

# SECTOR



HERNÝ MAGAZÍN

08/2012

**SLEEPING DOGS**

**DARKSIDERS 2**  
**SECRET WORLD**

**GTA V**

# ÚVODNÍK

**V** DOBÁCH PS2 PLATILA V PULTOVOM PREDAJI JEDNOTNÁ CENA PRE HRY. PRIŠLI STE DO OBCHODU A ZAPLATILI 2499 SKK, BEZ OHĽADU NA KVALITU ČI ŽÁNER. O PÁR ROKOV NESKÔR ITUNES ZAVIEDOL ŠTANDARDNÚ CENU PRE HUDOBNÝ ALBUM, JEDNU SKLADBU A EP PLATŇU. A NIE JE TO TAK DÁVNO, KEDY NÁKLADY DENNÍKOV PREDÁVAL PRIBALENÝ DVD NOSIČ A NIE PALCOVÉ TITULKY O ŠKANDÁLOCH NA FARME.

Filmy sa dostali (cez netradičný distribučný kanál) k ľuďom a oni ich namiesto napalovania začali kupovať. V kartóne, na kilá. Tradičný predaj kapituloval, cenovka 1,49 EUR za titul zavrela požičovne a predajne a jasne určila hodnotu filmu na DVD. Opäť bez ohľadu na jeho kvalitu. Čokoľvek drahšie malo smolu.

Horúčkovité rozširovanie vlastnej knižnice opadlo (vystrieľali sa kvalitné filmy a dnes už sporadicky (ak vôbec) niečo kúpite v kartóne), ale táto cenotvorba je badateľná aj v hernom svete. Začalo to drobnými kratochvíľami pre mobilné telefóny, ktoré opäť spôsobili, že ľudia ich začali konzumovať vo veľkom a ochotne za ne platili.

Spoločným je v každom z príkladov cena, resp. bariéra, ktorá vás delí od diela vo fyzickej alebo elektronickej podobe. Stavím sa s hocikým, že bude menej peňaženku bolieť kúpa kolekcie Bondoviek naraz ako po častiach. Podobne je na tom aj predplatné časopisov. Dnes celoročné často dopĺňa aj polročné alebo trojmesačné.

V podstate nám je jedno, že nakoniec celú sériu filmov, komiksov alebo magazínov preplatíme, ak ich budeme kupovať po jednom. V daný moment je z rozpočtu ukrojená iba malá čiastka, čo ma vedie k otázke: Koľko stojí hra?

Ubisoft a EA majú v tomto jasno. Ani cent. Budúcnosť je v digitálnej distribúcii a hrách s modelom free-to-play. To množstvo, ktoré nás v poslednej dobe zasypalo, je neuveriteľné až do takej miery, že mám obavy z toho, že raz sa aj to "zadarmo" preje.

Otázka "Koľko stojí hra?" nie je volaním po štandardizácii cien, reflektuje problém, akému čelia vydavatelia aj nezávislí tvorcovia. Pri mobiloch je už dávno rozhodnuté, že aj pri 79 centoch čaká väčšina na akciu, u free-to-play hier však nemajú tvorcovia s cenou kam ísť. O nich bude rozhodovať výsledná kvalita a vyváženie systému, ktorý vás nebude chcieť každú hodinu podojiť.

NERÁD BY SOM SA DOSTAL DO DOBY, KEDY NOVÝ UPGRADE V DARKSIDERS II ALEBO ČASŤ MESTA SLEEPING DOGS BUDÚ STRÁŽENÉ POPLATKOM. ZATIAĽ EŠTE NEPATRÍM DO SKUPINY, KTORÁ SI POVIE: "VEĎ MA TO STOJÍ IBA TOLKO, OŽELIEM KÁVU POOBEDE."

Pavol Buday





**VYDÁVA**

SECTOR s.r.o.

**LAYOUT**

Peter Dragula

**ŠÉFREDAKTOR**

Pavol Buday

**REDAKCIA**

Peter Dragula  
 Branislav Kohút  
 Matúš Štrba  
 Vladimír Pribila  
 Jaroslav Otčenáš  
 Michal Korec  
 Juraj Malíček

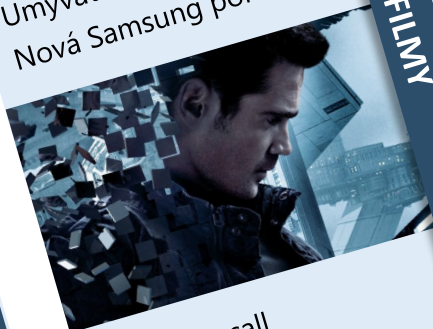
Články nájdete na  
[www.sector.sk](http://www.sector.sk)

**OBSAH 08****UŽÍVATELIA**

Remember Me  
 Botanicula

**TECH**

Kde robí Nintendo chybu  
 s Wii U  
 Test Nintendo 3DS  
 Umývateľná klávesnica  
 Nová Samsung ponuka

**FILMY**

Totall Recall  
 Iron Sky  
 Bourneov Odkaz

**RECENZIE**

Sleeping Dogs  
 Darksiders 2  
 Secret World  
 Wreckateer  
 Inversion  
 Deadlight  
 Ghost Recon Online  
 Dust and Elesian Tail  
 Anna  
 Crusader Kings II  
 Galaxy on Fire II  
 Alien Breed  
 Dark Knight Chronicles

**DOJMY**

Air Conflict: Pacific Carriers  
 GTA V galéria  
 Smite  
 GRID 2





ZAHRAT SI HNEĎ







# TANKS







DOJMY



Matuš Štrba

# AIR CONFLICT: PACIFIC CARRIERS

Z Košíc nad Pearl Harbor







MÁLO ZNÁME NÁRODNOSTNÉ STEREOTYPY SÚ ČASTO OBJEKTOM POSMEŠKOV. ŠKÓTI SÚ LAKOMÍ, ČESI VRAJ TIEŽ, PORTORIKÁNCI VRAJ DOKÁŽU DLHÉ HODINY VISIEŤ NA TRAVERZÁCH A NAPRÍKLAD PERUÁNCI ZACHRAŇUJÚ V POSLEDNÝCH CHVÍLACH ĽUDÍ V NEBEZPEČENSTVE. VIDEOHRY AKO BIZNIS SA UŽ VYVINULI TIEŽ DO ŠTÁDIA, KTORÉ UMOŽŇUJE ISTÚ MIERU STEREOTYPIZÁCIE. URČITE SA KAŽDÉMU Z VÁS VYBAVÍ NEJAKÁ KONKRÉTNÁ UKÁŽKA, KEĎ SA POVIE HRY Z JAPONSKA, RUSKA ČI DOKONCA AJ Z ČIECH. TÍ SÚ ŠPECIALISTAMI NA TO, ĎALŠÍ ZAS NA NIEČO INÉ, NÁJDEME VŠAK AJ NA SLOVENSKU NEJAKÝ ŽÁNER, V KTOROM BY NAŠI VÝVOJÁRI VYČNIEVALI?

Vývojárskych štúdií nám tu veľa nezostalo, no aj tak sa jednému podarilo presadiť vďaka žánru, ktorý k nim prirástol. Košickí Games Farm (v minulosti 3D People) herný svet zaregistroval vďaka akčnému RPG Kult. Od neho sa však posunuli k arkádovým leteckým akciám, v ktorých sa našli. Prvý raz svoj koncept jednoduchých lietadiel predstavili v roku 2006 v hre Air Conflicts, ktorá odštartovala sériu ťahajúcu sa až do dnešných dní. Odvtedy vydali ďalšie štyri obdobné tituly naprieč rôznymi platformami a túto jeseň pre nás chystajú šiestu leteckú akciu.

Po zmene názvu na Games Farm na nás minulý rok zaútočili v Air Conflicts: Secret Wars, kde priniesli aj boje v Banskej Bystrici. Uplynul rok a Košičania chystajú druhý nálet. Obdobie druhej svetovej zostáva, no vracajú sa do prostredia Pacifiku, s ktorým už predtým pracovali. Posledných niekoľko dní sme mali tú česť vyskúšať preview verziu **Air Conflicts: Pacific Carriers** a vôbec na nás nezanechala zlý dojem.

Nebola by to vojna v Pacifiku, keby sa nezačínala 7. decembra 1941, v jednom z najčernejších dní americkej histórie. Útok na Pearl Harbor sa tak stáva ústrednou témou a aj vašou vstupnou bránou do hry. Nie je však jediným miestom, kde si zalietate. Čakajú na vás aj iné známe bitky tohto konfliktu, nechýba ani bitka o Midway či Wake Island. Navyše na konflikt nenazeráte len z jedného uhla. Okrem

amerických letcov sa vžijete aj do úloh Japoncov, ktorí za cisára boli ochotní aj položiť vlastný život.

Oproti predchádzajúcim leteckým arkádam však tentoraz autori pripravili aj dostatok zmien. Už sa nevsádza tak na príbeh, aj keď aj ten je tu prítomný. Hlavne však obsahuje lietadlové lode ako významný herný element. Štartujete z nich, ochraňujete ich, ničíte lode súperov a v príbehu figurujú najmä dvaja admiráli: Lucas Stark ako veliteľ Enterprise (nie tej vesmírnej) a Hideaki Hashimoto na lodi Akagi. Pod velením oboch sa pustíte do napínavých, náročných a hlavne nelútostných bojov, ktoré sa oproti predchádzajúcim častiam taktiež dočkali zmien.

Množstvo kratších misií s jednoduchším konceptom nahradilo síce menšie množstvo, no o to viac členitých, náročnejších a dlhších. Zabudnite na jednoduché eskorty či bombardovanie. V rámci jednej misie sa teraz dočkáte hneď niekoľkých úloh, ktoré na seba nadväzujú. Najprv potopíte nepriateľské lode, potom sa pustíte do ich letky, ktorá prichádza na miesto, neskôr ešte zničíte konvoj prevážajúci pilotov. Jednoduché bombardovanie je nahradené zložitejším prepínaním do samostatného režimu, čím sa aj z tejto činnosti stáva zaujímavejšia výzva. K realizmu to má ešte ďaleko, no rozhodne tento menší nádych potešil už teraz, aj keď občas prepínanie ešte haprovalo. Spestrením sú aj pasáže, v ktorých





sa ocitnete v delostreleckých vežiach, z ktorých bránite svoju loď.

Tentoraz už nie ste osamoteným pilotom a ostatné lietadlá v oblakoch len nepodstatnou kulisou. Pred každou misiou spravujete nie len svoje lietadlo, ale celú letku. Vyberáte výzbroj, stroje a priamo v boje sa medzi lietadlami môžete aj prepínať. Čo je užitočné hlavne preto, lebo munícia nie je nekonečná a hlavne bomby vám dochádzajú rýchlejšie ako by ste si želali. Lietadlá môžu dopĺňať strelivo na svojich lodiach a taktiež tu prebiehajú aj opravy. Stroje aj výzbroj vychádzajú zo skutočných predlôh a hra ich ponúka celkom slušnú plejádu.

Kampaň za obe strany však nie je jediným herným režimom, na ktorý v hre narazíte. Už teraz sme si mohli vyskúšať aj Survive režim, ktorý spočíva v populárnom bránení pred prichádzajúcimi vlnami nepriateľov. Nie však ako pilot lietadla, ale ako strelec na lodi. V Instant Battle sa môžete vrhnúť na okamžité a hlavne chytľavé dogfights. Tréning pomôže aj nováčikom dostať sa do hry a nakoniec plná verzia ponúkne aj multiplayer cez LAN aj online v 4 herných režimoch.

Podobne ako predchádzajúca časť, tak aj Pacific Carriers núka na výber medzi dvoma režimami ovládania lietadiel. Arkádový je založený na okamžitej prístupnosti, jednoduchej ovládateľnosti

lietadla a aj práci s rýchlosťou. Oproti tomu sa stavia simulačný model, ktorý tieto veci dotahuje viac do detailov, ponúka ešte o niečo náročnejší zážitok a viac prepracovanú prácu s lietadlom. Aj v tomto prípade však treba mať na pamäti, že hra sa snaží byť v prvom rade leteckou akciou a nie simuláciou, čiže aj simulačný režim sa sústreďí na rýchlu hrateľnosť, na ktorú nepotrebujete poznať naspamäť manuálové eposy. Navyše sľubuje ovládanie všetkými možnými perifériami od klávesnice, cez gamepad, až po joysticky.

Graficky sa toho od minulého roku veľa neudialo, pekne spracované modely lietadiel, o niečo slabšie spracované lode a kokpity lietadiel a ešte slabšie, aj keď pomerne pestré prostredie ako na vode, tak aj nad súšou. Podobne je na tom aj zvuková stránka so zaujímavým dabingom, jednoduchšími zvukovými efektami a to ešte do hry má pribudnúť aj japonská stopa!

DO OBLAKOV NAD BOJISKÁ PACIFIKU BY SME SA MALI DOSTAŤ NIEKEDY NA KONCI SEPTEMBRA, NO UŽ TERAZ MÔŽEME SMELO PREHLÁSIŤ, ŽE SA MÁME NA ČO TEŠIŤ. Z KOŠÍC NA NÁS LETÍ DOTERAZ ASI NAJLEPŠIA LIETADLOVÁ ARKÁDA, AKÚ TAM DOTERAZ PRIPRAVILI. UŽ TERAZ SA NOVÝ AIR CONFLICTS HRÁ VEĽMI DOBRE, VYZERÁ CELKOM OBSTOJNE, SĽUBUJE BOHATÚ KAMPAŇ A NAVYŠE PRINÁŠA KOPU ZMIEN, KTORÉ UŽ TÁTO SÉRIA MOŽNO AJ POTREBOVALA.

Firma: Games Farm

Žáner: Arkádový sim.



TRAILER







# GT





# AV

## PREDSTAVUJE MESTO



Firma: Rockstar Games Štýl: Akčná Adventúra



TRAILER





# SMITE

ZAÚJÍMALO VÁS NIEKEDY, ČO BY SA STALO, KEBY SA DO SEBA PUSTILI MOCNÉ BOŽSTVÁ TAKMER VŠETKÝCH SVETOVÝCH NÁBOŽENSTIEV? FILOZOFICKÉ DEBATY TENRAZ BOKOM. ODPOVEĎ, KTORÚ NÁM PONÚKAJÚ AUTORI ZO ŠTÚDIA HI-REZ STUDIOS, SA NESIE SKÔR V TROCHU AKČNOM, TROCHU STRATEGICKOM AJ PORIADNE KRVAVOM DUCHU. POMALY A NENÁPADNE SA NA NÁS RÚTI A MY SME MALI MOŽNOSŤ VYSKÚŠAŤ SI JU EŠTE PRED OSTRÝM ŠTARTOM. A MÁ AJ KONKRÉTNE MENO. VOLÁ SA SMITE A ZASIAHNE VÁS TAK, AKO EŠTE TAKMER ŽIADNA HRA.

Smite je hrou, ktorá sa nesie v znamení dvoch aktuálne čoraz populárnejších fenoménov. Prvým je fakt, že hra vyjde vo forme free 2 play. To samotné je síce potešujúce, že za vyskúšanie a koniec koncov ani hranie nič nedáte (doslova), no v ľuďoch vyvoláva často právoplatné obavy aj nedôveru voči vyváženiu herných mechanizmov, či ich nakoniec sama neprinúti zaplatiť, aby vôbec boli schopnými súpermi. Miktotranzakcie prinášajúce so sebou makroplatby za vybavenie a sú v tejto oblasti veľkým strašiakom, no už teraz hra ponúka niekoľko záruk. Prvou je samotné meno, ktoré za ňou stojí. Autori z Hi-Rez majú za sebou kvalitné oživenie značky Tribes s podtitulom Ascend a v ňom skvele našli ideálny pomer medzi hraním zadarmo a platením.

Podobne to vyzerá aj v prípade prichádzajúceho Smite, kde hlavným artiklom uchádzajúcim sa o vaše peniaze sú už spomínaní bohovia - vaše hlavné postavy. Tých bude vo svojej finálnej verzii presne 30. Aktuálne ich je k dispozícii 20 a traja ďalší sú už ohlásení. Sú rozdelení do piatich kategórií: grécka mytológia (Artemis, Arachne, Zeus, Hades), egyptská mytológia (Anubis, mačacia bohyňa Bastet, Ra, Sobek, Anhur), nórska mytológia (Hel, všeotec Odin, ľadový Ymir), čínska mytológia (drak Ao Kuang, Guan Yu, He Bo, opičí kráľ Sun Wukong) a z hinduizmu (Agni, Bakasura, krvavá Kali a Vamana).

Také kvantá postáv dávajú každému šancu, aby si vybral takú, ktorá mu vyhovuje najviac. Samozrejme, zo začiatku nemáte sprístupnených všetkých hrdinov a musíte vybrať z piatich. Úvodná päťica celkom dobre vystihuje rozdelenie na triedy. Nájdete tu tankové postavy, podporné, postavy na útok na diaľku a taktiež aj stavané na „hit & run“ štýl hry. Každý z

bohov má svoje unikátne schopnosti a postupne si otvárate ďalšie a taktiež aj nové itemy. Navyše majú aj zopár svojich unikátnych posmeškov, ktorými môžete častovať ostatných hráčov. Vybalansované sú slušne, no stále medzi nimi objavíte muchy. Napríklad Ra je poriadne silnou postavou, o ktorú sa pri výbere často vedú preteky.

Druhým z fenoménov spomínaných v úvode je žánrové zaradenie hry. Smite je vlastne akčnou stratégiou, no taktiež sa na tieto hry používa označenie MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Tým sa síce zaraďuje k hrám ako DotA, Demigod, League of Legends, či napríklad Rise of Immortals, no prináša do subžánru aj poriadnu dávku inovácie, ktorá začína pri jednom síce malom, no o to výraznejšom kroku.

Smite oproti všetkým spomenutým hrám ponúka iný náhľad na bojisko. To sa na prvý pohľad nemusí zdať ako až taká výrazná zmena, no v konečnom dôsledku to z hry robí úplne nový zážitok. Preč je pohľad zhora, v Smite sa na svet pozeráte spoza chrbta svojej postavy. Riadite jej pohyb na klávesnici, základnej akcii slúži myška a na ďalšie si odskočíte na klávesnicu. Už samotná zmena perspektívy pridáva výrazne na akcii, no zase uberať zo stratégie.

To so sebou prináša ďalšie zmeny. Napríklad nemáte taký prehľad o súperoch ani vlastných spoluhráčoch. Môžete ich síce sledovať pomocou minimapky či ikoniek na obrazovke, no nemôžete si „odskočiť“ na inú časť mapy a skontrolovať dianie. O to väčší význam naberá tímová komunikácia a taktika, aby sa vaši bohovia v akcii čo najlepšie dopĺňali. Hra je rýchlejšia, takmer vyvoláva dojem akčných adventúr či strieľačiek. Je to zároveň aj spôsob, ako môžete napríklad „schovať“ svoj útok, keďže pri použití niektorých z nich za vás súper dobre nevidí. Boj je však viac priamy, na obchádzanie protivníkov nemáte dostatočný prehľad.

Inak je Smite pomerne tradičným zástupcom MOBA žánru. So svojimi štyrmi spoluhráčmi začínate na svojej základni, ktorá slúži aj ako obchod na kupovanie itemov, elixírov a podobných vecí za zlato, ktoré získavate aj automaticky, aj v boji. Po úvodnej minútke sa vám spawnujú AI jednotky v niekoľkých typoch, ktoré postupujú automaticky po waypointsoch a pomáhajú vám. Ich správanie je veľmi jednoduché, no to je aj



ich účel. Vaša časť mapy sa skladá z kontrolných veží, troch fénixov a Minotaura, ktorý stráži vašu základňu. A samozrejme, vašou úlohou je všetko toto obrániť a súperom to zničiť.

Okrem toho sa na mapke vyskytujú kľukaté cestičky, lesy, mytológiou inšpirované prvky aj jaskyne, svätyne a obdobné miesta, kde sa nachádzajú skupinky AI súperov, ktoré tam čakajú len na to, aby ste ich porazili. Ale také jednoduché to zase nie je. Odmenou vám však budú rôzne bonusy pre vás aj pre celý váš tím. A oplatí sa do tohto rizika ísť, nakoľko sa často môže jednať o drobnosti, ktoré priebeh boja naklonia vo váš prospech.

Obrovským pozitívom je prístupnosť hry. Je na nej jasne vidieť, že sa snaží zapôsobiť aj na úplne nových hráčov. Aj preto to akčnejšie prevedenie. Smite ponúka tréningový režim, kde sa zoznámite nielen s jej základmi, ale aj základmi MOBA hier. Ďalším krokom sú nováčikovské zápasy pre hráčov do 6. levelu. A k tomu tu nájdete aj barličky ako automatické levelovanie postavy aj itemov, automatické nákupy základných vecí. Všetko samozrejme dobrovoľné a tak tiež do 6. levelu. Poteší jednoduché sociálne rozhranie na spravovanie priateľov a vytváranie hry s nimi. Vychádza zo základov, ktoré autori položili v Tribes: Ascend.

Graficky je hra veľmi jednoduchá. Naozaj veľmi, o čom vás môžu presvedčiť aj okolité obrázky. Šetrilo sa na všetkých možných efektoch, ktorými neprekypuje, modely všetkého v nej sú jednoduché, textúry tiež nie práve najostrejšie, no grafika v Smite má aj svoju artovú stránku a snaží sa budovať animovaný dojem, napríklad tmavšími kontúrami. Navyše sa hýbe skvele už teraz v bete, aj keď občas ešte zvykne dropnúť.

ZAČALO TO DÁVNEJŠIE JEDNÝM MÓDOM A ROZKVITLO TO DO SAMOSTATNÉHO ŽÁNRU, KTORÝ DNES OBLUBUJE MNOŽSTVO HRÁČOV. SMITE SA SNAŽÍ MOBA HRY POSUNÚŤ NIEKAM ĎALEJ, NO NIE PRÍLIŠ ĎALEKO. HRA PRIŠLA S JEDNOU NOVINKOU, OD KTOREJ SA ODVÍJAL CELÝ ZÁSTUP ZMIEN. ZARYTÝM STRATÉGOM MOŽNO NEBUDE AŽ TAK PO CHUTI, NO MÔŽE OSLOVIŤ AKČNE ZAMERANÝCH HRÁČOV, KTORÍ DOTERAZ K TOMUTO TYPU HIER NEINKLINOVALI. DO VYDANIA EŠTE ZOSTÁVA TROCHU ČASU, TAKŽE MAJÚ AUTORI PRIESTOR NA VYLADENIE CHÝB. HLAVNE ČO SA TÝKA BALANSOVANIA POSTÁV A STABILITY LOBBY, KTORÁ DOTERAZ NEBOLA NAJLEPŠIA. A TREBA AJ DÚFAŤ, ŽE PLATBY V HRE NENARUŠIA ROVNOVÁHU MEDZI HRÁČMI A ZOSTANÚ LEN PRI RÝCHLEJŠOM POSTUPE.







Peter Dragula

# GRID 2

**C**ODEMASTERS OFICIÁLNE OHLÁSILO NOVÉ POKRAČOVANIE GRID SÉRIE. KONEČNE SA TEDA VRÁTI Z BLATA V DIRT SÉRII SPÄŤ NA ASFALTOVÉ CESTY. CESTNÉ AUTÁ SI POČKAJÚ NA SVOJE ROZBITIE DO ROKU 2013, KEDY PREBERIEME ICH VOLANTY NA PC, XBOX360 A PS3.

Autori pracujú na GRID 2 už dva roky a plánujú v ňom znovu pozdvihnúť racingový žáner, tak ako to spravili pri jednotke. Vtedy priniesli kompletnú deštrukciu, kvalitnú umelú inteligenciu a aj flashback funkciu. Teraz chcú pomocou TrueFeel Handling System funkcie vylepšiť fyziku a ovládanie vozidiel a funkcia Total Race Day Immersion nám prinesie priam adrenalínový zážitok z hry.

V pokračovaní nás znovu budú čakať ulice, trate a cesty v Amerike, Európe a Ázii. Jazdiť budeme cez mestá ako Paříž, Abu Dhabi, Miami, voľnosť ponúknu rozmanité horské cesty a prísne stráženie ideálnej trasy budú vyžadovať licencované okruhy. Ponuka vozidiel bude siahať od 70-tych rokov po dnes.

Hra ponúkne singleplayer kampaň, split-screen a online multiplayer so zapracovaním RaceNet funkcie.

Jednu vec však hra nebude mať a to pohľad z kokpitu, z ktorého pohľad Codemasters hráva len 5% ľudí a to radšej presunú svoje kapacity na iné časti hry.



Firma: Codemasters

Štýl: Racing



TRAILER





# HALO 4

SLUŽBA

XBOX LIVE

BUDE NA SLOVEN



SKU DOSTUPNÁ NA JESEŇ 2012



XBOX 360



The background image is a dark, atmospheric scene with a strong industrial or post-apocalyptic feel. It features a large, rusted metal structure, possibly a piece of machinery or a bridge, with a prominent X-shaped support. A bright, warm light source, likely a fire or a powerful lamp, is visible in the lower right, casting a strong glow and creating a lens flare effect. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and oranges from the light source.

# RECENZIE





Peter Dragula

# SLEEPING DOGS

UNITED FRONT SVOJHO ČASU ROZBEHLI JEDNU Z PRVÝCH SKUTOČNÝCH KONKURENCIÍ GTA A TO SÉRIU TRUE CRIME. NA ROZDIEL OD GTA VŠAK VSADILI HRÁČA DO POSTAVY POLICAJTA A DALI MU K DISPOZÍCII CELÉ MESTO PLNÉ KRIMINÁLNIKOV. K TOMU PRIDALI AJ ZAUJÍMAVÝ DOPLNOK A TO BOJOVÉ UMENIA, KTORÉ HRATEĽNOSŤ EŠTE VIAC OŽIVILI. V PRVEJ ČASTI V ROKU 2003 PONÚKLI SLNEČNÉ LOS ANGELES, DRUHÁ V ROKU 2005 PRINIESLA TEMNEJŠÍ NEW YORK A TRETIA ČASŤ UŽ ŽIAĽ NEVYŠLA. ACTIVISION JU ZRUŠIL.



**V**ĎAKA SQUARE TU DNES MÁME **SLEEPING DOGS**, SPIRITUÁLNEHO NASLEDOVNÍKA TRUE CRIME SÉRIE, KTORÝ VÁS TENTORAZ VTIAHNE DO HONG KONGU. ZAVEDIE VÁS DO TAKMER DOKONALÉHO PREPRACOVANIA MESTA AKO HO POZNÁME Z AKČNÝCH FILMOV JOHNA WOO. AUTORI SA SKUTOČNE POHRA LI S DETAILAMI A TO AKO VO VIZUÁLNEJ OBLASTI V PÔSO BIVOM PREPRACOVANÍ HONG KONGU, TAK AJ V OBLASTI PODSVETIA, KDE PREBIEHA NIKDY NEKONČIACI BOJ POLÍCIE A TRIÁD. A PRESNE DOPROSTRED TOHTO BOJA VÁS ZAVEDÚ S POSTAVOU POLICAJTA WEI SHENA.

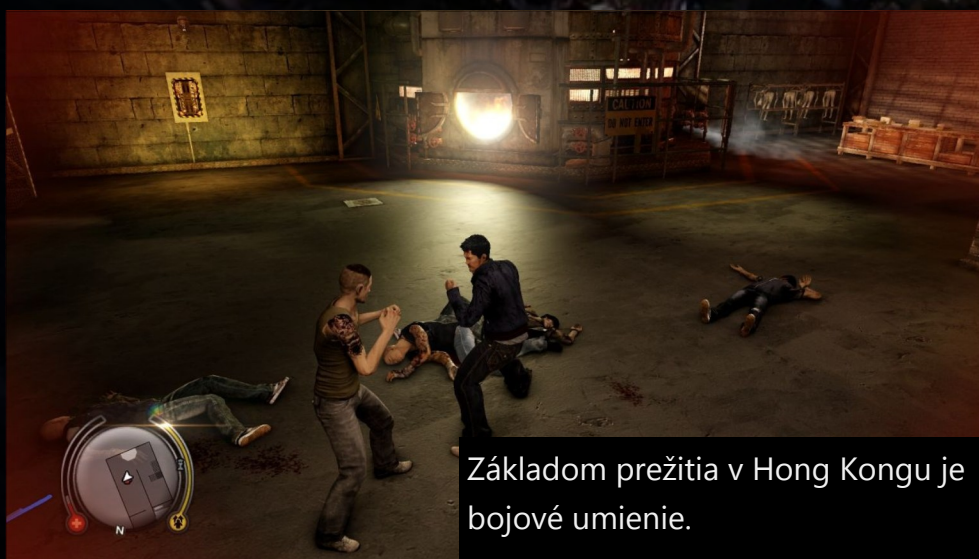
Príbeh začína v čase, keď sa Wei vracia z Ameriky domov do Hong Kongu, kde vyrastal. Teraz je policajt a vďaka jeho kon taktom z mladosti je predurčený prijať ťažkú úlohu s cieľom rozložiť triády zvnútra. Čaká ho cesta plná bolesti až k samot ným vodcom miestneho podsvetia. V prestrojení sa bude za vrátavať stále hlbšie, získavať si dôveru ľudí a pracovať pre obe strany súčasne. Jeho cestu do temnoty budete spoznávať v 12 hodinovej kampani a vo vedľajších možnostiach si môžete plne užít Hong Kong ďalších 10 - 15 hodín.

Samotná hrateľnosť je presne to, čo očakávate od sandboxovej akčnej adventúry, ponúka voľnosť pohybu po meste, kon taktovanie ľudí, získavanie misií a množstvo lokalít na odrea govanie. Všetko je skutočne rozmanité, nápadité a motivuje vás to vykonávať čo najviac vedľajších činností. Sleeping Dogs má totiž na rozdiel od väčšiny podobných hier hlboko zapra cované RPG prvky a to hneď v niekoľkých úrovniach. Upgra dujú sa policajné skúsenosti, cez levely triády, zlepšuje sa rep utácia v uliciach, bonusy dostáva aj zdravie a hlavne postup ne vylepšujete svoje bojové umenie.

Práve bojové umenia tvoria základ titulu a prakticky väčšina RPG upgradov aj v ďalších oblastiach sa týka tejto oblasti. Na koniec aj takmer všetky misie sú založené práve na bojoch na telo a len v pár misiách strieľate zo zbraní a čistíte si cestu krvavým spôsobom. Teda nie, že by boje boli menej krvavé. Desiatka nepriateľov útočiaca naraz, či už päsťami, nožmi, alebo sekáčikmi sa o krv postarajú. Väčšinou pôjde o vašu krv.

Boje sú najprepracovanejšou, ale aj najťažšou časťou hry. Ne priatelia útočia vždy po skupinách, zdravie sa počas bojov ne regeneruje a všetko závisí od komb, skúseností postavy a od vašich reflexov. Ak spravíte niekoľko chýb, zdravie rýchlo kles ne a nasleduje reštart od checkpointu, ktorý môže byť vzdia lený aj niekoľko desiatok nepriateľov. Môže sa tak stať, že jednu pasáž budete prechádzať aj hodinu, kým to dostanete do ruky, alebo kým nebudete mať dostatok šťastia. Na druhej strane, rozsiahle možnosti boja a hlavne využívanie prostredí dodávajú pestrosť bojom aj pri množstve opakovaní. Našťastie to je hlavne pri začiatku hry, neskôr keď vylevelujete svoj štýl boja, pôjde všetko rýchlejšie a efektívnejšie, aj keď stále bu dete za chyby tvrdo platiť.

Hong Kong ponúka Weiovi rozmanité misie od vyvražďovania nepriateľských gangov, sledovania cieľov, automobilové na háňacky krížom cez mesto, či už s triádou, alebo políciou, ne chýbajú ani takmer free runningové prenasledovania nepria telov krížom cez strechy, alebo stealth misie. Chýbajú síce he likoptéry a lietadlá, ale príjemným doplnkom sú výlety na člnoch, kde konečne na chvíľu vymeníte asfalt za vodu. Celé to zaklincuje séria pamätných misií, ktoré sa dajú postaviť na vrchol tohto žánru. Krvavé, brutálne a zároveň neuveriteľne atmosferické.



Základom prežitia v Hong Kongu je bojové umenie.



Jazdy Kong



Síce Sleeping Dogs sa má čo učiť v mnohých ďalších oblastiach, ale iné zvláda priam dokonale. Mimo bojových umení, veľmi dobre autori zapracovali aj na prestrelkách, kde aplikovali cover štýl, deštruktívne a explodujúce prostredia, pridali skoky ponad prekážky na nepriateľov s pridaním spomalenia času, alebo aj možnosť strelby z vozidiel.

Samotných áut a motoriek je v hre dostatok a len do garáže si ich môžete kúpiť takmer tridsať a následne s nimi brázdiť ulice alebo zúčastňovať sa ilegálnych pretekov. Ďalej môžete kradnúť a používať viac ako tridsať ďalších, napríklad spomínané člny, autobusy, obrnené vozidlá a k dispozícii sú aj taxíky, ktoré je vhodné využívať na rýchly presun mestom. Predtým ako sadnete za volant si ale musíte uvedomiť dve veci. Ste policajt a vhodné je si celú hru dávať pozor na kolízie, ničenie objektov a prechádzanie ľudí. Všetko totiž strháva body z vášho policajného postupu. Druhá je zásadnejšia, ktorá vás bude mýliť celú hru a tou je, že v Hong Kongu sa jazdí vľavo!

Virtuálne mesto umiestnené na ostrove nie je rozsiahle, rozloha 8 kilometrov štvorcových kombinuje špinavé časti, čisté a presvetlené obchodné časti doplnené s prístavmi a malými horami a parkami. Počas hry spoznáte prevažne tmavý a pochmúrny Hong Kong, čo je dané hlavne štýlom a typom misií, len miestami sa vyskytnú presvetlené misie naznačujúce chvíľkovú pohodu a šťastie, ktoré však vždy rýchlo končí.

Mimo misií si môže Wei prečistiť hlavu rôznymi aktivitami, či už na policajných prípadoch, môže si ísť zabojsť do bojových klubov, vsadiť na boje kohútov, doplniť sily

v stánkoch s občerstvením, kúpiť lieky v lekárni alebo obliečenie v obchodoch. Z čisto zábavných možností môžete hľadať najdlhšie skoky v meste alebo sa pokúšať o čo najdlhšiu čistú jazdu, prípadne čo najdlhšiu rýchlu jazdu. Pomáhať budete obchodníkom pod vašou ochranou alebo na druhej strane zatýkať členov gangu prichytených pri obchode s drogami. Pre zatknutie musíte vždy hacknúť príslušnú kameru a následne doma v pohodlí sledovať, kedy sa obchod zrealizuje. Podobnými hackovaniami je Sleeping Dogs priam preplnená, budete otvárať zámky, ladiť odpočívacie zariadenia, otvárať trezory, nabúravať sa do počítačov.

Nebude chýbať zbieranie vecí ako zamknuté skrinky, modlitebne na zvyšovanie zdravia, sošky kung fu majstra, ktorý vás za vrátenú sošku naučí nové bojové chmaty. Malým doplnkom je karaoke a bonusom návšteva masážnych salónov. Žiaľ masáže sú vystrihnuté, podobne ako aj bližšie stretnutia s vašimi priateľkami.

Sleeping Dogs neponúka multiplayer, ale zato má hlboko zapracované štatistické údaje zbierajúce všetko o vašom postupe. Hra monitoruje skóre v misiách, časy a rôzne ďalšie parametre a porovnáva ich s priateľmi alebo aj so všetkými ostatnými online. Napríklad môžete skúsiť prekonať najdlhší skok alebo najlepší čas v pretekoch. Ak sa vám vaše skóre nepáči môžete si priamo z menu pustiť daný pretek a skúsiť ho prekonať.

Vizuálne je Sleeping Dogs pôsobivý, miestami na ňom vidieť dlhoročný vývoj, ale minimálne v PC verzii s HD textúrami a efektmi autori väčšinu nedokonalostí vyhladili a spravili z temného Hong Kongu príjemné miesto na

Firma: Square Enix

Žáner: Akčná adventúra



na autách krížom cez Hong dopĺňajú pouličné preteky



Upršaný nočný Hong Kong bude pôsobivý.



TRAILER



strávenie desiatok hodín. Možno by lepší svetelný svetelný engine mesto zdokonalil, ale odlesky a kompozície miestami vykúzlila nezabudnuteľné scény ako napríklad prechádzku čínskym trhom, výhľad na prístav, alebo naháňačka nočným a upršaným Hong Kongom. S čím sa však autori mali ešte pohrať, je kamera, tá hlavne pri bojoch niekedy nedokáže určiť potrebný uhol alebo pri rýchlej akcii zostáva.

Zatiaľ čo grafiku na PC autori zvládli veľmi dobre, ovládanie je už iná kapitola. Pohrali sa s ovládaním vozidiel a postavy klávesami, ale úplne zabudli na upravenie ovládacej schémy, ktorá žiaľ presne kopíruje tlačidlá gamepadu a následne to prsty hráčov pri pavúčich prehmatoch pociťia. Určite doporučujeme predefinovať si klávesy do zmyslupnejšej podoby, žiaľ pre ľavákov hra neumožní predefinovať WSAD na šípky, na ktoré je namapované ovládanie mobilu. Nakoniec, ak by vám ovládanie klávesami nesadlo použite gamepad, na ktorý je ovládanie stavané.

Hudobným výberom v rádiách hra neohúri, ale ani neurazí. 10 staníc ponúka decentný mix skladieb od Duran Duran až po Čajkovského. Zato dabing dokonale spája čínštinu s angličtinou a ešte hlbšie vás vtiahne do atmosféry Hong Kongu. Square k tomu zaistilo niekoľko známych mien ako Emma Stone, Luciu Liu, Kelly Hu, alebo hlavnú postavu prebral Will Yun Lee známy z Die Another Day a najnovšie aj z aktuálneho Total Recall remaku.

SLEEPING DOGS JE PREKVAPENÍM TOHTO ROKA, KTORÉ V NIEKTORÝCH ČASTIACH PREDBEHA AJ SAMOTNÉHO KRÁĽA ŽÁNRU, GTA A V MNOHÝCH OBLASTIACH ZA SEBOU ZANECHÁVA SAINTS ROW. MÁ SÍCE SVOJE CHYBY A NEDOTIAHNUTÉ PRVKY, ALE CELKOVO HRA PONÚKA JEDINEČNÝ ATMOSFERICKÝ ZÁŽITOK, KTORÝ VÁM PRIBLÍŽI HONG KONGSKÉ PODSVETIE, TAK AKO DOTERAZ ŽIADNA INÁ HRA ALEBO FILM. K TOMU ROZMANITÁ HRATEĽNOSŤ A DOKONALÉ ROZDELENIE UPGRADOV MOTIVUJÚ HRAŤ STÁLE VIAC A VIAC.

# 9.0

- + jedinečný príbeh vás vtiahne medzi triády
- + veľa možností hrateľnosti
- + rozmanité misie
- + pamätné scény
- + množstvo upgradov postavy

- príliš riedke checkpointy pri bojoch
- kamera niekedy nestíha sledovať akciu





VIDEORECENZIA

GAMERSYDE





PS3



Vladimír Pribila

# DARKSIDERS 2

VIGIL GAMES S DARKSIDERS TRAFILI KLINEC PO HLAVIČKE. MIX ŽÁNROV A INŠPIRÁCIA VO VELIKÁNOCH POMOHLI ETABLOVAŤ SA AKCII S NETRADIČNOU HLAVNOU POSTAVOU. VOJNU, JEDNÉHO Z JAZDCOV APOKALYPSY, NEMOŽNO POVAŽOVAŤ ZA TRADIČNÝ ARCHETYP HRDINU. VOJNA MÁ VŠAK PRED SEBOU VYHNANSTVO V OČISTCI, KTORÉ BUDE TRVAŤ ROVNÝCH 100 ROKOV A NA JEHO MIESTO V POKRAČOVANÍ DARKSIDERS II NASTUPUJE JEHO BRAT SMRŤ. SMRŤ JE PRESVEDČENÝ O JEHO NEVINE A UROBÍ VŠETKO PRE TO, ABY HO OČISTIL. JE OCHOTNÝ ÍSŤ AJ CEZ MŔTVOLY. CEZ VEĽA, VEĽA MŔTVOL.









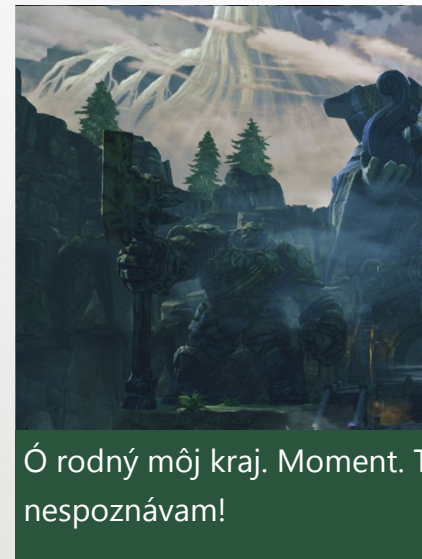
**D**ARKSIDERS KOMBINUJE NESKUTOČNÝ POČET RÔZNORODÝCH HIER, NAPRÍKLAD CASTLEVANIA, GOD OF WAR, PRINCE OF PERSIA, DEVIL MAY CRY, SHADOW OF THE COLOSSUS, ČI TOMB RAIDER A Z KAŽDÝCH SI BERIE LEN TO NAJLEPŠIE. VRAVÍTE SI, VEĎ TO SA ANI NEDÁ? DÁ A DARKSIDERS 2 SI TAK POHLTENÍM RÔZNYCH ŠTÝLOV VYTVÁRA SVOJ VLASTNÝ A ŠLIAPE SI TAK SVOJOU VLASTNOU CESTIČKOU.

Bojové sekvencie pretekajú adrenalínom a bojové kombá vystreľujú z vášho ovládača ako blesky. Nezaujatý pozorovateľ musí pri všetkej tej kakofónii zvukov a úderov zostať ako obarený. Kombá s primárnou zbraňou sa reťazia jedným

tlačidlom, pre sekundárnu zbraň je priradené druhé. Samozrejme, dajú sa medzi sebou v rôznych intervaloch kombinovať a pomocou bojových fines ďalej predlžovať. V najsilnejších fázach vyzerajú nejako takto. Začnete štandardným štvor-kombom primárneho útoku (neznamená to, že rýchlo za sebou namačkáte jedno tlačidlo, pretože útoky treba časovať), následne prejdete do kombá sekundárnej zbrane, ktoré zakončíte naučenou finesou – vykopnutie nepriateľa. Keď už si tak spokojne obaja letíte vzduchom, bol by hriech neuštedriť dodatočný damage ďalším kombom. Na záver padajúceho nepriateľa



Smrť, ako ju poznáme. Najničivejšie štádium však trvá iba pár sekúnd.



Ó rodný môj kraj. Moment. To nepoznám!



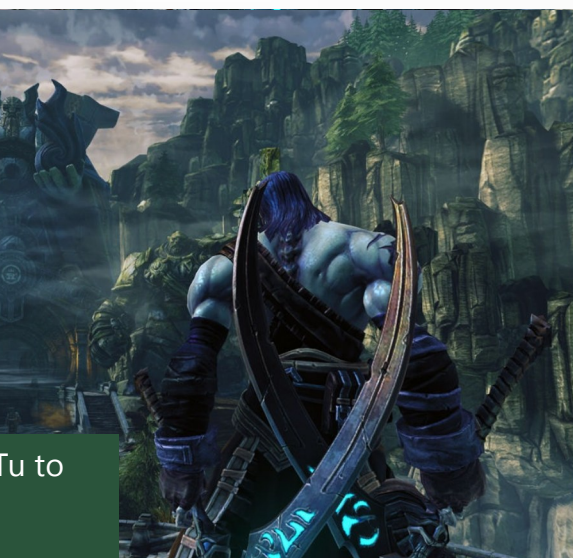
povzbudíte ešte mocným meteorovým buchnutím o zem a nadelíte nejaké to poškodenie okolo stojacim komparzistom. Variabilita útokov je obrovská, stačí už len zapamätať si všetky dostupné kombinácie.

Primárnou zbraňou Smrti je kosa. V našom prípade má v každej ruke jednu. Postupne nájdete lepšie a silnejšie kúsky a staré predáte alebo „roztopíte“ na vylepšenia špeciálnych druhov kôš. Ako sekundárne zbrane opáčite ťažké a pomalé kladivá, sekery alebo kyjaky, ktoré majú niekoľkonásobné poškodenie. Kombinovať môžete aj rýchle wolverinovky (trojica čepelí), boxery alebo ostria a vyskladať tak mega rýchle kombá. Všetky zbrane sú definované niekoľkými atribútmi ako rýchlosť, poškodenie (môže byť aj ohnivé alebo ľadové), regenerácia zdravia, zvýšenie základnej sily alebo iného základného atribútu. Každá je vhodná na iný štýl hrania, no mne sa najviac páčili kosa s vylepšením. V základe sú to len priemerné zbrane, no dajú sa upgradovať o vami vybrané atribúty vďaka pohlcovaniu predmetov z inventáru. Preto je lepšie ak nie všetky predmety predáte. Obdobne je Smrť ovešaná ešte talizmanom, plášťom, topánkami, rukavicami a brnením. Samozrejme, každé s variujúcimi atribútmi, čo je pri akčnej hre nevídané.

Priam neskutočné je obmieňanie gameplayu. Iné hry prídu s jedným či dvomi nápadmi a tie recyklujú stále

dokola až do konca. Nie tak Darksiders 2. Stisk Smrti dovolí pritiahnúť predmety v diaľke alebo sa jeho pomocou vyšvihnúť na nedostupné miesto. Duchovia padlých bojovníkov prejdú cez mreže a aktivujú nedostupnú plošinu alebo páku. Vďaka rozdzieleniu viete byť na dvoch miestach súčasne a pohnúť mechanizmom v správny čas. Pomocou portálov vystrelených z paže sa viete presúvať na inak nedostupné časti levelov a neskôr umožní aj cestovanie v čase. Tak vznikajú úžasné puzzle, nad ktorým riešením niekedy strávite aj niekoľko minút, aby vám to konečne docvaklo. Príklad. Potrebujete zničiť prekážku pomocou výbušniny. Tú síce nájdete, ale musíte ju dostať aj nejako naspäť, čo však nie je možné, pretože rukou, ktorou vystreľujete hák, držíte výbušný pichliač a pri odhodení exploduje. Rozdvojíte sa a pomocou portálov svojmu druhému ja výbušninu prehodíte. Aké jednoduché, ak viete ako na to. A podobných kombinácií nájdete v hre neúrekom.

Aby toho nebolo málo, tak Smrť disponuje smrteľným arzenálom špeciálnych schopností a ťahov, no tieto spotrebúvajú Hnev (alebo manu, ak chcete), ktorá pribúda z mŕtvych nepriateľov. Jedným šmahom tak odhodíte všetkých okoloidúcich, privoláte si pomocníkov - ghoullov alebo krdel' vrán, dočasne zvýšite silu, alebo posilníte obranu, alebo napumpujete body skúsenosti do pridružených vlastností. Body dostávajúte



Tu to



Jemná inšpirácia Shadow of the Colossus



TRAILER



ako v každej inej RPG pri zvýšení levelu, no zabudnite, že by ste vedeli ovládať všetky tieto finesy. Musíte voliť obozretne, lebo bodov je málo. Po dobití špeciálneho ukazovateľa je dokonca možné na pár sekund vyvolať podobu skutočného smrťáka a posielat' nebožtíkov do pekla rýchlejšie ako s normálnymi zbraňami.

Hra má priemerných osem hodín. To sa mi premietalo v hlave, keď som si myslel, že sa blížim ku koncu a vybafoľ na mňa „záverečný“ kolos, ktorého súboj na koni pripomínal Shadow of the Colossus viac ako je zdravé. Ako hlboko som sa mýlil, keď mi Vraní Otec povedal, že som len na začiatku cesty. Časomiera v hre sa finálne zastavila na DVADSIATICH hodinách. Teraz sa nebudeme o hutných RPG hrách s kilometrami rozhovorov, ale akčnej hre s RPG prvkami a dvadsať hodín mi dnes oproti „moderným“ hrám pripadá ako zjavenie. A to sa dá povedať, že som šiel len po hlavnej línii a kopec vedľajších questov zostalo nevyriešených alebo dokonca neobjavených. Darksiders 2 je proste obrovská hra a navyše nemá žiadne hluché miesta. Veľké vzdialenosti sa síce prekonávajú na koni, no hra nedisponuje až nezdravo megalomanským svetom ala Elder Scrolls. Je len proste rozľahlá.

Počas vašej púte navštívite niekoľko svetov, ktorých grafická podoba sa diametrálne medzi sebou odlišuje, no základný dizajn a výtvarný štýl spolu s použitými filtrami nemusí každému sedieť. Mne osobne sa World of Warcraft štýl prejedá už veľmi dlho spolu s nesymetrickými robustnými postavami a mega-ober mečmi v anime štýle. Ale to už je na uvážení každého hráča. Čo sa však nepáčilo oči, to sa viac páčilo sluchu. Dabing všetkých zúčastnených je parádny a takmer všetky postavy majú svoj charakteristický hlas. Druhou peckou je soundtrack, ktorý je proste božský. Opäť vykráda veľké množstvo motívov z iných hier či filmov, no vôbec to nevedí, pretože vo finále to stojí za samostatný posluh v prehrávači.

DARKSIDERS 2 JE AKČNÁ HRA VEĽKOSTI STREDNEJ RPG HRY. AKCIA STRIEDAJÚ PUZZLE A SKÁKACIE SEKVENCIE A ŽMÝKA MAXIMUM Z POUŽITÝCH MECHANIZMOV. NEOMRZÍ VÁS DO KONCA HRANIA, PRETOŽE NERECYKLUJE A VŽDY MÁ PRIPRAVENÉ NIEČO NOVÉ. VÝTVARNÝ ŠTÝL A DIZAJN SÍCE NEMUSÍ VYHOVOVAŤ KAŽDÉMU, ZAVŠE KEĎ SA VĎAKA NEMU NIEKOĽKO KRÁT DOSLOVA STRATÍTE V BOJI, NO TO SÚ LEN MUŠINCE NA DOKONALOM DIELE, KTORÉ BY SI NIKTO NEMAL NECHAŤ UJSŤ.



Ku slovu sa dostanú aj paľné zbrane.





# 9.0

- + variabilita gameplayu
- + dabing
- + OST
- + rozľahlosť
- + herná doba
- + RPG prvky

- výtvarný štýl a dizajn nemusí vyhovovať každému
- občas kamera a strata prehľadu pri boji





Branislav Kohút

# THE SECRET WORLD

**S**VET JE PLNÝ TAJOMSTIEV A NEBEZPEČENSTIEV, O KTORÝCH BEŽNÍ SMRTEĽNÍCI ČASTO NEMAJÚ ANI POTUCHY. LENŽE VY V MMO **THE SECRET WORLD** OD FUNCOMU NEPATRÍTE K OBYČAJNÝM SMRTEĽNÍKOM, PATRÍTE K VYVOLENÝM, KTORÍ SÚ ZAJINTERESOVANÍ DO NAJVÄČŠÍCH ZÁHAD SVETA. IDE LEN O TO, V MENE KOHO SA POPASUJETE S PARANORMÁLNYMI JAVMI, OKULTIZMOM, DÉMONMI A ZHUBNOU INFEKCIOU.

Môžete sa pridať k iluminátom, templárom alebo drakom. Každá z frakcií má vlastné zriadenie, zámery a dôvody na prebádanie mysterióznych miest a udalostí. Na základe vašej voľby sa budú líšiť primárne úlohy, rovnosata a poloha centrálného sídla, kde dostávate pokyny od svojich nadriadených. Budete sa vracat' po rozkazy do New Yorku, Londýna alebo Soulu a neskôr sa porozhliadnete aj v blízkosti základní konkurenčných spolkov. Najväčšie hádanky a výzvy sa však odohrávajú mimo uličiek známych veľkomiest, ktoré sa líšia architektúrou a kde kúpite ľubovoľné kúsky odevov, základný sortiment zbraní a bonusových predmetov. V každom meste je ukrytý tajný prechod, ktorý vedie na mystické miesto zvané Agarthu v jadre zeme. Tam sa zhromažďujú všetci hráči bez rozdielu a vstupujú do portálov, ktoré ich prenesú do rôznych končín sveta, kde na vyriešenie čakajú najväčšie záhady a výzvy.

Už v prvej lokalite si treba dávať veľký pozor, pretože všade naokolo cítiť pach hniloby a v skupinkách sa potĺkajú krvilačné zombie. Nie sú to klasickí spomalení mozgožrúti. Sú dosť vrtkí a keď vás spozorujú, zavesia sa na vás ako kliešť. Stačí chvíľa nepozornosti a prenasleduje vás celý dav. Niekedy to skrátka nezvládnete, nepobijete ich, neutečiete a skonáte. No keďže vy nie ste obyčajný človek, váš duch znovu povstane, len si treba od najbližšieho oživovacieho bodu dobehnúť na miesto úmrtia po telo. Úprimne povedané, trasa za svojimi pozostatkami je dosť otravná. Navyše keď sa vrátite do tela, máte sotva polovinu života a neraz precitnete priamo uprostred nepriateľov, ktorých v éterickej forme nevidíte. Čiže ak vás nezachráni bezhlavý útek, nasleduje ďalšie úmrtie.

Útek je však len krajným riešením, keď už zlyháva výzbroj a schopnosti, ktorými disponuje vaša postava. V boji sa uplatňuje bohatý sortiment zbraní aj mágia, ktoré si v úvode môžete vyskúšať v základni vašej frakcie. Súčasne sa dajú používať dve zbrane alebo školy mágie, podľa toho, aké predmety vložíte na maketu vašej postavy. Kedykoľvek ich však môžete vymeniť za iné. Bojové štýly sú rozdelené do troch kategórií podľa spôsobu útoku. V bitke na krátku vzdialenosť sa môžete orientovať na meče a čepeľové zbrane, kladivá alebo sa spoľahnúť na silu pästí. Z diaľky nepriateľov zložíte dvomi pištoľami, brokovnicou alebo útočnými puškami. Milovníci kúziel môžu siahnuť po elementárnej mágii, mágii chaosu alebo krvi. Každá zbraň a škola



Firma: EA

Žáner: MMORPG



TRAILER

mágie má veľmi komplexný individuálny rozvoj. Hráč musí rozumne investovať dva druhy bodov, ktoré dostáva za úspechy pri plnení misií.

Body zručností (skill points) určujú, ktoré druhy zbraní ale aj talizmanov môžete používať a na akej úrovni. Lepšie zbrane a klenoty vyžadujú investíciu viacerých bodov v príslušnej kategórii, inak ich nedokážete zužitkovať. Každá zbraň má dve skupiny zručností. Prvá zlepšuje celkový efekt a pridáva určité bonusy v boji, druhá súvisí so sekundárnou funkciou zbrane. Niekedy zbraň užívateľovi pridáva možnosť liečenia, inokedy potužuje, takže hráč prežije aj v náročnejších situáciách alebo prináša bojovú podporu v podobe drona, či strieľajúcej vežičky. Sekundárna funkcia je vždy fixná, takže napríklad mágia krvi alebo útočné pušky zahrňujú liečenie, brokovnica útočnú podporu a podobne.

Čo všetko dokážete so zbraňou a mágiou reálne vykonať, však závisí od investície talentových bodov (ability points) v komplexnom kruhovom menu. Tu nájdete niekoľko podskupín a v každej rozsiahly set s konkrétnymi aktívnymi a pasívnymi schopnosťami. Po odomknutí talentovými bodmi postave priradíte sedem aktívnych a rovnaký počet pasívnych prvkov, ktoré sú zoradené na lištách. Aktíva zahrňujú základné útoky, napríklad bežný výstrel z pištoľí alebo sek mečom, ktoré naplňajú zásobník zbrane. Energiu zásobníkov mŕňajú pokročilé útoky a schopnosti, ako je

otáčanie s pištoľami a strelba na ciele všade naokolo, vyvolanie drona alebo ochranného štítu s liečením. Pri využívaní dvoch štýlov boja môžete vytvoriť rôzne kombinácie útokov, napríklad strelbu z pištoľí spojíte s rozbíjaním lebiek kladivom alebo chrľením ohňa z elementárnej mágie. Problémom je, že sedem aktívnych schopností je pri dvoch zbraniach zúfalo málo. Aj keď ich v kruhovom menu môžete obmieňať.

Na jednej strane je rozvoj postavy komplexný, na druhej strane mätúci. Dôvodom je kontroverzný nápad postupu bez zvyšovania levelu hrdinov. Faktom je, že tie levely v hre predsa len sú, ibaže skryté. Postava neustále kumuluje skúsenosti odlíšené pre body zručností a talentové body. Čím dlhšie hráte, tým viac bodov samozrejme získate. A je veľký rozdiel medzi hráčom, ktorý odomkol schopnosti za 20 bodov a medzi tým ktorý už investoval 50 a má o tri triedy lepšiu zbraň. V dobrodružnom režime, kde účastníci hlavne spolupracujú, tieto rozdiely neprekážajú a aspoň sa hráči ľahšie zgrupujú, keďže pri mene a prezývke nemajú žiadne diskriminačné čísla. V PvP arénach, kde sa hlavne obsadzujú kľúčové body, objekty a spoločenstvá sa snažia o dominanciu, však už jasne vidíte, že rovnosť vďaka zbúraní levelov je falošná ilúzia. Stál som v boji proti hráčovi, ktorému séria mojich útokov nespôsobila takmer žiadne zranenie, jemu však stačili dva pohyby na to, aby ma poslal do večných lovísk. Rozdiel teda môže byť skutočne



priepastný a čo je horšie, neviete, koho môžete reálne poraziť a proti komu nemáte šancu. PvP režim je nedomyslený a ani poriadne nefunguje. Vstupe do niektorých PvP zón som sa nikdy nedočkal a z priebehu boja som nemal dobrý pocit. Toto je Achilova päta hry a tak ak radi bojujete proti iným hráčom, asi budete sklamaní.

The Secret World má však veľké lákadlá pre tých, ktorým ide hlavne o story, riešenie úloh a záhad, či už v partii alebo ako vlk samotár. O pôsobivý nosný príbeh s mysterióznou zápletkou sa postaral Ragnar Tornquist, známy vďaka The Longest Journey. Perfektne korešponduje s pochemúrnymi strašidelnými lokalitami, ktoré vám možno pripomenú Silent Hill, či inú hororovú klasiku. Questov je veľké množstvo, hoci v denníku môžete mať len jeden príbehový, jeden bludiskový, jeden primárny a tri vedľajšie. Odohrávajú sa vonku aj v interiéroch, vo verejných zónach aj individuálnych inštanciách, na zemi, v podzemí a občas aj na streche. Načaté úlohy je možné vymeniť za iné a potom sa k nim vrátiť a dokončiť ich z bodu, kde ste naposledy zastali.

Zadania obvykle dostávate od NPC postáv, často sa skladajú z niekoľkých fáz a tvoria minipríbehy s nápaditým obsahom, v ktorých neraz pocítite blahodarný vplyv Kinga či Lovecrafta. Vyriešite záhadu strašidelného domu, odhalíte tajomstvo starobylej knižnice a úklady novodobej sekty, pohľadáte vytrhané stránky z denníka, spoznáte osud prekliatych milencov. Všetko to sprevádzajú slušné predelové scény s dabingom. Hlavné úlohy sa týkajú vášho spoločenstva a prinesú vám aj vyššiu hodnotu v hierarchii spolku. Poloha kľúčových bodov je označená smerovými šípkami a na mape a minimape vidíte zvýraznené oblasti, ktoré sú predmetom záujmu.

Hráči si môžu vyberať aké druhy úloh budú plniť. Secret World ponúka klasické, zamerané hlavne na boj, ale aj atraktívnejšie

špionážne a investigatívne, aké v iných MMORPG nenájdete. Pri špionáži sa treba zakrádať, vyhýbať detektorom pohybu, deaktivovať silové polia a vytiahnuť cenné dáta z počítača alebo záznam z kamery. Investigatívne úlohy sú príznačné pre akčné adventúry, vyžadujú skúmanie predmetov, analyzovanie stôp a riešenie rébusov. Budete sledovať odtlačky nôh, usporadúvať symboly v správnom poradí, aby sa otvorili dvere do skrýše iluminátov, hľadať tajný vchod pod podlahou. Tvorcovia od hráčov vyžadujú veľkú samostatnosť a používanie logiky aj vedomostí. Napríklad potrebujete údaje z počítača, ktorý je zaheslovaný. Užívateľ v ňom však zanechal nejasnú pomôcku so zmienkou o ročných obdobiach. Pri stolíku sa povaluje rozbitá fotografia, kde zas spomína ohňostroj na počesť svojho obľúbeného skladateľa. Ak máte aspoň letmé znalosti o klasickej hudbe, malo by vám to stačiť na to, aby ste do PC napísali správne meno. Vrcholom je však úloha, kde najskôr treba opraviť prijímač a potom samostatne dešifrovať zvukový záznam v morzeovke, aby ste našli kľúčovú lokalitu na mape! To už je skutočne kumšt, našťastie priamo do hry je implemetovaný webový prehliadač, takže diery vo vašich vedomostiach doplní vševedúci internet. A hoci tam nájdete aj hotové riešenia úloh, je to skvelý pocit, keď sa k nim samostatne pocktivo dopracujete.

Keďže v hre nie sú číselne rozlíšené levely postáv, je trochu ťažšie zorientovať sa, kedy je aká úloha pre vás primerane náročná. Obtiažnosť býva uvedená pri akceptovaní questu od nízkej po devastačnú a mení sa vzhľadom na okolnosti. Do úvahy sa berie počet investovaných bodov pri vývoji postavy, kvalita výstroje a účinok zbraní, ktoré práve používate, ale aj to, či úlohu plní jednotliviec alebo skupina. Pri plnení misií však nemusíte byť v nevyhnutne zlúčení s inými hráčmi, aby ste si vzájomne vypomáhali. Keď potrebujete zabiť bossa a vidíte, že už na neho niekto poľuje, jednoducho sa pridáte a úspech sa započíta všetkým, čo priložili ruku k dielu. Odmeny za dokončené úlohy





zinkasujete hneď na mieste a netreba sa vracat' tam, kde ste ich dostali. Skrátka vám zazvoní mobil a vy dostanete skúsenosti, predmety a peniaze za vaše úsilie.

V hre nájdete veľa užitočných, aj prebytočných predmetov, ktoré však môžete využiť pri výrobe vlastnej výstroje a zbraní. Kedykoľvek otvoríte montážny systém, ktorý by sme mohli prirovnať k Horadrimovej kocke z Diabla. Keď na montážnu plochu umiestnite vhodné suroviny a pridáte nástroje, vytvoríte novú pušku, talizman či iný efektný predmet. Každá vec má však odlišnú schému, podľa ktorej musia byť veci na výrobu presne poukladané. Taktiež sa vyžaduje dostatočne kvalitný materiál, pričom platí, že z piatich kúskov nižšej kvality vytvoríte jeden lepší. Veci môžete nie len vytvárať ale aj rozoberať. Zvládnutie montáže vyžaduje trochu trpezlivosti a experimentovania, ale potom ju oceníte.

Secret World má kvalitnú grafiku s modernými efektmi a podporou DX11. Ako doma by sa tu cítil Alan Wake. Strašidelnú atmosféru podtrhuje chmúrna obloha, ošumelé domy ako vystrihnuté zo Silent Hill, ktoré za rohom ukrývajú zombíkov žerúcich akéhosi nešťastníka, až kým si nevšimnú vás. Zábavný park pôsobí zlovestne a v kútiku duše dúfate, že sa vyhnete monštrám, ktorým teraz patrí svet kolotočov. Na vodnej hladine po vás siahajú chápadlá obludného hlavonožca a na spálenisku cítite síru z démov, ktorí prichádzajú pekelnou bránou. Kostol je útechou a v drevených laviciach pod krížom cítite úľavu. Veci si môžete pozerať pekne zblízka s jasnými detailmi, zamilované listy, vodičský preukaz, správy o infekcii, útržky novín, meno vyryté na náhrobnom kameni, či baseballovú čiapku, ktorá pripomína, že táto desivá pustatina bola kedysi domovom usmievavých detí.

Celé to vyzerá pekne a realisticky, lenže chvíľami narazíte na technické problémy, náhly prudký pokles framerate a mrznutie hry. Vo viacerých úlohách sú buggy, avšak tvorcovia pružne reagujú na reklamácie hráčov. Zažil som už aj podstatne problematickejší štart u iných MMO, ktoré sa dnes tešia veľkej obľube. Secret World už začal s pridávaním pravidelných aktualizácií s doplnkovým obsahom a optimalizácia hry je len otázkou času. Vrásky však môžu spôsobovať mesačné poplatky, no pri súčasnom trende zrejme tvorcovia od nich čoskoro upustia. Napokon aj Anarchy Online a Age of Conan od Funcomu sú už prístupné zdarma.

THE SECRET WORLD JE NAOZAJ INÝ ONLINE SVET AKO OSTATNÉ. ZATIAĽ ČO TRADIČNÉ MMO MÔŽEME PRIROVNAŤ K STREDNEJ ŠKOLE, KDE VÁM VŠETKO NASERVÍROVALI AKO NA PODNOSE, SECRET WORLD JE VYSOKÁ ŠKOLA, KTORÁ OD VÁS VYŽADUJE SAMOSTATNÉ MYSLENIE A ZHROMAŽĎOVANIE INFORMÁCIÍ. NAJVÝRAZNEJŠIE INOVÁCIE V MMO SME OČAKÁVALI OD GUILD WARS 2, NO HOCI PRICHÁDZAJÚCI TITUL OD ARENA.NET BUDE MAŤ NEPOCHYBNE OVEĽA VÄČŠIU POPULARITU, NAJKREATÍVNEJŠOU MMO POSLEDNÝCH ROKOV JE JEDNOZNAČNE THE SECRET WORLD. NESADNE VYZNÁVAČOM PVP SÚBOJOV ANI TÝM, KTORÍ CHCÚ NIEČO DOSIAHNUŤ ĽAHKO A BEZ NÁMAHY. THE SECRET WORLD JE VŠAK IDEÁLNA MMO AKČNÁ ADVENTÚRA PRE INVESTIGATÍVNYCH HRÁČOV, KTORÍ SA RADI BOJA.

# 8.5

- + precízny vývoj schopností a talentov
- + story, špionážne a investigatívne úlohy
- + hororová atmosféra
- + dôraz na samostatné konanie hráča

- kontroverzný postup bez levelov postavy
- neovládnutý PvP režim
- otravné hľadanie tela po úmrtí
- technické chyby, buggy





Sú to alebo nie sú kinectoví  
Angry Birds?



Peter Dragula

# THE WRECKATEER

**X**BOXOVÝ KINECT JE AKO STVORENÝ NA MALÉ JEDNODUCHÉ HRY A BOLO LEN OTÁZKOU ČASU, KEDY NIEKTO PRINESIE NIČENIE PEVNOSTÍ V ŠTÝLE KRÁĽA JEDNODUCHÝCH HIER, ANGRY BIRDS. TEN ČAS PRÁVE NASTAL. PUSTILI SA DO TOHO IRON GALAXY STUDIOS A V TITULE **WRECKATEER** NÁS PRENIESLI DO ZÁBAVNÉHO NIČENIA HRADOV V STREDOVEKU.

Prekvapivo sa v hre nedostávame do úlohy generála, ale nastupujeme ako nový zamestnanec do firmy najatej na ničenie hradov. Tá má za úlohu čo najefektívnejšie katapultom zničiť hrady, ktoré si kráľ žiada zbúrať a prestavať. Síce začínate ničením starých hradov, ale ako sa čoskoro dozvedáte, v kráľovstve sa rozmohli goblini a obsadili dôležité hrady a veže. Vaša nová úloha je jednoznačná - prejsť kráľovstvo a s pomocou kolegov neustále vymýšľajúcich nové strely ničiť obsadené hrady.

Na rozdiel od Angry Birds má Wreckateer hneď niekoľko odlišností,





ovláda sa Kinectom, je v 3D pohľade a samotné gule môžete za letu usmerňovať. Čo na jednej strane dodáva hre možnosti, ale zároveň ju robí aj náročnejšou na ovládanie a prehľadnosť. Je to vlastný štýl hrateľnosti, ktorý napriek tomu, že sa tak zo začiatku nezdá, je rovnako návykový a zábavný ako ostreľovanie prasiat nahnevanými vtákmi. Len tu namiesto vtákov budú lietať vaše gule a rozbíjať stovky veží.

Ničiteľov veží čaká singleplayerová kampaň, v ktorej prejdú rôznymi prostrediami rozsiahlej fantasy krajiny a zničia v nej priateľské aj nepriateľské hrady. Spolu to robí 50 útokov v desiatich lokalitách, ktoré sú hodnotené medailami. Na úspešné prejdenie levelu treba minimálne bronz, ale len za dôkladnú premenu hradu na ruiny sa udeľuje zlato. Levely sa dajú ľubovoľne opakovať alebo prechádzať s priateľmi súťažne v multiplayerovej časti, kde sa hrá na najvyšší počet bodov. Pritom každý z levelov sa zapisuje do online rebríčkov a porovnáva so zvyškom sveta.

Samotná hrateľnosť je postavená na snímaní pohybov, teda rukami manuálne treba katapult nabiť, krokom vzad natiahnuť, pohybom do strán nasmerovať na svoj cieľ, doladiť výšku a následne zdvihnutím rúk vystreliť. Jednoduché a rýchlo sa do toho dostaneme. Potom však nastáva zložitejšia fáza a to riadenie strely vo vzduchu, kde je možné kamenné gule rukami mierne odtláčať do správneho smeru alebo s lietajúcimi doslova plachtiť a smerovať ich na ľubovoľné miesto. K tomu sa pridávajú aj explodujúce gule alebo projektilové vystreľujúce vo vzduchu veľkou rýchlosťou vpred.

Vďaka rôznym vlastnostiam gulí nie je smerovanie katapultu vôbec jednoduché, môžete ich nasmerovať priamo na vežu alebo sa pokúsiť preletieť špeciálnymi štítni pridávajúcimi body, alebo ďalšie bonusy a spôsobiť väčšiu deštrukciu. Všetko záleží od presného oka v smerovaní a šikovnosti v následnom riadení.

Kampaň a multiplayer zabavia

na dlhé hodiny a ak by vám jednoduché prejdenie levelov nestačilo, hra prináša novinku pre Arcade hry a to Avatar Famestar. Famestar sú nové body, ktoré sa budú zbierať paralelne s achievementami a prinášajú bonusy pre Avatarov. Napríklad Wreckateer ponúka 400 achievementových bodov a 30 Famestar bodov. Tie sa dajú získať za preddefinované úlohy v samotných leveloch, ako napríklad zostrelenie 10 goblinov. Famestar body budú teda viac sofistikované achievementy a budú sa presúvať medzi avatar hrami a ukazovať slávu vášho panáčka a to napríklad špeciálnym oblečením alebo vybavením, ktoré za body získate.

Graficky je Wreckateer príjemne spracovaná v humornom štýle, ktorý sedí jednoduchšej hrateľnosti a neustálej deštrukcii. Pekne spracovaným hradom dodávajú život poskakujúci goblini, ktorí sa pri presnom zamierení nalepia na vystrelenú guľu a letia s ňou, v ústrety svojmu osudu. Sú ale časti, ktoré by sa dali vylepšiť, a to hlavne samotná deštrukcia, ktorá síce má svoju fyziku a dynamiku, ale je aplikovaná len na časti opevnení a celé veže. Obmedzuje to pôžitok z totálnej deštrukcie, ktorá by sa do hry nesmieme hodila.

CELKOVO JE WRECKATEER ZÁBAVNÉ OBSTREĽOVANIE PEVNOSTÍ, KTORÉ SA VYBRALO VLASTNOU CESTOU. PONÚKA NÁVYKOVÚ HRATEĽNOSŤ, DOSTATOK OBSAHU, MULTIPLAYER, REBRÍČKY AJ AVATAR FAMESTAR PODPORU. NEZAŠKODILO BY VŠAK VIAC ROZMANITOSTI V LEVELOCH ČI GAMEPAD PODPORU, KEĎŽE MANUÁLNE STRIEĽANIE KATAPULTOM NA STOVKY HRADOV DÁ PORIADNE ZABRAŤ.

# 7.5

- + ničenie pevností
- + zábava a hrateľnosť
- + rozmanité strely a levely

- postupne už stereotyp
- dynamika a fyzika deštrukcii



TRAILER



# INVERSION

## 6.0

- + zničiteľné niektoré prostredia
- + apokalyptické vízie miest
- nevyužitý potenciál gravitácie
- zápleтка príbehu
- chýba kooperačný splitscreen

Jedinou pôvodnou myšlienkou je menenie gravitačného poľa v rôznych častiach levelov, kedy sa gravitácia zmení o 90 až 180 stupňov a tam kde bol plafón alebo múr, je teraz podlaha. Všetko je však predskriptované a nie je dovolené meniť gravitáciu kedykoľvek sa vám zachce. Autori tak urobili z najväčšej prednosti, ktorou hra mohla disponovať len dizajnérsku finesu, ktorá síce spestrí, no neohúri ani nezmení gameplay.

Pamätáte si na Akty X a počet nezodpovedaných otázok? Tie sú proti príbehu Inversion ako ukončený kompaktný celok dávajúci všetky odpovede ako Biblia. Vážne som čakal, ako z toho autori vyklúčkujú. Kto sú záhadní Lutadores (ktorých meno ste sa nijako nedozvedeli, no od polovice hry ich tak začnete z neznámych príčin volať) a prečo sa snažia zotročiť Zem? Kto im poskytol technológiu gravitácie, keď sami by nevedeli vymyslieť ani otvárač na konzervy? Prečo proti týmto technologicky pokročilým bytostiam celú hru bojujú, aby nakoniec bojovali po ich boku? Veľa sa toho nedozviete a šokuje aj základná premisa príbehu, teda hľadanie Russelovej dcéry. Nechcem vyvrádzat' ale ubehne sotva šesť hodín a ste na konci, kedy si povieť akurát, čo do p\*\*\*? Ved' tí policajti sú vskutku vylízanci prvej triedy. Jeden väčší ako druhý! Keby niekto napísal sci-fi o pretekoch rýchlo varných kanvíc, tak to bude prijateľnejšie ako toto.

Vráťme sa ale ku gravitačným hrátkam. Obaja poliši disponujú gravlinkom, ktorý funguje v ľahkom gravitačnom móde tak isto ako v Half Life 2. Teda dokážete predmety pritiahnuť a hodiť ich po nepriateľoch, pripadne položiť a vytvoriť z nich bariéru. Nepriateľov poskrývaných za prekážkami takto viete zdvihnúť do vzduchu a uľahčiť si tak ich likvidáciu, no to isté vedia urobiť aj oni vám. V druhom móde ťažkej gravitácie sú všetky predmety ťažšie a dajú sa tak na nepriateľov zhadzovať predpripravené debny na lanách, či ich rovno doslova uzemniť. Ener-

**I**NVERSION BY SME MOHLI OZNAČIŤ AKO DOBRÚ, INOVATÍVNU HRU. LEN ŽE TO, ČO JE DOBRÉ, NIE JE INOVATÍVNE A TO INOVATÍVNE ZASA NIE JE DOBRÉ. RUSSEL A DELGADO SÚ PREMERNÍ POLICAJTI A RUSSEL MÁ PRÁVE NAMIERENE NA OSĽAVU NARODENÍŇ DCÉRY, KEĎ TU SA ZRAZU Z NIČOHO NIČ OBJAVA OZBROJENCI, KTORÍ ZAČNÚ BEZHĽAVO POPRAVOVAŤ CIVILOV OKOLO. ZAVŠE VYZERAJÚ AKO KEBY NEBOLI Z TOHTO SVETA, ROZPRÁVAJÚ PODIVNE A UŽŤAVAJÚ TECHNOLÓGIE NA ZMIENU GRAVITÁCIE. POLICAJNÍ PARŤÁCI SA NA NARODENINOVÚ PÁRTY BUDÚ MUSIEŤ PRESTRIELAŤ.

V podstate by mi stačilo napísať len Gears of War a recenzii uzavrieť, no profesionálna hrdosť a hlavne Spacijunker mi to nedovoľia. Takže to trochu rozpitváme. Z Inversion všetko doslova kričí: "Ja som Gears, vykradol som Gears!", "Haló, že je super ako sa ponášam na Gears?" No vlastne, nie je. Aj keď nepriateľa, kamera pri behu, zbrane, krytie za prekážky, či zničené prostredia nesú DNA akcie Epicu, je tu miesto aj pre svieže nápady ako napr. gravitačná zbraň Gravlink. Môžete ňou priťahovať predmety a vrhať ich na vlny nepriateľov. Vlastne. Nevieďi sme aj toto niekde?



Vladimír Pribila



# INVERSION



Firma: Namco Bandai

Žáner: Akčná



TRAILER

getický ochranný štít okolo svojho hrdinu vytvoríte tiež v tomto móde.

Čo ale zamrzí je, že na využívanie gravlinku sa vo väčšine prípadov môžete vykašľať, pretože je zriedka vyžadovaný. Žiadne riešenie logických alebo gravitačných rébusov, ak teda za ne nepokladáte strhnutie predmetu, ktorý vytvorí cestu. Počas súboja s bossmi vám uľahčí ich zničenie, no zasa nič originálne. Vždy len hod' alebo strhni predmet. Čo takto stavanie predmetov na seba pre dosiahnutie vyššieho bodu alebo gravitácia meniac sa v čase? Gravitačné paradoxy? Ja chcem obracať gravitáciu kedy ja chcem! Predstavoval som si scény ako vo filme Počiatok (Inception), no dostal som... nič. Konvenčné zbrane nechýbajú, a tak si zastriete z Lancerky, ehm, teda čo to táram. Z originálne upravenej AK47, na konci ktorej je ostrie, brokovnice, bazuky, ťažkých guľometov či lávometu (nič ohurujúce nečakajte, je to obyčajný plameňomet). Tak isto aj volenie zbraní bolo vykradené, eh, voľne sa nechalo inšpirovať Gearsami.

Prostredia zničeného apokalyptického sveta po invázii sa nanajvýš vydarili a chválím prácu všetkých grafikov, ktorí pracovali na textúrach. Aj keď to veľa zaváňa procedurálnym textúrovaním, tak aspoň tu je vidno AAA rozpočet, ktorý hra mala. Veľa peňazí vidno aj na prestrihových scénach ktoré sú doslova každých pár sekúnd a herci ani animátori nešetřili na objeme a rozsahu pohybových scén, ktorých recyklácia je minimálna. Niektoré lokality sa dajú rozstrielať doslova na handry, čo vyvolá zaručene wow efekt, no u väčšiny sa s tým neráta. Orchestrálna hudba doplnená občas o tvrdé gitarové rify však upadá do celkového šedého priemeru ako celá hra.

ZABUDNUTELNÁ. TO JE PRESNE TO SLOVO, KTORÉ OPISUJE TENTO LAHKO NADPRIEMERNÝ PLAGIÁT. CELÉ HRANIE SA S GRAVITÁCIOU BOLO UTLAČENÉ DO ÚZADIA PRVKAMI, KTORÉ ZAŽILI SVOJU PREMIÉRU PRED NIEKOL'ÝMI ROKMI A BOLI SPRACOVANÉ LEPŠIE, NO HRAŤ SA TO SAMOZREJME DÁ AK PATRÍTE MEDZI FANÚŠIKOV GEARS OF WAR, SKÚSTE POČKAŤ ZOPÁR TÝŽDŇOV, KEDY HRA PADNE NA HUBU A BUDE ZARADENÁ DO BUDGETOVEJ KATEGÓRIE, NO PRE OSTATNÝCH TOHO NEMÁ VEĽA ČO PONÚKNUŤ.

Hra by dostala šťavu v kooperačnom splitscreene, no túto featuru akosi zabudli autori vykradnúť, vlastne inšpirovať sa. Kooperačne sa síce dá hrať, no len po internete a navyše musíte, buď niekoho poznať, kto hru vlastní a pridať ho manuálne do zoznamu, alebo rekrutovať hráčov v niektorej z multiplayerových hier typu CTF alebo DM, či Survival (vykradená Horda), ktoré ale bohužiaľ nikto nehra, pretože to buď nikoho nebaví, alebo má hru málo ľudí. Žiadne rýchle prihodenie hociakoho z hociakade a ideme na to. Trocha retardované (platí pre PS3 verziu, na iných systémoch sa môže líšiť).



6.0



Pavol Buday

# DEADLIGHT

**D**NES SÚ TO DVA DNI, ČO SOM DOHRAL **DEADLIGHT** A NEBYŤ POZNÁMOK, TÁPAL BY SOM, O ČOM VÔBEC BOLA. RAPHAEL, WARREN, AKO SA VÔBEC VOLAL HRDINA? NA TOM NEZÁLEŽÍ. JEDNA Z PRVÝCH HIER Z XBOX LIVE AKCIE SUMMER ARCADE MÁ MIMORIADNE PRCHAVÝ HERNÝ ZÁŽITOK, KTORÉHO JEDINÝM ŠŤASTÍM JE, ŽE JEHO FORMA MU VYSLÚŽILA POZORNOSŤ. A TO PRÁVOM. MNOHÍ HOVORIA O LIMBE SO ZOMBÍKMI, NO S MONOCHROMATICKOU KLASIKOU ZDIEĽA NANAJVÝŠ TO, ŽE POUŽÍVA SILUETY POSTÁV A OBJEKTOV ŠIKOVNE ZASADENÝCH DO KULÍS EPIDÉMIOU ROZTRHANÉHO SEATTLEU.

Deadlight je survival akciou, v ktorej hrdinu sledujete zboku ako sa pohybuje zľava doprava v obrovskej dioráme. Plávajúca kamera zaberá presne to, na čo sa potrebujete sústrediť; ak skočíte cez okno do miestnosti, uvidíte ju v detaile a všetko ostatné zostane zahalené čierňavou. Odvádza skutočne výbornú prácu, približovaním a vzdďľovaním obrazu prehĺbuje výt'ahové šachty, zvyrazňuje výšku budov alebo vám len umožní pohľad na zdevastované mesto.

Vzhľadom na nemenný uhol kamery máte obmedzený výhľad, v niektorých prípadoch sklúčujúci, pretože často nevíete, čo sa skrýva za dverami alebo dolu v stokách. Dealight vsádza v prvom rade na formu a prostredia podľa potreby nat'ahuje do hĺbky. Vďaka vrstveniu pozadí

nemáte pocit, že sa pohybujete po placke a na um vám vôbec nezíde, že sa pohybujete iba v štyroch smeroch. Backgroundy sú mimoriadne bohaté na detaily a nie sú iba mŕtvymi kulisami vyhasnutého veľkomesťa. Čo je iróniou, pretože v uliciach sa pohybujú tieňe - zombíci.

Kombináciou autentického prostredia v kombinácii s komiksovými prestrihovými scénami vytvorili Tequila Works prostredie, ktoré by ako z oka vypadlo televíznemu seriálu Walking Dead. To však neznamená, že sa Deadlight rovnako dobre hrá ako výborne vyzerá.

Práve vďaka tolkej detailnosti v pozadí sa to najdôležitejšie, kde sa pohybujete, stráca. Autori si toho boli vedomí a tak mnohé plošinky, rebríky alebo stĺpy vysokého napätia vybavili drobnou bielou šípkou, aby ste vedeli, kam ísť. Obyčajne však spĺýva alebo sa objaví až keď sa dostanete do jej blízkosti. Po väčšinu času sa snažíte neurobiť rovnakú chybu ako predtým, pretože Deadlight z veľkej miery hráte systémom pokus-omyl.

Level dizajn akoby nebral do úvahy proporcie hrdinu a podceňuje jeho schopnosti. Mnohé prekážky a vzdialenosti sú nedosažiteľné len pre to, že neveríte postave, aby z miesta vyskočila na rebrík, keď obyčajne potrebuje chvíľu, aby prešla do šprintu. Zomierate tak už z dvoch dôvodov, nevíete kam ísť a nedôverujete chlapíkovi so sekerou na chrbte. Navyše dynamika hry trpí aj výdržou hrdinu, ktorú prísne sleduje merač staminy.

V situáciách, ktoré vyžadujú, aby bol o kúsok mrštnnejší a o sekundu



# O

- + výtvarný štýl
- + hĺbka obrazu a práca kamery
- + zapracovanie výdrže postavy
- otrepaný príbeh
- akútny nedostatok vlastných nápadov
- nastupujúci stereotyp
- nevýhodný pomer cena/dĺžka



Firma: Microsoft

Žáner: Survival

rýchlejší, je rovnako pomalý, ako keď preskakuje zo strechy na domček na strome. Nie že by mu vtedy nešlo o život a pri koreni netancovali zombie víťazný tanec, keby sa mu nepodarilo doskočiť, ale iné je padnúť nemŕtvemu do náruče a rozprášiť ho brokovnicou a iné je, keď vás naháňa vrtuľník a páli po vás z guľometu. V Deadlight sa zomiera často, ale zatiaľ čo napríklad v Limbo alebo Spelunky prisudzujete chybu sami sebe, tu neviete, na koho skôr nadávať.

Prepadajúce sa drevené podlahy po páde z výšky, rôzne pasce, časovo obmedzené pasáže, kde potrebujete vyskákať z kolabujúceho domu alebo náhodné namočenie sa do vody, sú momenty, ktoré si zopakujete s otázkou "ČO?" A práve kvôli nim sa k opakovanému hrianiu asi ťažko vrátite.

Stamina postavy je pritom jednou z predností Deadlight. Ovlivňuje koľko toho môžete urobiť v boji aj pri úniku. Hrdina sa totiž nedokáže oháňať sekerou neustále s rovnakou silou, ale po dvoch švihoch je unavený. Vyrovnávajú sa tak sily medzi preživším a atakujúcim. Ak narazíte na jednu zombie, máte šancu, ale ak je ich viac, treba utekať alebo tasiť zbraň. Munície je málo a jedinou istotou je rýchle skákanie, aktivovanie pascí či bleskové presuny po zobrazení bonusov poschovávaných po leveloch.

Priamemu kontaktu sa nevyhnete, ale váš život nezávisí od zvolenej stratégie ako sa vysporiadať so zástupmi nemŕtvych, ale od naučenia sa jedinej cesty a potom ju rýchlo (a bez chyby) zdolať skáka-

ním. Približne v tretine zistíte, že v Deadlight prakticky vykonávate to isté. Zhodenie auta, zostrelenie plošiny, vykopnutie dverí, za ktorými sú zombie, zavalenie vchodu obrovskou policou a vyskakovanie cez okno.

Deadlight krivká aj v rozprávaní príbehu o hľadaní rodiny a bezpečného tábora, ktorý ste už videli snád tisíckrát. Navyše je prerozprávaný lacnými prestrihovými scénami s nepresvedčivým dabingom, ktorý vôbec neberie do úvahy, že svet je v rozklade rovnako ako spoločnosť a že ide o holý život. A potom je tu jedna nelogická návšteva podzemia s rozostavanými pascami, ktoré mali chrániť kanály obývajúceho starca. Núti vás prejsť rambo dráhu, čím mu dokážete, že máte gule na to, aby ste pokračovali opäť na povrchu.

PO DOHRANÍ DEADLIGHT (ČO ZABERIE CCA 4 - 5 HO-DÍN) NEPRICHÁDZA POCIT SATISFAKCIE A MÔŽE NASTAŤ SITUÁCIA, ŽE SA BUDETE CÍTIŤ PODVEDENÍ, ŽE SA NEMOHLI ROZHODNÚŤ INAK. DEBUT ŠPANIELSKÉHO ŠTÚDIA TEQUILA WORKS MÁ PRCHAVÁ EFEKT A VYVOLÁVA HLAD PO ĎALŠÍCH ZOMBIE HRÁCH. JE LEN DRAHÝM PREDJEDLOM K NIEČOM AKO WALKING DEAD. ABY SOM NEZABUDOL, PRÁVE SOM SI SPOMENUL, HRDINA SA VOLÁ RANDALL WAYNE.



TRAILER





# GHOST RECON ONLINE

Duchovia vo vodách free2play



**T**ICHÝ A TAKTICKÝ POSTUP JE DNES ROVNAKO OHROZENÝM DRUHOM AKO SKUTOČNÝ SURVIVAL HOROR. A TAK UBISOFT SKÚŠA NOVÉ VECI, ABY SA ZAPÁČIL ČO NAJŠIRŠIEMU PUBLIKU, ČO SI NAPOSLEDY ODNIESOL NAPRIKLAĐ NEMASTNÝ-NESLANÝ GHOST RECON: FUTURE SOLDIER, KTORÝ MAL S HISTÓRIOU JEDNOTKY DUCHOV SPOLOČNÝ SNÁĐ LEN NÁZOV. AJ KEĐ KAMPAŇ HRÁČOV NECHALA SKÔR CHLADNÝMI, TAK HRA ZAUJALA MULTIPLAYEROM. TERAZ VŠAK PRICHÁDZA **GHOST RECON ONLINE** A TO V PLNEJ VERZII. JEDNAK JE ISTÝM POKUSOM ZÍSKAŤ SI NOVÉ A VEĽKÉ PUBLIKUM NA TRHU FREE 2 PLAY TITULOV. POTOM JE VŠAK AJ ZAUJÍMAVOU ALTERNATÍVOU PRE ĽUDÍ, KTORÍ NECHCÚ ZA TAKTICKÝ MULTIPLAYEROVÝ ZÁŽITOK PLATIŤ PLNÚ CENU HRY.

Na trhu hier (zdanlivo) zadarmo je ťažké presadiť sa. Rýb v rybníku pláva až príliš a treba vedieť nie len zaujať, ale aj vyvážiť možnosti hry s platenými vymoženosťami. Ghost Recon Online na to zo začiatku ide dobre. Už len samotný koncept, ktorý je pre duchov typický, je dostatočným lákadlom. Niektoré hry sa snažia zaujať zasadením, čo bohužiaľ nie je prípad GRO. Hra sa vás nesnaží do seba vtiahnuť. Nenájdete tu žiadne pozadie, len prestrelky medzi dvoma tímami na mapách zasadených do Ruska.

Základ je jednoduchý, no aj tak je jej úvod priateľský aj voči úplným nováčikom. Podrobne ich zoznámí nielen s hernou náplňou a mechanizmami, ale aj s prostredím, v ktorom bude hráč pracovať. Jednoducho sa naučíte orientovať v menu, v hernom obchode a tak isto aj v nastaveniach a možnostiach samotnej hry a jej sociálnej zložky. Aj to je jeden z medových motívov, vďaka ktorým sa vám hra chce zapáčiť.

Dôležité veci sa dajú jednoducho vyjadriť pomocou čísel a práve v nich začína GRO kvalitatívne a obsahovo kolísať. Stručne je to 16 hráčov, 4 mapy, 3 triedy, 2 režimy. Je síce pravdou, že časom sa tieto oblasti môžu meniť, narásť, no v úvode, kedy by práve hra mala zaujať, tak hrozí aj istý stereotyp. Dôvodom je málo obsahu a pre f2p hry typické pomalé expanzie, ktoré by mohli prinášať zmeny do hrateľnosti.

Šestnásť hráčov sa proti sebe postaví v dvoch tímoch 8 na 8. V základe sa jedná o klasickú taktickú akciu z pohľadu tretej osoby, pričom okrem klasickej výzbroje a výstroje máte k dispozícii ešte aj futuristické gadgety a iné vymoženosti, ktoré dokážu nakloniť misku váh v prospech jedného z tímov. Nechýba systém krytia, ktorý sa od bety dočkal vylepšení, čo treba len kvitovať. Už postava cez kryt neprirodzene nepretrča a taktiež aj automatické prispôbenie krytu funguje lepšie. Keď tak prechádzate z vyššieho do nižšieho, postava nenechá vystrčenú



časť tela, čo bolo často smrteľné. Dôležitá je tímová komunikácia, nakoľko vlk samotár nikdy nezájde ďaleko.

Spomínané štyri mapy sú zasadené do industriálneho prostredia, pričom sa však nevyhýbajú ani populárnemu metru. Sú pomerne rozsiahle a členité, avšak nájdete na nich aj centrá, kde sa sústreďia boje. Tri triedy postáv sú na tom už horšie. Nájdete tu klasický útočný typ - Assault, ktorý sa hodí na rýchly útok. Specialist používa skôr ťažké zbrane a jeho gadgety sú skôr podporné. Recon je asi najväčším trňom v päte. Sniperi sú až príliš silní a do kariet im nahráva aj nevyváženie tried, takže sa pokojne môže stať, že na inú triedu takmer ani nenarazíte. Zvlášť Specialist je takou, ktorá je zo začiatku málo využívaná. A v prospech sniperov hrá aj dizajn máp. Je bežnou praxou, že sa sniperi len ostreľujú z jednej strany mapy na druhú a útočné povolania nemajú šancu, zvlášť pri priblížení k jednotlivým základňam.

Nevyváženosť nie je jediným problémom. Ten nastáva aj pri balansovaní jednotlivých tímov a to aj čo sa týka počtu hráčov a ich ranku. Netreba si nad tým dlho lámať hlavu a je vám jasné, že toto je veľmi rýchla cesta k frustrácii. Na týchto veciach sa síce stále pracuje, no už v betaverzii bol matchmaking problémom a zlepšenie sa dočkal len v minimálnej miere. Práve toto je najväčšou chybou hry, cez ktorú sa len ťažko budete vedieť prenieť.

Oba herné režimy sú založené na dobýjaní častí mapy a sú multiplayerovými klasikami. V Onslaught sú tímy rozdelené na útočníkov a obrancov. Útočníci majú za úlohu obsadiť body na mape tým, že ho podržia počas určitého limitu. Naopak brániaci tím to nesmie dovoliť. Ak sa to obrancom nepodariť, kontrolný bod nedokážu získať späť. Druhým režimom je Conquest, v ktorom sa oba tímy naraz natáhujú o 5 bodov na mape, pričom zvíťazí tím s vyšším počtom obsadených bodov a bojuje sa až do konca. Onslaught ponúka aj istú mieru taktizovania, čo sa týka prepustenia bodu súperom pre zachovanie dobrého skóre hráčov.

Herný obchod je bohatý na zbrane, ich vylepšenia, gadgety a ďalšie prvky výstroje. Problém však nastáva, keď zistíte, že hra od vás pýta kredity za všetko. Dokonca ani obyčajný granát nie je základom výbavy a to dokáže narobiť poriadnu paseku hlavne v tuneloch metra. Kredity sami o sebe nie sú problém, zarobíte ich dostatok aj priemerným hraním, no pri nutnosti kupovať každú drobnosť, musíte neskôr šetriť napríklad na boostre pre svoj tím, ktoré sa sprístupnia až pri získaní vyššieho ranku. Platiaci hráči (naproti tomu) majú rýchly prístup ku všetkému. K výhre teda nevedie cesta len cez reálne peniaze, ale táto je schodnejšia; ponúka viac možností.

Za grafickou stránkou hry stojí známy engine YETI, ktorý poznáme už od prvej časti Advanced Warfighter a aj keď ho môžete nájsť aj v už spomínanom Future Soldier, tak GRO sa s ním rovnáť nemôže. Prvoradá je optimalizácia pre čo najširšiu základňu strojov, čo sa autorom čiastočne podarilo. Najvyššie nastavenia si žiadajú neadekvátne veľa výkonu vzhľadom na svoje kvality, no nižšie je to už omnoho lepšie škálovateľné. Zvuková stránka je obstojná, dobre rozoznáte odkiaľ príletel zásah (ak vôbec budete mať tú šancu), ale o nejakej zvukovej bohatosti tu nemôže byť reč.

GHOST RECON ONLINE MÁ V ZÁSADE LEN JEDEN VEĽKÝ PROBLÉM. HRA VÁS CHYTÍ, BAVÍTE SA, CHCETE JU HRAŤ ĎALEJ A MOŽNO BY STE AJ RADI ZAPLATILI, ALE ČÍM DLHŠIE SA JEJ VENUJETE, TÝM VIAC CHÝB SA VÁM ODKRÝVA A TÝM VIAC „ALE“ NACHÁDZATE. NECHÝBAJÚ ANI BUGY. OBČAS VÁS MÔŽU SÚPERI TRAFŤ CEZ STENU, NIEKEDY SKUTOČNE PODIVNE ZAPRACUJÚ ZÁSAHOVÉ ZÓNY A ZOMRIETE PO JEDNOM ZÁSAHU DO RUKY. KOLÍZIE OBJEKTOV SÚ OJEDINELÉ, NO AJ TAK SA OBČAS VYSKYTNÚ. NO A NAKONIEC JE TU TÁ NADVLÁDA SNIPEROV. ZA SKÚŠKU NIČ NEDÁTE A SNÁĎ SA GHOST RECON ONLINE BUDE PO VŠETKÝCH STRÁNKACH UŽ LEN ZLEPŠOVAŤ. TAKTO JE LEN ĽAHKO NADPRIEMERNOU AKCIOU S DOBRÝM POCITOM Z TAKTIKY.

# 6.0

- + takticky a tímovo zamerané
- + široká škála požiadaviek
- + úvod aj pre úplných nováčikov
- + zasadenie máp
- + špeciálne gadgety

- nadvláda sniperov
- vyváženie tímov a classov
- platenie za všetko
- ešte stále buggy

Firma: Ubisoft

Žáner: Survival



TRAILER





# DUST AN ELESIAN TAIL

**L**ETNÁ SUMMER ARCADE AKCIA NA XBOX LIVE JE UKONČENÁ ROZPORUPLNÝM TITULOM **DUST: ELYSIAN TAIL**, KTORÝ PODOBNE AKO DEADLIGHT VSÁDZA PREDOVŠETKÝM NA NETRADIČNÝ VÝTVARÝ ŠTÝL A ŠTYLIZÁCIU. AKÁ BY BOLA, KEBY V NEJ NEVYSTUPOVALI HOVORIACE ZVIERATKÁ A NEIKLINOVALA K ANIMOVANÝM FILMOM, SI NETRÚFAM ODHADNÚŤ, PRAVDEPODOBNE BY VŠAK BOLA ŤAŽKO ROZoznATEĽNÁ OD ZÁSTUPU INÝCH, PODOBNE LADENÝCH AKČNÝCH DOBRODRUŽSTIEV S HRDINOM, KTORÝ SI ZÁHADNE NEMÔŽE SPOMENÚŤ NA SVOJE MENO ANI NA TO, PREČO DOKÁŽE NAKRÁJAŤ STEAKY Z FIALOVÝCH PONÍKOV SKÔR, NEŽ SI STIHNÚ UVEDOMIŤ, ŽE BY MALI NAŇHO ZAÚTOČIŤ.

Dust: Elysian Tail začína amnéziou, hovoriacim mečom a podivným plyšákom, sidekickom Fidgetom, ktorý okolo hrdinu neustále lieta a okrem hlúpych poznámok vie priložiť aj ruku k dielu a zoslať na zástupy monštier firebally alebo ich pripieť bleskami. A robí to s takou vervou, že dopadajúce ohnivé gule alebo projektily zaplnia celú obrazovku ako v správnej automatovke. Prešpikujú všetko, z čoho môže vypadnúť minca alebo nejaký hodnotný loot.

Grafika Dust je to prvé, čo vás dostane a súčasne ide aj o hnací motor vo chvíľach, kedy si hovoríte, že to neskôr bude lepšie. Nebude. Dust nepatrí medzi absolútne krásy ani nemôže počtom vrstiev

paralaxného skrolingu konkurovať takému Raymanovi, má však nezameniteľné čaro a postavičky ako vystrihnuté z minisérie určenej pre deti. V hre sa nenachádza žiadne násilie a dialógy sú naivné, že vás bude skôr zaujímať, ako sa dajú preskočiť, ako počúvať trampoty nudne nadabovaných postáv.

Putovanie za pravdou, identitou očistením mena aj krajiny spustošenej armádou, je predvídateľné, ale dobre sa naň pozerá a kde jej chýba komplexnosť, tam to nahrádza efektami hmly, takmer bezchybným striedaním dennej doby aj ukážkovým zatiahnutím oblohy tesne pred búrkou. Z plynulého prechodu z presvetlených do tmavých lokalít ťažia lokality, ktoré vymieňajú sýte veselé farby na povrchu za studenšiu farebnú paletu v podzemí. Hra grafikou pripomína nadýchajú cukrovú vatu, ktorá je sladká ale iba na pohľad.

Dust je hack'n'slash akciou s ľahkými RPG prvkami premietnutými do výroby predmetov a zlepšovanie vlastností hrdinu cez lepšie časti výzbroje. Netrvá dlho a zistíte, že systém náhodného vypadávania predmetov favorizuje hráča až takým spôsobom, že nadelí po pár minútach hrania loot s hodnotou +50. A keďže si prstene, oblečenie aj šperky môžete obliecť bez ohľadu na dosiahnutý level, celková výzva z množstva nepriateľov je tak zrazená na kolená. Aj bez drahých predmetov nepredstavuje Dust prekážku, boj sa mení na kosenie bezbranných strašiakov a začína veľmi rýchlo nudiť.





Súbojový systém rozdelený medzi meč a Fidgeta nemá dostatočnú hĺbku, aby vás nútil meniť stratégiu alebo obmieňať kombá. Veľmi na výber nemáte. Základné sekane je dopĺňané roztočením meča a zoslaním kúziel spoločníka. Ak ho vylevujete, nebudete používať nič iné a prakticky nič vás ani nezastaví. Dust sa nevie brániť, zato vie prejsť do protiútok, ak v pravom okamihu svojim úderom odrazí úder nepriateľa. Pri úspechu, máte paralyzovaného obra, ktorého zničíte dvomi či tromi sekmi. Bossovia sú z tohto dôvodu až trápne jednoduchí. S vlastnosťami a rastúcimi útočnými aj obrannými číslami pribúdajú aj schopnosti. Dust sa naučí liezť po lianách alebo prešmyknúť cez úzke tunely, čo samozrejme nabáda k prieskumu a hľadaniu pokladov v truhliciach, kde sa skrýva vždy cenné jedlo na doplnenie zdravia a potrebné zlato či drahokamy. Hra môže byť jednoduchá, ale ak podceníte vysoký počet nepriateľov, rýchlo skončíte pri nahrávaní pozície. Zdravie sa nedoplňa samé, ale jedlom a to najvýdatnejšie je drahé.

Video aj obrázky môžu zavádzať, že Dust sa hrá typicky zľava doprava, čo je obvyčajne smer vášho postupu, no nie je to pravidlom. Questy vás zavedú do všetkých kútov sveta, kam cestujete z centrálnej mapy. Vždy viete, koľko percent ste preskúmali aj koľko pokladov ste objavili, ale nemáte prehľad, v ktorej časti máte aktívne questy a keď už do niektorej lokality vstúpíte, nepomôže ani zbytočná minimapa. Tá je len schematická

a vidíte na nej iba hlavnú úlohu označenú zástavkou. Hľadanie šiestich zatúlaných ovečiek, debny, košík s prádlom, prsty obrov sa tak komplikujú do takej miery, že opakovaná návšteva a zabíjanie respawnutých nepriateľov je otravné. Dust putovanie na sever servíruje do kapitol a každá sa odohráva v jednej časti s dedinkou a obyvateľmi so starosťami. Pozriete sa do tmavých podzemí, kde si pomáhate svetlom z bômb, baní s podzemnými tvormi, ale aj do spáleného lesa s duchmi, odpornými včelami a konštantne oživujúcimi sa zombíkmi. Hra nezdržuje zložitými prekážkami vyžadujúcich logiku, na všetko stačí meč a na čo je ocel' krátka, tam pomôžu bomby. Oveľa väčší problém predstavuje prakticky neexistujúca navigácia, ktorá vás donúti vracat' sa po rovnakej ceste naspäť na povrch alebo k NPC postave. A to sa deje v krajine, kde už vymysleli teleporty.

DUST: ELYSIAN TAIL DOSTATOK OBSAHU NEVIE PREDAT' CEZ PLYTKÚ STORY SO ZABUDNUTEL'NÝMI DIALÓGMAMI A ČO JE NAJHORŠIE, NEVIE UDRŽAŤ POZORNOSŤ HRÁČA RÝCHLO NASTUPUJÚCIM STEREOTYPOM A NÍZKOU VÝZVOU.

# 6.0

- pekná 2D grafika a efekty
- hudba
- množstvo vedľajších úloh a bonusov

- plytký súbojový systém
- takmer neexistujúca navigácia, mätúca mapa
- rýchlo nastupujúci stereotyp
- nevyváženosť obtiažnosti a lootu

Firma: Microsoft

Žáner: Skákačka



TRAILER





# ANNA

**A**MNESIA BOLA VÝNIMOČNÝM PROJEKTOM. DODNES SA JEDNÁ SNÁĎ O NAJSTRÁŠIDELNEJŠIU HRU POSLEDNEJ

DEKÁDY A AJ NAPRIEK TOMU, ŽE O NEJ NEBOLO POČUŤ NA KAŽDOM KROKU, SI ZÍSKALA OBROVSKÉ MNOŽSTVO FANÚŠIKOV.

Autorom sa podarilo niečo nevídané a to dokonalý náhľad do ľudskej psychiky vo vypätých situáciách. Zároveň však preslávili nie len seba, ale otvorili dvere pomeme novej kategórii hier, čo sa napríklad hráťm Penumbra nepodarilo. Pomaly prichádzali ďalšie, v ktorých to pravé prežívanie nebolo budované na monštrách, zbraniach, akcií. Ich jadro tkvelo v samotnom hráčovi. Tak sme sa dočkali napríklad Dear Esther, kde skúmal príbeh na pozadí putovania po ostrove. A do kalendára mien sa nám dnes zaraďuje ďalšia hra.

Zoznámte sa s **Annou** – nenápadným dievčaťom, ktoré sa vás pokúsi vtiahnuť do spleti svojich tajomstiev. Pochádza z Talianska a za jej malebným zovňajškom sa skrýva nie až tak prítiažlivé vnútro. Hra je tak vlastne paralelou samej seba. Zvonka vás láka odhaľovať jej skryté tajomstvá, no keď sa do ich rozpletania pustíte, tak už tak vábne nepôsobí. Z Amnesie si berie inklinovanie k hororu, atmosféru, samotu a hranie na psychiku. Z Dear Esther zas odhaľovanie príbehu a vzťahu k žene. Ako sa teda autorom podarilo skĺbiť prvky týchto dvoch hier?

Začínate dosť vágne. Veľa toho v úvode nevíete. Ste muž a to je asi tak všetko. Ocítate sa v malebnom prostredí starej pily poháňanej vodným mlynom niekde uprostred jamného lesa. Táto lokalita je vymodelovaná podľa dedinky Champoluc v severnej časti Talianska a vraj aj príbeh vychádza z miestnych legiend. Ste teda mužským hrdinom. Bez mena, bez bližšej identity a zjavne aj bez snahy o to, aby ste sa s ním zoznámili. O jeho minulosti sa nedozviete (takmer) nič, aj keď by si to hra samotná pýtala. Ste len v tomto krásnom prostredí a podľa toho, čo o hre víete, máte taký dojem, že by ste mali hrať, aby ste sa k niečomu dostali. Pre začiatok k vyriešeniu záhady o tom, čo máte s touto pilou spoločné.



A tak chodíte po dvore, zbierate kamene a šišky, skúmate prostredie a všímate si v ňom divné prvky. Skôr náhodou ako úmyselne riešite jednoduché situácie, ktoré vás vedú k ďalším problémom. Máte jasno v tom, že sa musíte dostať dnu, no cez zabudované okná a dvere to nepôjde. Tak začínate uvažovať, už cieľene si v prostredí všímate veci, pracujete s nimi a nakoniec sa dovnútra predsa len dostanete.

A tu hra zažíva výrazný obrat. Krása, ktorá sprevádzala každý váš krok vonku je preč a pred vami stojí rozpadnutá, pokrútená a zvláštna realita vnútra. Tmu občasnými zábleskami prerušujú plamienky sviečok, prostredie hýri drobnými detailmi a vaše kroky sú tentoraz sprevádzané zlovestným praskaním. Zo začiatku opäť nevíete čo máte robiť, no postupne sa k riešeniu hádaniek prepracujete a začnete upadať hlbšie do hemého sveta, do jeho záhad a do tajomstiev, ktorými je postava Anny opradená.

Prvým smutným faktom je, že aj napriek tomu počas celej hry o jej deji nemáte ani tušenia. Nevíte, kto ste, čo robíte, prečo to robíte. Ozveny vzdialenej minulosti vám približujú hernú realitu len vo veľmi malej miere. Oproti takej Amnesii, kde hráč bol postavou, je tu znateľný rozdiel. Teraz ste len akoby divákom alebo lepšie bábkovým hercom, ktorý nežije život postavy, len jej určuje čo má robiť. A tak len ťaháte za povrázky a strašne si želáte, aby vás to bavilo, tak vás to postupne začne nudiť.

No aj tak stále idete hlbšie. Dúfate, že bude lepšie. Chcete sa dozvedieť, o čo v hre ide. A ako idete hlbšie, tak sa ponárate nie len do príbehu, ale aj do psychiky. Vonkajšok je krásny, no keď vstúpíte dnu, tak sa krása rozplynie v prachu staroby. No aj ten časom mizne a nahrádzajú ho čoraz viac obskúrne imaginácie nie len sveta okolo seba, ale aj približujúce minulosť pomocou nejasných metafor. Tento ponor predstavuje konečne výraznejší element, ktorým je stav postavy. S ňou sa síce stále nevíete stožniť, no vidíte, čo a ako vníma. Až nakoniec končíte v expresionistických tuneloch. Tie môžu budiť dojem tunelov Tok'rov z SG-





1. A na ich konci vás čaká vytúžený a pravý koniec, ktorý vám konečne čo to vysvetlí. Podľa úrovne vášho ponorenia a vašej psychiky vás čakajú aj rôzne konce. Najnižšia je stále ešte v peknom svete, keď z pily utečiete von. Dozviete sa úplný základ a to vám musí stačiť, nakoľko sa k nemu dostanete už po necelej hodine. Druhý je temnejší, pokrútený, detailnejší a zaberie vám zhruba pol hodiny hrania navyše. Tretí je už najpodrobnejší a jeho dohraním sa hra natiahne na zhruba 2 hodiny. A to je všetko.

Neodporúčam používať žiaden návod, aj keď vás hra na niektorých miestach nechá vykysnúť. Riešenie problémov je totiž často až príliš jednoduché a tým hru ešte viac skráťte. Hádanky skutočne nie sú náročné, spočívajú len v jednoduchom používaní a kombinovaní predmetov. Ich „čaro“ však tkvie v neintuitívnosti, kedy jednoducho musíte vyskúšať takmer všetko a na všetko. Čo nie je práve populárna metóda adventúr. Aspoň, že inventár je prehľadný a práca s ním jednoduchá.

Pri kúpe hry rozhodne nemusíte utekať aj pre balík plienok. Anna vám sprostredkuje skôr len také jemné a príjemné zimomriavky vďaka traseniu prostredia, šuchotom, šepotom a rôznym výjavom. Všetko funguje tak, ako má. O to väčšiu škodu pôsobia hádanky, dĺžka a hlavne absencia naratívnej zložky a dramatickej výstavby.

Anna beží na engine Unity, ktorý sa medzi indie developermi teší veľkej obľube a aj táto hra dokazuje jeho výhody. Vďaka nemu dokazuje krásne veci. Hra tieňov na stenách vás dostane, príroda vonku vyzerá čarovne a zapôsobí aj pekné spracovanie trávy. Pritom treba brať do úvahy, že sa jedná o drobný nezávislý titul. Výrazu ambient dávajú autori Annou nový význam. Na úroveň hudby totiž povýšili každý zvuk, do-

konca aj šuchotanie vetra v tráve sa môže stať hudobným motívom, ktorý na vás pôsobí dokonale. A práve pre to je Anna pamätihodným počinom. Využíva aj jednoduché akustické riffy a orchestrálne melódie talianskej kapely Chantry. Dobré je spracovaná aj fyzika, ktorú využijete na prehrabávanie sa vo veciach v prostredí.

Ovládanie je jedným slovom strašné. Je obrovským polenom, ktoré vám pod nohy hádžu autori. Ani myš, ani klávesnica nereagujú adekvátne tomu, čo očakávate. Pohyb klávesnicou je ťarbavý, neohrabaný. Myš zase lieta ako papier v prievane a nič s tým nespraví ani nastavenie citlivosti. Keď je akcia obmedzená na malý priestor, tak sa musíte snažiť, aby ste našli presne to miesto. Keď už nič iné, tak aspoň ovládanie by si zaslúžilo patch.

ANNA JE PREMÁRNENOU PRÍLEŽITOSŤOU, UKAZUJE VEĽKÝ POTENCIÁL, EŠTE VÄČŠIU SNAHU A NAJMÄ TALENT, KTORÝM AUTORI DISPONUJÚ. MOHLO SA JEDNAŤ O SKVELÝ TITUL, KTORÝ MOHOL ZASADNÚŤ HNEĎ VEDĽA AMNESIE, KEBY HO NEODBILI PO NARATÍVNEJ STRÁNKE, KEDY SA PRÍBEH ZAČNE ODKRÝVAŤ AŽ TESNE PRED KONCOM. NEPOTEŠÍ ANI MIZERNÁ DĹŽKA, KTORÁ PRIAMO ZÁVISÍ NA TOM, ABY STE NIEKDE KYSLI. NO AJ NAPRIEK TOMU NEMÔŽNO PREHLIADAŤ DOBRÉ NÁPADY V HRATELNOSTI A JEJ ODVÚJANÍ OD KONANIA HRÁČA, KVALITNÝ VIZUÁL A ŠPIČKOVÉ ZVUKY. V AKCII ANNA URČITE BUDE STÁŤ ZA HRIECH A MOŽNO BY SI AJ AUTORI ZASLÚŽILI, ABY SA NA ICH ĎALŠIE PROJEKTY ZAOSTRILI POHLADY HRÁČOV.

# 5.0

- + vizuál
- + hudba
- + cena
- + mnohé dobré nápady

- chýba narácia a dramatická výstavba
- hádanky v štýle všetko na všetko
- ovládanie
- dĺžka

Firma: Drampainters

Žáner: Adventúra



TRAILER





# CRUSADER KINGS II

**Ž**IVOT ŠLACHTICA V STREDOVEKU, TO ZĎALEKA NEBOLI LEN PLESY A POĽOVAČKY. S MOCO A TITULMI BOLA SPOJENÁ AJ ZODPOVEDNOSŤ. ZA SEBA, SVOJ ROD A NERAZ AJ OSUD CELEJ KRAJINY. V STRATÉGI **CRUSADER KINGS II** OD PARADOX INTERACTIVE NA SVOJE PLECIA PREVEZMETE BREMENO VLÁDNUTIA A BUDETE POTREBOVAŤ VEĽA TRPEZLIVOSTI A UMU, ABY STE V TEJTO NÁROČNEJ ÚLOHE OBSTÁLI.

Hra mapuje štyristo rokov európskej histórie od roku 1066. Začat' môžete v niekoľkých obdobiach, kedy sú ústredným motívom rôzne globálne konflikty. Vyberiete si nie len spomedzi panovníkov, ktorí sú kľúčovými postavami v mocenskom boji, ale aj z iných početných šľachticov, ktorí v danej epoche žili na územiach Európy a časti Ázie. Stanete sa kráľom, princom alebo vojvodom a vaše práva a povinnosti závisia od toho, na akom stupni stojíte v hierarchii mocnárov. Kráľ má síce veľa podriadených, ale aj neprajníkov a hlavnú zodpovednosť pri obrane krajiny. Naproti tomu drobný

šľachtic rieši predovšetkým vlastnú kariéru a snaží sa o profit a blaho svojich potomkov. Neraz sa však musí podriadiť rozhodnutiam kráľa, ktorý môže požadovať určité služby alebo si bez okolov privlastní vaše vojenské jednotky. Úspešní mocnári majú svojich vazalov, ktorí sú oporou, ale obvykle len vtedy, keď si kúpíte ich lojalitu venovaním územia, titulov alebo si ich zaviazete svadbou s niekým z vášho rodu. Sobáše sú dôležité nie len kvôli upevňovaniu vzťahov s inými mocnármi, ale aj potomstvu. Váš hlavný predstaviteľ nebude žiť večne, či už padne v boji, alebo umrie na starobu. Ak po sebe nezanechá dedičov, je koniec. Preto sa bez ostychu staňte dohadzovačom a svojmu najvyššiemu, ale aj jeho deťom, nájdite vhodných partnerov. Predpoklady na vládnutie u svojich potomkov rozvíjate už od detstva výberom vhodného tútora, ktorý sa môže orientovať na teológiu, vojenstvo, alebo inú oblasť.

Branislav Kohút







Aj keď na svojom dvore máte rozhodujúce slovo vy, dôležitý je výber členov do správneho výboru, kde si zvolíte hlavných činiteľov v niekoľkých oblastiach. Každého hodnostára môžete poveriť jednou z troch úloh, ktoré prispievajú k rozvoju vašej moci. Kancelára vyšlete na diplomatickú misiu, alebo rozosievajte sváry medzi inými šľachticmi. Maršál dokáže pomôcť vazalom potlačiť rebélie, verbuje nové vojenské jednotky, alebo sa zameria na rozvoj vojenských technológií. Steward vyberá dane, dozerá na výstavbu v krajine a rast ekonomiky. Šéf špionáže odhaľuje úklady namierené proti vám, buduje a zveľaďuje špionážnu sieť. Kaplán konvertuje neveriacich, dozerá na kultúru a šíri náboženské myšlienky a vplyv. Jednotlivých predstaviteľov môžete vymieňať, ak máte dojem, že sú neschopní alebo sa ohlásia lepším kandidátom. Nepodceňujte ich potreby, inak vám namiesto osohu prinesú nepríjemnosti.

Boje v Crusader II sú len okrajové, najmä drobní šľachtici zvyčajne nedisponujú veľkou vojenskou silou a zriedka sa zapoja do otvoreného konfliktu. V prípade núdze si však môžete najat' nie práve lacných žoldnierov. Výsledok bitky je generovaný automaticky a závisí od stavu a kvality jednotiek a pri útoku na mestá od obranných štruktúr sídla. Osídlenia môžete vylepšovať prikupovaním menších štruktúr alebo výstavbou usadlostí, hradov, chrámov a miest, ktoré zlepšujú obranu alebo výnosy. Stavanie je však veľmi nákladné a pokladnica sa plní pomaly, takže nové objekty budete prikupovať len ojedinele.

Vašou hlavnou starosťou zostáva manažment, uzatváranie spojení, plánovanie úkladov, otázky viery a rozvoj ambícií. Často budete musieť vydať rozhodnutia, ako sa zachovať v určitej situácii a na základe toho sa zlepšia alebo zhoršia vaše vzťahy s okolím. Možnosť pri jednaní je mnoho a treba pružne reagovať na premenlivú situáciu vo svete. Aj keby ste hrali novú hru s rovnakým panovníkom, priebeh bude vždy odlišný, pretože počínanie mocnárov a rivalov je nevyspytateľné a problémy a situácie sa dynamicky menia. Do priebehu zásadne zasiahnu spory s pápežom, mongolské hordy, či dokonca ambícia vášho vlastného brata, ktorý sa náhle postaví proti vám. Za svoje počiny budete získavať prestíž s každou postavou dynastie.

Udalosti v hre prebiehajú v reálnom čase, ktorý môžete zrýchliť alebo pozastaviť a tak si v pokoji stanoviť ďalšie kroky. Crusader Kings II je veľmi komplexná geopolitická manažmentová hra. Opísať všetky jej aspekty by vyžadovalo veľa času a rovnako zdĺhavé je osvojenie princípov hry. Obsirny tutoriál je ťažkopádny, ale dobré rady nájdete vo fórach. Jedná sa o kúsok z dielny Paradox Interactive a to hovorí samo za seba. Crusader Kings II je navyše mimoriadne náročný titul na pochopenie a užijú si ho naozaj len hardcore hráči. Mnohí to zabalia už počas výuky. Ak to však nevzdáte, hra sa vám odmení skutočne nevšedným zážitkom. A možno sa necháte zlákať aj multiplayerom, kde sa môže bratříčkovat' alebo poštvať medzi sebou až 32 hráčov.

Crusader King II si konečne môžete kúpiť nie len v digitálnej, ale aj krabicovej verzii. Medzitým sa na trh dostal aj prídavok Sword of Islam, ktorý priniesol hráčmi vyžiadané moslimské náboženstvo s príslušnými titulmi, dynastiami, črtami veliteľov, háromom, dervišmi a upravenou hierarchiou. Grafika nebola u hier od Paradoxu nikdy prvoradá, čo vidíme aj v tomto prípade. Nemožno však povedať, že hra vyzerá zle. Globálna mapa s možnosťou priblíženia a farebným rozlíšením podľa ľubovoľných parametrov spoľahlivo plní svoj účel. Početné tabuľky a menu majú svoj štýl, aj keď sa v nich chvíľami strácate. Skutočne skvelá je dobová hudba, ktorá dáva hráčovi pocit, že je naozaj na kráľovskom dvore a spoľahlivo vás vráti do minulosti.

CRUSADER KINGS II JE VEĽMI KOMPLEXNÁ A VEĽMI NÁROČNÁ HRA, KTORÚ OCENÍ LEN ÚZKY OKRUH HRÁČOV. DLHO SA BUDETE UČIŤ, ČO A AKO MÁTE VLASTNE ROBIŤ A POSTUP V ŤAŽENÍ JE AJ PRI ZRÝCHLENOM ČASE DOSŤ ROZŤAHANÝ. ALE V TOMTO PRÍPADE DO SLOVA A DO PÍSMENA PLATÍ, ŽE TRPEZLIVOSŤ RUŽE PRINÁŠA. A K TOMU PRESTÍŽ A NIEKEDY AJ KRÁĽOVSKÚ KORUNU.

# 8.5

- + veľmi komplexný manažment a rozvoj dynastie
- + výborný soundtrack
- + nelineárny priebeh hry

- náročná výuka a osvojenie herných princípov
- pomalý postup (aj pri zrýchlení čase)

Firma: Paradox

Žáner: Strategická



TRAILER





# GALAXY ON FIRE II FullHD



**V**ESMÍR JE NEKONEČNÝ NIE LEN Z HĽADISKA PRIESTORU, ALE AJ INŠPIRÁCIE PRE HERNÝCH VÝVOJÁROV. TITUL GALAXY ON FIRE PÔVODNE ZAVIEDOL KU HVIEZDAM HRÁČOV NA IOS. NASLEDOVALO VEĽMI ÚSPEŠNÉ POKRAČOVANIE A JEHO HD VERZIA, S KTOROU SA TERAZ TVORCOVIA SNAŽIA OSLOVIŤ AJ HRÁČOV NA PC. AK ČAKÁTE NEĽÚTOSTNÉ KONFLIKTY, DOBRÝCH A ZLÝCH MIMOZEMŠŤANOV A LET V KOKPITE FUTURISTICKÝCH RAKETOPLÁNOV, STE NA SPRÁVNEJ ADRESE.

Keith T. Maxwell mal incident v páse asteroidov a kvôli poruche systému precitol po 35 rokoch na vzdialenom konci galaxie. Vďaka dobrodincovi, ktorému pomohol s pirátmi, sa opäť zapája do aktívneho života a na darovanej lodi Betty vyráža v ústrety neistej budúcnosti. Vesmír totiž ohrozuje tajomná mimozemská rasa a, samozrejme, že problém dokáže vyriešiť jedine Keith. Hlavný hrdina je poverený preskúmaním situácie a musí odvieť najťažšiu prácu a preniknúť do tylu nepriateľa. Príbeh nie je zvlášť originálny a Keith iba pasívne prijíma zadania, bez možnosti volieb, ktoré by mohli ovplyvniť ďalší postup. Statické rozhovory plynú v skromných okienkach s ikonami postáv. Často je nutné trmáčať sa niekoľkými hviezdными bránami z jedného konca galaxie na druhý a späť. Treba vyhľadať domovskú základňu mimozemšťanov, priniesť vzorky zostrelených lodí, vrátiť sa k nepriateľom so sondou, priniesť nové podklady a mnoho ďalšieho.

Zaujímavejšie je však to, čo sa deje medzi jednotlivými krokmi v dejovej línii. Keith má celkom pestré možnosti, ako sa prejaviť a privyrobiť si na lepšiu výbavu, ktorá mu uľahčí prežitie v nebezpečnom vesmíre. Hviezdny priestor je rozdelený na menšie sektory s planétami, v blízkosti ktorých sú stanice, na ktorých sa dá pristáť. Pri prilete uplatníte autopilota, ktorému stačí zadať polohu prístaviska. Na stanici využijete hangár, miestny lokál, obchodujete, vylepšujete, prijímate nepovinné úlohy.

V staničnom hangári môžete meniť výbavu lode alebo dokonca kúpiť novú raketu s pokročilými možnosťami. Kupujete a predávate primárne a sekundárne zbrane, štíty, pancier, kabíny pre pasažierov, skenery, ťažobné zariadenie a ďalšie moduly, ktoré inštalujete na palube lode. V lepších modeloch lodí môžete samozrejme inštalovať viac súčastí a máte viac úložného priestoru. Ten sa hodí aj na prevážanie komodít, ktoré na jednom mieste lačno kúpite a inde so ziskom predáte. Dajú sa použiť aj na výrobu výstroje podľa získaných receptov a nákresov. S dobrou výbavou môžete na palubu vziať aj zvyšky zničených lodí alebo minerály, ktoré vyťažíte priamo z asteroidov. Loď s ťažobným zariadením sa prisaje na vybraný objekt a musíte šikovne pohybovať kurzorom, aby ste vrt dostatočne dlho udržali vo vyznačenom priestore. Treba na to trochu šikovnosti, inak sa asteroid rozpadne a vaša snaha nie je korunovaná úspechom. Výmena modulov rakety je jednoduchá, na spôsob montáže a demontáže si rýchlo zvyknete. Inventár lode a stanice však dizajnovovo pôsobí veľmi stroho a neosobne.

# 8.0

- + vydarený port z iOS
- + jednoduchý funkčný systém a ovládanie
- + atraktívne scenérie vesmíru
- + nákup a modifikovanie lodí

- statický príbeh bez možností ovplyvniť dej a rozhovory
- fádne menu v hangári
- po čase nastupuje stereotyp



V návštevnických klubových priestoroch s barovou atmosférou nájdete rôznych obyvateľov stanice, ktorí ponúkajú rozličné nepovinné misie. Potrebujú ochrániť konvoj, eliminovať pirátov, odviesť alebo priviesť špeciálne predmety a zákazníkov, alebo zachrániť väzňov. Zárobok závisí od vzdialenosti a náročnosti úloh a treba si aj všimnúť, ako zadania ovplyvnia vzťahy s rôznymi komunitami. Ak vykonávate záškodnícku činnosť, ľahko si znepriatelíte mierumilovné rasy, ktoré potom útočia pri prelete ich územím. Aj s tým sa však dá niečo urobiť, keď narazíte na špekulanta, ktorý za vysoký obnos dokáže veci urovnať. Na tomto mieste sa príležitostne vyskytujú aj nájomní piloti, ktorí vás za pomerne nízky poplatok krátkodobo sprevádzajú pri putovaní vesmírom. Žoldnieri majú vlastné lode, automaticky útočia na nepriateľov a môžete im zadávať jednoduché pokyny.

Na staniciach ste v bezpečí, navyše loď sa plne zregeneruje a môžete si tam aj uložiť hru. Po odlete sa ale ocitnete v priestore, kde okrem priateľských a neutrálnych lodí poletujú aj všeteční nepriatelia. Manévrovanie v otvorenom vesmíre je veľmi jednoduché, väčšinu pohybových úkonov, mierenie a strelbu uskutočnite myšou. Klávesy slúžia na doplnkové funkcie. K okolitým planétam sa pohodlne presuniete, keď ich na

chvíľu zameriate a potvrdíte let na stanovenú destináciu. Na stanice a k hviezdny bránam vás naviguje autopilot, keď zvolíte dostupné ciele v okolí. Primárne zbrane v boji nemajú limitovanú muníciu, žiadne prehrievanie alebo podobné obmedzenie. Líšia sa ničivou silou, intenzitou strelby a dostrelom. Sekundárne zbrane zahrňujú väčšinou rôzne rakety, ktoré kupujete na kusy. Sú to užitočné doplnky, ktoré pomôžu zdecimovať protivníkov. Navádzané strely väčšinou neminú a EMP krátkodobo ochromia protivníka a umožnia vám ho pohodlne doraziť, alebo bez ujmy oslobodiť zajatca, či prevziať náklad.

Nedá sa povedať, že Galaxy on Fire 2 HD obsahuje vyslovene nové prvky, ktoré by sme opakovane nevideli v podobných tituloch. Všetko je však dobre namixované a prakticky riešené. Hráči majú dostatočnú voľnosť pri rozvoji a počínaní a v príbehových úlohách pokračujú podľa uváženia. Motiváciou je najmä nákup lepších lodí a modulov, ktoré sa viditeľne rozdielne prejavujú pri lietaní alebo boji. Vďaka pohodlnému ovládaniu a zrozumiteľnému systému si hru osloví prakticky každý. Náročnejším hráčom však práve prílišná ústretovosť môže prekážať. Hra pre nich totiž nepredstavuje väčšiu výzvu, pri ktorej by potili krv, je to skôr relaxačná záležitosť, kde všetko bez problémov odsýpa.

Vesmír nie je len čierne plátno so zábleskami hviezd a príležitostnými kontúrami planét. Určite nie ten v Galaxy on Fire 2. Všetky lokality sú plné rôznorodých objektov, hviezd, planét, asteroidov, lodí, staníc a vrakov. Kontrastujú s pestrofarebnými scenériami, kde raz dominuje krvavo červená, inokedy fialová, či modrá. Zlievajú sa, alebo nenápadne vykukujú z temného úzadia a s explóziami a farebnými strelami lodí vytvárajú bizarné obrazy, na ktoré je radosť pozerieť. A netreba na to ani veľmi výkonnú zostavu.

GALAXY ON FIRE 2 FULL HD JE PRÍJEMNÉ DOBRODRUŽSTVO Z VESMÍRU, KTORÉ HÝRI FARBAMI A DOKÁŽE VÁS BAVIŤ DLHÉ HODINY. AJ NAPRIEK MÁLO FLEXIBILNÉMU PRÍBEHU, KTORÝ MÁ VŠAK CHUTNÚ OMÁČKU V PODOBE VEDĽAJŠÍCH MISÍ A AKTIVÍT. NA PC SA SÍCE NEJEDNÁ O NÁTOĽKO VÝRAZNÝ PRODUKT AKO NA IOS, KDE SÚ PODOBNÉ HRY OJEDINELÉ, STÁLE JE TO VŠAK DOSTATOČNE ZAUJÍMAVÝ PORT, KTORÝ SI NÁJDE PRIAZNIVCOV AJ NA TEJTO PLATFORME. CESTA DO VESMÍRU V GALAXY ON FIRE 2 FULL HD NEPREDSTAVUJE OJEDINELÚ VÝZVU, URČITE VŠAK NIE JE MÁRNA.



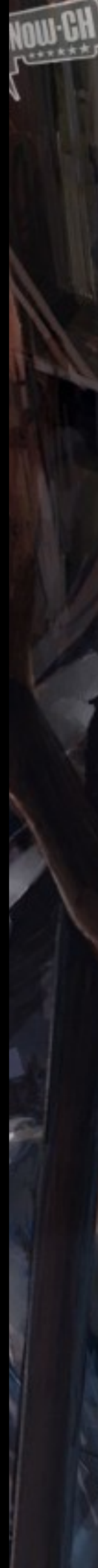
iOS

Vladimír Pribila

# ALIEN BREED







Firma: Team 17

Žáner: Akčná

**A** LIEN BREED BOLA SVOJHO ČASU VEĽKOU ZNAČKOU NA 16-BITOCH. DNES UŽ MOŽNO UPADLA DO ZABUDNUTIA, NO VTEDY NA KAŽDÝ NOVÝ DIEL FANÚŠIKOVIA ČAKALI AKO TERAZ NA NOVÝ DIEL CALL OF DUTY ALEBO BATTLEFIELD. MÔŽE EŠTE TAKÁTO FOŠÍLIA NIEČÍM OHROMIŤ ALEBO PREKVAPIŤ?

Na výber v mobilnej verzii máte hneď z troch možných hier. Convergence predstavuje sadu štyroch novo pripravených misii za agenta Stonea, ktorý sa nachádza na inom mieste komplexu ako hlavná postava Johnson. Druhou možnosťou je originál Alien Breed so šiestimi úrovňami a poslednou je špeciálna verzia Alien Breed Special Edition s dvanástimi úrovňami.

Na postavu aj level pozeráte z top-down pohľadu a úlohou je buď zničiť niektorý z riadiacich systémov stanice alebo hľadanie výťahu. Nezriedka sú posledné fázy sprevádzané samodeštrukčným odrátavaním, ktoré ešte viac dvíha adrenalin pri hľadaní cesty, počas ktorej musíte zbierať zásobníky do nenažraných zbraní, kľúče na odomýkanie prepážok a peňazí po mŕtvych kolonistoch.

Nakupovanie novej výzbroje a výstroje prebieha pomocou vždy dostupného obchodu, v ktorom nechýbajú populárne mikrotransakcie za herné kredity, za ktoré si na oplátku dokúpite ďalšie životy, viac nábojov alebo nové zbrane. Tento krát ale autori nie sú hyeny a kredity si dokupovať takmer vôbec nemusíte, pretože sa ich v úrovniach váľa pomere dosť na to, aby ste sa mohli obšasť ktoroukoľvek zbraňou. Na výber sú rakety, plameňomety, lasery alebo projektilové zbrane, ktoré sa líšia kadenciou, ale niektoré sa dokážu odrážať od stien a zasiahnuť votrelca za

rohom, iné prestrelia rýchlejšie zamknuté dvere, ak nechcete míňať drahocenné kľúče a iné zasa odpravujú nepriateľov pekne rýchlo.

Autori sa neuspokojili s obyčajnou konverziou pôvodnej hry a na výber je aj možnosť zahrat' si ju v Enhanced móde (pôvodná verzia tiež zostala), ktorý vylepší komplet grafický kabát a taktiež ovládanie. Ak si ešte pamätáte, tak hlavná postava mohla strieľať len tým smerom, ktorým bola otočená a chodiť sa dalo len v ôsmich smeroch. Nová schéma dovoľuje rotáciu v 360 stupňoch spolu s rôznym smerom streľby, takže sa dá strieľať pri bočných úkrokoch, ale aj pri cúvaní, čo však značne znížilo celkovú obtiažnosť, no pridalo na komforte.

Mínusy sa nájdu tiež, no nie sú nejako závažné. Alien Breed je krátky (cca 2 hodiny), no zase na mobiloch alebo tabletoch nepotrebujete 30 hodinové eposy. Virtuálne joysticky a teda aj vaše palce zasahujú do výhľadu a nevidíte tak pod nimi nepriateľov. Možnosť širokouhlého módu by pomohla. Posledné mínus je absencia multiplayeru, ktorý sa dúfam objaví v niektorom s updatov.

ALIEN BREED JE KLASIKA Z AMIGY KTORÁ NEHRDZAVIE. AUTORI NAVÝŠE SLUBUJÚ ĎALŠIE PACKY, KTORÉ PRÍDU PRAVDEPODOBNE ZDARMA FORMOU UPDATEOV. V PRÍPADE VEĽKEJ ZĽAVY (PRAVDEPODOBNE NA 0,79 EUR) NEVÁHAJTE A IHNEĎ KUPOJTE. VRÁTITE SA TAK DO ČASOV, KEDY NEEEXISTOVAL AUTOHEAL, KAŽDÝ VÝSTREL SA RÁTAL A KEDY HRATEĽNOSŤ VÍŤAZILA NAD AUDIOVIZUÁLOM.

8.5

- + hustá atmosféra
- + výborne hrateľné na všetkých zariadeniach
- + vylepšená grafika a ovládanie
- chýba multiplayer
- krátke
- palce vo výhľade



# DARK KNIGHT RISES

**V**ELKÝ FILM SPREVÁDZA MALÁ HRA. V PRÍPADE **BATMAN: DARK KNIGHT RAISES** TO NEPLATÍ LEN O FORMÁTE, ALE BOHUŽIAĽ AJ O KVALITE. POĎME ALE PEKNE POSTUPNE A ROZPOVEDZME SI JEDEN Z TÝCH SMUTNEJŠÍCH BATMANOVÝCH PRÍBEHOV.

Gameloft získal filmové práva na najnovšie dielo Christophera Nolana a miesto plnohodnotnej „veľkej“ hry sa rozhodol vytvoriť iOS titul. Napriek malému formátu boli ambície vysoké – otvorený svet, výborná grafika, filmový základ, verná atmosféra. Hra je s filmom spojená čiastočne, nájdete tam niektoré spoločné prvky (perlový náhrdelník, väzenie atď), avšak jedná sa skôr iba o akési priesečníky a obe diela vychádzajú najmä zo základných bodov – Batman, Bane, Gotham City – o ktoré sa opierajú a používajú ich v jemne odlišných súvislostiach.

Hoci je Gotham v príbehu uzavretý, Gameloft naopak z komiksového mesta vytvoril „pieskovisko“ a snaží sa v hráčoch vyvolať ilúziu otvoreného herného sveta a lá GTA. Batman cez svoj komunikátor dostáva úlohy od Alfreda, Gordona či Blakea a snaží sa v metropole opäť nastoliť poriadok. Po meste sa pohybuje zväčša pešo, prípadne môže použiť služby vystreľovacieho háku, vytiah-

nuť sa na budovu a z nej plachtiť pomocou svojich krídiel. Až na začiatku tretej kapitoly (zo 6) je mu prvýkrát ponúknutý Bat-Pod, neskôr príde čas aj na lietajúci The Bat.

Mesto je prázdne, vyľudnené a stretnúť v ňom obyvateľa či nebudaj pohybujúce sa auto je zázrak. Áno, korešponduje to s filmom, ale tým pádom sa ilúzia žijúceho sveta úplne vytráca (navyše mesto je prázdne aj v momentoch, keď by ešte prázdne byť nemalo) a pobehovanie za úlohami je nudné. Občas natrafíte aj na nepríbehové misie, ktoré spočívajú v oslobodení rukojemníkov, zničení náloží a podobných klišé. Horšie je, že ani príbehové misie na tom nie sú lepšie. Keď budete po X-tý krát eliminovať snajperov, vaša túžba zachrániť Gotham City sa bude rovnáť tej Baneovej.

Hlavnou náplňou questov, ako sme to už naznačili, je boj. To prebieha stláčaním jediného tlačidla, kedy Batman sám od seba prevádza rôzne útoky a zlučuje ich do kombo úderov. Občas treba stlačiť aj druhé tlačidlo určené pre protiúder, väčšina súbojov ale prebieha tak, že pár minút bezhlavo stláčate dotykovú plochu telefónu bez toho, aby ste sa vôbec potrebovali pozerieť, čo sa deje na obrazovke. Občas budete môcť (= musieť) použiť niektorý z gadgetov, bumerang, vystreľovacie lanko, EMP granát a





Firma: Gameloft

Žáner: Akčná



podobne. Vrcholom level dizajnu je, ak náhodou narazíte na počítač, ktorý treba hacknúť spojením vstupného a výstupného bodu integrovaného obvodu.

Plnením úloh a zabíjaním protivníkov získava Batman nové levely, vďaka ktorým sa mu v tech shope sprístupňujú vylepšenia gadgetov či vlastných schopností. Brnenia, údery, Batpod a ďalšie vychytávky môžu byť pri správnom investovaní bodov rýchlejšie, efektívnejšie či smrteľnejšie. Nepochopiteľným faktom je, že pri pomerne vysokej cene hry (5,49 €) sa niektoré upgrady musia kupovať za reálne peniaze.

Grafické spracovanie dokáže v niektorých miestach preväpčiť. Vyobrazenie hlavných postáv je pomerne

presné a korešponduje s filmom. Rozloha a otvorenosť Gothamu taktiež nie je ponúknutá najhoršie, avšak daňou sú prázdne priestory a vyludnené mesto. Naopak, otrásné je ovládanie, ktoré pri „glajdovaní“ a šoférovaní vyslovene irituje svojou nepresnosťou a naopak pri spomínanom bojovaní obyčajným mydlením tlačítok.

K POZITÍVAM BY SME MOHLI PRIRADIŤ EŠTE CELKOVÚ DĺŽKU KAMPANE, KTORÁ VÁM ROZHODNE VYSTAČÍ NA VIAC AKO DVA VEČERY. OTÁZNE JE, ČI PRI CELKOVEJ KVALITE HRY NIE JE AJ TOTO „POZITÍVUM“ SKÔR ĎALŠÍM NEGATÍVOM.

# 6.0

- + snaha o otvorenosť sveta
- + grafika a vizuálne spracovanie postáv
- jednotvárne misie a celková nezábavnosť
- ovládanie
- nudné súboje
- vysoká cena a (aj) platené upgrady



SLUŽBA

XBOX LIVE

BUDE NA SLOVEN



FORZA

**HORIZON**



SKU DOSTUPNÁ NA JESEŇ 2012





# TECH







Wii U

Pavol Buday

# KDE ROBÍ NINTENDO CHYBU?

57

## KEĎ SA Z KONZOLY STANE TABLET

**S**TRETNUTIA S HARDVÉROM NINTENDA SÚ VŽDY KOMICKÉ. NECH SÚ UŽ VAŠE DOJMY AKÉKOL'VEK A SNAŽIA SA ICH OVPLYVNIŤ AJ VEDĽAJŠIE FAKTORY AKO DĺŽKA STÁTIA V PÄŤ HODINOVOM RADE NA POL HODINOVÚ PREZENTÁCIU, V TICHOSTI VYSLOVENÉ OBAVY, AJ NADŠENÉ DOJMY Z PRÁVE VIDENÉHO, VŽDY SA HARDVÉR SKÔR ČI NESKÔR ZAČNE PREDÁVAŤ A PRESTANE ICH VNÍMAŤ. WIIU JE PRVOU KONZOLOU, KTORÁ OTVORÍ VEĽKÚ NOVÚ GENE RÁCIU A PODĽA MNOHÝCH AJ POSLEDNÚ, PRETOŽE VEĽKÝM HRÁM ZAZVONIL UMIERAČIK S NÍZKYMÍ PREDAJMI A VZRASTAJÚCIMI NÁKLADMI NA ICH VÝVOJ A MIMORIADNE VYSOKÁ KONKURENCIA ZO STRANY MOBILNÝCH ZARIADENÍ, KTORÉ SÚ Z ROKA NA ROK VÝKONNEJŠIE.

Hardvér Nintendo bol vždy špecifický. Tak trochu mimo hlavného prúdu,razil si vlastnú cestu podtaktovaný, výkonovo poddimezovaný a hlavne funkčne a výbavou dva kroky za súčasnou konkurenciou. Nezabudnem na DS, ktoré oproti PSP bolo ako podviživený chlapec, teraz má na konte 150 miliónov predaných kusov. Wii sa každý smial, najskôr za názov a potom za vizuál hier. Povedzte to tým, ktorí nechcú porovnávať predajné výsledky, pretože Wii je zrazu pre iné publikum. O 100 miliónov predaných konzol neskôr bol Nintendo pripísaný objav casual hier a posúvaniu hraníc.

V oboch prípadoch zafungoval WOW efekt, po prvom kontakte so zariadením obyčajne nasledovala otázka, kde to môžem kúpiť. Konzolu aj handheld nepredávali hry, ale prísľub nového zážitku. Nintendo malo v hrsti mladšie publikum a pred sebou otázku, akým spôsobom komunikovať prednosti nástupcu DS vybaveného 3D displejom. Žiadne video, žiaden obrázok, fotografia ani slová vám nedokážu popísať moment, keď sa dívate na obrazovku, ktorá má hĺbku a rastú z nej stĺpy elektrického vedenia.

Vidieť, znamená uveriť sa stala nielen mantrou reklamnej kampane, ale aj nástrojom používaným pri prezentáciách WiiU. 3DS a WiiU sú pod obrovským tlakom, nadviazať na úspech predchodcov a presvedčiť zákazníkov o prednostiach tak, aby sa dostavil požadovaný WoW efekt. Ako presvedčiť pôvodných majiteľov, ktorí nemali Wii zapnuté viac ako rok alebo od vydania Wii Sports? Z konzoly sa stala párty mašina a nie regulárny stroj na zábavu. Cieľová skupina vyrástla, Wii debutovala pred šiestimi rokmi a keď mal malý bráška 7, teraz chce strieľať Call of Duty a stačí mu mobil. ň

Vo WiiU drieme obrovský potenciál, je tu však niekoľko ALE. A hry to zatiaľ nie sú. Tie už Nintendo má. Každý videl Raymana, tú skvelú kooperáciu a bláznivý speedrun z jedného konca levelu na druhý, zľava do prava, s hudbou presne kopírujúc ťukanie do



displeja a rozkopávanie totemov z kostí.

Od absolútne odfláknutej prezentácie na E3 2011 s trojštvmesačnými tech demami a nemastnej neslanej tlačovej konferencie na E3 2012 sa prototyp bez hier, dostal do fázy "konzola s funkčnými hrami". A nutno povedať, že so zábavnými. Nintendo však nechce, alebo nevie odpovedať na niekoľko zásadných otázok spojených s užívaním konzoly v domácom prostredí a dlhodobého prospektu z ťaženia z inakosti.

Existuje niekoľko scenárov, no ani jeden zatiaľ nehovorí v prospech Nintendo. Firma nezvláda základnú komunikáciu nového hardvéru, čo sa jej môže sakramentsky vypomstiť na zmätených zákazníkoch neochotne platiacich za niečo, o čom boli presvedčení, že to už majú doma. Nintendo prezentuje z WiiU iba tablet. To, že k televízoru má byť pripojená skrinka, ktorá proporciami pripomína jazvečíka (široká a vysoká je ako Wii, ale dlhá je minimálne dvakrát), je zametné pod koberec.



Na akciách je vydané prísne fotografické embargo. Pravidlá dovoľujú odfotografovať iba tablet v rukách hráča a v zábe-  
re sa môže objaviť aj drobná konzola. Pozrite sa na oficiálne fotografie ako tablet zakrýva podozrivo vyzerajúce zariadenie pripomínajúce Wii. To samozrejme vedie k domnienkam, dokúpim si len tablet, veď Wii už doma jedno mám. Ospravedlnením nie sú ani vyjadrenia, že to dôležité budete držať v rukách. Do tabletu nestiahnem hru, do tabletu ne-  
vloží disk s hrou a potom, čo nabije akumulátor, keď nie kolíska pripojená ku konzole?

Tablet pri tom nie je všemocný, univerzálny to áno, no taký Pikmin 3 ho nepotrebuje vôbec. WiiU je prezentovaná ako zábava pre celú rodinu pred jedným televízorom a zatiaľ predvedené tituly dokážu obslúžiť viacerých naraz (Nájdu sa aj výnimky ako Project 100 alebo ZombiU.) Nintendo nehovorí o dvoch, ale o troch a viacerých, dokonca taký Nintendoland podporuje naraz až piatich hráčov! Koľko ovládačov bude v balení je otázne. WiiU bude kompatibilná s Wiimote a Nunchakmi a klasickým gamepadom s dvojicou analogov. O obsahu balenia je ešte priskoro hovoriť, no nečudovali by sme sa, keby Nintendo aplikovali taktiku ako v prípade absencie nabíjačky u 3DS XL. Veď už jeden Wiimote doma máte, použite ten!

Vráťme sa ešte na chvíľu k tabletu. Pôsobí ako kapitánsky mostík, riadiace centrum komandujúc ostatných. Má predsa svoju vlastnú obrazovku. U mladších hráčov a špeciálne u detí hrozí, že sa oň strhne bitka. Nintendo tvrdí, že bude podporovať dva naraz, ale zatiaľ žiadna hra nevyužíva túto konfiguráciu, ktorá musí byť mimoriadne náročná na výkonný potenciál (obraz sa musí renderovať trikrát) a ten WiiU pod kapotou nemá.

Prirovnání k súčasnej generácii a výkonnostnej rezerve v porovnaní s PS3 a Xbox360 tu už bolo niekoľko. Teraz má možno navrch, ale ak vyjdú nové konzoly od Sony a Microsoftu (a tie vyjdú), bude WiiU opäť na chvoste čo do kvality obrazu posielaného na veľkú obrazovku. Malá uhlopriečka displeja tabletu šikovne môže niektoré nedostatky ako rozpité textúry zamaskovať, ale tento tablet si na cesty nemôžete zobrať, je neoddeliteľnou súčasťou WiiU, je iba vstupno-výstupným zariadením, ktorého špinavú prácu vykonáva krabica pod televízorom. Bez nej si neprečítate ani správy ani nespustíte hru.

Technické špecifikácie Nintendo nekomunikuje, rovnako ani



cenu, dátum vydania ani line-up hier. Ten je po novom rozdelený na dve obdobia - vianoce 2012 a zima 2012. Nintendo používa s obľubou ešte jeden termín - launch window, teda obdobie, ktoré pokrýva štart novej platformy odo dňa premiéry po dobu niekoľkých mesiacov, kým neprehrmí úvodná reklamná kampaň v médiách. O úvodnom line-upe je ešte priskoro hovoriť, no už teraz je jasné, že Nintendo použije stratégiu zakorenenú v 90-tych rokoch, kedy sa opakovane a úspešne podarilo uviesť rovnaké hry len pod iným názvom, vid'. New Super Mario Bros. WiiU.

Náš skromný tip je, že v krabici s konzolou bude pribalená tentoraz nie kompilácia športov, ale strelených a zábavných minihier Nintendoland, ktorou sa na E3 tlačovke podarilo uspať publikum. Ubisoft si nenechá ujsť štart nového systému so ZombiU a Rayman Origins a pravdepodobne debutuje aj Batman: Arkham City Armored Edition. Otázkou je podpora tretích strán, resp. akým spôsobom budú implementovať WiiU do svojho portfólia. Cesta rýchlych portov je možno najschodnejšia (Ninja Gaiden 3), ale najviac im ubližuje, keďže nové prvky tieto hry vôbec nepotrebujú. Firmy nervózne vyčkávajú, EA sa napríklad stavia k novej platforme chrbátom a začne pre ňu vytvárať hry až keď sa etabluje na trhu, čo môže nejaký ten rok trvať. Neodpustí si však reedíciu Mass Effect 3.

Nintendo bojuje o čas, po dvoch nevýrazných tlačovkách, stojí pred problémom ako odpromovať zariadenie a vybudovať dostatočný WOW efekt, ktorý sa bude ďalej šíriť virálne. Firma sa rozhodla ignorovať GamesCom a vsadiť na putovnú road show, ktorá má šancu na viacerých miestach zasiahnuť oveľa viac ľudí ako výstava počas celého týždňa.

V PROSPECH NINTENDA HOVORÍ, ŽE PRICHÁDZA NA TRH SO ZARIADENÍM PRÁVE V ČASE, KEDY BOOM ČÍTAČIEK A TABLETOV NABERÁ NA OBRÁTKACH AKO NIKDY PREDTÝM A TO EŠTE V HRE NIE JE WINDOWS 8. TABLETOVÉ HRANIE JE TRENDY, JE HIP A TOTO JE PRE WIIU BARLIČKA. STOJÍ VŠAK NA POHYBLIVOM PIESKU A ANI PO DVOCH STRETNUTIACH ZOČI VOČI S KONZOLOU NIE SOM OSOBNÉ PRESVEDČENÝ, ŽE TEN SYSTÉM MUSÍM VLASTNIŤ. MÁ NA PALUBE ÚŽASNÉ HRY AJ SILNE NÁVYKOVÉ, NO STÁLE MU NIEČO CHÝBA. WIIU STÁLE VZBUDZUJE POZORNOSŤ, OTÁZKOU JE, AKO DLHO VYDRŽÍ WOW EFEKT A AKO DLHO HO NINTENDO DOKÁŽE ŽIVIŤ, KEĎ JE ZA ROHOM NOVÁ GENERÁCIA TRIEDY UNREAL 4, STAR WARS, O KTORÝCH SI WIIU MÔŽE LEN ZDAŤ.





# TEST: NINTENDO 3DS XL

**J**E TO LEN PÄŤ MESIACOV, ČO NINTENDO 3DS OSLÁVILO SVOJE PRVÉ NARODENINY. K SFÚKNU-TIU TORTY A ROZBALENIU DARČEKU DOŠLO VŠAK AŽ TERAZ, S PRÍCHODOM VÄČŠIEHO BRA-TA S PREZÝVKOU XL. O 90% VÄČŠIE DISPLEJE, MOHUT-NEJŠIE ROZMERY, VYŠŠIA VÝDRŽ BATÉRIE, TRI FAREBNÉ PREVEDENIA. STAČÍ TO NA TO, ABY STE INVESTOVALI DO ZARIADENIA, KTORÉ PRIPOMÍNA SKÔR HRAČKU AKO SERIÓZNY HANDHELD, A U KTORÉHO VÝROBCA DÚFA, ŽE MÁTE NIEKDE DOMA SCHOVANÚ NABÍJAČKU K NEMU?

Od prvého stretnutia s 3DS XL v centrále Nintendo sa toho zmenilo pramálo. Japonský prototyp vystriedala na redakčnom stole predajná vzorka striebornej farby. Nintendo s novým modelom, ktorý uvádza na trh v re-kordnom čase, má za cieľ ukojiť hlad po zariadení s väč-ším displejom a držať krok so závratne sa rozvíjajúcim segmentom mobilných telefónov. Tu však treba pripo-menúť, že hardvérové špecifikácie 3DS XL sú identické s predchodcom, k zvýšeniu výkonu alebo zlepšeniu rozlí-šenia displejov či kamier nedošlo.

Dalo by sa povedať, že Nintendo prakticky len zväčšilo handheld a vybavilo displejmi s väčšou uhlopriečkou. Je však za tým viac. Pod väčšie 3DS sa z veľkej miery pod-písala podmienka, aby sa predávalo za cenu nižšiu ako konkurencia zápasiaca s nedostatkom pozornosti. Nin-tendo necháva koncovú cenu opäť v rukách predajcov. 3DS XL kúpite už od 215 EUR, no treba ešte investovať aj do nabíjačky, ktorú v balení jednoducho nenájdete. Výrobca predpokladá, že niekto vo vašom okolí alebo doma už jeden adaptér (z DSi, DSi XL alebo 3DS) máte.

Nintendo 3DS XL je obéznym (ale chudobným) príbuz-ným pôvodného modelu. Nintendo šetrilo na všetkom, ale do krabice nezabudlo pribaliť kilové manuály. Para-

doxom je, že práve tieto návody sú vytlačené na kvalit-nom papieri a sú plnofarebné. Šetrenie sa odrazilo aj na plastovom styluse (v balení náhradný nenájdete), cez vyhotovenie a použité materiály, ktoré sú prvých pár dní veľkým problémom.

“To je to nové 3DS? Vyzerá ako hračka.” povedalo mi niekoľko náhodných okoloidúcich nezávisle na sebe. Premiový feeling je fuč. Lesklú metalickú úpravu, ktorú obohatila transparentná vrstva na hornom veku, nahra-dil matný finiš pripomínajúc z diaľky brúsený hliník. Sna-ha udržať náklady čo najnižšie si vyžiadalo aj jednotné čierne plasty na vnútornej strane, ktoré sú rovnaké pre všetky tri farebné prevedenia. Modrá, červená a strie-borná kapotáž zakrýva vrchnú a spodnú časť. V zavre-tom stave pripomína 3DS XL sendvič a vidíte čím je na-plnený. Horné veko nezakrýva dolný displej, ale ho iba prikrýva, čiže po stranách vidíte tlačítka.

3DS XL nevyzerá len lacno, ale textúra povrchovej úpra-







vy pôsobí aj lacno na dotyk. S tým sa treba zmieriť, rovnako aj s tým, že na tlačítkach nie sú nakreslené funkcie, ale boli do nich vyrazené, čo na čiernom plaste nie je poriadne vidieť. Po týždni však zistíte, že handričku s mikrovláknami ste už dlho nevytiahli ani handheld neutierali do trička. Na matnom povrchu nie je ani po niekoľko hodinovej manipulácii vidno ani jeden odtlačok. Je to kompromis, ktorý oceníte až po dňoch, týždňoch užívania a možno si to ani neuvedomíte. Obavy nám robia iba farebné kryty, z ktorých sa môže farba časom olupovať alebo zošúchať.

Rozloženie ovládacích prvkov 3DS XL je identické až na malé kozmetické zmeny. D-pad je hlbší a palec sa doň môže lepšie oprieť, SD karta sa presunula na pravú stranu a dodávaná ma dvojnásobnú kapacitu - 4GB. Na pravo nájdete zaparkovaný aj stylus, slúchadlový výstup sa presunul zo stredu na ľavú stranu, na čele pribudli dva úchyty pre šnúrky na zápästie alebo krk. Výborným zlepšovákom je 3D slider s dvomi polohami, už nie je už iba plynulým regulátorom hĺbky, ale v dolnej polohe má

vypínač, ktorý 3D efekt úplne vypne a nedovolí, aby sa sám zapol pri prenose.

Rozmerovo sú tlačítka aj ich pozícia rovnaké, používajú identické spínače, ale ich povrch je väčší a príjemnejší na manipuláciu, čo sa o trojici (select, home a start) umiestnených pod dolným displejom nedá povedať. Sú neuveriteľne tvrdé a musíte vyvinúť vyššiu silu, aby ste si boli istí, že ste ich stlačili. Shifty L a R na chrbte sa zväčšili a vďaka zaoblenému telu handheldu sa 3DS XL oveľa lepšie dobre drží v rukách, nič netlačí a nič nevyčnieva. Svojím tvarom pripomína zápisníky Moleskin, čelná strana má oblíny a zadná zvierá pravé uhly.

Nintendo si ešte aj v dnešnej dobe potrpí na analógový regulátor hlasitosti (posuvný potenciometer), čo je jedna z vecí, ktorú neprepáčim žiadnemu modernému gadgetu. Už dávno mal byť nahradený za dvojicu tlačítkov. Čo je zaujímavé, naša testovacia vzorka podivne škrýpala pri pridávaní a znižovaní úrovne hlasitosti. A nie sú to jediné zvláštne zvuky. 3DS XL hrká. Nie sú to



žiadne uvoľnené časti ani zabudnutá súčiastka vo vnútri, ale dvojica kovových úchytoch pre šnúрку na krk. A keď sme u tých zvukov, tak pánty hlučne praskajú. Je to dané ich tuhosťou a kladú pomerne veľký odpor. Pri manipulácii sa neubránite pocitu, že 3DS XL lámete väzy.

Majiteľov predchádzajúceho modelu trápia stopy na hornom displeji zanechané po analogu a plastového rámu, o ktorý sa opieral, keď bol handheld zavretý. U 3DS XL je to vyriešené dvomi gumovými nožičkami dosadajúcimi na spodnú časť. Druhý analog by ste hľadali márne, aj keď je na pravej strane priestor, Nintendo radšej bude zvlášť predávať ozrutnú perifériu Circle Pad Pro XL.

Na tomto mieste by sme mohli povedať, že 3DS XL je lacne vyzerajúci handheld s nezmenenými hardvérovými špecifikáciami, ale to by sme ignorovali fakt, že na veľkosti skutočne záleží. 3D obraz je božský. Nedá sa to povedať inak. Na hornom displeji s uhlopriečkou takmer 5" (4,88" skutočná veľkosť) vyniká hĺbka a medzi jednotlivými vrstvami obrazu sú priepastnejšie rozdiely. Pri držaní 3DS XL v rovnakej vzdialenosti od očí ako u štandardného modelu, ste tak až po uši ponorení v obraze a celú scénu máte rovno pred očami. Pri animovanej grafike alebo renderovaných filmoch do-

sahuje žiadaného efektu a hovoríte si, toto je 3D.

To však nie je všetko, oba displeje majú antireflexnú vrstvu. 3DS XL si aj v presvetlených miestnostiach či na sedadle pri okne podáva lepšie výkony v kontraste a farebnosti obrazu. Je však o stupeň tmavší, čo je niečo, čo korekcia jasu hravo vyrieši. Sledovanie horného displeja je príjemnejšie aj vďaka tomu, že rám už nie je z lesklého plastu. Eliminovali sa tak zbytočné odrazy a rušivé elementy.

3D obraz je vynikajúci, má však jeden háčik. Stačí drobný pohyb do strán a priestorový dojem sa vytratí, čo znamená, že na cestovanie nie je úplne ideálny. Musíte mať naozaj pevnú ruku, aby ste pri masení do tlačítok udržali handheld v polohe, kedy sa vám nebudú krížiť oči. No a potom je tu samotné rozlíšenie.

Rozmery displejov sa zväčšili, ale s nimi nenarástlo rozlíšenie. Hustota pixelov je nižšia, takže ich môžete vidieť voľným okom. Zubatosť na farebných prechodoch a jemných linkách sú viditeľné hlavne na dolnom paneli, kde obyčajne sledujete mapu, manažujete inventár alebo ťukáte na tlačítka. Nie je to nič, čo by vadilo pri hraní, ale v dobe HD panelov na mobiloch, je rozlíšenie 320x240 smiešne. Nintendo má však zviazané ruky spätnou kompatibilitou. Väčší dotykový displej





má ešte jednu slabosť, ktorú odhalil kresiaci program Art Academy. Pri vyššej uhlopriečke trpí aj jeho presnosť. Zatiaľ čo softvér dovoľuje kresliť jemné linky a tenučké čiary čeruzkou, na paneli sa objavujú zubaté čiary a často o kúsok vedľa, než ste sa ich snažili nakresliť.

V papieroch Nintendo 3DS XL sa dočítate, že na jedno nabitie vydrží 3 - 6 hodín (v 3D režime), v našom teste batérie sme používali Art Academy a Kingdom Hearts 3D. V oboch prípadoch sme mali nastavenú hlasitosť na strednú úroveň, rovnako aj hĺbku obrazu a zapnutú Wi-Fi. Po prvom vybití nabití sme sa dostali na 3,5 hodiny a každý ďalší cyklus sa pohyboval tesne nad štyrmi hodinami. Čo je pozitívne, že sa vybije pomalšie ako sa nabíja (3 hodiny) a že keď začnú blikať červené ledky, máte približne 15 minút na to, aby ste našli najbližší save point a hru uložili.

Nintendo 3DS XL má väčšie displeje, lepšiu ergonómiu, no všetko podlieha redukčnej kúre na použitých materiáloch a faktu, že po hardvérovej a softvérovej stránke ide o identické zariadenie. Prechod z väčšieho na menšie nie je až tak plynulý ako z menšieho na väčšie, no ak už vlastníte 3DS, XL model nepotrebujete k životu. Jeho veľkosť nie je ideálna na cestovanie bez tašky, kabelky alebo kufríka.

Nintendo už nepovažuje 3D za prednosť svojho handheldu,

prestáva túto príponu používať v názvoch, vytratila sa aj informačná obrazovka z trailerov a z modelu XL zmizla aj stavová ledka indikujúca, že softvér podporuje priestorové zobrazenie. Iróniou je, že práve v tomto čase je uvedený na trh nový handheld, ktorý práve 3D zvláda ľavou zadnou a produkuje ho kvalitnejšie ako model pred rokom. Otázku, či kúpiť, alebo nie, nevyriešia parametre alebo fakt, že displeje sú väčšie, ale farebné prevedenie a hry.

**Základné parametre Nintendo 3DS XL** (v zátvorkách uvedenú sú z 3DS):

Rozmery: 156 x 93 x 22 mm (134 x 74 x 21 mm)

Váha: 336 g (225 g)

Uhlopriečka displejov: horný 4,88" (3,53") dolný 4,18" (3,02")

Výdrž batérie: 3,5 - 6,5 (3 - 5) hodiny pri hraní 3DS hier, 6 - 10 (5 - 8) pri hraní DS hier

Kapacita SD karty 4 GB (2 GB).







# Umyvateľná klávesnica od Logitechu

**Z**nervózňujú vás miliardy baktérií alebo zvyšky jedla na vašej klávesnici? Logitech Washable Keyboard K310 vám umožní zbaviť sa ich priamo umytím. Respektíve je tu ešte iná možnosť využitia, mohli by ste na nej v tomto teple ťukať priamo z nafukovacieho bazéna v izbe alebo kancelárii bez strachu z pokazení klávesnice. K tomu môžete klávesnicu ponoriť aj 30cm pod vodu. Len pri potápaní pozor na kábel, keďže má USB pripojenie.

Klávesnica vychádza tento mesiac v US za 40 dolárov, k nám príde v októbri za 50 eur.







## Archos Gamepad, konkurencia pre PS VITA

Jeden z najstarších tabletových výrobcov Archos chce posunúť tabletové hranie vpred pomocou Archos Gamepad zariadenia. Presnejšie chce konkurovať PS Vita, len s tým, že ponúkne 7 palcovú obrazovku. Výkonovo na tom nebude zle keďže ho poháňa dualcore 1.5 Ghz procesor s Mali 400mp quad core grafickým čipom a Android 4.0 systém. K tomu bude mať handheld 8GB vnútorného flashu a možnosť 64GB SD kariet.

Síce finálny výkon bude slabší ako Vita, ale vynahradiť to môže väčšia obrazovka, lacnejšie hry a nakoniec aj nižšia cena, stáť má menej ako 150 euro. Čo sa týka hier, tam je ponuka zatiaľ mobilná, ale Archos vraj už dlhšie pracuje s vývojármi na priamej podpore a exkluzivitách.

Archos gamepad vyjde v októbri.





## Samsung Galaxy Camera

Prvá z novinek, ktorú Samsung ohlásil na IFA výstave bol foťák s integrovaným androidom 4.1, veľkým 4.8" HD Super Clear Touch displejom. Galaxy Camera umožňuje fotenie, editovanie a sharovanie fotiek, ale použiť ho môžete aj na zábavu. Má 21 x optický zoom a 16M BSI CMOS senzor

## Samsung ATIV S

Windows Phone 8 telefón so 4.8 HD Gorilla Glass 2 displejom a 1.5GHz dual-core procesorom, 1GB pamäťou a 16 alebo 32GB flashom. Kamery budú 1.9 a 8mpx



## Samsung Note II

Nová verzia zápisníka s mobilom so 1.6GHz Quad-Core procesorom, novým S perom a 5.5" HD Super AMOLED displejom (1,280 x 720).





▲ATIV Smart PC



▲ATIV Smart PC Pro

## Samsung ATIV smart PC a Smart PC PRO

Windows 8 11.6" tablet s rozlíšením 1,366 x 768, odpojiteľnou klávesnicou, next-gen Intel Atom procesorom, 14 hodinovou výdržou batérie a S-Pen perom s 1024 stupňami tlaku. Dopĺňa ho 2GB RAM. Vyjde v októbri za \$649 bez klávesnice a \$749 s klávesnicou.

Druhá verzia ATIV smart je nazvaná ATIVsmart PCpro, vhodná pre profesionálov s Full HD LCD displejom rýchlejšim Intel Core i5 procesorom, ale 8 hodinovou výdržou. Stáť bude 1119 dolárov.



## Samsung ATIV tab

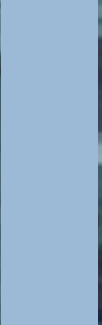
ARM verzia tabletu s Windows 8 RT a 1.5GHz Snapdragon S4 s 2GB RAM, Bude vážiť 570g a má 10.1" displej s rozlíšením 1,366 x 768.

## Samsung All-In-One PC Series 7

Windows 8 all-in-one PC s Intel Core i7 procesorom, 8GB RAM, AMD Radeon HD 7850M grafikou a WQHD displejom s 2560x1440 rozlíšením v dvoch verziách 24 palcovým a 27 palcovým displejom. Blu-ray mechanikou, 1TB HDD a 64GB SSD.



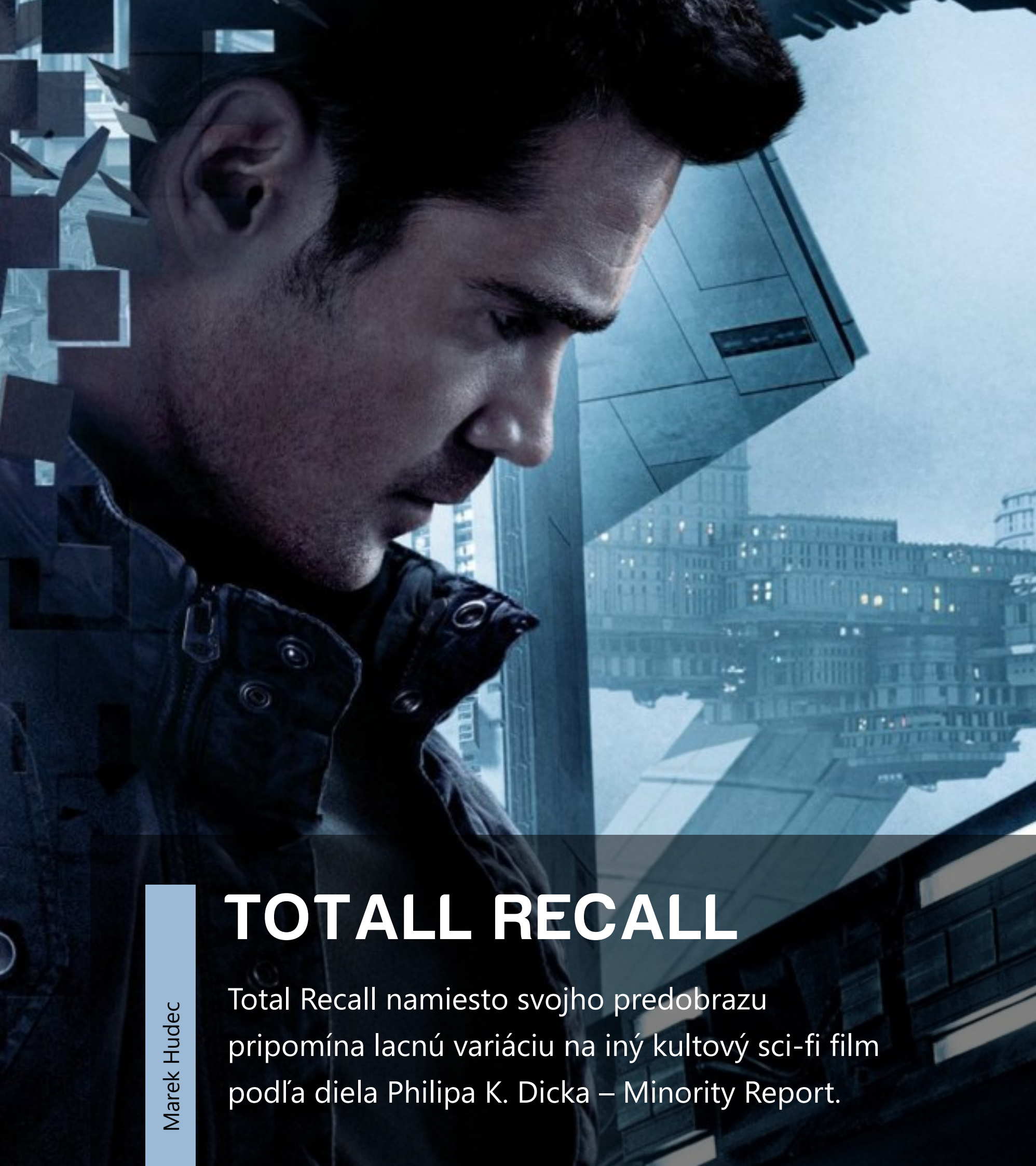




FILMY z Kinema.sk





A man with dark hair and a beard, wearing a dark jacket, is shown in profile, looking out over a futuristic city at night. The city features tall, illuminated buildings and a large, curved structure in the background. The overall tone is dark and atmospheric.

# TOTAL RECALL

Total Recall namiesto svojho predobrazu pripomína lacnú variáciu na iný kultový sci-fi film podľa diela Philipa K. Dicka – Minority Report.



**VŠETKY REMAKY SÚ LEPŠIE AKO PÔVODNÉ FILMY.  
ALEBO SI TO PLETIEM? MOJA PAMÄŤ UŽ  
NIE JE TO, ČO BÝVALA.**

Pamätám si však, že poviedku *We can remember it for you* wholesale napísal Philip K. Dick pre vedecko-fantastický časopis v roku 1966. Hollywood po úspešnom *Blade Runnerovi* objavil potenciál autorových nápadov a v roku 1990 zadaptoval poviedku o spomienkach do filmu *Total Recall*. Talentovaný Holanďan Paul Verhoeven ho poňal vtipne s jemne retardovanou hlavnou postavou a vynikajúcou hudbou Jerryho Goldsmitha. Trojica

scenáristov (Kurt Wimmer, James Vanderbilt, Mark Bomback) príbeh pripravila pre novú generáciu v remakeu, ktorý práve prichádza do kín. „Je to hybrid viacerých vecí, ale ostáva verný pôvodnej Dickovej myšlienke,“ vyjadril sa režisér Len Wiseman. No minimálne v jednej veci má pravdu...

Ako to len začalo? Už viem - uvidel som jedného dňa reklamu na firmu *Rekall*. Tvrdili, že mi zabezpečia oddych podľa mojich predstáv formou implantovaných spomienok. Mars, vždy som ho chcel vidieť – červené pohoria, dusné ovzdušie a milovaná brunetka v mojom náruči. Stačilo zaplatiť 300 kreditov a nechať ich pošpárať sa v mozgu. Po zobudení ma však namiesto rozprávky čakala nočná mora. Počkať! Veď ja som vôbec nechcel





cestovať do vesmíru. Som iba znudený životom a chcem sa stať špiónom. Zem umiera po tretej svetovej vojne. Počkať! Niečo sa mi pletie, neviem si spomenúť, ktorý život je ten skutočný.

Viem iba jedno. No dobre, viem niekoľko vecí. Tvorcovia dej originálu radikálne zmenili. Zmizli humorné prvky, vynechali úžasnú cestu na Mars (ostali tak vernejší Dickovej predlohe), zároveň však príbeh vybudovali oveľa jednoznačnejšie a schematickejšie. Zo sofistikovaného konfliktu sna a reality ostal špiónážny blokbuster, nakrútený bez originality, nápadov, či energie. Štýl zabil obsah. Zápleтка pripomína počítačovú hru, kde je zauzlenie zámienkou na spustenie nepretržitej akčnej rutiny. Colin Farrell sa v hlavnej úlohe síce netvári tak spomalene ako Arnold, nemá ani nemecký prízvuk, ale repliky z jeho úst znejú rovnako otravne. Vo filme sa pri ňom striedajú nie dve herecké ikony, ale dve ženské sexidoly. Postavy, ktoré v pôvodnom Total Recall hrali dôležitú úlohu, sa v remakeu zjavujú na niekoľko záberov, aby mohli byť následne odstrelené. Roztomilo nechutné masky Roba Bottina nahradili roboti vytvorení v počítačových softvéroch. Invenciu sa Wisemanovi výnimočne darí nájsť aspoň v akčných scénach – napríklad pri prvej prestrelke natočenej na jeden záber. A spomínam si na zloducha v podaní Briana Cranstona – toho chlapíka z Breaking Bad. Tu ale moja pamäť bohužiaľ končí.

Total Recall namiesto svojho predobrazu pripomína lacnú variáciu na iný kultový sci-fi film podľa diela Philipa K. Dicka – Minority Report. Hlavný hrdina sa dozvedá skutočnosť, ktorá mení jeho doterajší život a stáva sa utečencom. Nasleduje naháňačka, ktorá v prípade Total Recall ani náhodou nie je prekvapivá, alebo napínavá. Tvorcovia ignorovali aj tradičnú výstavbu dickových príbehov – postupné stieranie hraníc medzi realitou a fantáziou, pričom každá scéna posúva ďalej hrdinovú neistotu. Divák totiž po desiatich minútach stopáže nového Total Recall pochopí, kam sa zápleťka bude posúvať a čo od nej môže očakávať. Dejové zvraty sa realizujú formou – On je zloduch, nie počkať, ten druhý je zlý. Ide o jeden z filmov, ktorý kamarátom prerozprávate v dvoch vetách a nemusia naň míňať čas a peniaze.

Príklad: SPOILER! Ten chlapík nie je obyčajný robotník a nula, ale dvojité superšpión, len na to zabudol. Je paranoidný, každý ho



chce zabiť, ale nakoniec zachráni svet a získa skvelú kočku.

Wiseman sa o filme vyjadril doslovne – je to hybrid. Najviac si však paradoxne nevzal z literárneho predlohy, ale hlúpych a zbytočných amerických akčných béčok z posledného desaťročia (zjavná je inšpirácia od Michaela Baya) pre drsných chlapov. Moderné oblečenie hercov, farebné filtre, ani takzvaný „lens flare“ efekt nezakryje prázdnotu príbehu.

Z REMAKEU TOTAL RECALL TAK OSTANE, ŽIAL', IBA ZLÁ SPOMIENKA.

NIE, NIE, TENTORAZ SOM SI ISTÝ!

REMAKY NEVEDIA PREKONAŤ SVOJE PREDOBRAZY. NIE JE TO PRETO, ŽE NEMAJÚ SPRÁVNE PROSTRIEDKY. DÔVODOM JE LENIVOSŤ A ABSENCIA SNAHY.

# 2.0



# IRON SKY

**P**ORTÁL CRACKED ZVEREJNIL DOHADY O PREPOJENOSTI DIEL REŽISÉRA QUENTINA TARANTINA. TVRDIL, ŽE VŠETKY SA ODOHRÁVAJÚ V ALTERNATÍVNEJ REALITE FILMU NEHANEBNÍ BASTARDI, KDE HITLERA PORAZILI BRAD PITT SO SVOJOU VOJENSKOU JEDNOTKOU. NOVÁ KOPRODUKČNÁ SCI-FI KOMÉDIA IRON SKY PREDSTAVUJE OPAČNE LADENÚ FANTÁZIU. NACISTI V NEJ VOJNU NEPREHRALI, LEN SA PRESŤAHOVALI NA ODVRÁTENÚ STRANU MESIACA, KDE SA TICHU PRIPRAVUJÚ NA ODVETU. „CHCEL SOM, ABY IRON SKY VYZERAL AKO FILM NAKRÚTENÝ PODĽA KOMIKSU, V ÚVODNÝCH SCÉNACH NA MESIACI SOM NAPRÍKLAD CHCEL PRACOVAŤ S PRVKAMI FILM-NOIR, JE TO KOMBINÁCIA VIACERÝCH INŠPIRÁCIÍ,“ VYJADRIL SA REŽISÉR (FÍNSKEHO PÔVODU) TIMO VUORENSOLA PRE PORTÁL BIG FAN BOY.

Američania v roku 2018 znovu pristávajú na Mesiaci. Dvaja astronauti objavujú obrovskú vojenskú základňu na jeho zatemnenej strane. Čierny model s menom James

Washington je uväznený a vyšetrovaný šíleným nacistickým vedcom. James je aryanizovaný (urobia z neho belocha) a spolu s dcérou vedca a kandidátom na nového führera sa vracia na Zem. Prezidentka Spojených štátov sa medzitým pripravuje na volebnú kampaň, zruší útok nacistov jej plány?

Zaujímavým na filme Iron Sky je hlavne spôsob jeho prípravy. Vuorensola debutoval paródiou Star Wreck a spolu s producentmi pozval návštevníkov internetovej stránky Wreck-a-movie, aby na nej zdieľali svoje nápady. Do výroby isté percento nákladov dokonca investovali fanúšikovia na sociálnych sieťach. Podržali ho aj pri sporoch v Anglicku, kde sa distribučná spoločnosť Revolver najprv rozhodla Iron Sky premietiť iba počas jedného dňa. Po vlne kritiky však plány zmenila, film bol prezentovaný aj na významných svetových festivaloch, medzi inými v Cannes. Film od fanúšikov pre fanúšikov. Aj keď koncept nacistov na Mesiaci nie je až tak originálny, ako Vuorensola priznal: „Prvým dielom s touto myšlienkou bola kniha Rocketship Galileo (autora Roberta Heinleina – poznámka recenzenta), avšak doteraz nesfilmovaná.“

Práve spôsob výroby a marketingu je aj jeho najväčšou slabosťou. Ide o dielo obsahovo nepremyslené,





nedokončené, založené na jednom rozvinutom nápade. Práca režiséra je amatérska – vizuálna stránka filmu jednoduchá, nedostatočná je práca s napätím, postavami. Na druhej strane je však Iron Sky obdivuhodné "experimentálne" dielo. Nekorektný humor (politicky, rasovo, historicky), televízne triky, parodické postavy a dej. Režisér vtipne reflektuje hollywoodske spôsoby a schémy rozprávania. Bitky vesmírnych lodí, konferencie svetových lídrov, vyzdvihovanie amerikanizmu, patetické prejavy, nadávky zakomponované do bežnej reči.

Hudbu tvorcovia prispôbili Wagnerovým kompozíciám, ktoré nacistickí lídri obľubovali. Škola Hitler Jugend, v ktorej chybne vysvetľujú Chaplinov film Diktátor, karikatúra Sarah Palinovej, debata o počítačoch, či absurdná hlúposť vesmírnych zloduchov – to sú niektoré skutočne vydarené prvky Iron Sky. Inšpiráciu tvorcovia nepochybne nachádzali aj v béčkovej a sci-fi kinematografii z 50tych a 60tych rokov. Tvorcovia už oznámili aj plány na výrobu pokračovania a prequelu.

PRENESME SA EŠTE DO ALTERNATÍVNEJ REALITY, KDE MÚZA VNUKLA NÁPAD O NACISTOCH VYČKÁVAJÚCICH VO VESMÍRE AMERICKÉMU PRODUCENTOVÍ. REŽISÉRSKU STOLIČKU OBSADÍ NIEKTORÝ KINEMATOGRAFICKÝ REMESELNÍK (JOHN MOORE, LEN WISEMAN) A VYTVORÍ FORMÁLNE DOKONALÝ FILM PLNÝ AKČNÝCH SCÉN A DOKONALE UPRAVENÝCH HRDINOV. NEZMENIL BY SA ANI OBSAH ANI NÁZOV. KDE JE ROZDIEL?

ZMIZLA BY SATIRA.

5.0

WE COME IN  
TO CLEAR



# BOURNEOV ODKAZ



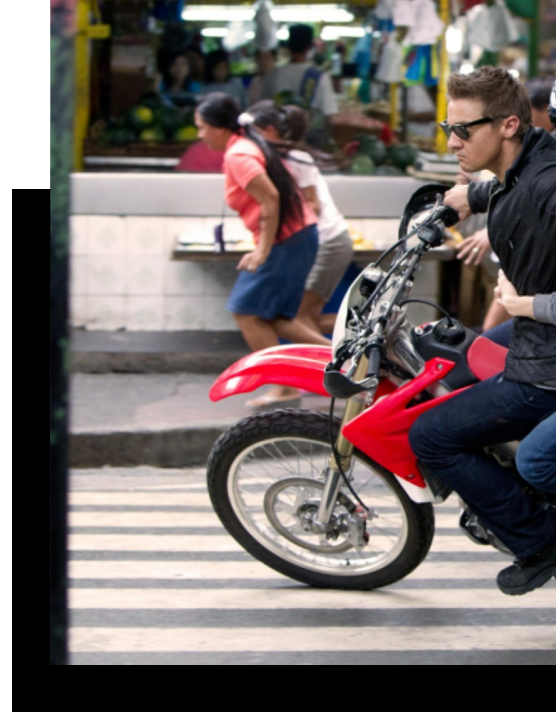
THERE

WAS

NEVER

JUST

ONE



**R**OK 2007 NÁM ZANECHAL ZDANLIVO UKONČENÉ TRILÓGIE PIRÁTOV KARIKURU, SPIDER-MANA ČI BOURNEA. A DO PIATICH ROKOV SA NÁM RYSUJÚ ŠTVRTÉ ČASTI, REŠTARTY, REBOOTY ATĎ. NOVÝ DIEL DO SÉRIE BOURNEA VO VEĽKOM PRIPOMÍNA OSUD SPIDER-MANA: VEĽKÁ ČASŤ TÍMU TVORCOV SA VY-MENILA VRÁTANE VŠETKÝCH HERCOV I REŽISÉRA. IBA SCENÁRISTICKÁ POZÍCIA JE PREPOJENÁ MEDZI TRILÓGIOU A NOVINKOU – CEZ TONY GILROYA.

Nikdy nebol iba jeden. Slogan filmu načrtáva, akým spôsobom sa rozvíja dejová zápleтка v univerze vycvičených agentov, ktorí sa rozhodli ujsť z programu. Je tu množstvo odkazov na Bournea, agentúra po ňom vyhľadáva stopy, no na plátne ho už nevidíme. Namiesto neho sa sústreďí dianie na ďalšieho superagenta – Aaron Cross rovnako uteká, spojí sa s vedkyňou Martou, ktorá mala na starosti vedeckú časť vládneho programu. Po krku mu ide šéf operácií Byer so snahou vyčistiť vzniknuté problémy. Ale Cross si na rozdiel od Bournea veľa pamätá – a preto môže spôsobiť viac škôd.

Spomínaný Tony Gilroy sa podieľal na scenároch pôvodnej trilógie, preto jeho angažovanie pre tento vedľajší diel ponúkalo unikátnu šancu, že by prepojenie mohlo fungovať. No azda opantaný novými možnosťami a navyše lákavou možnosťou odrežirovať celý film





dodáva hutné 134-minútové dielo, ale vo výslednom deji je mierne otupený. Kľúčovým cieľom snaženia bolo očividne vytvoriť čo najviac prepojení s minulými filmami, najmä tretím. Výsledkom je séria flashbackov, asociačných skokov či poriadne natiahnutá prvá polovica filmu, kde sa nedeje príliš veľa akčného – ale vytvárajú sa postavy úplne nové, charaktery sa komplikujú, spleť intríg zamotaná. Je tu toľko návnad, že si občas neviete vybrať.

Osobne som pristúpil k filmu ako obyčajný divák – pamätám si zhruba diaľanie trilógie, nemám ju napozieranú pred videním novinky. Na bežné videnie predložený dej stačí – otázne je, či sa správne napája na trilógiu a nevznikli diery v konzistencii. Jedna vec platí – na prvú hodinu je toho veľa. Tony Gilroy očividne nedokáže vždy režírovať sviežo. Rovnaký problém ako pri Michael Claytonovi – je to dobre napísaný film, má zaujímavé obsadenie, ale tempo je pomerne pomalé. Občas príde zvrät v šikovnom strihu, ale inak sa musíte obmŕiť vlastnou trpezlivosťou a obsedieť v kine. Gilroy mal skôr prenechať réžiu niekomu s dynamickou víziou akcie, pretože sám dokáže pri-niesť dve-tri dobré akčné scény, ale často ju nedokáže uchopiť a zase sype dialógy. Až v druhej polovici filmu sa nájde rýchla akcia (s výborným finále, ktoré atakuje stopáž 20 až 30 minút), no nie vždy je nápaditá.

Ak sa rozhodnete riešiť odlišnosť častí filmu (prvá viac konverzačná, druhá akciou nabitá), čaká vás pomerne komplexný napínavý triler, kde na zvrät netreba čakať dlho, zamotané časti dajú zmysel a o napínavé momenty nie je núdza. Emócie sa servírujú pomaly, no fungujú, keď sa dá dokopy Aaron s Martou a utekajú spoločne. V tých chvíľach pripomína Bourneov odkaz najlepšie momenty série.

No vo vašom podvedomí bude hľadať červíček pochybností, že napriek spletitej sieti intrík, novej zápletky a hrdinovi stratila séria kus duše – popri nevyrovnanom tempe a nie príliš agresívnej akcii je na mieste hľadať drobné

nedostatky v obsadení. Jeremy Renner je ideálny herec pre vážnejšie drámy ako Smrť čaká všade, no akčný hrdina, ktorý má utiahnuť áčkový film a prevziať štafetu po predsa len kvalitnom hercovi, nedokáže zažiariť na sto percent. Jeho Aaron Cross je vytrénovaný svalnák, zvláda akciu a pozná čo kedy urobiť, no azda to, že to nie je vyháňaný bývalý agent vám prekáža v stotožnení – a špeciálne v kontexte tejto série. Rachel Weisz je fajn a v akčnom filme sa nestratí. Za to Edward Norton jasne ukazuje, že návrat ku špekulantovi, hoci na vládnej strane barikády, to je presne rola, čo mu sedí. Zosnovať, exekúovať jasný akčný plán – a improvizovať, keď sa mu začína rozpadávať.

MOHLI BY SME POROVNAŤ ĎALŠIE ELEMENTY FILMU AKO HUDBU ČI KAMERU, NO VÝSLEDOK UŽ ODLIŠNÝ NEBUDE. BOURNEOV ODKAZ JE VEDĽAJŠÍ PRODUKT – OBSTOJÍ AKO AKČNÝ TRILER (TEDA VIAC AKO TRILER, KDE SA SNAŽÍ ZAUJAŤ ZÁPLETKOU AKO AKCIOU), DO SÉRIE ZAPADNE, TROŠKU JU OBOHATÍ, NO NERAZ JE KOSTRBATÝ. AKO LETNÉ KINO FAJN. AKO NASLEDOVNÍK ŠPIČKOVEJ TRILÓGIE UŽ TOĽKO BODOV NEDOSAHUJE, HOCI VELMI CHCE POKRAČOVAŤ ĎALEJ.

# 7.0



A close-up photograph of a woman with vibrant red hair, wearing a white racing glove with black accents. She is looking directly at the camera with a serious expression. The background is a blurred city skyline at night, with lights from buildings visible. In the top left corner, there is a solid blue vertical bar.

**UŽÍVATELIA**





PS3



Rolash 1

# REMEMBER ME

Total Recall má svojho herného nasledovníka, nový titul od Capcomu, v ktorom pôjdeme hľadať svoju pamäť.



**N**OVÁ AKČNÁ HRA PREZENTOVANÁ SEDEM MINÚTOVÝM GAMEPLAYOM, KTORÝ OKAMŽITE UCHVÁTIL VŠETKÝCH DIVÁKOV. ASSASSIN'S CREED BUDÚCNOSTI? MIX

DEUS EX A ASSASSIN'S CREED? TAKÉTO OTÁZKY URČITE PREŠLI HLAVOU NEJEDNÉMU HRÁČOVI NA GAMESCOME. MIMOCHODOM, HRA SA PRI MINULÝCH UKÁŽKACH VOLALA ADRIFT, ALE NA GAMESCOME BOLA PREZENTOVANÁ AKO REMEMBER ME.

V hre sa ujmete role Nilin, elitnej lovkyni spomienok, ktorá nie je pre nepriateľov len fyzickou hrozbou, ale tiež sa môže pochváliť rôznymi špeciálnymi schopnosťami, ktoré jej dovoľujú preniknúť do mysli ľudí, kde môže zmeniť alebo ukradnúť ich spomienky. Čo samozrejme môže mať za následok samovraždu dotyčného alebo aj iné veci, ktoré si nevieme ani predstaviť. A keď vymažú jej vlastnú pamäť, Nilin začína cestu za znovuzískaním jej identity a pokusom zmeniť svet.

Hra bude zasadená do pekne spracovaného Paríža, ktorého textúry sa do vydania určite zlepšia. Posledná hra, ktorú som hral a odohrávala sa v uliciach Paríža, bola The Saboteur a

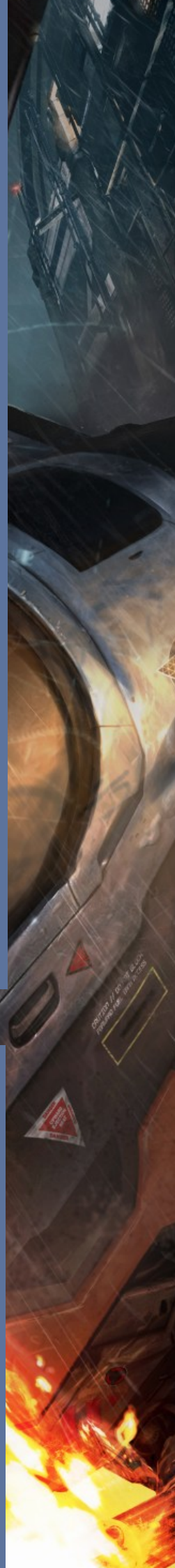
mesto bolo určite jednou z najlepších vecí. Ale aj samotný Paríž je veľmi pekné mesto, uvidíme, aké bude v budúcnosti, pretože hra sa odohráva v roku 2084.

V gameplayi môžeme vidieť, ako nám záhadný muž v okienku zadá zabiť istého Franka Forlana, teda nie zabiť doslova, máme ho prinútiť, aby sa zabil sám a to práve vďaka už spomínanej zmene spomienok. Hra nám ukazuje šplhanie po budovách, kradnutie pamäte strážcom za účelom získania lokality cieľa a aj jeho zmenu pamäte. Máme ho prinútiť, aby si myslel, že zastreil svoju priateľku a on v návale depresie spácha samovraždu.

V SKRATKE, REMEMBER ME VYZERÁ NA SLUŠNÚ AKČNÚ HRU OD CAPCOMU, KTORÁ MÁ ČÍM PREKVAPIŤ. PRE MŇA JE TÁTO HRA ZATIAĽ NAJOČAKÁVANEJŠIA A URČITE NIE SOM SÁM. UVIDÍME, ČO SI PRE NÁS TVORCOVIA EŠTE PRIPRAVIA, AK TO BUDE MAŤ HODNOTNÝ PRÍBEH A BUDE SA TO DOBRE HRAŤ, TAK HRA MÁ ŠANCU BYŤ MEDZI TOP HRAMI ROKU 2013. REMEMBER ME BY MALA UZRIEŤ SVETLO SVETA V MÁJI 2013 A TO NA VŠETKY HLAVNÉ PLATFORMY: PC, PS3 A XBOX360.





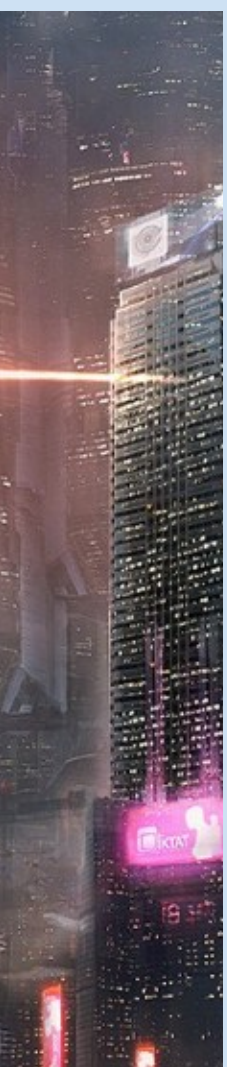


Firma: Capcom

Žáner: Akčná adventúra



TRAILER







# BOTANICULA

**B**OTANICULA JE ĎALŠOU HROU OD NEZÁVISLÉHO ČESKÉHO ŠTÚDIA AMANITA DESIGN, ZNÁMEHO SVOJIMI ADVENTÚRAMI S NEZAMENITELNÝM VIZUÁLOM A CELKOVÝM SPRACOVANÍM. NA ROZDIEL OD PREDCHÁDZAJÚCEHO MACHINARIA, ODOHRÁVAJÚCEHO SA V HRDZAVEJÚCOM SVETE PLNOM ROBOTOV, NÁS TENTORAZ AUTORI ZAVIEDLI NA MIESTO PO VŠETKÝCH STRÁNKACH ODLIŠNÉ - NA ŽIVOTOM PREKYPUJÚCI STROM, KTORÝ VŠAK BUDE ČOSKORO MUSIEŤ ČELIŤ HROZBE, ZAKRÁDAJÚCEJ SA NA TENKÝCH PAVÚČÍCH NOHÁCH A NIČIACEJ VŠETKO ORGANICKÉ. MÁ TÁTO PÚŤ ZA ZÁCHRANOU JEDNÉHO MALÉHO SEMIENKA AJ CELÉHO RASTLINNÉHO SVETA KVALITU, ZODPOVEDAJÚCU POVESTI SVOJICH TVORCOV?

Hra začína pádom semienka, akoby zázrakom vyviaznutého spomedzi hnátov zlého pavúka, na hlavu lieskového orieška. Následkom nárazu je vidina, ktorá oriešku ozrejmi jeho neľahkú úlohu. S pomocou svojich kamarátov tobolky, hříbika, vetvičky a pierka, ho musí ochrániť, zniesť zo stromu a zasadiť. Botanicula, rovnako ako Machinarium, rozpráva príbeh bez použitia slov, len pomocou animovaných sekvencií. Neexistujú tu ani klasické rozhovory, aké poznáme z iných adventúr, kde košaté dialógy tvoria jeden zo základných pilierov hrateľnosti. Napriek tomu vždy presne viete, čo Vám chcú postavy povedať, či kam práve smeruje rozprávanie. Sú totiž nahradené komiksovými bublinami s obrázkami, alebo krátkymi animáciami, dokonale vystihujúcimi všetko podstatné. Tento ojedinelý spôsob sprostredkovania deja úspešne búra snád' všetky mysliteľné bariéry - porozumejú mu všetci, bez ohľadu veku, či krajinu pôvodu.

Po hernom svete beháte s celou skupinkou naraz, plníte rôzne úlohy od obyvateľov stromu a snažíte sa pokročiť ďalej. Ako v žiadnej inej adventúre ani v Botanicule nechýba zbieranie rozličných predmetov a ich používanie. Na rozdiel od nich ale nikdy nebudete mať preplnený inventár, málokedy totiž nesiete viac ako jeden. S tým súvisí úplná absencia kombinovania predmetov, čo hra našťastie kompenzuje veľkým množstvom minihier. Okrem tradičných logických tu nájdete postrehové, či také, ktoré trochu pocičia vašu šikovnosť. Niektoré dokonca svojim spôsobom zasahujú aj do iných herných žánrov - budete pretekать s chrobákmi, s pažravým červom za

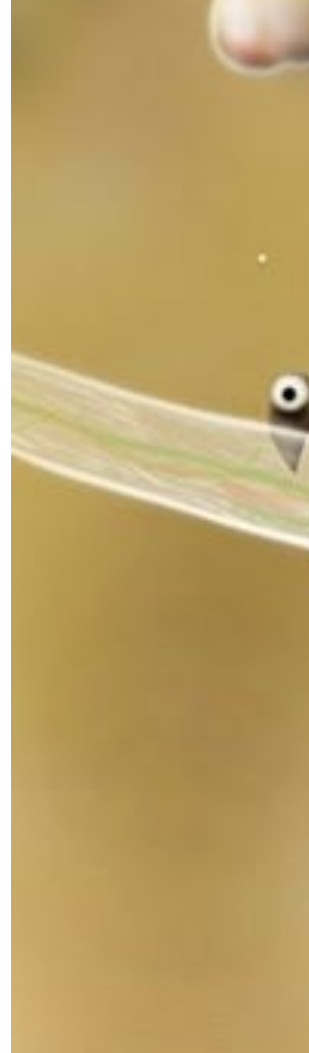
zadkom vyslobodzovať hviezdú z bludiska, dokonca si trochu "zastrieľate". Pri nich, rovnako ako v prípade interakcie predmetov s prostredím, často musíte najprv pochopiť princíp, akým fungujú.

Ten v lokalitách nemusí byť na prvý pohľad zrejmý. Očividne tomu tak nie je z dôvodu zvýšenia už tak dost' jednoduchšej obtiažnosti, ale aby mohol hráč objavovať, skúšať čo sa stane pri tom či onom, dôkladne preskúmal lokalitu a jej možnosti. Nenásilným spôsobom tak nastupuje radosť z odhaľovania každého tajomstva stromového sveta. S hľadaním je spätá taktiež ďalšia činnosť v hre - zbieranie potrebného množstva vecí (napríklad pierok), aby ste mohli pokračovať do novej oblasti.

Každá obsahuje veľa lokalít, má bohaté rozvetvenie, preto príde vhod štýlová mapa v podobe listu. V niektorých situáciách máte možnosť výberu hrdinu, ktorý svojimi schopnosťami prekoná daný problém. Správna je síce vždy len jedna voľba, avšak určite vyskúšate aj ostatných, pretože aj ich neúspešná snaha vyvolá úsmev na tvári. Taktiež zbierate karty s podobizňami všetkých tvorov, ktorých ste streli alebo odhalili.

Obrovským kladom Botaniculy je jednoznačne jej grafické spracovanie, spolu s jedinečným art štýlom. Všetky miesta, ktoré navštívite, vyzerať samy o sebe krásne, sú plné rôznych malých detailov, zaplnené roztomilými tvormi, listami, plodmi aj predmetmi, ktoré by nik na strome neočakával. Niektoré scenérie, napríklad tú s korytnačkou (z ktorej mám sánku dole ešte teraz), by ste pokojne mohli zavesiť na stenu a kochať sa nimi ako obrazom. Na rozdiel od väčšinou statických prostredí iných adventúr, len s pár animáciami pre dotvorenie potrebného dojmu, stromovému svetu vládne pohyb. Lístky, vetvičky, či iné výrastky sa pohybujú ako vo vetre, keď cez ne prejdete myšou, čmeliaky opelujú kvety, mravce pracujú okolo mraveniska, chrobáky vykukujú zo svojich skrýš, priesvitnými konármi vidíte prúdiť živicu.

Taktiež tu nájdete interaktívne prvky, ktoré nijako nesúvisia s príbehom ani







úlohami, ale potešia nejakou (obvykle vtipnou) animáciou. Čulý ruch prebieha pred vami, rovnako ako na rozmazanom pozadí, čo umocňuje dojem žijúceho miesta. V kombinácii so zaujímavou hudbou (veselo - tajomno - upokojujúcou), zvukmi lesa od vtáčieho štebotu, cez bzukot hmyzu, až po radostné ujúkanie partie hrdinov, vytvára grafika veľmi silnú rozprávkovú - prírodnú atmosféru. Predsa len ju však čiastočne naruša windowsácky kurzor, vyrušujúci svojim vzhľadom.

ADVENTÚRY). MÁ DUŠI LAHODIACU ATMOSFÉRU, ORIGINÁLNY SPÔSOB ROZPRÁVANIA PRÍBEHU, PLNO ROZTOMILÝCH POSTAVIČIEK AJ HUMORNÝCH SITUÁCIÍ. ČO JEJ VŠAK NEMÁLO PODRÁŽA NOHY, JE PRÍLIŠNÁ KRÁTKOSŤ. DOBRODRUŽSTVO KONČÍ ANI SA NENAZDÁTE, PRITOM BY STE URČITE RADI STRÁVILI EŠTE ASPOŇ ZOPÁR CHVÍL V SPOLOČNOSTI NEZVYČAJNEJ PARTIE HRDINOV.

BOTANICULA JE SKVELÁ  
NEZÁVISLÁ HRA, S  
NESKUTOČNÝM  
AUDIOVIZUÁLNYM  
SPRACOVANÍM A PRÍJEMNOU  
HRATEĽNOSŤOU, ZAMERANOU  
PREDOVŠETKÝM NA  
OBJAVOVANIE SVETA A RIEŠENIE  
HÁDANIEK, NAVYŠE VHODNÁ  
SKUTOČNE ŠIROKÉMU SPEKTRU  
HRÁČOV (AK TEDA MAJÚ RADI

# 8.0

- + atmosféra a hravosť celej hry
- + interaktivita prostredí
- + žijúci svet plný pohybu
- + originálne rozprávanie príbehu a spracovanie dialógov
- +nevšední hrdinovia

- extrémne krátke
- veľmi jednoduché (na druhú stranu to korešponduje s duchom hry)
- zarytým adventuristom nemusí vyhovovať absencia rozsiahlych dialógov a
- kombinovania predmetov



TRAILER



# PRICHÁDZA V SEPTEMBRI



# FIFA 13

## FIFA 13



PS3



PS3

## NHL 13







**BORDERLANDS 2**

**DEAD OR ALIVE 5**

**F1 2012**



PS3



PS3



PS3



