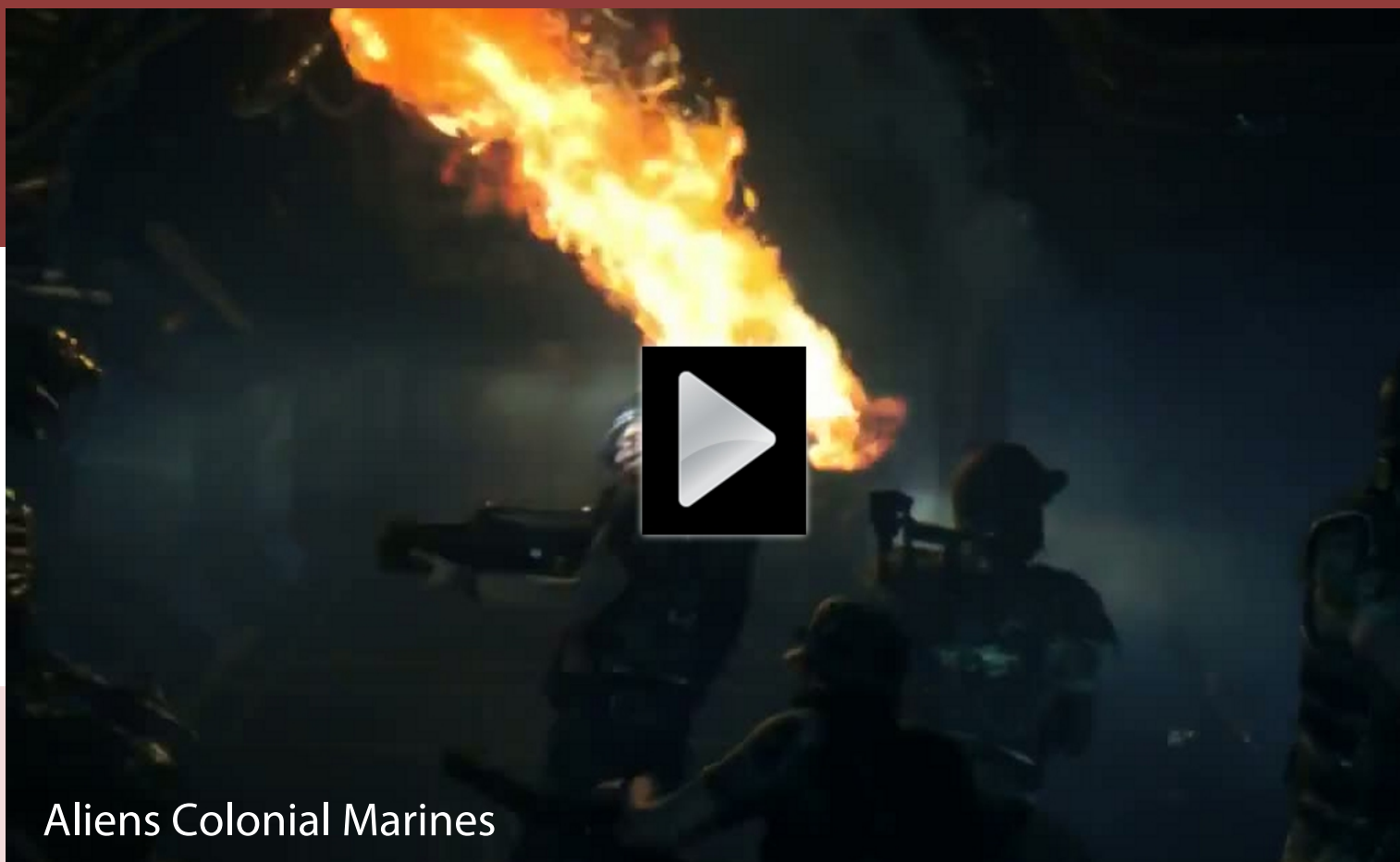


Renegade X - Black Down



Frankenstein

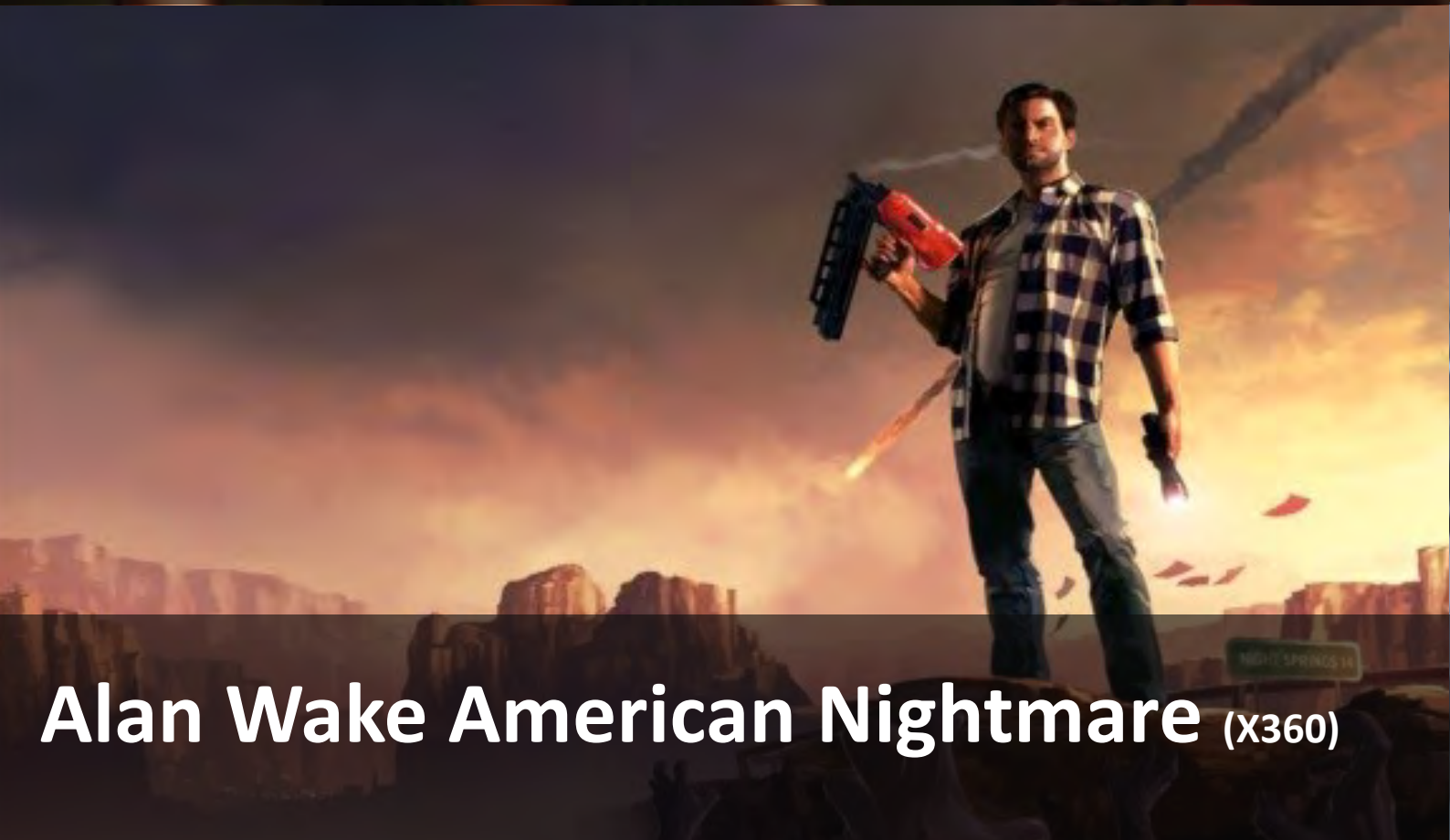
Videá mesiaca



Februárové tituly



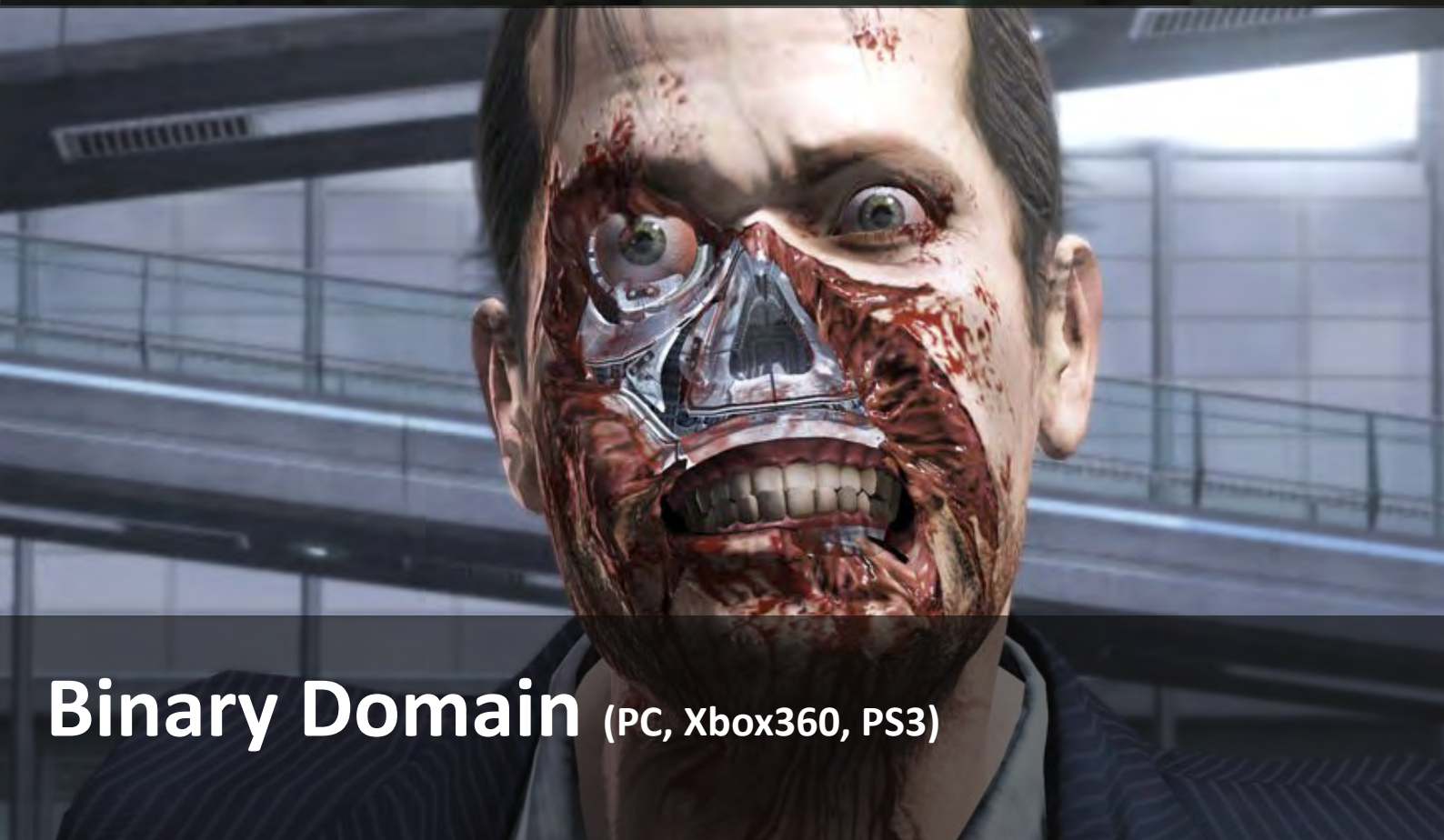
Darkness II (PC, Xbox360, PS3)



Alan Wake American Nightmare (X360)



Syndicate (PC, PS3, Xbox360)



Binary Domain (PC, Xbox360, PS3)

