

SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

10/20



ASSASSIN'S CREED 3
DISHONORED
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

GTA V

ÚVODNÍK

Niektoré veci sa nemenia. Vybrané herné série majú už dopredu podelené sezóny, podľa ktorých sa dajú nastaviť hodinky. Vlastne už ani nie je prekvapujúce, že každých 12 mesiacov sa obťahujú pušky v ďalšom konflikte, že jeseň nezačne bez hodeného buly a že prvý (obyčajne preplnený) kalendárny kvartál, si nechávajú vydavatelia na vylepšenie finančných výsledkov.

Na to, aby ste dokázali predpovedať budúcnosť, to ale nestačí a to aj vtedy, ak viete, že diskusie budú garantovane po príchode Black Ops II opäť žeravé. Niektoré veci sa jednoducho nemenia, mnohé iné našťastie áno.

Keď dochádza zmenám, nech sú akokoľvek opatrné, pozornému oku v zabehnutej sérii neuniknú. Na to je už Assassin's Creed tak veľká, že Ubisoft musí pozorne bilancovať nad tým, kam vlajkovú loď otočiť. Doteraz najväčšia produkcia v histórii firmy však našla na novom kontinente pevnú pôdu, tretí diel si našiel nový domov a my sme boli zase v tom až po uši.

Connor nie je jediný, kto k umeniu zabíjať pričuchol. Aj Corvo musí svoje ciele umlčať pre vyššie ciele. Dishonored však na historické udalosti zvysoka kašle, vsádza na pohlcujúci pohľad z vlastných očí, fantastický výtvarný štýl a potkany.

A keď už sme pri tom vizuáli, určite si nenechajte ujsť na stránkach Sector Magazínu dve indie lahôdky - Retro City Rampage, ktorá nezostáva svojmu menu nič dlžná, a tajomne kreatívnu čiernobielu jazdu Unfinished Swan.

-- Pavol Buday --

OBSAH

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

Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk



GTA V
MechWarrior Online
Jazda Smrti 2
Star Citizen

DOJMY

Dishonored
Assassin's Creed 3
Black Mesa
Forza Horizon
Medal of Honor
Resident Evil 6
Carrier Command
Torchlight 2
Retro City Rampage
Unfinished Swan
FLT
Fable The Journey
Traktor Simulator 3
Worms Revolution
Superhexagon
Tekken Tag Tourn. 2

RECENZIE

Microsoft Surface RT
Xbox Live na Slovensku
Nexus 10
iPad Mini
Sector Aplikácie

TECH



James Bond Skyfall
Looper

FILMY

Eurotruck Simulator 2
Bad Piggies

UŽÍVATELIA

NEXT GEN EXPO 2012

POWERED BY SECTOR.SK

Užite si s rodinou víkend plný zábavy
vyskúšajte **herné novinky a vyhrajte**

Herná výstava **NextGen Expo 24. - 25.11.2012**
Národné tenisové centrum, Príkopová 1

<http://www.nextgenexpo.sk>

Lístky v predaji



CENÍK

ábavy,
rajte

1.2012
a 6

na

PREDPREDAJ .sk

3





ROCKSTAR ZAČÍNA NOVÉ GTA V BLIŽŠIE PREDSTAVOVAŤ A PONÚKLA DETAILS OD TROCH HLAVNÝCH POSTÁV AŽ PO ROZLOHU SVETA.

Hlavné postavy budú tri postavy a to Michael, Trevor a Franklin, kde každý prinesie niečo iné zo svojho sveta a príbeh a svet tak nebudeme sledovať len z jedného pohľadu. Bude to niečo podobné ako nám autori z Rockstaru priniesli v epizódach pre GTA IV, len tentoraz to spoja už v hlavnej hre. Ich príbehy ale nebudú samostatné a rozdelené, všetci budú spojení v komplexnom jednom príbehu a budeme sa medzi nimi môcť prepínať stlačením tlačidla.

Pri výbere inej postavy sa svet odzoomuje v google maps/test drive unlimited štýle a následne prizoomuje po výbere inej postavy (napríklad v misií jedna postava môže byť priamo v prestrelke, druhá mať sniperku na vzdialenejšej lokácii a prepnete sa medzi nimi ako budete chcieť). V čase keď postavu neovládame, preberá ju hra a tak ju môžeme pri ďalšom prepnutí nájsť v nečakaných situáciách.



Michael

Michael je bývalý bankový lupič v štyridsiatke, ktorý žije pod ochranou svedkov v luxuse, má ženu, ktorá míňa jeho peniaze a snaží sa dostať do reality show a deti, s ktorými si nerozumie. Zatiaľ čo manželka berie na nákupy luxusné auto, jemu ostáva bicykel.



Trevor

Trevor, druhá postava je Michaelov najstarší priateľ, je v rovnakom veku, ale má úplne odlišný život. Žije v prívесе uprostred púšte, užíva drogy, je psychotický a na kriminálnu činnosť ho netreba prehovárať. Keďže bol bývalý bojový pilot jeho skúsenosti s lietaním budete môcť využívať a to od začiatku hry.



Franklin

Franklin, posledná postava je dvadsaťročný mladý černochoch, ktorý robí v predajni áut pre ľudí, ktorí si ich nemôžu dovoliť a teda ich kradne. Je to postava, ktorá by mala na viac, ale vďaka svojim idiotským priateľom sa nemôže pohnúť vpred. Náhodou však stretáva Michaela.

Firma: Rockstar Games

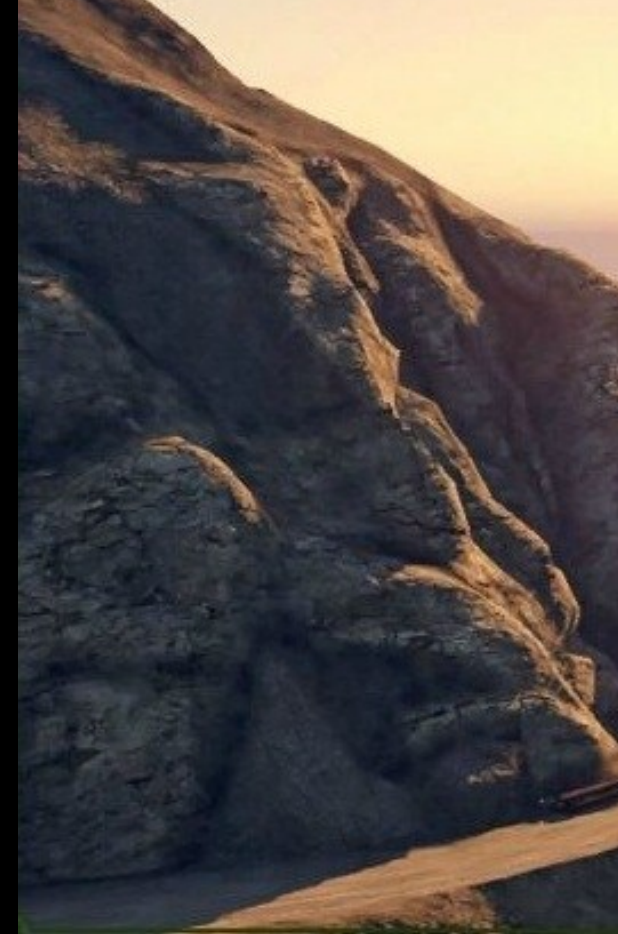
Žáner: Akčná Adventúra



Zaujímavé detaily z GTA V:

8

- všetky časti hry sú oproti GTA IV vylepšené,
- každá z postáv bude mať svoje skilly
- lúpeže budú hrať v hre výraznú úlohu
- hudba bude reagovať na akciu v hre
- autá sa správajú na ceste reálnejšie ako v GTA IV
- hra ponúkne najväčší otvorený svet doteraz od Rockstaru. Svet je väčší ako San Andreas, Red Dead Redemption a GTA IV dokopy.
- dno oceánu je plne prepracované a môže byť preskúmané
- vodné atrakcie budú ponúkať aj posilňovanie na pláži
- streľba bola vylepšená a rovnako aj útoky na telo
- autori použili cinematické efekty, ktoré sa naučili v Max Payne 3



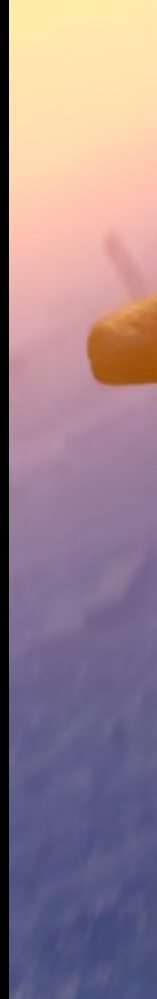






- mesto je len jedno, keďže autori sa chceli čo najlepšie priblížiť k znázorneniu Los Angeles
- v hre tentoraz nebudú romantické priateľky
- pribudnú dynamické misie na štýl Red Dead Redemption, napríklad branie stopárov, mŕtve telá, prenasledovanie násilníkov
- hra bude mať ekonomický systém, ale nehnuteľnosti si nekúpime
- multiplayer zatiaľ nebol predstavený, ten si nechávajú autori na neskôr, rovnako nepotvrdili ani eventuálny coop
- postavy v meste sú plne motion capturované
- každá z postáv bude mať jednu až dve svoje špecifické minihry
- z minihier uvidíme jogu, triathlon, vodné lyžovanie, base jumping, tenis, golf, potápanie sa.
- vrátia sa mobily, tentoraz pridajú nové funkcie a budú mať aj internet
- hra dostane najviac vozidiel zo všetkých GTA hier a to všetko od bicyklov, cez štvrokolky, vodné skútre, motorky, vozidlá, nákladné autá až po helikoptéry, lietadla a stíhačky vyzbrojené raketami.

GTA V vyjde na jar 2013 na Xbox360 a PS3, PC verzia bude nasledovať neskôr.







Matúš Štrba

MECHWARRIOR ONL

JE TO UŽ DÁVNO, ČO SOM NAPOSLEDY HRAL MECHWARRIORA, AK SAMOZREJME NEPOČÍTAM MOD DO CRYISIS. DNES SA SKÔR JEDNÁ O STARINKU, O KTOREJ VÄČŠINA DNEŠNÝCH HRÁČOV NEMÁ ANI POTUCHY. A PRITOM VO SVOJEJ DOBE PATRILA K ŠPIČKE. SVOJU HISTÓRIU ZAPOČALA NA KONCI 80-TYCH ROKOV A PO 13 ROKOCH NÁS OPUSTILA. MICROSOFT, VTEDY EŠTE VÝZNAMNÝ HRÁČ NA POLI PC HIER, O SÉRIU PRESTAL JAVIŤ ZÁUJEM A TÁ SA NA CELÚ DEKÁDU ODMLČALA. DNES SA PIRANHA GAMES POKÚŠAJÚ O JEJ VZKRIESENIE. JE TO VŠAK TEN MECHWARRIOR, S KTORÝM SME SA ROZLÚČILI PRED 10 ROKMI?

Pôvodne možno aj mal byť. Vývoj tradičného titulu z BattleTech univerza sa naštartoval v roku 2008 po získaní licencie od Microsoftu a stál pri ňom ako jeden z pôvodných tvorcov, tak aj skupina fanúšikov. Hra mala nielen nasledovať v šľapajách svojich predchodcov, no jej autori ju chceli priniesť aj novým hráčom, teda sa malo jednať aj o akýsi reboot. Po nezáujme zo strany vydavateľov však takmer úplne zmenila smer a tak sa v roku 2011

oficiálne zrodil MechWarrior Online. Úplne nová inkarnácia založená na čoraz populárnejšom modeli free 2 play distribúcie, v rámci ktorého svojim zameraním na súboje obrovských mechov spopularizovaným filmami na prelome 80. a 90. rokov, mala byť unikátom.

MWO je plnohodnotným prírastkom do BattleTech univerza (ktoré uzrelo svetlo sveta už v roku 1984, keď vyšla prvá stolná hra) a ako taký prináša aj solídne príbehové pozadie, aj keď je pravdou, že nijak závratne sa ním neprezentuje. Hráčov zavedie do ďalekej budúcnosti, konkrétne do 31. storočia, kedy sa vojny vedú pomocou obrovských mechov a hráči preberajú úlohy ich pilotov. Nachádzame sa približne v dobe Invázie klanov počas vzájomného zápolenia Následníckych štátov, o ktorej sme sa dozvedeli napríklad už v druhej časti. Hráčom sa dostáva možnosť pripojiť sa k jednej z frakcií, založiť si vlastnú stranu, či bojovať ako vlk samotár.

INE

Píše sa rok 3049 a zaujímavou funkciou je, že hra prebieha v reálnom čase, takže jeden deň v skutočnosti je jedným dňom v hernom svete o 1037 rokov neskôr. Tak môžeme očakávať, že ak sa autori aj po vydaní budú o svoju hru pravidelne starať, tak nás aj príbeh bude ťahať stále ďalej. No o tom je ešte skoro hovoriť, keďže viac podrobností hra neposkytuje a aj samotní autori sú na ne pomerne skúpi. Zatiaľ sa vďaka tomu "len" zoznamujete viac s pozadím a minulosťou hry cez pravidelný prídelenie informácií.

V sérii MechWarrior sa vždy kládol dôraz na simulačný zážitok. Skôr ako o bezhlavé strety kovových gigantov sa jednalo o premyslený a zložitý postup vpred, lebo predsa sila nie je všetko a bola to doba, keď bezhlavé napredovanie vpred nahrádzala snaha čo najviac sa pokúsiť priblížiť k realite a to aj v prípade takéhoto sci-fi. Predchádzajúce hry si pre seba neraz uchmatli takmer celú klávesnicu, dokonca užívali aj rôzne periférie, takže ste sa nemuseli báť, že by

nejaká časť vašich rúk zostala nevyužitá. Doba pokročila a na hre to je badateľné. V niektorých ohľadoch došlo k zjednodušeniu ovládacej schémy, no aj tentoraz si môžete byť istí, že na ovládanie budete potrebovať viac ako len rýchle prsty na spúšti. Navyše perifériu pre hru pripravuje aj Razer.

Snahu o realitu, aj keď niekedy zjednodušenú, nemožno autorom uprieť. Dobré sa darí budiť dojem hmotnosti, neohrabanosti a ťažkopádnosti mečov, vďaka čomu sa musíte s ich ovládaním viac zžiť. Chvíľu vám to síce potrvá, no ovládaciu schému si obľúbite. Aj na tomto aspekte sa stále pracuje, čo je vidieť. V začiatkoch bety nereagovalo ovládanie práve najlepšie, no stále sa to zlepšuje. MechWarrior Online znovu vracia do pozornosti systém, kedy je oddelené ovládanie nôh a rotácie torza, čo je kľúčové. Do toho ešte pripočítajte mnoho ukazovateľov, ovládanie zbraňových systémov, rýchlosti, trysiek a tímovej komunikácie a o

Firma: Piranha Games

Žáner: Akčná

zábavu máte postarané. Hra je v tomto pre mladých hráčov výzvou, no nie takou, ktorá by ich odradila.

Na začiatku máte štvoricu trial mechov. Sú dopredu pripravené pre boj, aby ste sa s hrou zoznámili a naučili aj systém fungovania ich vytvárania. Celkovo hra ponúka 9 rôznych druhov, medzi ktorými nechýba ani stálica Atlas. Môžeme ich rozdeliť medzi kategórie ľahké, stredné, ťažké a assault, pričom každá profituje z príznačných vlastností. Ľahké stroje sú pohybovo zdatnejšie a dokážu urobiť rýchly prieskum či aj zamotať hlavu silnejšiemu súperovi. Ťažké zase disponujú veľkou palebnou silou, ale ste v nich aj pomalým a ľahkým terčom. Každý druh má na bojisku svoju úlohu a pre úspech je dôležité ju čo najlepšie poznať. Mechov si môžete aj upravovať, na to všetko však zo začiatku môžete zabudnúť, lebo kredity plynú celkom pomaly. Aj tak sa však dá slušne zabaviť. Navyše vývojový strom umožňuje odomknúť osem základných rozšírení, štyri elitné a jednu hlavnú.

Beta MechWarrior Online zatiaľ ponúka len dva režimy. TDM, v ktorom sa tímy 8v8 snažia navzájom vykynožiť, v druhom sa zas útočí na základne, no pôsobí to zatiaľ strašne otrepane. Každá hra je rovnaká. MWO bude potrebovať rozšírenie obsahu či ozvláštnenie ako soľ. Nehrá sa to zle, to vôbec, no nie je to niečo, pri čom by ste vydržali týždne. Môžu za to aj mapy, ktoré sú jedna ako druhá, len v inom farebnom prevedení. Len dve mapy vás zavedú do zastavaných priestranstiev, na inej sa dočkáte hmly a to sú jediné rozdiely. Akcia je však slušná, aj keď je pomalšia.

Energiu musíte využívať rozvážne, inak sa váš stroj prehreje a dočasne vypne, kedy ste tým najľahším terčom. Preto sa oplatí manažovať skupiny zbraní, aby ste sa úplne nevyštavili.

O grafiku sa postaral CryEngine 3, ktorý však naplno neukazuje všetky svoje kvality. Skôr vsádza na jednoduchosť, aj keď hra vôbec nevyzerá úplne zle. Grafické kvality Crysis hier však od MWO očakávať nemôžete, na oplátku sa vám však dostane už teraz veľmi slušná optimalizácia, vďaka čomu hru spustíte aj na slabších zostavách a to veľmi svižne. Zamrzia animácie prechádzania objektami ako sú stromy či časti niektorých budov. Hudbu hra využíva len v minimálnom množstve, o to viac však vyniknú zvukové efekty a ruchy v boji.

UŽ TERAZ BEŽÍ MECHWARRIOR ONLINE STABILNE, NEPADÁ A ZAOBÍDE SA BEZ VÝRAZNEJŠÍCH LAGOV, ZA ČO TREBA AUTOROV POCHÁVLIŤ. TAKTIEŽ AJ KOMUNITA SILNIE A HRA PRIDÁVA SOCIÁLNE FUNKCIE. MECHWARRIOR ONLINE JE NA VEĽMI DOBREJ CESTE, ABY V NOVOM ŠTÝLE OŽIVIL ZAŠLÚ SLÁVU. MÁ SVOJE MUCHY A NIE JE ICH MÁLO, CHÝBA MU ROZMANITEJŠÍ OBSAH, NO ROVNAKO MÁ AJ VEĽA Kladných stránok. NAKONIEC AJ TAK ROZHODNE VYVÁŽENIE MEDZI PLATIAČIMI A FREE HRÁČMI, KTORÉ Z FOUNDERS PROGRAMU PREDPLATITEĽOV ZATIAĽ NEMOŽNO DOBRE ODHADNÚŤ. TITUL SA VŠAK OPLATÍ SLEDOVAŤ A AK MÁTE MOŽNOSŤ, URČITE AJ SKÚSIŤ.



TRAILER

JAZZ

SECTOR

VS.



Microsoft



30.10

DA SMRTI 2



bojisko



0.2012



JAZDA SMRTI 2

SECTOR VS MICROSOFT

JE ROZDIEL HRAŤ V POHODLONOM KRESLE, V KLUDE, SO SLÚCHADLAMI NA UŠIACH, PRI ZHASNUTÝCH SVETLÁCH A V NÁKUPNOM CENTRE, KDE STE SA NA VÁS DÍVAJÚ ĽUDIA Z TROCH PODLAŽÍ. MÁTE ČO ROBIŤ, ABY STE SA VENOVALI IBA OBRAZOVKE A NIE TOMU, ČO SA DEJE POD VAMI, RESP. OKOLO VÁS. NA ČO SOM SA NECHAL NA HOVORIŤ, SOM ZISTIL AŽ NA VLASTNEJ KOŽI. JAZDA SMRTI 2 BOLA AJ VÝBEROM DEJISKA O TO ZAUJÍMAVEJŠIA.

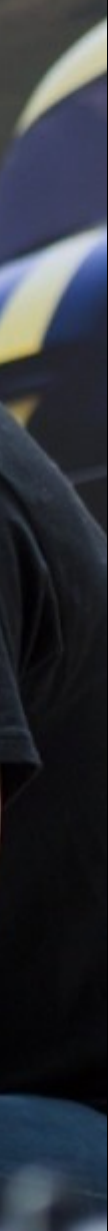
Počas celého utorňajšieho dňa som súperil o dvojnásobné ceny v hre Forza Horizon. Mojim súperom bol zástupca Microsoftu Marek Fedorov, ktorému prostredie bratislavského Auparku hralo v úvode do karát. V úvodných dvoch disciplínach dokázal, že aj keď nemá nahrané desiatky hodín v aktuálnom racingu, podceňovať ho nemožno. V ďalších kolách sa šťastie obrátilo a prakticky som mu nedal šancu bodovať. Každý ďalší pretek chyboval viac, čo som okamžite využíval až nakoniec celá Jazda Smrti skončila 8:2 v prospech Sectoru. To znamenalo dvojnásobné ceny do súťaže, do ktorej ste sa mohli zapájať osobne alebo online.

Jazda Smrti 2 opäť spočívala v prechádzaní desiatich rýchlostných skúšok zložených z pretekov z bodu A do bodu B, okružných pretekov aj špeciálnych eventov, v ktorých sme fotili auto a vy fotografie hodnotili na Facebooku. Napriek skorému štartu akcie o 10:00 sa objavili prví zvedavci a dokonca prišli aj Sectoráci, konkrétne Roné, Rellik, Robin003 a Patrix85 vyrobili aj transparent, za čo im patrí veľká vďaka.

Priamo na mieste okrem trojice konzol umiestnených na pódiu, na ktorých sa hrala Jazda Smrti 2, boli rozložené aj konzoly na voľné hranie, o dobrú náladu sa staral DJ a pekné úsmevy rozdávali hostesky

Celkovo sa hralo 44 cien, ktoré si už našli svojich majiteľov. Ako to vyzeralo na akcii, môžete vidieť na fotografiách, kde je zachytené aj červené Mini Cooper S Monte Carlo Edition.

TÝMTO BY SME SA CHCELI POĎAKOVAŤ NÁKUPNÉMU CENTRU AUPARK ZA PRIESTOR, MICROSOFTU ZA CENY A VÁM, KTORÍ STE PRIŠLI A POVZBUDZOVALI.







SECTOR

Trollovia sú s tebou Spacejunker!
(Len Martas chyba!)

Robin 003

Rellik



LIKE A BOSS

Rone-
Patrux85



ZAHRAT SI HNEĎ





TANKS





STAR CITIZEN

CHRIS ROBERTS, TVORCA WING COMMANDERA, NEDÁVNO OHLÁSIL SVOJ NÁVRAT DO HERNEJ OBLASTI A DNES PREDSTAVIL AJ SVOJ PRVÝ TITUL. BUDE SA VOLAŤ STAR CITIZEN A BUDE EXKLUZÍVNÝM PRE PC PLATFORMU, O KTOREJ VŠETCI HOVORIA, ŽE JE MŔTVA. POZRIME SI ALE TRAILER, TEN NÁM O TOM POVIE VIAC:

Hra bude, ako sme u Chrisa zvyknutí, vesmírna simulácia, ktorá v sebe skrýva ikonické prvky Wing Commandera. K tomu nechýba kvalitná grafika, detailný svet, sofistikovaný príbeh a hlavne akčné vesmírne boje.

Chris tvrdí, že v posledných rokoch vývojári prestali inovovať a posúvať hranice žánrov vpred. Preto plánuje túto mentalitu priniesť späť na PC a špeciálne do simulácií. Chce ukázať jedinečné zážitky, ktoré dokáže priniesť len PC

Hra je už 12 mesiacov vo vývoji, ale ďalší vývoj je plánovaný ešte na dva roky. Preto už bola naštartovaná crowdfunding kampaň na www.robertsspaceindustries.com, kde sa už môže začať schádzať komunita, financovať projekt, priblížiť sa k vývoju a zasahovať do neho. Zároveň si hráči zaistia zahranie prvých verzii hry už budúci rok.

STAR CITIZEN BUDE ONLINE TITUL, NEBUDE VŠAK MAŤ POPLATKY ANI NEBUDE FREE2PLAY. PÔJDE O ŠTANDARDNÝ TITUL NA JEDNO ZAPLATENIE, S MOŽNOSŤOU MIKROTRANSAKCIÍ, KDE SI BUDEME MÔČŤ NAPRÍKLAD KUPOVAŤ VIRTUÁLNE VECI NA CUSTOMIZOVANIE LODE.

Firma: Techland

Štýl: Akčná



TRAILER



NEXT GEN EXPO 2012

POWERED BY SECTOR.SK

**Exkluzívne herné premiéry,
prednášky, kopec súťaží a ďalšie**

Herná výstava **NextGen Expo 24. - 25.11.2012**
Národné tenisové centrum, Príkopova 6

<http://www.nextgenexpo.sk>

Lístky v predaji na





e pecky

012

PREDPREDAJ .sk

04

RECENZIE





Pavol Buday

DISHONORED

Zabijak s tetovaním sa pokúša o prevrat v meste, ktoré dýcha architektúrou a potkanmi.



EXISTUJE MESTO OBÝVANÉ SKORUMPOVANOU SPOLOČNOSŤOU PRAHNÚCOU PO PREVRATE TAK TICHÝMI HLASMI, ŽE PREKRIČIA PIŠŤANIE TISÍCOK POTKANOV ŽIVIACICH SA V KANÁLOCH NA TELÁCH INFIKOVANÝCH. OD KATALÓGOVEJ DESTINÁCIE S PALMAMI DOTÝKAJÚCICH SA MORSKÉHO PRÍBOJA MÁ DUNWALL NA MÍLE ĎALEKO. TAK PREČO MÁM Z NEHO VIAC AKO ŠTYRISTO FOTOGRAFÍ NA DISKU?

Dunwall, kam je zasadený Dishonored od Arkane Studios, mnohými považovaný za nástupcu Bioshocku, Thiefa alebo Deus Ex, je miesto, kde chcete zostať a kam sa chcete opakovane vracieť. Na mesto v hre je neobyčajne fotogenické, štvrte, zástavby, budovy sú postavené s ohľadom na kompozíciu, ako by sa dopredu kalkulovalo, že si niekto bude zvečňovať miesto s rozkladajúcou sa spoločnosťou. Dunwall žije architektúrou a charakterom vlastným pre mesto na pokraji sveta a času. Za to, ako vyzerá, vďaka Viktorovi Antonovi, ktorý sa podpísal aj pod ikonický výraz City 17 v Half-Life 2.

A v tomto nezameniteľnom prostredí sa budete pohybovať v postave zabijaka Corva, neprávom obvineného, väzneného a odsúdeného za vraždu cisárovnej v momente, kedy jej podával správu z ďalekých ciest. Agent sa proti vlastnej vôli stáva hrotom kopije v rukách lojalistov pripravujúcich sa na puč. Jeho rukou najskôr musí zomrieť deväť cieľov. Corvo každý príkaz vykoná so slepou oddanosťou výmenou za očistenie vlastného mena. Dolapenie skutočných vrahov vládkyne je len sladkým bonusom.

Dunwall je plné tajomstiev, pretvárok a skazenej spoločnosti, ktorá konšpiruje, v tajnosti ohovára a pretvaruje sa. Príbeh má jasne definované hranice aj postavy, z ktorých sa vyprofilujú priveľmi transparentné osobnosti. Viete, že boli kocky hodené, len neviete, kam dopadnú. Zvratu v duchu "Would you kindly" sa nedočkáte, no dej má pripravených niekoľko iných prekvapení.

Deväť cieľov, to je deväť rozsiahlych misií, ktorých priebeh držíte vo vlastných rukách. Dôvod, prečo zakaždým vyrazíte z prístavu pod rúškom masky, je vždy iba jeden. Misia sa môže, ale nemusí vetviť



vedľajšími, rovnako zaujímavými úlohami. O celi viete iba to, čo vám povedia lojalisti, každá ďalšia informácia získaná čítaním dokumentov, počúvaním alebo rozhovormi vám pomáha urobiť si obraz o tom, komu má vyhasnúť život. Postavy, na ktoré narazíte, nie sú v meste len pre napredovanie deja. Nie sú prázdnyimi schránkami ani obetnými baránkami, majú vlastné záujmy a vedia dodržať aj slovo.

V jednej z misií predvedenej na E3 je vašou úlohou zlikvidovať dvojicu bratov Pendletonovcov oddávajúcich sa radovánkam vo verejnom dome Zlatá kočka. Ak ste videli video, viete ako skončili. Ich smrť bola klasifikovaná ako nehoda, ale existuje ešte jedno riešenie, pri ktorom ich nemusíte pozorovať cez kľúčové dierky. Vlastne ani nemusíte vedieť ako vyzerajú, ani si nimi špiniť ruky, stačí len zatáhať za správne nitky. Samozrejme, to niečo stojí a tak sa hlavná úloha vetví na pochôdzky. Výsledky však vždy stoja za to.

Dishonored je stealth hrou, ale dovoľuje kedykoľvek od tichého postupu bez alarmov a zabíjania prejsť do čelného útoku a zanechávať za sebou nevládne telá. Cesta násilia je vždy jednoduchšou, priamočiarejšou, s okamžitými výsledkami. Je akousi poistkou, keď zlyhajú všetky plány a potrebujete sa dostať ďalej bez strácania času. A hra k tomu aj priamo nabáda, odloženou muníciou, peniazmi v poličkách či vzácnymi materiálmi, ktoré sa dajú speňažiť. Puritáni zaprotestujú, že takáto cesta vôbec existuje, ale Dishonored nikdy nebude čistokrvnou strieľačkou, navyše na to, aby ste mali zarobené na upgrady a špeciálne schopnosti, musíte v oboch prípadoch prehľadávať okolie.

Neexistuje jediný správny spôsob ako hrať Dishonored, hra vám dáva iba nástroje pre oba štýly. Ako ich využijete a nakombinujete, je len na vás. Corvo dostal do vienku nielen vyskakovací krátky meč, pištoľ a kušu s rozmanitou muníciou, ale disponuje aj čarami, pomocou ktorých dokáže manipulovať s osobami, prevetliť sa do zvierať, privolať desiatky potkanov alebo sa na krátke vzdialenosti teleportovať. Naraz môže byť zvolená

iba jedna zbraň alebo kúzlo (v pravej ruke bude vždy zviazať mečík) a môžete ich ľubovoľne kombinovať a vytvárať mimoriadne efektné scény so spomalením času, zapichnutím stráží a rýchlym teleportom z miesta činu. V neskorších fázach sa mŕtvolý menia na prach a po vás neostávajú žiadne stopy.

Stráže nie sú hlúpe, počujú, ak sa telo zo žuchnutím zvalí na zem, počujú kroky, rozbíjanie skla, vidia do miestnosti, ak necháte otvorené dvere a ak im niečo nevoní, vydajú sa to preskúmať. Obyčajne, ak sa strhne mela, máte čo robiť, aby ste odrážali útoky šermom, strieľali a doplňovali si zdravie. V Dishonored platí, čím je vyššia obtiažnosť, tým viac ste donútení využívať celú paletu schopností, špecializovať sa na najpoužívanejšie a tie upgradovať. Ak je vám milý tichý postup, investícia do tichého kroku alebo zrýchlenia pohybu sa oplatí rovnako ako do schopnosti vidieť nielen postavy cez steny, ale aj elektrické zariadenia. Prostredie dovoľuje experimentovať a vytvárať smrteľné pasce pre stráže. Prekáblovaním systémov ich môžu zabiť vlastné stroje alebo zlyhá technika, keď potrebujú biť na poplach.

Rozhodnutia a samotný štýl hrania nezostáva bez reakcií herného sveta. Ak volíte krvavú cestu, v Dunwalle sa vaše činy odrazia na chaose a v uliciach sa pasie na mŕtvolách čoraz viac potkanov, čo sťažuje prieskum. A bez neho sa nezaobídete pri hľadaní rún a mincí na upgrady. Hlavná úloha misie vás neprevedie okolitými budovami, kanálmi a miestami, kam nevedú žiadne schody, no tam sa ukrývajú zásoby, ale hlavne útržky z kníh, listy a dokumenty, ktoré vám pomáhajú získať obraz o tom, čo sa vôbec v Dunwalle deje. Dozviete sa, ako sa získava veľrybí olej, ako sa brániť pred nákazou, ale nazriete aj do života ľudí obývajúcich opustené apartmány.

Mesto nie je rozľahlé a jeho vertikálna vôbec nespôsobuje závraty, zaujímavé je, že na tak malej ploche dokázali autori vytvoriť toľko alternatívnych ciest, pričom žiadna nie je príľahká ani nereálna. Stačí mať otvorené oči. Dishonored sa dokáže prispôbiť vašemu štýlu hry, jeho ústretovosť



zachádza aj do takých vecí ako úprava vlastného HUDu. PC verzia umožňuje povypínať ukazovatele zdravia, navigačné majáky, kontextové klávesy aj kurzor. Arkane Studios vychádzajú v ústrety hráčom, čo je v období, kedy sa z vysokorozpočtových hier stávajú produkty a nie dielami autorov, neobyčajné.

Hra beží na Unreal engine, no od iných hier postavených na tejto technológii sa odlišuje nezameniteľným výtvarným štýlom popierajúcim vek enginu a používaním ostrého svetla. Svet takmer nikdy nie je ponorený do úplnej tmy, aby neukrývala bizarné prostredie Dunwallu. Autori si dali námahu a napísali desiatky riadkov rozhovorov, ktoré je zábavné počúvať. Služobníci ohovávajú za chrbtom pánov, stráže si mrmlú, plánujú večer po službe. Či už podľa krokov alebo monológov ich viete identifikovať a ľahšie pripraviť stratégiu na ich elimináciu. Dishonored nie je bohatý iba zvukovo, ale má nevtieravý, mimoriadne silný soundtrack, ktorého jedinou škodou je, že zatiaľ nevyšiel samostatne.

V Dishonored nájdete mnohé paralely s už vydanými hrami od Thiefa cez Deus Ex, až po Bioshock, na ktorý

odkazuje krehký, ale vrúcny vzťah s medzi hrdinom a chránenkyňou, hľadanie kódov do trezorov, fláštičky pre zdravie a manu a ďalšie. Každá ďalšia paralela ju oberá kúsok po kúsok o originalitu, no jej to neublíži. Mimoriadne silná atmosféra Dunwallu v kombinácii s pomalým postupom si pomaly, ale isto dláždí cestu do siene slávy.

Dishonored je v ešte jednej veci unikátnym, na konci jednej generácie konzol vychádza čerstvá a svieža značka, aké si iní vydavatelia šetria. V preplnenej jeseni pokračovaní pôsobí ako jednooký kráľ, ale zaobíde sa bez co-opu a sofistikovaného online systému sledujúceho aktivitu hráčov. Vystačí si s kampaňou o dĺžke 15 - 20 hodín, ktorú sa oplatí prechádzať opakovane.

DUNWALL BY NEBOL BEZ DISHONORED, BEZ DISHONORED BY NEBOL DUNWALL. TO MESTO TREBA ZAŽIŤ NA VLASTNÉ OČI, ABY STE UVERILI, ŽE UTÓPIA NEPATRÍ IBA NA DNO OCEÁNU, ALE MÔŽE SA KÚPAŤ AJ V SLNEČNÝCH LÚČOCH.

9.5

- + výtvarný štýl a charakter mesta
- + vetvenie misií a rozhodnutia
- + čaro objavovania mesta
- + prispôsobivosť hry vašemu štýlu
- + hudba

- priesvitné konanie postáv vyzrádajúce dej
- paralely s inými hrami oberajú hru o originalitu



PS3

Pavol Buday

ASSASSIN'S CREED 3

Nový kontinent, nový hrdina, odveký boj. Vojsa templárov a asasínov vás zavedie k prahu nového sveta, do Ameriky.



JE ZVLÁŠTNE, AKO SA SÉRIA ASSASSIN'S CREED ZMENILA OD SVOJHO VYDANIA A RADIKÁLNEHO DRUHÉHO DIELU, KTORÝ SA STAL NIE LEN VZOROM, ALE AJ PILIEROM PRE VARIABILNÚ NÁPLŇ PRI ZACHOVANÍ TRADIČNÉHO VRAŽDENIA NEPOHODLNÝCH ĽUDÍ PRE VYŠŠIE DOBRO. ASSASSIN'S CREED 3 NA PRAHU NOVÉHO SVETA ZÁPASÍ S OTÁZKOU DÔLEŽITOSTI TAJNÝCH SPOLKOV ŤAHAJÚCICH ZA NITKY A PREPISUJÚC DEJINY. BRATSTVO ZABIJAKOV POD ŤARCHOU AMERICKEJ REVOLÚCIE STIAHLO CHVOST A UŽ NEMÁ TAKÉ ZASTÚPENIE, ČO SI ODNÁŠA HLAVNÝ HRDINA. CHARIZME EZIA SA INDIÁN CONNOR, VLASTNÝM MENOM RATONHNHAKÉ:TON, NEVYROVNÁ, NAVYŠE JE NA VŠETKO SÁM.

Assassin's Creed 3 stojí na rozmedzí dvoch trilógií, súčasne otvára kapitolu na novom kontinente a uzatvára dejovú líniu najslabšej postavy celej série. To najdôležitejšie sa nedeje

vonku, kde sníva Desmond, ale vo vnútri, kde sa napichávajú červení a šedí na bajonety a odohráva osobná pomsta na pozadí búrlivého konfliktu. Alternatívny kus histórie je kulisou, nie lekciou z dejepisu.

V úvode vás Ubisoft chce do dejiska hry (mestá New York a Boston) ponoriť ihneď a celý herný systém predstaviť nárazovo. Vznikla tak šnúra lekcií a ťahania za ruku, kedy nemáte možnosť ani korekcie kamery. Kým nastúpi tradičný Assasss's Creed zážitok a hra sa otvorí bez kontrolovaných výbuchov, presne navrhnutých únikových ciest, vydláždených cestičiek pomedzi stráže alebo strechy budov, trvá to celých päť hodín.

Nechce vás vpustiť do sveta nepripravených a ospravedlňuje to naberaním skúseností Connora. Ubíjajúci úvod nechce, aby ste robili slobodné rozhodnutia v otvorenom svete, ale slepo nasledovali cestu navrhnutú dizajnérom. A tak si



začnete všímať takých detailov ako bystrozrakosť stráží, ich schopnosť telepaticky komunikovať na diaľku niekoľkých blokov, doslovné splývanie hrdinu s prostredím, iné kostýmy v prestrihových scénach a iné v hre, naháňanie privolaného koňa, nefunkčný lipsynch, teleportácia davu a iné choroby hier s otvoreným svetom.

Z Assassin's Creed 3 sa opatrne vyparila možnosť voľby, ako zlikvidovať cieľ a ako sa dostať na miesto určenia. V mnohých prípadoch nemáte inú možnosť, ako slepo nasledovať značku na mape, pretože informácie o jeho polohe za vás nájde cut-scéna. Už netreba spoznávať okolie a ulice miest, ľudia s problémami takmer prichádzajú za vami a značky s misami sa objavujú bez ohľadu na to, či ste sa vyškríabali na vežu, alebo nie. Zjednoduší to orientáciu, ale nie priebeh. Vždy však viete, koľko toho nemáte urobené a čo ste ešte nevideli. Nízke číslo celkovej synchronizácie s Animusom vás núti vrhať sa na drobné pochôdzky, roznášať listy alebo zmlátiť trhovníka, pretože deti od vedľa nemajú čo do úst.



Connor sa každým zapojením do takýchto aktivít zviditeľňuje a prihlasujú sa vodcovia štvrtí New Yorku aj Bostonu. Ak im pomôžete s problémami, pridajú sa na vašu stranu. V Assassin's Creed 3 tak môžete ukázať, kto má zomrieť alebo sa nechať zatknúť a so svojimi preniknúť do stráženého teritória. Connor je však na všetko sám a príslušnosť k tajnej organizácii nie je tak badateľná ako v predošlých dieloch. Koná väčšinou na vlastnú päsť alebo na príkaz generála.

Oslobodzovanie štvrtí je len jednou z mnohých aktivít, výšku daní pri presune tovaru z jedného miesta na druhé môžete ovplyvniť obsadením dobre strážených pevností, pomôcť remeselníkom usadiť sa alebo hľadať poklady a kúsky mapy. No a potom je tu lov zveri. V meste nanajvyš môžete pohľadiť kravu alebo dať omrvinky prasiatku na ulici, v divočine obkolesujúcej obe mestá striehnu vlci, puma, medveď alebo jelene. Zver sa dá stopovať, chytať do pascí alebo nalákať na voňavé dobroty.

Ubisoft vložil veľké úsilie do toho, ako sa zvieratá správajú vo voľnej prírode a ako reagujú na vašu prítomnosť. Je veľká škoda, že práve táto zložka je spolu s vysielaním zabijakov do iných krajín schovaná v menu. A podobne je na tom aj výroba vlastných predmetov a obchodovanie. Kým sa nezačnete hrabať v menu, nespomeniete si na to, že vám niečo tutorial na začiatku ukazoval. Trpí tým aj ekonomický systém, pretože už nezveľaďujete viditeľne mesto ani sídlo.

Nákup nových zbraní alebo kostýmov nie je vôbec nevyhnutný, ale vysoko odporúčaný. Assassin's Creed 3 sa nechal voľne inšpirovať súbojovým systémom z Batman: Arkham City. Connor nelieta od jedného nepriateľa k druhému, ale po úspešnom zabití môže plynule prejsť k ďalšiemu a zabiť ho jednou ranou. Tento kill streak si udrží až do poslednej obete alebo kým ho niekto nezasiahne. Variabilita s kopaním prachu alebo podsekávaním nôh sa vytratila, teraz má každá zbraň iný brutálny finiš. Súboje sú tak mimoriadne surové a vojaci zomierajú bolestivo s dolámanými kľúčnymi kosťami, roztrhanými šľachami na nohách, preseknutými lebkami, prerazeným hrudníkom alebo končia nabodnutí na bajonet spolubojovníka.

Boje sú rýchle, ale nevyspytateľné, môžete rozbiť obranu alebo sa spoľahnúť na protiútok a prejsť okamžite do ofenzívy. Vojaci vždy útočia v skupinkách a pri veľkých bitkách nastupujú aj zdatní velitelia a dochádza aj k strelbe z mušket a pištolí. Pochopiteľne, že zostali zachované tiché zabitia zo zeme i vzduchu aj z chrbta koňa, pribudlo vykúkanie spoza rohu s možnosťou spacifikovať prechádzajúcu stráž a schovávanie sa v kríkoch na korunách stromov, kam môžete vystreľovacou čepelou zavesiť nič netušiacich vojakov alebo počkať na karavánu a prepadnúť ju.

Connor je v Americkej revolúcii nestranným, stojí na oboch stranách, ale jeho služby nakláňajú misky váh Lojalistov alebo Patriotov, dokonca sa priamo zúčastňuje aj bojov. Dáva signál na strelbu alebo sa pokúša dostať cez bombardované mesto na loď, ktorá delami drží vojsko v šachu. Na lodiach ste sa už plavili v hrách Assassin's Creed, ale nikdy ste ich nemohli ovládať. V trojke je to inak, za sídlom v zátokke stojí plachetnica Aquila, s ktorou sa dajú preskúmať námorné cesty aj zabrániť postupu Britom.

Ako kapitán máte na povel plachty, kormidlo aj delá po oboch bokoch. Námorné boje patria medzi veľmi silné zážitky aj vďaka rozbúreným vodám, zvlnenej morskej hladine a silnému vetru, ktorý sa neustále na otvorených vodách mení. Súboje s flotilami sú o to zaujímavejšie, že lode sa dajú potopiť alebo spomaliť zničením sťažňov či vyhodit' do vzduchu zásahom do skladu pušného prachu cez dieru v trupe. Nie u každej je však možné nalodenie a znárodnenie tovaru. Lodným misiám by pristál aj multiplayer, ten sa však drží predpísanej formy so schovávaním sa v dave a hľadaním súperov podľa portrétov a kompasu.

Ubisoft rozšíril multiplayer o co-op mód Wolfpack pre dvoch až štyroch (je ho možné hrať aj sólo v troch obtiažnostiach). Ide o variáciu hordy s 25 vlnami čoraz silnejších nepriateľov, ktorých musíte zabíjať čo najefektívnejšie, aby ste nahrabali body do ďalšieho kola a predĺžili časový limit. Pribudla aj vojna o teritória a ak vám nebude po chuti tímovo orientovaný Domination, môžete sa

A screenshot from the video game Assassin's Creed: Unity. The scene depicts a battle on a wooden bridge over a river. A player character, dressed in 18th-century French revolutionary attire, is mounted on a white horse and is firing a musket. Several soldiers in blue uniforms are positioned on the bridge and the riverbank, some aiming their weapons. A large plume of white smoke is visible from the bridge. The background features a dense forest of tall evergreen trees under a clear blue sky. The overall atmosphere is one of intense action and historical immersion.

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná adventúra



TRAILER



vrhnúť do zjednodušeného Deathmatchu, kde sa nedajú používať schopnosti žiadnej zo 16 postáv.

Získavaním skúsenostných bodov sa odomykajú unikátne schopnosti, perky, časti kostýmov a dokonca aj posmešky, finíše alebo videá previazané s históriou Absterga. Súperov môžete po novom zmiast' neviditeľnosťou, hádzaním mincí na zem, ale zostala zachovaná aj aktivácia pascí ako zatarenie unikovej cesty. Multiplayer podporuje maximálne osem hráčov a má k dispozícii sedem máp, na ktorých sa dá meniť denná doba aj počasie, ktoré je v Assassin's Creed 3 zvládnuté na jednotku. Polárna žiara nad vrakmi lodí uviaznutých v ľade, búrka na otvorenom mori, hmla alebo hustý dážď v meste menia dramaticky vizuál hry, ktorý je opäť o stupienok kvalitnejší.

Mestá pôsobia rušnejšie a je v nich zachytený priepastný rozdiel medzi chudobnými, remeselníkmi zat'azenými ukrutnými daňami a hliadkujúcimi vojakmi. New York aj Boston pôsobia však jednotvárne, i keď má každé z nich svoje charakteristické štvrte zničené chorobou, prístav s veľkými loďami, dokmi alebo predmestím s hradbami a šírymi lánmi kukurice. V Assassin's Creed 3 narazíte na mnohé krásne miesta alebo výhliadky v divočine, kam sa vôbec nemusíte pozrieť, ak cielene nehľadáte pierka na stromoch alebo poletujúce stránky z denníka.

Assassin's Creed 3 prekračuje hranice Európy a po prvýkrát sa odohráva v novom svete, kde sa vojna vedie nielen na bojiskách, ale aj šírením falošných informácií, maskovaním velezrady aj očiernením toho, kto ako prvý prehodil kabát. Búrlivý konflikt, ktorý začal pitím Bostonského čaju, však bude potrebovať ešte niekoľko DLC, aby bol kompletný a celistvý.

UBISOFT TENTORAZ VSADIL VŠETKO NA PRÍBEHOM POHÁŇANÝ DEJ, KTORÝ PRÍSNE KONTROLUJE ROZBEH. KEĎ SA SVET OTVORÍ, LEŽÍ PRED VAMI NOVÁ KAPITOLA SÉRIE S FAMILIÁRNYM GAMEPLAYOM, SKVELÝMI NÁMORNÝMI BITKAMI A ROVNAKO ŠOKUJÚCIM ZÁVEROM, AKO KEĎ STE ZISTILI, ŽE CESTUJETE DO MINULOSTI V SPOMIENKACH CEZ DNA. ASSASSIN'S CREED 3 NIE JE BEZ CHÝB, SPLŇA VŠAK TÚ NAJDÔLEŽITEJŠIU VLASTNOSŤ SÉRIE, KTORÁ VÁS DOKÁŽE POHLTIŤ NA DESIATKY HODÍN. A KEĎ TO UŽ UROBÍ, VIETE JEJ ODPUSTIŤ MNOHÉ.

19.0

- + námorné bitky
- + množstvo úloh v mestách aj mimo nich
- + zmena dennej doby a počasia
- + pohlcujúci svet na novom kontinente

- drobné technické chyby
- striktne nalinajkovaná hlavná kampaň
- pasáže za Desmonda



BLACK MESA

GORDON FREEMAN JE SPÄŤ

PO DVOCH ROKOCH KONEČNE VYCHÁDZA MODIFIKÁCIA BLACK MESA (PREDTÝM ZNÁMA AKO BLACK MESA SOURCE). ZAVEDIE VÁS SPÄŤ DO SVETA HALF LIFE 1, LEN TENTORAZ SA PRIPRAVTE NA MODERNÉ PREPRACOVANIE. ZNOVU SI TAK OŽIVÍTE JEDINEČNÚ ATMOSFÉRU TITULU, KTORÝ ROZBEHOL JEDNU Z NAJLEPŠÍCH FPS SÉRII VŠETKÝCH ČIAS. BLACK MESA VŠAK NIE JE OD VALVE, MAJÚ JU NA SVEDOMÍ MODERI, KTORÍ PÔVODNÚ HRU OD ZÁKLADOV PREROBILI.

Osemročný vývoj dal zabráť ako moderom, tak aj fanúšikom, ktorí už neverili, že bude projekt niekedy dotiahnutý do konca. Na druhej strane moderi to robili zadarmo a nakoniec hru aj zadarmo vydali, čo automaticky ospravedlňuje dlhý vývoj a vďaka čomu si teraz túto legendu môže vychutnať prakticky neobmedzené publikum. Odmenou tak bude len vďaka miliónov fanúšikov dlhé roky týraných ingoráciou zo strany Valve a prahnúcich po novom Half Life titule.

Gordon Freeman sa takto po rokoch vracia späť na svoj začiatok v starej dobrej forme a v klasickej hrateľnosti. Znovu si tak užijete nezvyčajnú cestu krížom cez komplex Black Mesa, vymlátite headcrabov, posadnutých ľudí, mimozemšťanov a to všetko v kvalitnej grafike a pri zvýšenej interaktivite. Autori totiž na remake hry ako základ použili Half Life 2 engine, ktorý spolu s novými textúrami dodal lepší vizuál, zvukovú stránku, tak aj fyziku. Hra sa prakticky dostala na úroveň spracovania Half Life 2, vďaka čomu po prejdení Black Mesa dostanete okamžite chuť na prechádzanie dvojky aj s epizódami. Potom však už skutočne neostáva nič iné, len čakať na Half Life 3, ktorá už ostáva len na pleciach Valve.

Remake rovnako ako pôvodný Half Life 1 otvára ikonická scéna v internom prepravnom systéme Black Mesa, kde začínate

spoznávať tajomné priestory komplexu a nasávať jedinečnú atmosféru, ktorá sála z každej miestnosti. Spomienky na originál sa ešte stupňujú po vstupe do výskumného pracoviska a prechádzaní sterilnými chodbami, kde rozhovory vedcov ponúkajú ďalšie informácie o aktuálnom stave experimentu, ktorý sa práve ide spustiť a zmení svet. Keďže Gordon je doslova v strede tohto experimentu, oblieka si Hazmat oblek a vrhá sa do sledu udalostí, ktoré z obyčajného vedeckého pracovníka spravia hrdinu a záchrancu nášho sveta.

Nevydareným experimentom je totiž trhlina medzi dimenziami a bytosti prahnúce po ovládaní iných svetov k nám prenikajú dierami v časopriestore. Z pokojného a čistého Black Mesa komplexu sa v momente stávajú krvavé ruiny. Vedci sa ani nestíhajú spamätať a už sa im na tvár pricucávajú headcraby a zakrvavení padajú k zemi. Gordon má šťastie, je v obleku, následne už berie do rúk páčidlo a vydáva sa presekať si cestu von.

Prvú zbraň následne meníte za ďalšie, pistole, pušky, raketomety a aj rôzne mimozemské zbrane, ale hra sa na rozdiel od moderných strieľačiek nikdy nepremení na čistú akciu. Čaro Half Life série je práve v postupnom striedaní dávkovania akcie, nasávania atmosféry aj letných informácií o okolitom svete skrytých na rôznych miestach. Presne toho sa drží aj Black Mesa v celej stopáži 8 - 10 hodín, v ktorej prejdete Black Mesa centrom, jeho okolím, povrchom a zlikvidujete rozmanité mimozemské monštrá, ako aj bojové jednotky vyslané na vyčistenie komplexu. Žiaľ nedostanete sa na jednu lokalitu z pôvodnej hry - planétu Xen, ktorá je zároveň aj koncom hry. Túto časť autori ešte neprepracovali, ale sľubujú ju ako prídavok na budúci rok. Zatiaľ si musíte vystačiť bez nej.



Firma: Black Mesa Team

Žáner: Akčná



TRAILER

Mimo absencie Xenu spravili autori aj niekoľko zmien v častiach levelov, kde sa napríklad chceli vyhnúť dlhému backtrackingu alebo rozšíriť level o nové lokality. Podobne boli upravené niektoré puzzle úlohy, na ktoré budete musieť nájsť iné riešenie ako v pôvodnej hre. Black Mesa má pre dnešných hráčov aj pár nečakaných vlastností a to napríklad nie vždy viete presne, kam máte ísť a čo spraviť a musíte hľadať, alebo aj to, že energiu a zdravie si treba neustále dobíjať a strážiť. Checkpointy, Autoheal alebo Cover štýl sú tu neznámymi pojmami. Je to klasická hrateľnosť, ktorá môže byť ťažká aj na minimálnej obtiažnosti, preto Quicksave strážte ako oko v hlave.

Zatiaľ čo zmeny v hernej časti sú minimálne, v engineovej sú masívne. Vylepšila sa grafika, fyzika, zvuk, všetko vďaka použitiu Half Life 2 engine (Source), ktorý napriek tomu, že je vo verzii z roku 2007, titul zvláda veľmi dobre. Nakoniec pre vývojárov bol jedinou logickou voľbou. Je zadarmo, je rýchly, dokáže vyčariť pôsobivé kreácie a umožnil napríklad výrazne vylepšiť nasvietenia, skvalitniť textúry, detaily objektov, ale rovnako pridať aj viac objektov, zbraní a rozšíriť levely, ktoré boli v pôvodnej hre obmedzené upraveným Quake engineom.

Ale ani Half Life 2 engine nie je bez obmedzení a problémov. Cítiť to hlavne v absencii streamingu, vďaka čomu hru veľmi často prerušujú dlhé nahrávania. Na túto dobu až príliš dlhé loadingy. Vážnejším problémom môžu byť sporadické chyby, ktoré eventuálne zhodia hru, pokazia pozície, alebo sa miestami plynulý framerate zníži. Ide o problémy, ktoré vynahrádza znovuoživenie celého Half Life sveta v modernom štýle.

Vylepšenú grafiku dopĺňa aj vlastná hudba a zvuky od moderov, ale atmosféru zvyšuje hlavne množstvo nahovorených dialógov, ktoré na amatérsky tím prekvapili. Nesiahajú síce na kvalitu skutočných hercov, ale sú postačujúce a hre dodávajú na hĺbke.

FANÚŠIKOVIA, ALE HLAVNE TÍ, KTORÍ EŠTE HALF LIFE 1 NEHRALI, BY NEMALI VÁHAŤ ANI SEKUNDU. SÍCE NEJDE O KOMPLETNÚ HRU, ALE DOKÁŽE DOKONALE VRÁTIŤ SPÄŤ JEDINEČNOSŤ A ATMOSFÉRU PÔVODNÉHO TITULU A TO V PREPRACOVANÍ, AKÉ DOSTÁVA LEN MÁLO HD PORTOV. NAVYŠE JE ÚPLNE ZADARMO A TAK SA DAJÚ NIEKTORÉ MALÉ CHYBIČKY VÄČŠINOU SPOJENÉ SO STARÝM ENGINEOM PREHLIADNUŤ.

9.0

- + viac ako HD verzia Half Life 1
- + veľa prídavkov do hrateľnosti
- + vylepšená grafika
- + vylepšená interaktivita
- + zadarmo, netreba ani pôvodnú hru

- chýba finálna Xen kapitola
- dlhé a časté loadingy!





Pavol Buday

F

FORZA HORIZON

NA SVETE RÝCHLYCH KOLIES JE FASCINUJÚCE, ŽE AK MU VEZMETE PRIRODZENÉ PROSTREDIE OKRUHOV, REV MOTOROV SA RADIKÁLNE ZMENÍ. ZNEJÚ DRAVEJŠIE A NEBEZPEČNEJŠIE AKO KEĎ SA ŠELMY DOSTANÚ Z KLIETOK VON A POBEHUJÚ AKO ODTRHNUTÉ Z REŤAZÍ. VO FORZA HORIZON SA NEHRÁ NA VYLEPŠOVANIE ČASU O STOTINKY, ANALYZOVANIE REPLAYU A HĽADANIE IDEÁLNEJ STOPY. ZABUDNITE NA SLEDOVANIE TEPLoty ZADNÝCH PNEUMATÍK, HRABANIE SA V TELEMETRII ALEBO SKRACOVANIE ODOZVY MEDZI DRUHÝM A TRETÍM PREVODOVÝM STUPŇOM.

To bola Forza Motorsport so stovkami áut a desiatkami tratí. Horizon vsádza na zážitok z jazdy bez mantinelov z pneumatík vo festivalovom duchu. Bez starostí, takmer bez pravidiel. Od momentu, keď dostanete do rúk žltý Dodge Viper a mierite do umelo postaveného mestečka s lasermi, obrovským pódium a mega rampou s ohňostrojom, viete, že zvukovú kulisu budú tvoriť prevažne licencované skladby na soundtracku ako koncert dirigovaný v osemvalcovom takte. Forza Horizon je určená pre mladú generáciu, ktorá počúva alternatívu, indie, dubstep a dnb.

Súťaženie na cestách postráda vďaka uvoľnenosti škrobenú vážnosť a sterilitu. Tu sa odpaľuje pretek so svetlicami, na štarte sú grid girls, jazdec získava popularitu a rešpekt a keď treba, tak si zmeriate sily aj proti teplovzdušnému balónu. Autá nie je nutné opravovať, neexistujú penalizácie za skracovanie úsekov alebo opieranie sa o súperov v zákrutách. Dokonca odpadol aj tlak z odmeňovania iba medailových pozícií. Ak dorazíte do cieľa na chvoste, minimálne sa na účet pripíšu kredity za účasť a body za drifty, obiehanie, ničenie dopravných značení.

Cieľ Forza Horizon nie je vzdialený stovky hodín, ale je dosiahnuteľný bez nutnosti konštantne meniť garáž. Výhrami sa dá zabezpečiť vozový park, s ktorým vyhráte celý festival a porazíte všetkých favoritov. Stačí ich len postupne vylepšovať upgradami, ktorých cenu znižujete rozbíjaním reklamných plôch rozosiatych v otvorenom svete. Od stisku tlačítka štart vás od neho delí iba výber možnosti, či chcete hrať sami, alebo v kamarátkmi.

Mapa Forza Horizon je veľká, členitá a ku koncu aj posiatá eventami a súťažami na každom kroku. Ak si chcete oddýchnuť od pretekania na umelo vytvorených okruhoch alebo závodoch z jedného bodu do druhého na zmiešanom povrchu, môžete pátrať po raritných au-

Firma: Playground Games

Žáner: Racing



TRAILER



tách poschovávaných na odľahlých miestach, prejsť po každej z 200 ciest alebo sa nechať namerat' radarmi pri čo najvyššej rýchlosti. Kredity na nákup nových áut sa dajú zarobiť aj vyzývaním súperov, ktorí sa premávajú po cestách. Stačí sa k nim priblížiť a aktivovať výzvu, okamžite sa štartuje stíhací pretek.

No a potom je tu levelovanie, resp. stúpanie v rebríčku reputácie za body získavané tesným prejazdom medzi premávkou, vysokú rýchlosť alebo drift. K nim sa viaže aj jeden z promo eventov, kde musíte v časovom limite nahrabať požadovaný obnos.

Ďalším je zase vziať auto a odfoťiť ho vo vybranej lokalite. Pripomína vám to niečo? Forza Horizon ale nie je Test Drive Unlimited. Je výhradne o autách, jazdec, ktorý vás reprezentuje na festivale, stále nosí to isté tričko a koženú bundu, nedá sa mu zmeniť pohlavie ani meno a na konci nezíska k miliónom kreditov žiadnu ženskú.

Sociálny aspekt a funkcie sú rovnako odľahčené ako všetky ostatné aspekty, čo je najväčšou slabinou Forza Horizon a bude vás prenasledovať po celú dobu. Neprechádza plynulo medzi single a multiplayerom ako pred štyrmi rokmi Burnout Paradise, chýba dážď alebo ranná hmla, na trati je len osem áut, zastaví vás stĺp alebo krík, nemôžete sa spoliehať na skratky, ale iba predvolenú trasu a navigácia podľa GPS vo vysokých rýchlostiach občas zlyhá a vy zle odbočíte. Hra sa odmieta vzdať silného vplyvu série, čo vytvára rezervy v obsahu. Nikdy nebudete mať pocit, že naplnila plný potenciál. Na druhej strane je to príležitosť pre autorov pridávať do hry nové a nové prvky ako nedávno ohlásený Rally ba-

lík.

Nie je rozhodnutá, na ktorú stranu sa pridať. Má jazdný model upravený tak, aby ho zvládol každý (či už s asistentami alebo bez nich), ale zároveň nepôsobí, že nebudete musieť dávať pozor v čom sedíte. Stále urobíte hodiny, ak divoko zošliapnete plyn pri výjazde zo zákruty na Viperi, môžete korigovať šmyk a vo všeobecnosti odpúšťa chybičky. Nechá vás venovať sa jazde a potom vás postaví proti vrtuľníku alebo dvojplotníku, ktorých účelom je len zaujať.

Festivalová atmosféra oberá hru o vážne sa tváriacu súťaž, čo využívajú aj moderátori troch rádio staníc a doberajú si jazdcov a hodnotia kočky. Z hry zmizli medaily a nahradila ich výška kreditov za účasť plus bonus, ak skončíte na prvom mieste. Prehra nebolí, hltáte jeden pretek za druhým a postupne sa hrniete do rýchlejších tried. Šikovne postavený systém napredovania nedovolí ekonomickému systému, aby vás priviedol na mizinu. Ak viete jazdiť, môžete si kúpiť čo chcete alebo jazdiť len na tom, čo vyhráte. To platí aj pre multiplayer, kde za každý ďalší level môžete v lotérii odísť s novým autom alebo s tučným bonusom.

Forza Horizon nie je MotorStorm. Je pohodovým racingom bez prehnanej agresie a deštrukcie. Autá nerozmáta ani ich nepoškodíte, systém odporúča sám, aké upgrady nainštalovať, aby ste sa mohli zúčastniť eventu pre výkonnostnejšie vozy. Aj úvodný Volkswagen Corrado má šancu bodovať na úplnom konci v triede A. Súťaže sa koncentrujú výhradne na jazdy po okruhoch ale-



bo z jedného bodu do druhého. Vďaka otvorenému svetu nejazdíte na jednom úseku opakovane, nie je však v ňom možné vytvárať si vlastné trate, čo chýba v multiplayeri, kde nájdete obvyklých podozrivých módov ako naháňačka mačky a myši, mód Infection, či viac tradičné okruhovú pretekú.

Nezabudlo sa ani na voľné jazdenie s kamarátmi a plnenie chalengov pre dvoch až štyroch naraz. Budete sa presúvať v presne predpísanej dennej dobe z miesta na miesto, prekonávať rýchlosti pred radami a pod. Forza Horizon je kompatibilná s vinylmi a dizajnmi, ktoré ste vytvorili v predchádzajúcich dieloch a ak nájde uložené pozície, odmení vás balíkom áut.

Forza Horizon je odľahčenou verziou predchádzajúcich dielov, ktorá si hľadá nové miesto v žánri racingov. Otvorenému svetu je podriadená aj grafika a nižšia miera detailov na autách, ktorých je na trati maximálne osem. Členitosť a rozsiahlosť tieto ústupky vynahrádzajú dlhými rovinkami, serpentínami a vyprahnutou krajinou, bohatou zeleňou, alejami s korunami žltých lístia, zastavou mestskou časťou, fabrikou alebo prašnými cestami v horách, kde sa môžete kochať výhľadom alebo zastaviť a urobiť si snímok vo foto móde.

FORZA HORIZON JE POSTAVENÁ V DUCHU FESTIVALU. VLÁDNE V NEJ POHODA A Z NEJ PRAMENÍ AJ CHUŤ PUSTIŤ SA DO ĎALŠIEHO PRETEKU, ZÍSKAŤ NOVÝ LEVEL ALEBO KÚPIŤ VYSNÍVANÚ AGERU. NECHCE OD VÁS, ABY STE DRILovali TRATE ALEBO TRÁVILI ČAS VO VYTRVALOSTNÝCH PRETEKoch. PRÍSTUPNÝ

JAZDNÝ MODEL S OKAMŽITOU HRATEĽNOSŤOU SA NEZAOBIŠIEL BEZ KOMPROMISOV A V OTVORENOM SVETE SÚ ZANECHANÉ STOPY PO INÝCH HRÁCH, ŽÁNER JE VŠAK DOSTATOČNE VEĽKÝ, ABY POJAL ĎALŠÍ PODOBNE LADENÝ RACING, HLAVNE AK MÁ UNIKÁTNU ATMOSFÉRU A NEZABUDNUTEĽNÝ ZÁPAD SLNKA.

8.0

- + prístupnosť a vyvážený jazdný model
- + motivácia napredovať
- + voľné jazdenie vo svete s denným cyklom
- + festivalová atmosféra a hudba

- otvorený svet si pýta nový obsah
- chýbajú vrtochy počasia
- podvádžajúca AI



Peter Dragula

MEDAL OF HONOR

SÉRIA MEDAL OF HONOR JE ÚZKO SPÄTÁ S VOJNOVÝM ŽÁNROM, KTORÝ SA STAL ZA POSLEDNÝCH 10 ROKOV NESMIERNE POPULÁRNYM HLAVNE VĎAKA NASLEDOVNÍKOVI CALL OF DUTY A NESKÔR AJ BATTLEFIELDOM. O TO SMUTNEJŠIE JE DÍVAŤ SA AKO SÉRIA UPADÁ. ANI NOVÝ REŠTART JEJ NEPOMOHOL. V ROKU 2010 SME EŠTE EA A DANGER CLOSE ŠTÚDIU DÁVALI ŠANCU, ALE DNES VIEME, ŽE NOVÝ ROZBEH SA NEPODARIL.

Medal of Honor: Warfighter prichádza s vlašnou reklamnou kampaňou, neskoro dodanými verziami na recenziu a masívnym patchom v deň premiéry. Všetko to naznačovalo otáznny výsledný produkt a ten sa aj potvrdil. Hra sa dostala na trh nedotiahnutá, s množstvom problémov a absentujúcou hĺbkou. Stratégia EA mať každoročnú náhradu za Battlefield jednoducho nevychádza. Predaje síce indikujú

opak, ale kvalita absentuje.

Warfighter má rovnakú ponuku ako pred dvomi rokmi, kampaň a multiplayer, bez prídavných misí alebo kooperácie. Jedinou výraznejšou zmenou je použitie Frostbite 2 engine na komplet celú hru, minulý rok si ju delili medzi sebou Unreal engine v kampani a Frostbite v multiplayeri. Teraz hra pôsobí konzistentnejšie, ale žiadne ďalšie možnosti neprináša. Ostáva vám teda štandardná 5 - 6 hodinová kampaň a riziko, či vás skromný multiplayer vtiahne, alebo nie.

V nevýraznej kampani sa znovu vracajú do akcie Preacher, Mother, Voodoo a ich jednotka Teamforce Mako. V šiestich hodinách sa nám autori snažia naservírovať mix terorizmu, rozmanitých misí inšpirovaných skutočnými udalosťami a citového vzťahu rodiny a vojaka. Snažia sa vykresliť superhrdinov, vojakov bojujúcich za svoju vlasť a obavy manželiek

Firma: Danger Close

Žáner: Akčná

WARFIGHTER

pred tým najhorším. Tento útok na emócie ničí plytký príbeh kampane, ktorá pôsobí iba ako spomienka na sériu misií v rôznych častiach sveta s jemným náznakom lovu na jedného z teroristov v pozadí.

Príbeh však nie je najväčším problémom kampane, tým sú práve misie, z ktorých väčšina vyzerá, akoby sme ich už hrali desiatky krát. Nepomáha im ani obohranú schému kombinujúc neustále útoky nepriateľov a postup za ďalšie dvere. Absentuje hĺbka, jediná rozmanitosť pridávajú občasné racingové levely. Tie sú vďaka zapracovanému NFS enginu dynamické aj zábavné. Žiaľ aj tu autori nevedia, kedy dosť a neskôr už hra miestami pripomína viac NFS ako Medal of Honor. Hrali ste už stealth s autami? V Medal of Honor to zažijete. Alebo ďalší príklad hovoriaci za všetky, hrali ste už 30 se-

kundovú misiu, v ktorej vystrelíte iba jeden náboj? To je Medal of Honor: Warfighter. Eventuálne to môže byť aj skutočnosť pre vojakov v boji, ale potrebujeme takéto misie v hre?

EA a Danger Close sa až príliš chcú koncentrovať na skutočných vojakov, veteránov, spracovávať skutočné misie, v hre to jednoducho nefunguje. Nefungovalo to už v prvom Medal of Honor titule, nefunguje to ani od dva roky neskôr. Možno by sa autori už mohli poučiť alebo kampaň prerobiť do skutočne hrateľnej formy. Nemala by to však byť 30-sekundová misia ani umelo natáňované prestrieľavanie sa stovkami rovnakých nepriateľov čakajúcich za každým rohom.

Ďalším problémom kampane sú chyby, autori by potrebovali ešte polroka na doladenie skriptov, zrušenie ne-



TRAILER



logického obmedzenia levelov aj odstránenie bugov. Pre nedostatok času napríklad nastavili zvláštne hranice levelov, za ktoré nemôžete vyjsť. Niekedy rovno zomriete, inokedy vám začne odpočítavať čas alebo narazíte na neviditeľnú stenu. Nehovoriac o tom, že sa môžete stretnúť s padaním hry. Ak vás obídu všetky bugy, určite sa dostanete do situácii, kedy musíte vykonať niečo v daný moment. V jednej zo spomínaných racingových scénach musíte doslova v správnej sekunde buchnúť to protivníkovho auta, aby sa prevrátilo a misia úspešne skončila. Ak to nestihnete, nasleduje reštart.

Kampaň vás zavedie do upršanvej Polynézie, niekoľko misií absolvujete v púštnych prostrediach, jazdu autami cez mesto, krátke vystriľovanie nepriateľov z helikoptéry, občasné sniperovanie. Chýbajú skutočne adrenalínové alebo prekvapivé scény. Až na vozidlá je všetko v obohraných mediach, bez noviniek, bez hĺbky, teda s jediným vylepšovateľným parametrom - možnosťou rozrážania dverí. V skutočnosti je úplne jedno, ako do miestnosti vpadnete. Rozsiahly breach systém vyznieva nezmyselne. To dopĺňajú nekonečné zásobníky na sekundárnych zbraniach a ako kontrast k tomu otravne dlhé nabíjanie zbraní. Možno pomer reality a hrateľnosti nezvolili autori práve najvhodnejší.

Multiplayer je druhou stranou mince Medal of Honor: Warfighter. Danger Close prišlo s jedinečným konceptom súťaže národov,

aký sme napríklad videli v TrackMania Nations. Každý si vyberie svoj štát, bojuje zaň a zbiera body. K tomu hra ponúka 12 špeciálnych jednotiek, z ktorých si hráči môžu vybrať a získať ich špecifické vybavenie a v modifikátore zbraní si ho ešte môže každý doladiť postupne odomkateľným vybavením.

Tak začína tretia svetová vojna, našťastie len virtuálna. Užijete si ju v sérii piatich štandardných, ale rýchlych a zábavných multiplayerových módoch približujúcich sa k ponuke Battlefieldu 3. Máp je osem, sú menšie ako v Battlefielde a obdoba Conquest módu sa tu míňa s účinkom. Ničím nevynikajú a ak hrávate Battlefield 3, je otázne, či sa oplatí prechádzať na orezanú ponuku, ale ak vás chytí boj za svoj národ, ste na správnom mieste a niekoľko týždňov sa zabavíte. Na druhej strane je tu mód Homerun, podobný Counter Striku. K tomu autori pridávajú Fire Team systém, kde každý z hráčov dostane svojho partáka v multiplayeri a bojuje po jeho boku. Čo je ale výraznejšie, spawnuje sa pri ňom. Toto je prvok, ktorý sme doteraz videli len v kooperáciách, ale je prísluškom dobrej spolupráci v multiplayeri.

Rozsiahly classový systém, Fire Team a boje národov sú veľmi dobré nápady, ktoré sa hre nedajú uprieť, žiaľ mimo toho veľa neponúka a je nepravdepodobné, že dokáže stiahnuť hráčov Call of Duty alebo Battlefieldu, ktoré majú širšiu ponuku a hlavne majú vlastnú identitu. Tú Medal of Honor stále nevie nájsť a nechá-



Medal of Honor: Warfighter je živý hudbou Ramina Djawadi (téma Iron Man, Game of Thrones), odviedol slušnú prácu, ku ktorej svojou trolkou prispel aj Mike Shinoda z Linkin Park. Nakoniec úvodná pieseň Castle of Glass od Linkin Parku zaznie niekoľkokrát počas hry hneď v niekoľkých verziách.

Medal of Honor: Warfighter je veľmi rozporuplný, dobré nápady padajú na nedotiahnutosti a povrchnosti realizácie. Inšpirácia skutočnými misiami, boj národov, kooperačný parták v multiplayeri alebo výber skutočných bojových jednotiek, sú dobré nápady, ktoré by v budúcnosti potrebovali odladiť. Autori by sa mali snažiť pritiahnuť masy originalitou a nie recykláciou predchádzajúcej hry alebo kopírovaním iných.

MOŽNO PRÁVE PRE AKTUÁLNY STAV BY NEBOLO ZLÉ VYSKÚŠAŤ SI MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER AŽ O PÁR MESIAČOV, KEDY ZLACNIE A AUTORI JU ODLADIA. SÚ TAM ZAUJÍMAVÉ ELEMENTY, KTORÉ SA OPLATÍ VYSKÚŠAŤ. AK SA PRE ZAHRTIE NEROZHODNETE, PRAVDEPODOBNE SPOMÍNANÉ VYLEPŠENIA AJ TAK UVIDÍTE BUDÚCI ROK V BATTLEFIELD 4.

va sa inšpirovať inými sériami, navyše s chybami, ktoré by trebalo odchytať. Padaním alebo mrznutím to začína, zabitím z neznámej príčiny končí.

Jedným z výrazných vylepšení oproti Battlefieldu 3 je možnosť spúšťať hru priamo bez browsera, keďže hra už má nastavenia multiplayeru a takmer všetky možnosti v sebe, nechýba ani server browser, nastavenia Fire Teamu alebo platoonu. Browser teraz ostáva ako vedľajšia možnosť spúšťania alebo sledovania štatistík, presne tak ako by to malo fungovať.

Použitie Frostbite 2 enginu je Medal of Honor: Warfighter veľký krok vpred oproti Battlefieldu 3. Po výkonovej stránke je všetko odladené, grafika je rýchla aj keď nie tak kvalitná ako pri Battlefielde, ponúka však decentnú ukážku rozsiahlych a detailných prostredí ako aj neustálej deštrukcie. Nezaostávajú ani dynamicke animácie vojakov padajúcich radom pre svoju slabú AI, respektíve jednoduché skripty. Občas vidieť známy neduh nekonečného respawnu, ale to je už štandard v tomto štýle hier. Čo však nie je štandard, je padanie a množstvo chýb. Danger Close zrejme ani vďaka kvalitnému enginu nestihli hru dokončiť.

Renderované scény predeľujúce kampaň spracované v kvalite Battlefieldu vyzerajú slabo a nevýrazne, nemajú spád a akčný hráč ich má chuť preskočiť okamžite. Nehovoriac o vzhľade ženských tvárí, ktorý sa vôbec nepodaril.

5.0

- + odstránená nutnosť spúšťania hry cez browser oproti BF3
- + súťaž medzi štátmi v multiplayeri
- + Fire Team prídavok
- + niektoré racingové scény

- repetívny design väčšiny levelov kampane
- slabý príbeh kampane
- chyby v skriptoch a padanie hry
- zlepenec iných akcií
- stealth racing!?



PS3

RESIDENT EVIL 6

PO PRIBLIŽNE 20 HODINÁCH STRÁVENÝCH PRECHÁDZANÍM ŠTYROCH KAMPAŇÍ RESIDENT EVIL 6, ZATIAĽ POSLEDNÉHO ČÍSLOVANÉHO DIELU SÉRIE OD CAPCOMU, VŠETKO SMEROVALO K JEDINEJ OTÁZKE "KAM SIAHA HLÚPOSTĽ Hlavných postáv čeliacich novej hrozbe v podobe C-vírusu?" Už toľkokrát sa dívali smrti do očí, prakticky od roku 1996 nerobia nič iné, len strieľajú zombie do hlavy a oni sa vyďaľujú zachrániť stratené dieťa, ktoré po prvom kontakte vykazuje všetky príznaky blížacej sa smrti? To sa za tých 16 rokov nenaľčili, že čo je pokryté krvou, kašle a kríva, musí zomrieť!?

Prečo by to preboha robili? Je ďalšia otázka, ktorá sa snaží racionalizovať ich konanie. Capcom do Resident Evil 6 obsadil sedmičku hrdinov, no nik z nich nevie riadiť dopravný prostriedok. Auto, motorka, vrtuľník, Jumbo, čoho sa chytia, to je v ďalšej minúte sériou nešťastných náhod v plameňoch a vozidlo nakoniec teatráľne exploduje. Capcom vsadil na výpravný charakter tak typický pre dobrodružné hry, postavy sa tak objavujú na úplne nelogických miestach za jedným účelom, aby z nich mohli počas výbuchov ujsť!

Do absurdností nafúknuté scény sú navrhnuté pre efekt, aby mohlo pilotované lietadlo spadnúť v centre čínskeho mesta, aby vrtuľník zaparkoval v mrakodrape, aby sa potopila budova. Koncentrácia na strhujúcu výpravu akčných veľkofilmov sa autorom vymkla z rúk do takej miery, že z postáv sa stali Barbiny a Kenovia po výplachu mozgov. Kabína lietadla je bez pilotov, stráca výšku, ale najskôr je nutné zastaviť paru v nákladnom priestore, až po tom sa treba vrátiť do kokpitu a akože niečo postláčať. Čo robí para v nákladnom priestore okopírovaného z vojenského lietadla, keď ste na palube civilného Jumba, je vedľajšie.

Keď budete hľadať kľúč od brány, ktorá nemá zámku, asi ťažko uveríte, že prežili Raccoon City. O tom, že brána je

vysoká ako Leon, radšej nebudeme rozmazávať, to by sme sa dostali na tenký ľad s témou, kto zapaluje fakle v neobjavených hrobkách. Niektoré ale tie prekážky a puzzle musel vymyslieť a keďže cieľom Capcomu je s Resident Evil 6 osloviť najskôr masu, budete hľadať trojicu prístupových kariet alebo častí kódu, pretože dnes už nikto nebude na vlastnú päsť preskúmať lokalitu bičovanú snehovou búrkou alebo podzemný komplex, ktorý vyzerá jeden ako druhý.

Trojica kampaní, každá s inou dvojicou hrdinov, bola príslušbom diametrálne odlišného gameplayu. Nakoniec sa sústreďuje len na to, čo nevyžaduje mozgovú aktivitu - streľbu, výbuchy a QTE. Resident Evil už nie je garantom kvality, to nám pravidelne predvádza na filmovom plátne przniteľ série Paul W.S. (krájač) Anderson, ale že Capcom skĺzne do vôd lacného sci-fi, v ktorom hrajú herci s dokonalými vlasmi, je signálom, že séria sa dostala na bod mrazu a začala páliť slepými. V hre sa odráža aktuálny konzum, chýbajú len obligátne prsia a Morgan Freeman.

Ak je konanie postáv smiešne, príbeh má problém sledovať štyri paralelné deje súčasne. Keď zazriete Chrisa Redfielda a jeho partáka ako zdrhli smrteľnej pasci s cinknutím výťahu, myslíte, že sa červeným laserom vyhnete, keď budete hrať za veterána z Raccoon City? Zabudnite, v jeho prípade sa budete dívať, ako Leon s Helenou Harper spokojne idú výťahom! A bude horšie. Scéna v prológu, kde je mimochodom zavraždený prezident Spojených štátov sa odlišuje s tou, ktorú budete opätovne prechádzať neskôr. Nelogickosti v scenári a kauzálnych chýb je za kýbel, záhadná vražda pilota vrtuľníku, narušenie statiky budovy s pretlakovými komorami a iné chuťovky.

Nejde o chyby technického charakteru, tu zlyháva produkcia snažiaca sa zakryť úbohý level dizajn početnými quick time eventami, ktorých prevedenie je žalostné. Ich náhodný vý-



Firma: Capcom

Žáner: Akčná



TRAILER



skyt v kombinácii so skutočným ovládaním postavy vytvára mimoriadne frustrujúce momenty, ktoré od strhujúceho zážitku majú na míle ďaleko. Capcom si povedal, že ak budete bežať pred príšerou, plameňmi, vodou, čímkoľvek, budete sa musieť na to dívať a postava bude bežať výhradne oproti kamere von z obrazovky. A akúkoľvek filmovosť posielala do hája loading obrazovka pred nástupom bossa alebo finálnej scény.

Capcom nie len že spravil lobotómiu hrdinom, ale naľúkol ich ego tak, že zavádzajú vo výhľade, čo má v akcii, kde na vás útočia zombíci asi taký efekt, ako jazdiť s otvorenou kapotou. Po vás chce, aby ste obdivovali ich pozadie a nie to, na čo sa dívajú. V interiéroch prichádzate o periférne videnie, orientácia je sťažená zvláštnym pocitom, ktorý evokuje, že prostredie je v inej mierke ako postavy v ňom. Kamera si navyše vyberá vždy nevhodný moment, kedy paralyzovane sleduje objekt, monštrum alebo sa vám snaží len dokázať, že naozaj stojíte na desiatom poschodí a je to skutočne výška. Oberá vás o kontrolu nad postavou.

Z Resident Evil 6 zmizlo pomalé tempo, po novom je už možné naraz chodiť, mieriť aj strieľať. Výhrou to nie je, ovládanie má oneskorenie snád' sekundu. Čaká, kým hrdina uráčne zloží zbraň a zaujme polohu bežca, trvá celú večnosť, kým tú zbraň nabije a potom ďalšiu, kým si ju priloží k lícu a zamieri cez optiku. Capcom naučil postavy meniť zbrane za pochodu, čím sa eliminovala potreba manipulácie s inventárom, ak práve nepotrebuje vyhodiť oslepujúce granáty a spraviť miesto pre liečivé byliny a tie potom presunúť do krabičky od Tic Tacov, odkiaľ si dopĺňate život. Schopnosti hrdinov ovplyvňujú upgradovateľné skilly a vytváranie loadoutov podľa potreby. Môžete si tak nastaviť, aby vypadávalo viac lootu z tiel, znížilo kopanie zbraní či zvýšila ich účinnosť. Za každý sa však platí obrovské kvantum bodov získavaných prehľadávaním okolia alebo headshotmi. Často si budete želať, aby ste namiesto bodov našli muníciu.

Wesker je mŕtv, T-vírus pominul a s ňou aj Umbrella. Vo svete Resident Evil 6 však visí nová hrozba - globálny terorizmus a s ním spojené aj cestovanie z kontinentu na kontinent. Hra touto segmentáciou prišla o najväčšieho nepriateľa - prostredie a jednoliaty dizajn nepriateľov. Celosvetové rozšírenie C-vírusu zmutovalo do viacerých kmeňov a výsledkom sú prazvláštne a smiešne typy zombíkov, mutantov a hmyzoidných humanoidov s pohlavným údom a prerastenými genitáliami namiesto podbradku. Capcom zamával tradičným nemŕtvym zbohom a do akcie nasadil agresívnu formu J'avo, ktorá s obľubou dva až trikrát zmutuje a odmieta zomrieť, podobne ako nesmrteľní bossovia úplne bez nápadu. Keď ich uvidíte, spomeňte si na staručké japonské filmy,

v ktorých Godzilla bojovala s chodiacim tankom.

Resident Evil 6 je v jadre čistokrvnou akciou s nefunkčným cover systémom, občas narazíte na mini puzzle, aby ste pokračovali ďalej v kosení stoviek nepriateľov, zbierali muníciu rozbíjaním debien, aby bolo čím strieľať. Trojicu kampaní môžete hrať v co-ope (offline i online), štvrtá s Adou Wong je určená len pre jedného hráča. Každá vám zaberie približne 5 hodín, pričom môžete akumulovať body na kupovanie skillov v New Game+ alebo hraním módu Mercenaries "až" s tromi mapami. Tu sa pravidlá nezmenili, stále hráte na čas, stále odolávate vlnám silnejúcich skupín nemŕtvych. Novým je Agent Hunt, kde môžete prebrať rolu nepriateľa a nalogovať sa aj na singleplayer iných hráčov.

JE JEDNO, KTOROU KAMPAŇOU ZAČNETE, NEUBRÁNITE SA POCITU, ŽE HRA PREHÁŇANÍM PRIŠLA O VŠETKU VÁŽNOSŤ. PRISPÔSOBOVANÍM SA TEMPU ETABLOVANÝM SÉRIÁM NA ZÁPADE PRIŠLA O TO NAJCENNEJŠIE, ČO MALA - VLASTNÚ IDENTITU. TO MNOŽSTVO SPIN-OFFOV, FILMOV A NESCHOPNOSTI VYSTÚPIŤ Z TIEŇA RACCOON CITY, JU VEDIE K NEVYHNUTELNÉMU A RADIKÁLNEMU REŠTARTU, O AKÝ SA CAPCOM POKÚSIL V RESIDENT EVIL 6. PREHNANÉ AMBÍCIE BLOCKBUSTERU VŠAK STROKOTALI NA VYČERPANOSTI LÁTKY. RESIDENT EVIL 6 NIE JE NEHRATEĽNÁ, JE LEN HLÚPA, AKO HRAŤ S RIHANNOU LODIČKY S MIMOZEMŠŤANMI, VYJSŤ Z KINA A KLAMAŤ SI SLOVAMI: BAVIL SOM SA.

4.0

- + dĺžka hry 20 hodín (nevypovedá o kvalite)
- + Mercenaries je stále zábavný (sólo aj v co-ope)

- tempo hry kazené loadingami
- scenár plný chýb
- smiešny dizajn monštier
- prehnané ambície
- odozva ovládania
- kamera



CARRIER COMMAND

GAEA MISSION

AKTUÁLNYM TRENDOM V HERNOM BIZNISE JE NÁVRAT KLASICKÝCH TITULOV. SVOJU VYMÓDENÚ PODOBU DOSTALA AJ HRA CARRIER COMMAND Z ROKU 1988 A NA REMAKE SA PODUJAL TÍM BOHEMIA INTERACTIVE. NO NIEKEDY SA AJ MAJSTER TESÁR UTNE A TENTORAZ TO PLATÍ AJ O RENOMOVANÝCH VÝVOJÁROCH Z ČIECH. KDE SA STALA CHYBA?

Solídne spracované intro sa síce niekoľko minút pokúša navadiť hráčov, ale pravdepodobne aj vás nechá úplne chladnými. Čo je smutnejšie, v tomto trende pokračuje celý kvázi príbeh ťaženia. Viac vzrušenia nájdete aj v argentínskej telenovele. Predelových scén je požehnane, ale márne sa pokúšajú osloviť a vyvolať empatie voči hrdinom z United Earth Coalition počas monotónneho boja o ostrovy vo vzdialenom systéme na mesiaci Taurus. Navyše občas nastupujú v najmenej vhodnej chvíli a pôsobia kontraproduktívne.

V úvode pekne po vlastných naklusáte do nepriateľského komplexu, kde po pasáži s lacnými prestrelkami ovládnete nepriateľskú základňu a získate prvé obojživelné vozítko Walrus. Hoci haváriu výsadkového modulu prežilo niekoľko po zuby ozbrojených vojakov,

„nebezpečným“ teritóriom vás sprevádza len dôstojníčka Essi, ktorá ani nepovažuje za nutné mať brnenie ako zbytok tímu. Možno tušila, že sa na ostrove pohybuje len hŕstka neschopných robotov. S Walrusom sa preplavíte k vojenskej lodi Carrier, ktorá sa po ďalšej nudnej prestrelke stane vašou plávajúcou základňou. Od tej chvíle už pešiakov v boji nadobro nahradíte walrusmi a lietajúcimi mantami.

Vaším donekonečna opakovaným cieľom bude dobýjať okupované ostrovy v otvorenom svete. Podmienky na víťazstvo sa menia len minimálne. Carrier presuniete do požadovanej lokality, čo aj v akože zrýchlenom časovom posune trvá zdĺhavé minúty, kedy zívate na obrazovku s mapou. Na mieste určenia praktickým zoomom zväčšíte priestor ostrova a vidíte jeho povrch a po výsadku aj štruktúry a jednotky v teréne. Nastal čas na vojenský zásah, pri ktorom môžete využiť štyri pozemné, respektíve obojživelné a štyri lietajúce stroje súčasne. Ovládate ich v strategickom alebo akčnom režime. Strategický postup koordinujete priamo na mape. Jednoduchými klikmi myšou stanovíte waypointy, po ktorých sa pohybujú a kedykoľvek môžete prevziať kontrolu nad ľubovoľnou jednotkou a potom ju priamo ovládate v akčnom móde. Stačí kliknúť na zmenšený

náhľad na bojisko, ktorý je súčasťou mapy a ocitnete sa vo vozidle s pohľadom kamery z prvej alebo tretej osoby.

Ovládanie stroja je jednoduché, základné pohybové funkcie a strelba so zameraním cieľov. Pohybujete sa v nerovnom teréne s pokročilou fyzikou a niekoľkými menšími základňami nepriateľa. Ostrov získate banálnym hacknutím centrálnej veliteľskej budovy, prípadne jej znovupostavením, ak bola pôvodná zničená. Na to slúžia prídavné moduly inštalované vo vašich Walrusoch. Aby ste však ovládli centrum, musíte zredukovať ochranu nepriateľa, zničením radarov a deaktivovaním obranných polí. Firewall spravidla vypnete niekoľkými spínačmi v menších bázach, ktoré treba aktivovať súčasne. Aj v akčnom režime dokážete koordinovať postup viacerých jednotiek naraz, takže to nie je až taký problém. Kým vy ovládáte jedno vozidlo, ostatné má na starosti umelá inteligencia, ktorá sa riadi vašimi pokynmi. V kruhovom menu požiadate spojencov, aby vám asistovali, zničili požadovaný cieľ, alebo sa stiahli na carrier. Bolo by to skvelé, keby AI nebola zúfalo tupá. Stačí skala v teréne, bažiny alebo strom, čo stojí v ceste a vaši spolubojovníci sa zaručene zaseknú a nebudú vedieť pohnúť. Najhoršie bolo kolektívne útočiť na základňu za mostom v šírke dvoch vozidiel, ktorý nebol

schopný prejsť ani jeden z počítačových Walrusov. Zúfale a frustrujúce.

Nasadené jednotky majú obmedzenú muníciu a palivo a samozrejme, sa v boji poškodzujú. Zregenerujete ich v skladoch a opravovniach priamo na ostrove, kde stačí prísť k spínaču. Ďalším riešením je návrat na Carrier, kde sa dajú automaticky do poriadku. Na lodi môžete meniť aj výzbroj a moduly jednotiek, alebo nahradiť zničený stroj celkom novým. Najskôr však musíte vyprodukovať požadované súčasti a poslať transportnou loďou z niektorého výrobného ostrova. Asi netreba zdôrazňovať, že to trvá dosť dlho. Navyše orientačný ukazovateľ času je nezmyselný. Hodnoty na časomiere nezodpovedajú minútam ani sekundám a znižujú sa v nepravidelných intervaloch. Okrem výrobných sa ostrovy podľa funkcie delia ešte na defenzívne a ťažobné. Bez vyťaženia surovín nemôžete nič vyrábať. Sú potrebné aj na zabezpečenia paliva pre carrier, na opravu panciera, dokov, zbraní a ďalších lodných systémov.

Herný systém je premyslený a nápaditý, no sám osebe ešte nestačí na dobrú hru. Jednostranný opakovaný postup v kampani, ktorej zúfalo chýba dobrý príbeh, robí Carrier



Command monotónnym a nezáživným. Škoda, že tvorcov nenapadlo zahrnúť aspoň minihry, napríklad pri hackovaní, kde sa táto možnosť priam núkala. Samostatná hra s ľubovoľnými parametrami sa v zásade nijako nelíši od kampane až na to, že máte všetko dostupné od začiatku. Keby sa titul orientoval na sieťovú hru, mohli by sme uvedené fakty brať s rezervou, veď multiplayerové tituly bežne mávajú slabšiu zložku pre jednotlivca. Lenže Carrier Command nemá pre istotu multiplayer žiadny a tak aj posledná nádej na záchranu Gaea Mission padá.

Vzhľad hry síce nie je výnimočný, ale dostatočne reprezentatívny. Pohľady z letiacej manty či pohyb terénom pri východe slnka, alebo prudkom daždi, sú štýlové. Oceníte zmenu denného a nočného cyklu a rôzne povrchy, od púšte cez bažiny, až po ľadové oblasti. Prechod zo

strategickej mapy do 3D krajiny a späť je plynulý a umožňuje praktické ovládanie jednotiek v strategickom aj akčnom móde. Hudba, najmä na hlavnej obrazovke nápadne pripomína Skyrim. No to nemáme tvorcovi za zlé, tento žáner sa totiž hodí aj k futuristickému Carrieru a aspoň trochu oživuje nudné ťaženie. Jazykovo menej zdatní hráči uvítajú českú lokalizáciu, ktorá sa týka aj digitálnej verzie na Steame.

V NAŠICH MÁJOVÝCH DOJMOCH Z HRY SME KONŠTATOVALI „AK TVORCOVIA NÁPADITÝ SYSTÉM ZABALIA DO KVALITNÉHO PRÍBEHU A ZVÁŽIA AJ MULTIPLAYER, DOČKÁME SA OD BOHEMIA INTERACTIVE ĎALŠIEHO KVALITNÉHO TITULU.“ NESTALO SA TAK A NEUSPOKOJIVÝ VÝSLEDOK EŠTE PODČIARKUJE ZLÁ UMELÁ INTELIGENCIA, KTORÁ ZOHRÁVA DÔLEŽITÚ ÚLOHU. JE TO ŠKODA, PRETOŽE KOMBINÁCIA STRATÉGIE A AKCIE V SEBE UKRÝVA VEĽKÝ POTENCIÁL.

6.0

- + kombinácia akcie a stratégie
- + manažment lode, modifikovanie výbavy jednotiek
- + česká lokalizácia
- fádny príbeh
- nepodarená AI
- málo dynamické, veľmi rýchlo stereotypné
- chýba multiplayer







Branislav Kohút

TORCHLIGHT II

V ROKU 2009 HRÁČOV POTEŠILA HACK AND SLASH TORCHLIGHT, ŠTÚDIA ZLOŽENÉHO Z ODPADLÍKOV Z BLIZZARDU. POMERNE NENÁROČNÝ PROJEKT UŽ VTEDY NAZNAČIL, ŽE DO BUDÚCNOSTI BY SA MOHOL STAŤ ZDATNÝM KONKURENTOM DIABLO SÉRIE. JE ROK 2012 A PRIAZNIVCI ŽÁNRU MAJÚ PRÍLEŽITOSŤ POROVNAŤ OBE ZNAČKY PROSTREDNÍCTVOM POKRAČOVANÍ, KTORÉ VYŠLI V ODSUPE NIEKOĽKÝCH MESIACOV. DIABLO III UKÁZAL SVOJE SVETLÉ A TEMNÉ STRÁNKY V MÁJI, TORCHLIGHT II JE NA ŤAHU PRÁVE TERAZ.

Príbeh dvojky určite nie je podávaný takým pompéznym spôsobom ako v prípade diablovskej konkurencie. Predelové scény Blizzardu patria bez debaty k tomu najlepšiemu, čo má prívlastok CGI. Runic Games sa však ani veľmi nezaťažovali príbehom a jeho prezentáciou. Dej, ktorý vám veľmi ľahko vyfučí z hlavy, servírujú ležérnymi vstupmi, ktoré pripomínajú skeče z béčkových webových hier a dopĺňajú nudnými rozhovormi s NPC postavami. Sú hráči, ktorým je u akčných RPG šumafuk, kvôli čomu vlastne masakrujú hordy kostlivcov, pavúkov a ďalšej hávede a tvorcovia Torchlight II zrejme počítajú s tým, že takých bude väčšina. Je to možné, v každom prípade putovanie v Diablo III pôsobí mystickejšie a zmysluplnejšie a Torchlight II tak trochu

ako šialený a nezmyselný Breivikov masaker. Jedna nula pre Diablo III.

Vývojári v Torchlight II podcenili aj úlohy, ktorých je síce habadej, ale sú nápadité asi ako reklamy na holiace strojčeky. Skrátka a dobre, questy typu nájdí a zabi alebo zober a prines sú prachobyčajné aj na pomery akčných RPG. V prípade väčšiny úloh budete automaticky klikat' na NPC s výkričníkmi, potom vyčistíte bludisko na mape označené hviezdičkou a po zmasakrovaní bossa v najspodnejšej úrovni si pridete po odmenu. Aby sme však boli spravodliví, Torchlight II sa zďaleka neodohráva len v klaustrofóbnom podzemí s úzkymi koridormi. Tentoraz si pobeháte aj krajinou pocukrovanou snehom, pozlátenou pieskom alebo oživenou zeleňou. Priestory v hĺbinách sú síce stále tvorené úzkymi chodbami, na povrchu však máte podstatne väčšiu voľnosť pohybu a určite to oceníte.

Po neprijemných štuchancoch teraz Torchlight II pre zmenu pohladkáme a povieme si, čím a prečo si vás získa. V prvom rade je to skvelá hrateľnosť a pútavé boje, čo vás udrží na stoličke a nedovolí vám len tak ujsť od rozohranej hry. Postup je veľmi dynamický, plný efektných potýčok, ktoré sú maximalizované veľkým počtom nepriateľov a bez brzd ako je návrat do mesta kvôli nákupom. Je to



ako jazda na Ferrari s nohou zarazenou až na podlahu. Od hráča sa vlastne očakáva len jediné, zabíjať a masakrovať, až kým nedôjde dych, nepribehne mama a nevyženie vás spať alebo nevypnú elektrinu. Tomu je v hre podriadené všetko ostatné. Potlačený príbeh, úlohy, ktoré od vás nežiadajú žiadne veľké rozhodnutia ani premýšľanie a maznáčik, ktorý je spoľahlivý ako žena v domácnosti. Nie že by navaril, pral a opatroval deti, ale inak zvládne prakticky všetko. Zvieratko, ktoré ste si zvolili a pomenovali pri štarte hry, stojí verne po vašom boku počas boja. Podobne ako hrdina, sa dokáže naučiť kúzla zo zvitkov a používa ich proti nepriateľom. Tak ako v jednotke na povel vyrazí do mesta, kde tentoraz nie len predá prebytočné haraburdie, ale aj nakúpi. Stačí, keď mu v menu nastavíte počet liečivých odvarov, many, identifikačných a portálových zvitkov a o pár minút všetko prinesie až k vám ako expresná dodávateľská služba.

V praxi to znamená, že ak nepotrebujete odložiť niečo do osobnej alebo zdieľanej schránky vašich postáv ani špeciálne upravovať výzbroj, nemusíte z bojiska vôbec odísť. Vzhľadom na to, že predmety, vrátane rôznofarebne odlíšených špeciálnych a setov, opäť vypadávajú v prehnane veľkom veľkom počte, je zbytočné

niečo odkladať a pracne upravovať. Váš aj maznáčikov inventár bude takmer neustále praskať vo švíkoch a výstroj zmeníte za lepšiu takmer pri každej novej úrovni hrdinu. Sotva si zvyknete na jedinečný meč, pušku alebo brnenie, už nájdete lepšie, do ktorého slotov môžete vkladat nové klenoty na pridanie bonusových efektov. A požiadavky nebývajú náročné, buď musíte mať patričný level alebo dostatočnú hodnotu sily, či iného atribútu.

Použiť sa dá takmer všetko, bez ohľadu na to, či hráte za inžiniera, berzerkera, outlandera alebo embermága. Pokojne sa vyzbrojíte lukom, kladivom, mečom, magickou palicou alebo bombardou a zbrane v oboch rukách môžete rôzne kombinovať. Ideálne je používať jeden set so zbraňami nablízko a druhý, ktorý si rýchlo prepínate, na diaľku. Avšak použitie zbraní určených pre vašu profesiu sa oplatí viac, pretože môžete znásobiť ich účinok. S takýmito možnosťami skutočne nie je problém prejsť hoci aj celý akt bez toho, aby ste sa trmácali do bezpečia sídla. A to ani pri úmrtí, kedy za obetovanie malej sumy pokračujete v pasáži, kde ste naposledy skonali.

Zmysel výberu profesie spočíva v schopnostiach, ktorými podporíte svoje bojové vlastnosti. Pri každej novej úrovni hrdinu dostanete

body na zlepšenie atribútov, ktoré si na rozdiel od tretieho Diabla rozdelíte sami podľa chuti. Setball pre Torchlight II. Okrem toho rozhadzujete aj body do troch setov schopností, ktoré sa líšia podľa povolania. Napríklad inžinier má kategórie bleskové schopnosti, konštrukčné a ochranné. Každý set má sedem aktívnych a tri pasívne schopnosti. Sprístupňujú sa podľa levelu postavy a hráč môže do každej schopnosti investovať až 15 bodov. To nie len drasticky znásobí účinok, ale vždy po piatich investovaných bodoch pridá aj dodatočný bonus, čo môže byť menej many na aplikovanie kúzla, prídavný smrtiaci efekt alebo iná chuťovka. Schopnosti zahŕňujú rôzne elementárne útoky, aury, štíty ale aj pasce, pavúčie míny a vyvolávanie pomocníkov, či u sú to u niekoho kostlivci a u iného pohyblivé mechanické veže.

Aj na veterán obtiažnosti je postup s dobre navolenými schopnosťami v prvých aktoch malinou a nič vás nezastraší. Zdržíte sa len pri bossoch, ktorí sú tuhí, ale nie neporaziteľní a niekedy ich mlátite aj viac ako štvrt

hodinu. Ak vás aj zabijú, život sa im neregeneruje a tak sa oživíte na začiatku boss úrovne, pošlete maznáčika po nové odvary a dokončíte načaté dielo. Dobrý pocit zo zdolania tuhého súpera vám aj tak zostane. Skutočne o život však ide v prípade hardcore módu, kde je už prvá smrť permanentná a znamená game over.

Torchlight II prináša aj to, po čom hráči už dávno pískali, kooperačný multiplayer. Iba v tomto prípade musíte byť online, keď hráte sami, hra vás do toho nenúti, nerobí takú Diablovskú chybu. Ďalší palec hore pri hodnotení Torchlight II. Do kooperácie sa zapojíte pri spustení novej hry alebo nahraní pozície, kedy máte vždy možnosť pokračovať v singleplayeri, alebo lokálnom a online multiplayeri. Pridáte sa do hry iných hráčov alebo vytvoríte vlastnú, kde stanovíte počet účastníkov, rozhranie levelu vstupných postáv, obtiažnosť, prípadne heslo. Rozlezení hráči sa ľahko nájdu prostredníctvom portálu. Vyvolaný portál umožní okrem návratu do miest aj presun do lokality každého zúčastneného hráča. A dokonca až priamo k nemu, ak má tiež aktívny



portál. Ak bol postup jednotlivca masaker, boj až šesťčlennej skupinky je totálna apokalypsa. V zmesi mnohých efektov a postáv však trochu strácate prehľad o vašej polohe. Aj tak je to však sila. Lup na zemi je individuálny pre každého zúčastneného, takže môžete v pokoji pozbierať, čo vidíte.

Po vizuálnej stránke hra pôsobí roztomilo, farebné zoomovateľné oblasti miestami až cukríkovo. V boji však pred niektorými protivníkmi máte prirodzený rešpekt, pretože vyzerajú dominantne a nebezpečne. Hra sa nevyhla technickým chybám, ktorých síce nie je veľa, ale o to sú nepríjemnejšie. Ojedinelé zaseknutie v textúrach mimo hlavný hrací priestor vám kvôli jedinému autosave systému môže byť osudným. Našťastie zvyčajne pomôže portál. Hudbu má na svedomí Matt Uelmen, ktorý ozvučil aj Diablo II a toto meno je zaručený certifikát kvality. Soundtrack rozhodne výrazne napomáha atmosfére hry. Chvályhodný je úmysel tvorcov umožniť hráčom modifikovanie produktu pomocou editora. Užívateľské rozhranie je maximálne pohodlné, myška na plný úväzok s

praktickými klávesovými doplnkami. Jednotlivé menu vyvoláte kliknutím na ikony na pravej a ľavej strane obrazovky, schopnosti sú na lište dolu kde si aj navolíte útok pre ľavé a pravé myšičko. Nad tým je ešte mierka s narastajúcimi dávkami počas boja, ktoré zintenzívnia ďalšie útoky.

TORCHLIGHT II JE (PRÍ)JEMNE VYLEPŠENÝM POKRAČOVANÍM ATRAKTÍVNEJ JEDNOTKY A VÝBORNÁ ALTERNATÍVA, AK VÁM NESTAČIL DIABLO III. VYCHUTNÁTE SI NEKONEČNÉ BITKY A MÔŽETE SA ÚPLNE ODVIAZAŤ A NEMYSLEŤ NA NIČ, PRÍPADNE NA KOLEGOV, UČITELOV ALEBO POLITIKOV, KTORÍ VÁS VYTÁČAJÚ A TAK SI ICH PREDSTAVÍTE V KOŽI VAŠICH OBEŤÍ. HLADINU ADRENALÍNU EŠTE VIAC ZVÝŠITE V KOOPERAČNOM MULTIPLAYERI. OBSAH URČITE DOKONALE NAPLNÍ OČAKÁVANIA PRÍVRŽENCOV PÔVODNÉHO TORCHLIGHTU. AK VÁM VŠAK PREDCHODCA NESADOL, NENÁJDETE SI CESTU ANI K JEHO POKRAČOVANIU, AKOKOLVEK JE ZÁBAVNÉ A HOCI STOJÍ MENEJ AKO 20 EUR.

8.5

- + viac bojov a adrenalínu
- + rozšírené možnosti maznáčika
- + rozsiahle prostredia s voľnejším pohybom
- + kooperačný multiplayer
- + cena
- fádny príbeh a jeho prezentácia
- nevýrazné úlohy
- miestami neprehľadné bojisko
- technické chyby





Vladimír Pribila

RETRO CITY RAMPAGE

PAMÄTÁTE SI NA RADY PRED TUZEXOM? RADY NA BANÁNY, VLASTNE, RADY NA ČOKOLVEK? PAMÄTÁTE NA ČASY, KEĎ STE MUSELI POZNAŤ ĽUDÍ, ČO POZNAJÚ ĽUDÍ, ABY STE SA DOSTALI K ŽIGULÁKU A NA DOVOLENKU V JUHOSLÁVII STE ČAKALI TRI ROKY? A PAMÄTÁTE NA TIE HRY, KTORÉ STE HRALI U ZBOHATLÍCKEHO KAMARÁTA NA 8-BITOVOM POČÍTAČI A VY BY STE DALI OBE OBLIČKY VAŠEJ SESTRY, ABY STE MOHLI MAŤ NIEČO TAKÉ DOMA? SLADKÁ NOSTALGIA. VTEDY AJ SOL' VIACEJ SOLILA, AJ TEN CUKOR BOL SLADŠÍ A VLASTNE AJ HRY BOLI ZÁBAVNEJŠIE. JE TO ALE TAK? S RETRO CITY RAMPAGE SA VRÁTITE ŠMAHOM POLICAJNÉHO OBUŠKU PRÁVE DO TÝCHTO ČIAS.

Retro City Rampage je mixom niekoľkých žánrov, ktoré s gráciou mieša do podareného eintopfu aj vďaka tomu, že sa z dnešného pohľadu hry v 80-tych rokoch zobrazovali v podstate len zvrchu alebo z boku. Grafika bola viac o predstavivosti ako ostrých kontúrach a 3D grafike. Carmack sníval o polygónoch zatiaľ len vo svojich vlhkých snoch. Hlavnou premisou je hra GTA a film Späť do Budúcnosti. Z veľ-

kej automobilovej lúpeže je tu námet na otvorené mesto s top-down pohľadom známe z prvej a druhej časti tohto bestselleru a dejovú linku sprevádza roztržitý vedec s bielymi vlasmi a časostrojom na kolesách. Vašou úlohou nie je nič menšie ako nájsť všetky súčiastky do Deloreanu a vrátiť sa tak späť do budúcnosti. Alebo minulosti?

Hlavnou devízou pri hraní je neustály pocit nostalgie, ktoré niekedy zamaskujete jemným úškrnom a inokedy sa musíte nahlas zasmiať. Vynárajú sa spomienky ako keby zo včera, no v skutočnosti je to už možno aj dvadsaťpäť rokov, kedy ste prehánali cez cestu Froggera či pozerali A-team na Rakušákoch, ktorým ste síce prd rozumeli, no bolo to tak neskutočne cool oproti Televarieté na Československej televízii.

Pohľad zhora je dopĺňovaný bočným pohľadom podľa toho, akú hru sa práve Brian Provinciano snažil zhmotniť. Pozrime sa na útržok prvej misie, kde máte ukradnúť peniaze z banky a uvidíte, že toho do hry zahrnul obrovské množ-

stvo. V cut-scéne sa prenosieme na strechu banky, kde strážnik práve zostrelil letiacu kačku, za čo je odmenený posmeškom od zobrazivšieho sa psa (Duck Hunt). Na scénu prilieta helikoptéra a vyhadzuje bojovníka na strechu, ktorý skokom na hlavu stráž omračuje (Mario Bros). Na banke je veľký znak dolára, ktorý poznáte z rozprávky Káčerovo. Medzitým na inom mieste mesta naráža auto do barelov a šofér oznamuje svojmu šéfovi, že na večeru to už nestihne a zomiera (hláška z filmu The Departed). Auto exploduje a spoza obrazovky vykukne postavička s bublinou Toasty (Mortal Kombat).

V tento moment vás boss-záporník pasuje na miesto náhradného šoféra, ktorého nasledujete ponorením do zelenej trubky (Mario Bros) a preskáčete podzemím v stokách, ktoré okupujú korytnačky (Ninja Turtles). V bankovom sejfe nájdete okrem zlata ceduľu s nápisom „nepotápať sa“ (Duck Tales). Hneď ako vynesiete zo sejfu prvý mešec, do banky vrazí žltý autobus, ktorý je vašou priepustkou na slobodu (The Dark Knight), no ten má problém zaradiť sa do premávky, pretože ostatné autobusy idú príliš rýchlo a tak ste vyslaní stlačiť tlačidlo pre chodcov, ktoré je ale samozrejme na opačnej strane cesty (Frogger). Z ostatných hier narazíte napr. na Metal Gear, Skate or Die, Bionic Commando, Mega Man, Sonic, Zelda, Contra, Paper Boy. Na arkádových automatoch v meste si môžete skúsiť paródiu mini hry prvého Mortal Kombatu, no neprerážate dosky, ale napchávate sa jedlom alebo skúsite šťastie so Super Meat Boyom. Ku koncu si vystrelil aj z pseudo 3D zobrazenia, kedy môžete použiť okuliare s červeným a zeleným sklom a ušetrené neboli ani kultové filmy ako GhostBusters, Robocop, Inception, Star Wars a Star Trek.

V nastaveniach hry si dokonca môžete nastaviť na akom systéme si ju želáte hrať a farby sa tak prepnú do krásnej štvorfarebnej CGA alebo 16 farebnej EGA, magických odtieňov handheldových šedých a zelených farieb, či klasických systémov Atari 2600, alebo NES. Všetko je doplnené úžasnou chiptunovou 8-bitovou hudbou, ktorú si prepínate ako rádio v GTA. V Retro City Rampage sa všetko nehrá na retro, ale pomáha si modernými barličkami. Niektoré pasáže sú obrovskou výzvou, pretože ich obtiažnosť sa takmer zhoduje s predlohami, no našťastie sa autor rozhodol, že neimplementuje obmedzujúci počet životov ako tomu bolo v každej hre minulého milénia, ale bude ich len prosto odrátavať a po smrti začnete od nevelmi vzdialeného checkpointu. Orientačný bod presne ukazuje, kam sa treba postaviť na vykonanie akcie, cez vysielачku vás stále niekto naviguje, kam a prečo treba ísť, miesta určenia sú označené na mape aj minimape a

pred nebezpečenstvom zabitia informuje panel. Autoheal, vďaka Bohu, absentuje.

Po meste sa prehánate v „zapožičaných“ autách, bicykloch alebo skateboarde a nechýba ani štandardný arzenál zbraní od chladných cez palné až po energetické. Nevýhodou však je, že plynulé otáčanie neexistuje a rotácia prebieha po 45 stupňoch. Ak je teda niekto v „mŕtvom uhle“, musíte k nemu podísť. Autá sa ovládajú tak isto, no schéma ovládania sa dá zmeniť. Trochu mi vadilo málo vedľajších misií, no tie sú nahradené obrovským množstvom mimo dejových výziev, ktorých náplňou je väčšinou zabiť čo najviac ľudí určitou zbraňou. Sú však až príliš hardcore. Do mapy sa nezapisujú žiadne lokality ani dôležité miesta a ak sa chcete vrátiť napr. do automatovej herne, tak musíte blúdiť.

RETRO CITY RAMPAGE JE KRÁSNOU SPOMIENKOU AKO VYZERALI HRY V PRAVEKU A AKO KRÁSNE SA PRI NICH DALO ZABAVIŤ AJ BEZ NAJNOVŠEJ 3D GRAFIKY A 7.1 ZVUKU. PROBLÉMOM VŠAK JE, ŽE PRE NIEKOHO JE TO RETRO PRÍLIŠ SILNÉ A POKIAĽ NEROZUMIE ODKAZOM NA JEDNOTLIVÉ KLASIKY, TAK VLASTNE ANI PRÍLIŠ ZAUJÍMAVÉ. RETRO CITY RAMPAGE JE PRE STARÝCH HRÁČOV, KTORÍ ZOSTALI HRÁČMI, A RADÍ SA VRACAJÚ DO ČASOV, KEDY AJ TÁ SOL' VIACEJ SOLILA, AJ TEN CUKOR BOL O NIEČO SLADŠÍ.

8.0

- + parodovanie všetkého možného
- + hrateľnosť starých klasík
- + odkazy na hudbu, filmy a hry
- + Chiptune hudba
- pre mladšie ročníky až príliš retro
- málo vedľajších misií
- 45 stupňové strieľanie
- nepoužiteľná mapa

UNFINISHED SWAN

DODNES JE POVAŽOVANÁ VÝMENA NA POSTE HLAVNÉHO HRDINU V METAL GEAR SOLID 2 ZA NAJVÄČŠÍ PODRAZ VO VIDEOHRÁCH. ČO DNES VYZNIEVA AKO SARKASTICKÁ POZNÁMKA, BOLO OVLÁDANIE ANDROGÝNA RAIDENA NAMIESTO SNAKEA ZNÁŠANÉ FANÚŠIKMI POMERNE ŤAŽKÝM PREDÝCHAVANÍM DO PAPIEROVÉHO VRECKÁ. **UNFINISHED SWAN** SA NECHYSTÁ ROVNAŤ JEDNÉMU Z NAJKOMPLIKOVANEJŠÍCH PRÍBEHOV Z KOJIMOVHO PERA, ALE MÁ S NÍM PREDSA LEN NIEČO SPOLOČNÉ. JE INÁ, AKÚ STE SI PREDSTAVOVALI, ALE NA TO, ABY STE TO POCHOPILI, SA MUSÍME VRÁTIŤ NA ZAČIATOK.

Písal sa rok 2008, kedy Ian Dallas ani len nesníval o tom, že jeho projekt naberie reálne kontúry a bude o štyri roky neskôr vydaný pod hlavičkou Sony a už vonkoncom nie o tom, že ak nevyhrá hlavnú cenu na IDG, že sa mu dostane zázemia, aké bolo poskytnuté aj thatgamecompany, ktoré v inkubátore Sony Santa Monica dokončilo tri projekty, medzi nimi aj famóznou Journey. Dallas nevedel, že má v rukách zlato. Jeho problémom bolo, že netušil, čo s ním má spraviť, nie to ešte ako ho speňažiť.

Unfinished Swan sa pod dohľadom producentov zhmotnila v čisté biele plátno, na ktorom vystreľovaním čiernych guľičiek vdychujete život inak skrytým objektom a objavujete svet formovaný vlastnou fantáziou. Kreatívny aspekt sa stal natoľko atraktívnym, že sa o hre hovorilo ako o nástupcovi Journey. Dnes vieme, že tomu tak nie je. Umelecké ambície ustúpili tradičnejšej technike rozprávania príbehu v duchu rozprávkovej knihy, ktorej hrdinom je malý chlapec Monroe a labuť na úteku.

Keďže je chlapec nemým pozorovateľom a má reprezentovať vás a vašu cestu, objavované stránky z knihy nahovorené rozprávačom odosobňujú a ilustráciami ako vystrihnutými z detských kníh vytvárajú priepasť, ktorú ďalej prehľbuje predstavovanie nových techník. Unfinished Swan komunikuje jazykom bežnej hry, dokonca straší smrťou. Nie permanentnou, ale strach o život vytvára napätie práve v momentoch, kedy sa hľadanie cesty pred zlom schovaný v tieňoch môže stať frustrujúce.

Putovanie Monroa za labuťou, ktorá vás žltými šľapajami ťahá vpred a slúži ako kompas, je popretkávané príbehom o kráľovi a jeho predstavách o dokonalom kráľovstve. Tak sa dej tvári navonok, mladší hráči viac potrebovať nebudú, skrýva sa v ňom však aj hlbšia myšlienka spojená s posolstvom pokolení a dedičstve.

Úvod Unfinished Swan je pravdepodobne najväčším prísľubom nevidaného zážitku, ktorý sa po prieskume záhrady premení na obyčajné putovanie. Obyčajné asi nie je správne slovo, no keď hľadanie cesty, ktorú si kreslíte farbou, vymení povedzme labyrint, ktorý už vidíte, jej význam sa zmení. Zatiaľ čo na začiatku ste slepí a dívate sa len na malú bodku označujúcu stred obrazovky, neskôr je vašou úlohou navigácia v prostredí, skákanie, aktivovanie mechanizmov alebo lozenie po lešení.

Objekty vykúkajúce spod farby majú rovnaký tvar, ale prechádzanie tých istých pasáží je zakaždým iné. Vo svete nie sú takmer žiadne tieň, čiže ak to s čiernou farbou preženiete, začnú splývať so stenami a už nerozlíšite, čo za zviera je na vrchole fontány. To sa však týka iba úvodnej štvrtiny, potom Unfinished Swan nasadzuje do akcie iné nástroje ako vyparujúcu sa vodu alebo farbu, z ktorej budete skutočne tvoriť kvádre podľa ľubovôle a skákať medzi dimenziami ako v Portale.

Čo nová kapitola, to nová forma manipulácie s prostredím, spoločné zostáva iba jediné, kráčať v šľapajách labute, či je to v opustenom meste, ktoré pohlcuje vegetácia, alebo v džungli tieňov. Ak by bola Unfinished Swan zahalená v bielom plátne, idea by sa obohrala pomerne skoro. Je dobre, že Giant Sparrow pracuje s viacerými technikami, no na druhej strane sú to práve tieto herné elementy, ktoré jej znemožňujú dosiahnuť označenie interaktívne dielo.

Nádej vkladaná do očakávaní je mimoriadne nebezpečná. Je len otázkou osobnej skúsenosti, kedy sa naplnia alebo naopak ustúpia sklamaniu. Mierne rozčarovanie je na mieste. Ako keby sa Unfinished Swan vzdala pôvodnej idey stimulovať predstavivosť s čo najmenším počtom vizuálnych pomôcok a bála sa ju zjednodušiť na úroveň, kedy nepotrebuje používať obyčajné výrazové prostriedky, ktoré sa nedajú označiť inak ako herné.

UNFINISHED SWAN BALANSUJE MEDZI TRADIČNOU HROU A UMELECKOU TVORBOU SPOPULARIZOVANOU DEAR ESTHER ALEBO JOURNEY. VYNIKAJÚCI ROZBEH S NAJKRAJŠOU GRAFIKOU, AKÚ SI MÔŽETE DOPRIAŤ (VEĽMI ZÁVISÍ NA VAŠEJ PREDSTAVIVOSTI), JE SKAZENÝ "TRADIČNÝM" HRANÍM. UNFINISHED SWAN AKO ROZPRÁVKOVÁ KNIHA FUNGUJE, MÁ VŠAK ĎALEKO OD TOHO, ČO SLÚBILA A PREDVIEDLA NA ZACIATKU, A ČO JE NA JEJ KONCI.

7.0

- + fantastický nápad s kreslením
- + jednoduchý vizuál
- + tvorivá časť

- rýchly odklon od pôvodnej idey
- nástup tradičnejších a istejších mechaník

NEXT GEN EXPO 2012

POWERED BY SECTOR.SK

**Hrajte sa inak s PlayStation
prednášky, kopec súťaží a**

Herná výstava **NextGen Expo 24. - 25. 11. 2012**
Národné tenisové centrum, Príkopce

<http://www.nextgenexpo.sk>

Lístky v pr



PS VITA

PlayStation.Vita

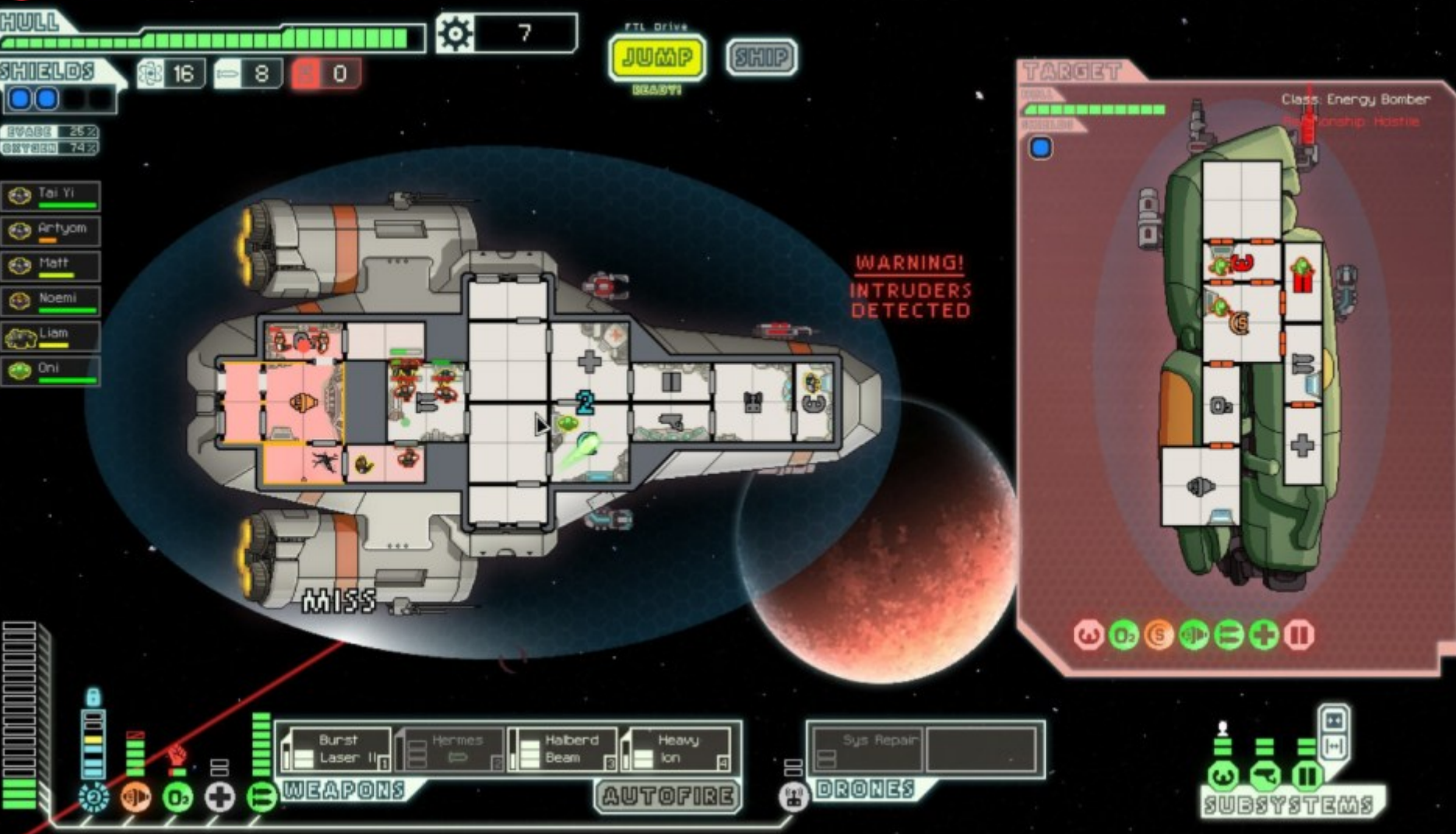
n Vita,
ďalšie pecky

25.11.2012
pova 6

redaji na

PREDPREDAJ .sk





Michal Korec

FTL— FASTER THAN LIGHT

VESMÍR. KONEČNÁ HRANICA. TOTO SÚ VESMÍRNE DOBRODRUŽSTVÁ VESMÍRNEJ LODI <DOPLŇ MENO>, KTORÁ SA VYDÁVA NA NEBEZPEČNÚ PÚŤ NEPRIATEĽSKÝMI SEKTORMI, PRETOŽE FEDERÁCIA JE V OHROZENÍ A VAŠA LOĎ AKO JEDINÝ DISPONUJE VITÁLNYMI DÁTAMI NA JEJ ZÁCHRANU.

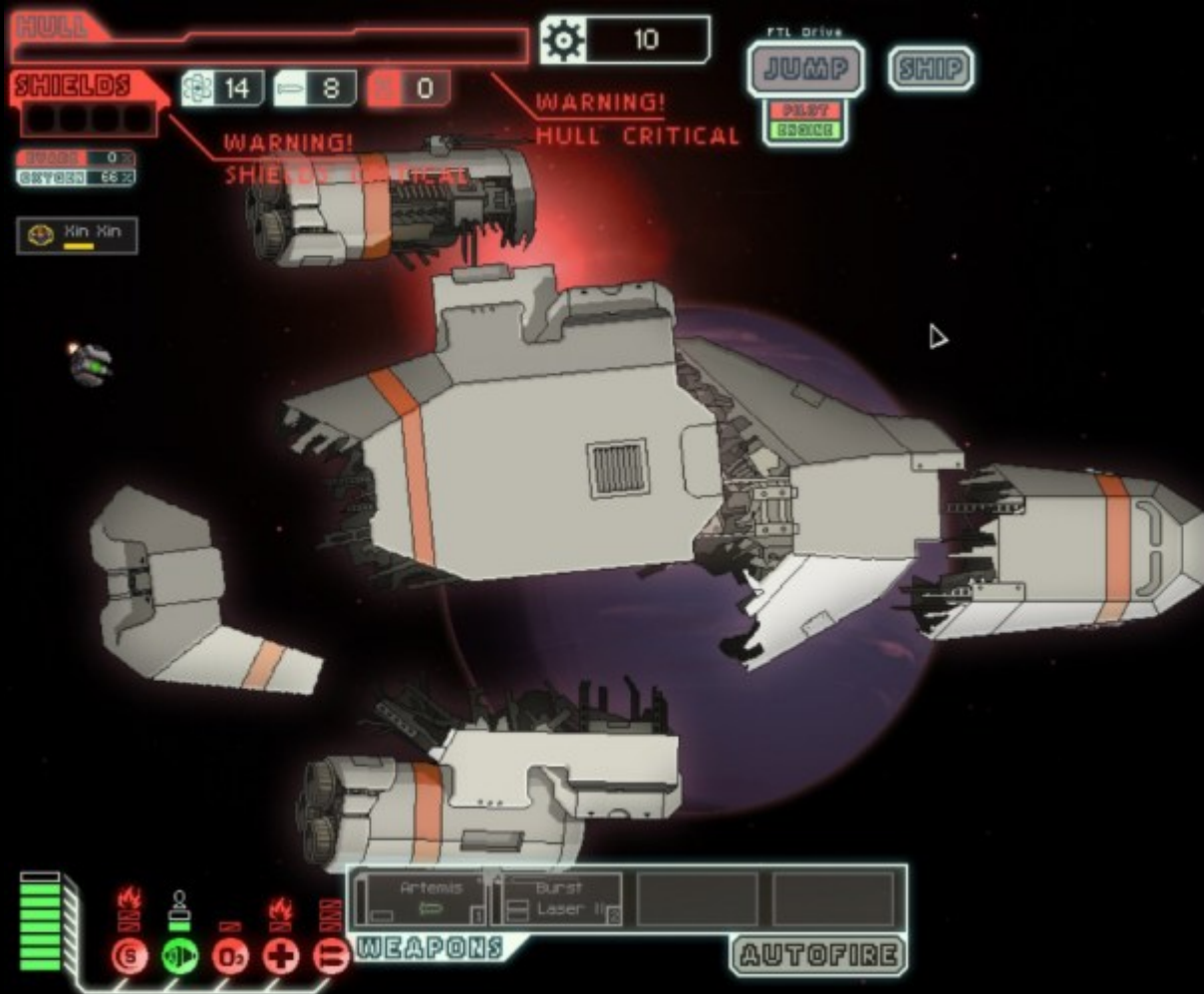
Kým začneme, poprosím vás, aby ste sa na pár momentov najprv zadívali na okolo rozosiäte obrázky. Ak je vašim očiam pohľad na grafické prevedenie nepríjemný, poburujúci a vrtiac hlavou si vravíte: "Takúto sra*ku nikdy hrať nebudem. Ako je možné niečo podobné v dnešnej dobe predávať?" neváhajte, nasmerujte ďalšie kroky sem a na FTL: Faster Than Light zabudnite.

Čítate ďalej? Výborne! Takže dávate prednosť náplni hry pred grafikou. Na vás, ktorí ste zostali, čaká neuveriteľný zážitok. FTL je prezentovaná ako „roguelike space flight simulator game“. Simuláciu letu vesmírom si ako tak dokáže vybrať asi každý, ale čo značí slovo roguelike? Autori

sa totiž inšpirovali odnožou role play hier populárnych v 80 rokoch, pre ktoré boli charakteristické vlastnosti ako náhodné generovanie máp, pohyb na ťahy či permanentná smrť, ale aj to, že forma vysoko prebiejala audiovizuál, pretože sa väčšinou používali len ASCII znaky a zostatok bol na predstavivosti hráčov.

Niečo podobné pre vás pripravila aj dvojica Subset Games. FTL je skratkou pre rýchlejší ako svet. Aby neprišlo k zámene, zhodou okolností sa tak nazývali aj tvorcovia legendy menom Dungeon Master. Na celú hru sa dívate zhora, kde vidíte prierez vašej lode. Po okrajoch sú rozosiäte ovládacie prvky a to je vlastne všetko, čo hra ponúka. Na prvý pohľad to môže byť málo, no zdanie klame.

Lod' je rozdelená na segmenty, ktoré obsahujú jednotlivé systémy. Nájdete tu ošetrovňu, výrobu kyslíku, strojovňu, správu štítov a subsystémy ako riadenie dverí, senzory a ovládanie. Pridelená posádka je rôznorodých rás a disponuje rôznymi bonusmi. Ľudia nemajú špeciálne



Firma: Subset Games

Žáner: Stratégia

vlastnosti a dokážu robiť čokoľvek. Hmyz je lepší na boj a kamenný národ má zasa viac zdravia a je imúnny voči ohňu. Ak ich priradíte na jednotlivé systémy, tak sa počas hry vylepšujú ich vlastnosti, čiže rýchlejšie opravujú diery v lodi, pilot má vyššiu šancu vyhnúť sa strelám, nabíjač štítov zvládne regeneráciu za kratší čas a pod.

S lodou skáčete pomocou FTL zariadenia v planetárnych systémoch k hviezde s nápisom Exit, ktorý vás posunie zase do nového systému. Po každom skoku náhodne vygenerovanej mapy je zvolená udalosť, čo môže zahŕňať prepad pirátskou lodou, objavenie stroskotanca, prosenie o pomoc, participácia na výskume novej zbrane alebo nalákание do pasce. Nikdy nevíete, čo vás čaká, pretože udalosti sú vždy vygenerované inak a ak ste raz lodi pomohli, tak inokedy sa z nej môžu vyklúť otrokári alebo miesto záchrany posádky z padajúcej lodi do atmosféry nezáskate skúsenosti ako minule, ale poškodíte vlastnú loď pretážením ťažného lúča.

Čo vám ale FTL vie garantovať, je to, že narazíte na veľa nepriateľov. Preto je potrebné mať dobre vyzbrojenú loď, ktorá je síce na začiatku dostupná len jedna, no plnením achievementov postupne odomknete nové. Každá je vyzbrojená inými lasermi, odpaľovačmi rakiet

či ionovými zbraňami a tie je potrebné napájať. Za ušetrené body skúseností nakupujete rozšírenia pre generátor, ktorý napája všetky systémy na palube. Že nový Ion Blast Mark II spotrebuje až tri jednotky energie? Tak to budete potrebovať toľko jednotiek od generátora. Zbraňové systémy ale obsahujú málo slotov na inštalovanie tejto zbrane. A naraz nezapnete lasery s novou zbraňou. Upgradujete. Ale hodilo by sa aj rozšírenie senzorov, aby ste videli dovnútra nepriateľského plavidla a ten nový výsadkový dron je taktiež skvelý. Ignoruje všetky štíty a spolu s vaším výsadbkom by vytvoril smrtiacu kombináciu. Kde na to ale všetko vziať? Musíte sa správne rozhodnúť, do čoho investovať. Tu a teraz.

Nepriateľská letka je každým skokom stále bližšie a bližšie, takže nestihnete obletieť ani pol systému, kým vás dostihne, na nejaké zámerne zbieranie skúseností nie je čas. Musíte to riziko podstúpiť. Vídina skúseností (peňazí) zatemní myseľ a zrazu je neskoro. Dostihli vás. Nepriateľ disponuje štítmí o sile štyri, no lasery prerazia len tie o sile dva. Jasné, ten nový Ion blaster vie dočasne odstaviť akýkoľvek systém, takže všetku energiu doňho. Ueberáte teda energiu štítom, aby bolo z čoho napájať. Chyba. Nepriateľské lasery prechádzajú

zostávajúcim štítom ako nôž maslom. Požiar. Výbuch a smrť. Boha. Nová hra. Rýchlo!

FTL vás za chyby potrestá kruto. Skúsíte to z uloženej pozície nanovo a vyriešite to inak? Jasné, ale na to sa tu nehráme! Smrť je permanentná a vypiplaná posádka nenávratne v prachu vesmíru. Jediná možnosť je začať odznovu. Hra však nie je zámerne nijako hlavne kvôli tomuto faktu dlhá, takže sa dá pri jednom sedení sfúknuť za hodinku a pol, prípadne použiť techniku save+quit a pokračovať neskôr (Kto by chcel cheatovať a zálohovať save z adresára, tak Hviezdu smrti na vás!) Aby ste sa náhodou neuklikli, tak je k dispozícii pauza, kde môžete pokojne rozdať všetky príkazy alebo prehodnotiť stratégiu, no aj tak prichádza k zaujímavým momentom, kedy sa loď teleportuje preč aj s vašim výsadbom alebo exploduje. Ak bola vaša stratégia založená práve na výsadbkoch, tak s takto zúboženou posádkou už prostě hru nedohráte. Možno ak by ponúkla aspoň jeden checkpoint alebo záchranný bod, tak by sa niektoré smrti znášali ľahšie.

Keďže je FTL založená na náhode, tak sa vám môže stať, že jednotlivé hviezdy sú príliš ďaleko od seba a nemáte ako skočiť ďalej. Obchodníci vám stále môžu ponúkať rovnako nepoužiteľné zbrane alebo nehodiace sa tovar a meniť logistiku v polovici hry pri tak nízkom počte skúseností je prostě nemožné. Tiež by som prijal viac obsahu. Napríklad co-op multiplayer alebo deathmatch proti kamarátovi by bol super. Napriek tomu všetkému vás stále niečo poháňa, aby ste rozohrali novú partičku s vesmírnymi osudmi digitálnych panáčikov a skvelo sa pri tom bavíte.

Napriek tomu, že FTL vytvorili len dvaja ľudia, ktorí ju navyše financovali pomocou Kickstarteru (požadovali 10,000 dolárov, no vyzbierali až 200,000), ponúka skĺbenie niekoľkých žánrov ako manažment lode, real-time ovládanie bojov, ťahovku na mape a môže v nej nastať obrovské množstvo scenárov, pri ktorých sa vám budú vynárať spomienky na sci-fi filmy alebo jednotlivé epizódy Star Treku ako na bežiacom páse. Na loď sa môžu teleportovať nepriatelia, ktorých môžete zdržať niekoľkými upgradmi na dverách a me-



dzitým otvoriť pretlakové dvere do vesmíru. Odsajete tak všetok vzduch a aj nejaké to zdravíčko útočiacim jednotkám.

VY SI ZATIAĽ MÔŽETE ZHROMAŽDIŤ JEDNOTKY ZA DVERAMI. PRÍPADNE BUDE CELÁ LOĎ V PLAMEŇOCH A HASENIE SO ZOSTÁVAJÚCOU POSÁDKOU NEPRIPADÁ V ÚVAHU. PREBEHNETE TEDA S PREŽIVŠÍMI NA OŠETROVNŤU A AŽ NA ŇU, V CELEJ LODI OTVORÍTE DVERE. VÁKUUM ZAHASÍ OHEŇ ODSATÍM KYSLÍKA. PRI TOM VÁM VYHRÁVAJÚ 8-BITOVÉ MELÓDIE AKO Z ČIAS C64. GRAFIKA JE VIAC MENEJ LEN SCHEMATICKÁ, NO ÚČELOVÁ A DOSTAČUJÚCA. FTL DISPONUJE MAGICKOU HRATEĽNOSŤOU, KTORÁ VÁS PRI KAŽDEJ SMRTI NÚTI AKO ŠIBNUTÍM OBI WANOVEJ RUKY HRAŤ ZNOVU A ZNOVU.

ÁÁÁ, NIEKTORÍ ČITATEĽIA SA VRÁTILI, ABY SI ŠTUCHLI TOTO NIE SÚ DROIDI, KTORÝCH HĽADÁTE.

8.5

77

- + návyková hrateľnosť
- + mix niekoľkých žánrov
- + nekonečná znovuhrateľnosť
- náhody
- málo obsahu
- príliš silné postihy





Michal Korec

FABLE: THE JOURNEY

OD PRVÉHO DIELU, ČO SPÔSOBIL OŠIAĽ EŠTE NA PRVOM XBOXE CEZ ROZŠÍRENÚ VERZIU NA PC, VÝBORNÚ DVOJKU S BUDOVANÍM VZŤAHU SO PSÍKOM AŽ PO TRETÍ DIEL, KTORÝ SÍCE NENADCHOL, ALE MAL SVOJE KÚZLO, SA SÉRIA FABLE ZA OSEM ROKOV OD SVOJHO VZNIKU ETABLOVALA AKO PRÍSLUB ROZPRÁVKOVÉHO DOBRODRUŽSTVA S NÁDYCHOM SLADKEJ FANTASY. PO ODCHODE PETRA MOLYNEUXA Z LIONHEAD ZOSTALA V ŠTÚDIU CHUŤ VYTVORIŤ VEDĽAJŠÍ DIEL FABLE, KTORÝ BY VYUŽIL POTENCIÁL KINECTU A UKÁZAL NOVÉ POHYBOVÉ MOŽNOSTI.

Za Fable: The Journey stojí silný marketing a aj podľa obalu sa tvári ako prístupná hra pre masu. Ovládnite mágiu. Lenže keď si porovnáte obaly s minulými dielmi, už sa hráčom sľubujú iné funkcie. Je to ideálna príležitosť ako hard-core cieľovku presvedčiť na Kinect, ale pod povrchom sa skrýva skutočne iba spin-off bez morálnych rozhodnutí, bez križovatiek v deji a bez priameho dopadu na dianie v celom svete.

Od úvodnej animácie, predstavenia hrdinu Gabriela, ktorý je súčasťou karavány križujúc krajinu hra nešetrí animáciami. Množstvo cut-scén nepoľavuje od intra a



titulkov prichádzajúcich po 30 minútach. Príbeh nie je tak hlboký, aby neslúžili iba ako výplň medzi hrateľnými časťami. Chlapec prahnúci po dobrodružstvo sa do jedného ponorí až po uši, keď musí putovať Albionom sám. Počas búrky narazí na snád' 500-ročnú Theresu, ktorá mu vysvetlí, že ich naháňa starobylé zlo a on sa mu musí postaviť. Akoby nestačilo množstvo animácií v priemernom príbehu, Gabriel má tendenciu stále komentovať dianie. Či cvála na koni sám alebo v sprievode Theresy, alebo putuje jaskyňou, klapačku nezavrie.

Fable je známa svojou interakciou so zvieracími miláčikmi, ktorí neodmysliteľne nadviažu vzťah s hrdinom. Tento raz padla voľba na kobyľu Seren, ktorá s Gabrielom už čo to preskákala. A zo začiatku

sa o ňu aj musíte starať, po boji mu vyberať šrapnely, upokojuvať a pod. S koníkom je spojené cestovanie po svete a titulné cválenie, na ktoré sa v Sectore tešíme dobrého pol roka. Je spracované pomerne jednoducho. Seren sa pohybuje v troch tempách, chôdzou (stačí švihnúť opratami raz), klusá (druhé švihnutie opratami) a vo vybraných momentoch môže prejsť do trysku.

Zastavenie či prechod do pomalšieho tempa riešite priložením rúk na prsia alebo ak potrebujete zastaviť úplne, dvihnete ich nad hlavu. Cesty bývajú hrboľaté i krivoľaké (vtedy treba ísť so záprahom pomalšie), inokedy musíte uháňať naplno alebo vám hra priamo určí, aké tempá sú k dispozícii. Opratami takisto ovládate aj smer, keď pravú ruku pritiahnete k sebe,

Firma: Lionhead Studios

Žáner: RPG

začnete točiť doprava a naopak. Na cestách narazíte na rozhádzané orby troch farieb, za ktoré si vyberáte upgrady – vyššie zdravie koníka, silnejšie kúzla atď.

Druhou časťou Fable: The Journey je kúzlenie. Na naše prekvapenie ani pri ňom nevstávate z pohovky, zostávate sedieť. Pravá ruka chrli bleskové gule, stačí urobiť pohyb od ramena do priestoru pred vami, prípadne nasmerovať kúzlo na iné miesto na obrazovke. Dve z troch kúziel umiestnite správne. Neskôr sa naučíte bleskovú guľu vyčarovať a následne nasmerovať – presnosť na rovnakej úrovni napriek zložitejšiemu prevedeniu kúzla zotrvá.

Ľavá ruka kúzli tzv. Push kúzla (inšpirácia Star Wars je evidentná), vystreľujete akoby lano, ktorým možno ťahať rôzne objekty. Je značne nepresné, keď máte uchopiť kamennú guľu na diaľku a potom ju dvihnúť do vzduchu a

následne nasmerovať preč, výsledné kombo je náročné na prevedenie.

Pravá ruka slúži na likvidáciu a akčné ťahy, ľavá na pohyb predmetov v priestore, dokonca aj počas boja. Je to účinná metóda napríklad pri likvidácii pavúkov. Hra sama za vás rieši pohyb vpred, vy upaľujete, všade sa vynárajú pavúky. Pravou rukou ich likvidujete, ľavou sa snažíte strhnúť veľké stalaktity na zem, aby upchali diery, odkiaľ pavúky prúdia a to v relatívne rýchлом tempe.

Implementácia Kinectu je teda akceptovateľná, ale nie bezchybná. Hranie iba v sede je prekvapivo dobre zvládnuté, hoci je na zamyslenie, či by sa na časti s kúzlami nebolo lepšie postaviť. Akčné scény kúzlenia fungujú, rovnako aj pasáže, kde sa snažíte očariť magické glyphy, aby vás pustili cez začarovanú bránu ďalej. Počas hrania



sme však narazili na dva momenty, ktoré hladké prechádzanie hrou prekazili.

Po prvé, presné kúzlenie, resp. zameriavanie. Pokiaľ má hra za úlohu šľahať blesky v okolí, dokážu vaše pohyby vyhovieť zadaniu. No v momente zložitejších kúziel typu Push, zdvihni veľkú guľu a hádž ju na určené miesto, sa môžete dostať do patovej situácie. A je to nepríjemný pocit, keď sa tak zaseknete v očakávanej hrateľnej pasáži.

Po druhé, hra obsahuje aj vedľajšie questy, tie obyčajne aktivujete príchodom na vyznačené miesta. Po jednom z nich nastal nepríjemný bug, že nás hra odmietla pustiť ďalej. Na jednej strane už skončila časť s vedľajším questom a mág určujúci budúcnosť prestal rozprávať. No koník sa odmietal pohnúť, hoci nabehla trojica ikon pre cválenie. Hra nedokázala pokračovať ďalej a pomohol až

reštart sekvencie z hlavného menu.

Fable: The Journey ponúka aspoň výborne vybalansovanú obtiažnosť. Pokiaľ hra fungovala, moja priateľka nemala problém zvládnuť ani náročnejšie naháňačky či kúzlenie v chráme. Hoci počet srdiečok počas akcie klesal, dokázala sa s poslednou štvrtinou či polovicou doplaziť k nasledujúcemu checkpointu. Keď som si niektoré pasáže zahral aj ja sám, neraz som dosiahol horší výsledok, čo nahráva faktu, že The Journey je pripravená aj pre začiatočníkov, nielen herných veteránov.

Hranie s Kinectom nie je vôbec také ako sa môže zdať. Po polhodinke je dobré dať si malú pauzu, po hodinke ísť pomaly na olovrant. Vaše ruky sa najmä pri boji vysilujú. Na viac ako dve nepretržité hodiny zabudnite. Vďaka tomu Fable Journey opticky vydrží pomerne dlho, pri tom





množstve animácií, akčných i pohybových pasáží približne 9 hodín. Na pomery neskorého vývojového cyklu Xboxu 360 je grafická prezentácia hry priemerná, čo je po minulých dieloch prekvapenie. Modely postáv či vybrané lokality by si zaslúžili viac.

FABLE: THE JOURNEY JE MALOU ODBOČKOU Z VEĽKEJ SÉRIE. CVÁLAJÚCE ČASTI SÚ PÚTAVO SPRACOVANÉ A VŽDY SME SA K NIM RADI VRÁTILI, NO KÚZLENIE A PRESNEJŠIE POHYBY KINECT NEDOKÁŽE PRENIESŤ NA TV. JE TO ŠKODA, LEBO PRVOTNÝ ÚČEL AUTORI SPLNILI – TOTO JE ĽAHKÉ DOBRODRUŽSTVO, KTORÉ SA DÁ PREJSŤ BEZ OVLÁDAČA. AKURÁT MIESTAMI BUDETE ŠKRÍPAŤ ZUBAMI, KEĎ NEBUDE KINECT REAGOVAŤ PRI NÁROČNEJŠÍCH ÚLOHÁCH ČI KÚZLACH. MÔŽU HO HRAŤ AJ CASUAL HRÁČI? ROZHODNE ÁNO.

6.5

- + dynamické pasáže so záprahom
- + paleta kúziel a Kinect reakcia na väčšinu z nich
- + pôsobivý soundtrack,
- + vhodne zvolená obtiažnosť
- slabé zachytávanie niektorých kúziel
- málo prepracovaná grafika
- nie príliš originálny príbeh
- občas nepríjemné bugy





Ján Kordoš

TRAKTOR SIMULÁTOR 3

KEBY SME MALI VYTVORIŤ REBRÍČEK NAJBIZARNEJŠÍCH VIRTUÁLNYCH SIMULÁCIÍ, NECHÝBALI BY MEDZI NIMI FAVORIZOVANÉ KRASOKORČUĽOVANIE (MICHELLE KWAN FIGURE SKATING), JAZDY NA BÝKOVÍ (EXTREME RODEO), NEPODARENÝ SIMULÁTOR, O KTOROM NIKTO NEVIE, ČO VLASTNE SIMULOVAŤ MAL, ALE ZREJME ČOSI VO VESMÍRE (SPOMEŇME NA TVORBU GENIÁLNEHO DEREKA SMARTA A JEHO SÉRIU BATTLECRUISER A UNIVERSAL COMBAT), ALEBO (A TERAZ POZOR) SIMULÁTOR ODVOZU SMETÍ, ŽERIAVU A NEOPOMENIEME ANI DRNCANIE V TRAKTORE NA FARME.

Alebo v kombajne, aby sa dakto neurazil. Keby to bolo na Vás málo, tak si pobehujte po otvorenom svete len tak z nudy. Lenže nikdy neviete, z ktorého prehliadaného škaredého káčatka sa nestane nádherná labuť. Oslnivý to hit, v očiach nadšeného hráča zbožňovaný a uctievaný. A možno práve recenzentovi, ktoré-

ho tradične kritický prst ukáže na zatracovaný projekt a oboznámi širokú obec s jeho kvalitami, sa ujde uznanie. Zbožné pranie vydolovať z Traktor Simulátoru 3 aspoň produkt priemernej zábavy stroskotal po nechcenom zaspaní nad klávesnicou.

No hra to mohla byť zaujímavá a dokonca aj zábavná. Nie každého baví rýpať sa v zemi a pestovať krumpľe. Istotne, odporca futbalu nezažije orgazmus pri behaní za guľatým čudom v novej FIFE. Ale Traktor Simulator 3 na to mal, len sa mu nepodarilo spojiť jednotlivé myšlienky do zábavného celku, respektíve ich spraviť aspoň čiastočne hrateľné aj pre bežného užívateľa, tobôž pre hardcore hráča.

Vezmime to od podlahy. Dostanete svet s voľnými parcelami, hentam za humnom je mestečko, v strede benzínka, kde sa minimálne 5 minút terigáte, aby ste natankovali naftu a podobne.



Firma: UDK

Žáner: Simulácia

Na začiatku dostanete istý obnos virtuálnych peňazí, dve polia k tomu a rob si farmár (ktorý mimochodom nehľadá žiadnu ženu, pretože veľmi dobre vieme, že sex je pre deti, chlapi si vypijú a pekne poorú a pohnoja) čo len chceš. Teda nemusíte so svojim virtuálnym egom pekne ráno vstávať z postele, napapať sa, pobudnúť na toalete s dennou tlačou. Čo je rozhodne škoda číslo jedna, pretože takto máte panáka, ktorý je ráno v pozore a robí ako robot. Žiadni simsovia, keby niekto začal slintat' nad touto možnosťou.

Svoje sídlo môžete s pomerne neskromného rozpočtu vylepšiť, čo odporúčame. Minimálne je vhodné zásobiť sa pohonnými hmotami, ktoré doplníte do svojich strojov jedným kliknutím, postaviť opravovňu, umývačku, nech nemáte traktor ufúľaný. Do sýpok dáte obilie, ktoré zasejete. Naplníte výkalmi tanker a následne hnojíte. Len tak mimochodom, rozstrekovanie fekálií po okolí je činnosť zábavná, pretože práve toto v žiadnej inej hre nezažijete – a

budeme sa robiť, že Saint's Row 2 neexistuje. Ak sa vás niekto spýta, čo práve robíte a preboha hráte, neodporúčame odpoveď doslovne „rozstrekujem ho*ná!“

Všetky tieto tycoonovské prvky sú ohlodané na kosť, napríklad taký nákup traktorov (rozdielne podľa výkonu a tým pádom ceny), kombajnov a hlavne rôznych rozšírení (pluh, kultivátor, hnojčka, niečim musíte sadiť, postrekovať a taktiež zožať svoju úrodu). Všetko je to len okatý nákup práve potrebných strojov, ktorých výber je nesmieme obmedzený. Žiadne komplexné plánovanie a hranie sa s dostupnými financiami príliš nehrozí. Výzva v podobe balansovania medzi možnosťami postupu, je minimálna.

Traktor Simulátor 3 teda nie je ani simulátor farmára, svoje ekonomické chútiky taktiež neuspokojíte v dostatočnej miere a ostáva jediné: samotná jazda traktorom či kombajnom. Dajme tomu, že sa rozhodnete ísť priamo do akcie, zapriahnete za svoj červený šíp pluh, priamo (po lúke či poľnou cestou) sa 40-kou ženiete k najbližšiemu poľu a



čaká vás nasledovné: spustíte pluh, pooriete pás, nadvihnete pluh (inak ho mimo poľa poškodujete a potom ho musíte v opravovni dať dohromady – a je to otázka jedného kliku), otočíte sa, nasmerujete traktor s pluhom k pooranému pásu, sklopíte pluh a snažíte sa ísť čo najrovnejšie. Nie vždy to ide, tá beštia si ide ako chce, ved’ predsa len roľa nie je bez nerovností.

Chvalabohu je do hry implementovaný tempomat, dokonca s nastavitelnými tromi rýchlosťami po 10 km/h. Prečo však nie je možné určiť vlastnú „zablokovanú“ rýchlosť, je záhadou. Ak totiž pri činnosti prekročíte určitú rýchlosť, spomínaný pluh sa odpojí od traktora a poškodí. Takže nahodíte tempomat, korigujete smer pohybu, po minúte prebehnete šírku či dĺžku poľa, vykonáte vyššie uvedené procedúry a opakujete, až kým vám múdra hra nezahľási, že ste poorali 100% poľa, hoci to tak vizuálne často nevyzerá. Čert to vezmi, môžete ísť kultivovať, hnojiť, siať, postrekovať a žať.

Zábava na pár minút, no vzhľadom na to, že samotná činnosť je neuveriteľne repetitívna, zdĺhavá a v konečnom dôsledku i nudná. Ovládanie je v niektorých ohľadoch nastavené podivne a vyvolávať mapu

klávesou 9 nie je bežným javom, navyše iné nastavenie nie je možné. Hudba je až ohromujúco nevyrazná, radšej ju nevnímame pre jej prostosť, ničím nepríťahuje a nenavodzuje atmosféru. Skôr opakovaním jednej melódie v danej skladbe prinúti hráča k prepichnutiu si ušných bubienkov akýmkoľvek ostrým predmetom.

Očakávanie aspoň štipky oživenia neprichádza a neprichádza. Nemôžete modifikovať jednotlivé stroje, voliť si povedzme len farebné kombinácie, zmeniť rozloženie jednotlivých budov alebo aktívne meniť už nastávajúce rozloženie. Traktorové orgie začnú nudiť priskoro, nepomôže ani možnosť prijatia zamestnancov – toporná ovládacia schéma je nepraktická a neprirodzená. Ak sa teda na monotónne oranie vykašlete, posuniete čas o vybranú dobu, môže druhý farmár čosi porobiť, avšak dopad na zvýšenie hrateľnosti nachádzajúcej sa na bode mrazu, to rozhodne nemá.

Je však paradoxné, že zábavou low-costová budgetovka má grafické spracovanie hodné veľkého projektu. Isteže, nie je to žiadny Need for Speed. Modely traktorov sú priemerné, ostatné civilné vozidlá pripomínajú skôr tretie GTAčko, no prostredie je pri zapnutých detailoch



(vegetácia, tieň) na maximum skutočne príjemné a hlavne otvorené. Polia sa menia vašim vplyvom, otláčené vzory pneumatík v pôde či zablatené na ceste potešia. Len je v tom celom svete pomerne pusto, neživo. Treba však podotknúť, že naplno si tento zážitok nevychutnáte len tak. Tam, kde vám v pohode beží DiRT: Showdown a vizuálne uchváti, stráca tretí Traktor výrazne na plynulosti a až toľko krásy zase nepobral. Na minimálne detaily hra beží aj na topinkovači, avšak vyzerá ako mesiac odstáť lečo.

TRAKTOR SIMULATOR 3 NIE JE VYSLOVENE PREPADÁKOM, DOBRÉ MYŠLIENKY A NÁPADY SA NEPODARILO ROZVINÚŤ A DAŤ IM ZÁBAVNÚ A HRATELNÚ PODOBU. CHCELO BY TO ÍŠŤ VIAC DO HĺBKY, NEBÁŤ SA KOMPLEXNEJŠIEHO STVÁRNENIA. AKOBY SA VÝVOJÁRI BÁLI SPRAVIŤ TO TROCHU KOMPLIKOVANEJŠIE, PRETOŽE INAK BY TO BEŽNÝ NÁVŠTEVNÍK NÁKUPNÉHO CENTRA NEVLOŽIL DO KOŠÍKU SPOLOČNE S ĎALŠÍM SPOTREBNÝM TOVAROM.

3.0

- + grafické spracovanie
- + otvorený svet
- + prvotná myšlienka

- nerozvinuté nápady
- zúfalá hrateľnosť a nuda
- audio zložka
- minimum kreativity



PS3



WORMS REVOLUTION

KDE BOLO, TAM BOLO, PARTIA NEZÁVISLÝCH BRITSKÝCH VÝVOJÁROV PRIŠLA V POLOVICI 90-TYCH ROKOV S IDEOU ZA MILIÓN. Z OBYČAJNÝCH ČERVÍKOV SPRAVILA VRAŽEDNÉ STROJE, KTORÉ MEDZI SEBOU NAVZÁJOM VEDÚ NEUTÍCHAJÚCU VOJNU PLNÚ KRVI, ZBRANÍ HROMADNÉHO NIČENIA, MŔTVYCH TIEL DÁŽĎOVIEK, NAJRÔZNEJŠÍCH POMNÍKOV AJ VULGARIZMOV NAJŤAŽŠIEHO KALIBRU, KTORÉ NA SEBA VRHAJÚ HRÁČI, STOJACI NA OPAČNÝCH STRANÁCH BARIKÁDY V TOMTO KONFLIKTE. UBEHLO SYMBOLICKÝCH 17 ROKOV, ODKEDY TEAM 17 PRIŠLO NA TRH S PRVOU HROU WORMS. A NIČ SA NEZMENILO.

So sériou Worms je to však trochu inak, vychádza pritom zo svojej vlastnej histórie, ktorá ukázala, že nie každá zmena je cestou k lepšiemu. Snaha zviezť sa na módnej vlne prechodu do troch rozmerov síce v podobe Worms 3D priniesla celkom kvalitnú a zábavnú hru, no zároveň aj ukázala, že toto pre červie vojny nie je správna cesta, čo len potvrdila aj štvrtá časť – Mayhem. A odvtedy sú Wormsovia verní jednoduchému modelu zobrazenia, ovládania aj hrateľnosti. Avšak už neatakujú najvyššie priečky, ale snažia sa prinášať zaujímavé menšie tituly.

A teraz zrazu prichádza Worms: Revolution, ktorý už podľa názvu plánuje do série priniesť revolúciu a novinky, ktoré by ju dokázali udržať sviežou. Autori však týmto názvom tak trochu zavádzajú a mystifikujú. Už dopredu môžem prezradiť, že revolúcia sa nekoná. A pravdepodobne by ste hru neoznačili ani ako evolúciu. Ponúka však dostatok nového, aby sa odlišila od svojich predchodcov a aj stále veľmi dobrú hrateľnosť, ktorá si vás získa už od prvých momentov a to aj v prípade, že ešte s bojovo naladenými červíkmi nemáte skúsenosť.

Už niektoré predchádzajúce Worms hry sa snažili svoju singleplayerovú časť obohatiť aj o príbehové elementy a v Revolution sa k tomu autori znova vracajú. A tak sa v priebehu 32 misií pre jedného hráča dozvedáte, že vaše červíky sú účastníkmi a hlavnými protagonistami dokumentárneho filmu pod vedením filmára Dona Keystona, ktorý sa stará o to, aby sa na obrazovke stále niečo dialo. A ideálne, aby všetko toto dianie bolo podporené výbuchmi. Nechýba pri tom kopa humorných poznámok jemne okorenených Monty Python štýlom.

Týchto 32 misií vám zaberie slušnú porciu času, aj keď čím bližšie sa budete blížiť k záveru, tým bude zábava pomaly vyprchať. Nastáva akási únava konceptu, ktorú sa autori snažia kompenzovať niekedy až prílišným prekombinovaním prvkov, vďaka čomu v niektorých prípadoch ani toľko nebojujete, ako sa snažíte prekonať často zbytočné prekážky, ktoré vám autori do cesty nakládli. A pritom tu narazíte ešte na ďalších 20 puzzle misií so sériou kratších hrateľných úsekov. Takže čo sa obsahu pre jedného hráča týka, je ho tu dosť, no stále má len doplnkový charakter, aj keď sa snaží prezentovať inak.

Ak ste náhodou ešte so sériou Worms nemali tú česť, tak zoznámenie s princípmi vám nebude trvať dlho. A poslúži vám k tomu jednoduchý tutoriál, aj keď mnohé veci by sa mu ešte dali vytknúť. Niektorými prvkami vás bude otravovať stále, ostatné vám neodhalí a zostanú pre vás záhadou až kým si ich nevyskúšate. V základe proti sebe stoja

minimálne dva tímy krvilačných červov, ktoré si striedajú ťahy a v časovom limite majú za úlohu sa dostať na určitú pozíciu a ešte narobiť aj čo najviac škody pomocou zaujímavej plejády zbraní. A takto sa to opakuje, kým jeden z tímov nepríde o všetkých svojich červov.

Toto je hrateľnosť, ktorú poznáme už takmer dve dekády. Do nej však autori prinášajú nové prvky. Pocítite novú fyziku, vďaka ktorej zo začiatku môžete zabudnúť na strelu cez celú mapu bazukou s využitím vetra. Ale dá sa na ňu zvyknúť. Zaujímavou novinkou je aj voda, ktorá v niektorých momentoch výrazne ovplyvňuje dianie na obrazovke. Môžete ňou zhasiť oheň z vybuchnutých sudov, taktiež môžete splachovať červov alebo ich aj postupne a pomaly utopiť. A to nie len vďaka jej prítomnosti na mape, ale aj s využitím nových zbraní ako nálet, vodná pištoľ či balón. Bohužiaľ sa chová dosť divne a ak si aj niekedy ste 100% istí skvelým zásahom, tak jej podivné chovanie vás vyvedie



z omylu. Mohla by sa chovať reálnejšie, takto skôr steká ako med a zbytočne sa delí na kvapky. Objekty na mapách môžete ovplyvňovať a tak napríklad pomocou telekinézy zavalit' súpera zapaľovačom.

Novinkou je aj delenie červov do štyroch tried: Soldier, Scout, Scientist a Heavy. Každá trieda sa líši nie len vzhľadom, ale aj vlastnosťami, čo sa týka rýchlosti, skákania, života alebo aj schopností a tak vám napríklad medik môže pridávať zdravie. Červov si môžete ľubovoľne vyskladať do tímov, aby ste boli pripravení na každú okolnosť. Možnosti ich customizovania zostali, vďaka čomu si môžete vytvoriť unikátnu skupinku, aj keď by mohli byť aj rozsiahlejšie.

K sérii Worms odjakživa patrí nezameniteľný humor a v Revolution tomu nie je inak. Začína to pri hláškach, ktoré sú klasicky strelené, no reflektujú aj filmové klasiky, aj novinku Expendables

2. A aby toho nebolo málo, tak už spomínaného filmára dabuje britský herec Matt Berry, ktorého poznáte ako sexistického Douglasa z IT Crowd. A jeho svojský hlasový prejav v kombinácii so sadisticko-uštipačnými poznámkami si jednoducho zamilujete. O vtipnom arzenáli snád' ani netreba hovoriť. Vrátila sa Super-Ovca, späť je aj Svätý granát a ďalšie klasiky, medzi ktoré výborne zapadnú aj novinky.

Worms však už od svojho vzniku boli hlavne o súbojoch so susedom na vedľajšej stoličke, k čomu sa v online ére pridal aj online multiplayer. A presne to vyniká aj v prípade Revolution. Online aj offline spolu môžu hrať až štyria hráči a to samostatne aj v tínoch, pričom hra ponúka tri režimy s bohatými možnosťami menenia pravidiel. Narazíte tu na Classic, ktorý vychádza z pôvodných hier, Deathmatch zas prináša nové pravidlá s vodou a podobne. Forts proti sebe postaví tímy súperiace nie na jednej mape, ale v dvoch oddelených pevnostiach bez teleportu. Nijak



zvlášť sa týmto zažívaný multiplayer neobohatí, no aj tak je to priam pekelná zábava a v momente, keď suseda vedľa seba zhodíte z útesu štychnutím palcom, tak čaro hry vrcholí. Akurát je nebezpečné hrať so svojimi polovičkami.

WORMS: REVOLUTION V SKUTOČNOSTI REVOLÚCIU NEPRINIESOL. NAMIESTO TOHO JE TO OVERENÁ KLASIKA, KTORÁ EŠTE NIE JE ÚPLNE PREVARENÁ, A K NEJ PRIDAL ZAUJÍMAVÉ NOVINKY. NOVÁ 2,5D GRAFIKA PRINÁŠA 2D HRATEĽNOSŤ NA 3D POZADIA, NOVÉ ZBRANE SÚ ZÁBAVNÉ, TRIEDENIE DO CLASSOV ZAUJÍMAVÉ A MATT BERRY VÁS NAVYŠE DOSTANE DO KOLIEN. CHÝB JE MÁLO, NEVYVÁŽENÁ AI UŽ ANI NEPREKVAŤÍ, AKOSI KU HRE PATRÍ, ŽE RAZ VÁS TRAFÍ PERFEKTNE CEZ CELÚ MAPU A INOKEDY SA ZAS ODSSTREĽÍ SAMA. NOVÍ WORMSOVIA NEATAKUJÚ NAJ-
VYŠŠIE PRIEČKY A ANI NIE SÚ PRE SAMOTÁROV. V HRE VIACERÝCH VŠAK UKAZUJÚ SVOJU SILU A HLAVNE KVÔLI TOMU BY STE SI ICH NEMALI NECHAŤ UJSTĚ.

8.0

- + stále vynikajúci multiplayer
- + Matt Berry a klasický humor
- + classy
- + grafika
- + možnosť prispôbiť si pravidlá
- + využitie objektov
- sólo hra neudrží
- kolísavá AI
- voda sa chová divne
- len štyri druhy prostredia



SUPER HEXAGON

V IDEÁLNOH SVETE JE SUPER HEXAGON STÁNKOM, KAM NOSIA HRÁČI OBETY, KTORÉ OBYČAJNE S CINKNUTÍM KONČIA V ÚTROBÁCH PRASIATKA. JEDNA OBETA, JEDEN EXTRÉMNE KRÁTKY, INTENZÍVNY ZÁŽITOK. MY ALE V IDEÁLNOH SVETE NEŽIJEME. A MÔŽEME BYŤ RADI, ŽE SUPER HEXAGON NIE JE AUTOMATOM, PRIVIEDOL BY NÁS NA MIZINU.

Keď niekomu poviete, že je to najlepšia hra pre mobily, bude sa vám to snažiť vyvrátiť. Spíškou argumentov s takou kadenciou, ako tvrdohlavo odmieta uveriť, že osobný rebríček sa chystá postaviť na hlavu nákazlivá lekcia z geometrie vytvorená jediným človekom. Aj hra s cenovkou 2,39 EUR môže byť mega godzillou. Na iOS.

Čo mám robiť? Malým trojuholníkom sa pohybovať po hexagóne a vyhnúť sa stenám a vzorcom, ktoré sa zužujú smerom dovnútra. Ľavý palec na ľavú, pravý na pravú stranu displeja, oba kontrolujú smer rotácie trojuholníka. To je všetko? Cieľom je prežiť 60 sekúnd. Pche!

Pravidlá vstrebané za behu a cieľ tak blízko na dosah vyvolávajú hlad po každej ďalšej sekunde. Prekonávanie vlastných rekordov nebolo nikdy tak paralyzujúce. Keď z druhej strany kancelárie počujete v päťsekundových intervaloch "Game Over" a "Again", dvojicu fráz nahovorených intoxikujúcim ženským hlasom, viete, že mobil už nevidíte.

Super Hexagon vyvoláva závislosť, podprahovo pulzujúcim vizuálom a striedajúcimi sa vzormi vám nahlodáva myseľ jednoduchým "Skúsiš to ešte raz?" Tých 60 sekúnd nie je nemožných a nie sú ani konečnou stanicou. Skóre sa nezastaví, neobjaví sa obrazovka oslavujúca vaše malé víťazstvo. V Super Hexagon je konečnou Game Over.

Vydržať minútu znamená odomknúť tuhšiu verziu aktuálnej obtiažnosti, ktorá nepozná easy ani normal. Ako každá automatovka aj Super Hexagon je nastavená tak, aby vás opila jednoduchou schémou a potom kruto trestala strmou krivkou obtiažnosti, ktorá začína na Hard. A čím je vyššia, tým sa zvyšuje nielen rotácia celej scény a rýchlosť prichádzajúcich stien, ale aj nástup komplikovanejších vzorov. S nimi sa potom nakláňa celá plocha, mení zafarbenie alebo sa jednoducho začne točiť opačným smerom. Priestor na zlyhanie je nekonečný.

Firma: Terry Cavanaugh

Žáner: Arkáda

Super Hexagon nedaruje žiadnu chybu. Máte iba jeden život, iba jeden pokus. A čo ju robí ešte náročnejšou, že vzory na seba náhodne nadväzujú, zapamätat si celú sekvenciu sa z tohto dôvodu nedá. Bravúme zvládnutý herný dizajn, kde platí minimum grafiky = maximum hrateľnosti nemohol byť zákamejší a súčasne lákavejší. Automatové korene nezaprie ani špičkový chiptune soundtrack s mimoriadne silným nábojom 8-bitov.

Tam, kde to mnohí skúšajú kópírovaním úspešných modelov, tam Terry Cavanagh vytrel zrak nielen tvorcom na mobiloch, ale aj na konzolách. Zo Super Hexagon sa stáva kult, v ktorom sa už usporiadal aj prvý oficiálny turnaj a jeho budúcnosť na PC, Mac a Windows 8 je viac ako ružová.

SUPER HEXAGON JE GEOMETRICKÁ DROGA. DÁVKY FUNGUJÚ V MALÝCH, AJ VO VEĽKÝCH PORCIÁCH, NIKDY VŠAK NEUSPOKOJÍ A PRÍDETE SI PO ĎALŠIU, ĎALŠIU, ĎALŠIU.

9.5

- + nekonečná hrateľnosť
- + špičkový soundtrack
- + brilantne jednoduchý koncept
- + okamžitá hrateľnosť
- + vysoká obtiažnosť
- spôsobuje nevoľnosť počas cestovania



Matúš Štrba

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

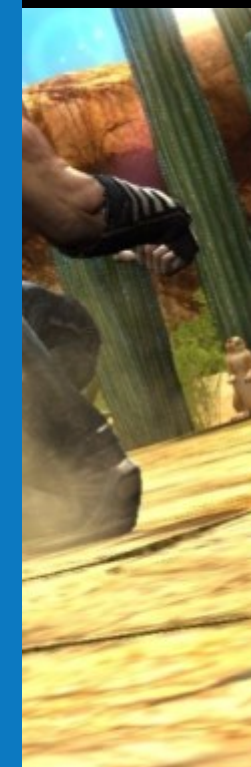
ROK 2012 JE VEĽKÝM ROKOM PRE BOJOVKY A TAKPOVEDIAC SYMBOLICKY ICH VEDĽA SEBA STAVIA DO RINGU, ABY SI TO V PRIAMOM SÚBOJI MEDZI SEBOU ROZDALI NIE LEN TIE NAJZVUČNEJŠIE MENÁ, ALE AJ TIE MENEJ ZNÁME. TENTO ROK OTVÁRAL SOULCALIBUR 5, NASLEDOVALI DEAD OR ALIVE 5, VF5 FINAL SHOWDOWN, BOJOVKY NA VITE, NO NAMCO TENTO ROK VSADIL LO NA TEKKEN. NAJSKÔR TO BOLA PRENOSNÁ 3D VERZIA, POTOM V SPOLUPRÁCI S CAPCOMOM CROSSOVER STREET FIGHTER X TEKKEN A TÚTO NÁLOŽ UKONČUJE VO VEĽKOM ŠTÝLE.

S Tekken Tag Tournament 2 sa na Sectore nestretávate po prvý raz, s drobnou ochutnávkou sme sa už zoznámili v zime a už vtedy sme hre prorokovali, že má blízko k tomu, aby si tento rok trón kráľa bojoviek ukradla pre seba. A nie je to len v koreňoch populárnej prvej časti, ktorá si systémom tagovania dvoch postáv získala srdcia fanúšikov a zaradila sa k najlepším v celej sérii. Tie by samé o sebe nestačili, pokračovanie preto základy presúva do súčasnosti a rozširuje všetko, čo sa rozšíriť dalo.

Séria Tekken patrí medzi bojovky so zaujímavým príbehom, prvý Tekken Tag však svojim zameraním príbehové pozadie vylučoval. V prípade druhej časti sa nachádzame niekde medzi. Hra už disponuje jednoduchým dejom, avšak nejedná sa o kanonické napredovanie. Skôr je to len drobný posun každej postavy takým smerom, aby ste sa dozvedeli niečo viac o vzájomných vzťahoch. A do toho „snový turnaj“, kde si to rozdá každý s každým, bez ohľadu na to, či je mŕtvy, alebo nie.

A to je jedna z devíz Tekken Tag Tournament 2. V hre totiž narážate na najbohatšiu súpisu v histórii a pravdepodobne aj jednu z najširších, aké ste v podobných hrách kedy videli. Ponúka až 59 postáv, z ktorých 41 pochádza z Tekken 6, ostatné sú buď nové variácie známych postáv (Jaycee ako luchadora verzia Julie, Slim Bob), alebo predchádzajúce alternatívne postavy, ktoré sa osamostatnili (Tiger Jackson, Miharu Hirano). Úplne novou postavou je napríklad Sebastian, komorník Lili, ktorý využíva jej move list, no pridáva do neho aj pohyby, o ktoré bola Lili ochudobnená po Tekken 5: Dark Resurrection. Vďaka tomu môžete v hre stráviť stovky hodín len objavovaním toho, čo vám ponúkajú všetky tieto postavy, odkrývaním ich príbehu v Arcade režime, učením sa nových aj zaužívaných pohybov. Nie všetky sú aktuálne dostupné, no aj tie z predobjednávkových DLC neskôr dostanú všetci zadarmo, čo je v ostrom kontraste s DLC politikou Capcom.

Ak nie ste s mechanizmami Tekken Tag Tournament oboznámení, tak vedzte, že k systému bežnej bojovky pridáva tagovanie, teda výmenu postáv kedykoľvek počas boja, čo dáva šancu striedanému na drobnú regeneráciu. Navyše v určitých okamihoch zvýhodňuje bojovníka, ktorý naskakuje do arény, ak jej ukazovateľ života bliká. Hra taktiež rozširuje možnosti tagovacích kombo útokov oboch postáv, ponúka tag prehadzovania a úplne upravuje niektoré techniky, prípadne zavádza nové. Súperov môžete hádzať o zem, rovnako s nimi môžete preraziť steny a podlahy v niektorých arénach. Celkovo sa Tekken Tag Tournament 2 hrá dynamickejšie ako prvá časť, pôsobí vyváženejšie ako Tekken 6 a



Firma: Namco Bandai

Žáner: Bojovka

súbojový systém je zatiaľ jedným z najlepšie dotiahnutých, aj keď jugglovanie pri stene by sa dalo ešte trochu vyladiť.

Okrem Arcade režimu v hre nájdete aj ďalšie režimy, ktoré zabezpečia dostatok zábavy pre osamelého vlka či hráčov preferujúcich online hranie. Samozrejmosťou sú tutoriál a Practice režim, nechýba ani Versus, Tímový súboj, Time Attack či Survival. Novinkou je Fight Lab, ktorý predstavuje alter ego Lee Chaolana, ktorý z Combota (podobne ako v Tekken 4) robí vražedný stroj. Niečo však zlyhá, Combot vybuchne a s výcvikom treba začať odznova. Hráči tak majú šancu zoznamovať sa so všetkými technikami od jednoduchších až po pokročilejšie a to všetko obalené v samostatnom minipríbehu. To všetko síce zabaví, no je na škodu, že chýbajú zábavné režimy typu Tekken Bowl alebo Tekken Force. Všetky súboje môžete viesť dvaja na dvoch, jeden na jedného, dokonca aj dvaja na jedného a opačne. Poteší aj Replay Theatre, ktorý umožňuje prehrávať záznamy zo zápasov.

Už nejakú dobu je neoddeliteľnou súčasťou takmer neobmedzená možnosť upravovať vzhľad postáv či už sa jedná o oblečenie, doplnky, alebo jednoducho čokoľvek, čo si zmyslíte. Jednotlivé časti si postupne odomykáte a kupujete za hernú menu získavanú hraním online aj offline. Aj vďaka tomu si v online hraní môžete vytvoriť úplne vlastnú identitu s postavami, aké nemá nikto iný. Pritom vám autori nekladú do cesty prekážky neprívetivosti editora, jeho ovládanie je jednoduché

a hneď sa v ňom zorientujete.

Tekken Tag Tournament 2 exceluje nie len počtom postáv, ale aj množstvom dostupných arén. Tých je až 27 a každá je unikátna. Drvivú väčšinu tvoria úplne nové priradené k vybraným postavám, zopár je prerobených z predchádzajúcich hier, a niektoré z arén obsahujú už spomínané sekcie po vyhodení cez stenu a podlahu. Spracované sú výborne, nechýbajú im mnohé detaily (často aj vtipné, aby dotvárali celý humorný nádych hry), hĺbka, bohatá farebná paleta. K úrovniam patrí aj hudba, na ktorú sa v prípade Tekken Tag Tournament 2 autori sústredili ešte viac a podarilo sa im namiešať skvele fungujúci mix melódií. Otravnou je iba hudba v online lobby, ale k tomu až neskôr.

V tejto generácii konzol sa vymenili priority a na vrchol pyramídy sa dostalo online hranie, ktoré v mnohých prípadoch aj takmer úplne nahradilo offline obsah. A tu Tekken Tag Tournament 2 naráža na prvý zásadný problém, aj keď treba priznať, že na jeho odstránení sa pracuje a je to problém iba dielčí. Sieťový kód funguje perfektne, bez lagov v prípade, že máte stabilné pripojenie a také isté má aj váš súper. To platí výhradne pre Xbox 360 verziu, nakoľko PS3 verzia má od svojho uvedenia problémy so stabilitou na PSN na niektorých modeloch konzol. Vyhľadávanie hry trvá dlhšie, často vás odhlásuje, niekedy hra spadne. Tieto problémy sú už na ústupe a keď sa už dostanete do hry, všetko funguje takmer bezchybne. O to

viac to bolí, ak systém takéto odpojenie vyhodnotí ako nekorektné ukončenie zápasu a penalizuje vás.

Online ponúka taktiež možnosti hrať dvaja na dvoch, či jeden na jedného, pričom môžete využiť aj možnosť párového hrania a ísť na to vo dvojici. Môžete si prezerať rebríčky, sledovať replaye, tímové štatistiky, spravovať pozvánky, jednoducho aj na dnešnú dobu nadštandard. Samozrejme, nechýbajú rýchle Player zápasy bez hodnotenia ani hodnotené Ranked zápasy. SoulCalibur 5 bol skôr rozporuplnou hrou, no priniesol niečo vynikajúce – globálne Koloseum. Je skvelé, že si Namco z tohto príkladu spravilo akýsi štandard a prenáša ho aj do Tekken Tag Tournament 2 v podobe World Arena. Tá funguje zároveň aj ako sociálny hub, kde si nie len vyberáte súboje podľa svojho gusta, ale aj komunikujete s ostatnými hráčmi. Systém je oddelený od ostatných a umožňuje ešte lepšie vyhľadávanie zápasov a súperov vďaka možnostiam výberu lobby aj na základe regiónu. Chýbajú snáď len špecifikácie podľa krajín. Všetko je zastrašené novou online službou Namca – World Tekken Federation.

Graficky niet čo vytknúť. Dokonca aj Tekken 6 vedľa nej vyzerá ako chudobný príbuzný a je vidieť, že technológiu vypilovali v Namco do dokonalosti. A to pri zachovaní frameratu, čiže žiaden vyšší input lag. Vysokú dynamiku si Tekken Tag Tournament 2 udržiava už od nabitého úvodného intra a aj výborné vizuálne spracovanie kráča v šľapajach načrtnutých vynikajúcou prezentáciou v úvode. A je jedno, či sa bavíme o bojovníkoch alebo arénach. Pokles fps môžete zažiť pri hraní v 3D, no treba dodať, že Tekken Tag Tournament 2 je najlepšie vyzerajúcou hrou v 3D, aká bola doteraz vydaná a pomáha tomu aj efektná práca s kamerou pri úderoch do hĺbky prostredia. O hudbe už padli slová chvály a v rovnakom duchu sa nesie aj dabing. Ten je opäť vynikajúci, navyše po prvý raz postavy na vás prehovorí rodnou rečou, takže paleta jazykov je skutočne veľmi bohatá.

NAMCO S TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 SKUTOČNE ATAKUJE TRÓN KRÁĽA BOJOVIEK TOHTO ROKA. A NECHÝBALO VEĽA, MOŽNO BY BOLI PRINIESLI AJ NAJLEPŠIU HRU V SÉRII. TAGOVACIE MECHANIKY SÚ DOTIAHNUTÉ DO DOKONALOSTI, SÚBOJOVÝ SYSTÉM JE TAKMER BEZ CHÝB A HROMADA OBSAHU VÁS PRI NEJ ZARUČENE UDRŽÍ EŠTE NEJAKÝ TEN ROK, PRESNE AKO TOMU BOLO V PRÍPADE PRVEJ ČASTI. MOŽNO BY TO CHCELO EŠTE ULETENÝ JEDNODUCHÝ HERNÝ REŽIM, KEĎŽE FIGHT LAB TÚTO DIERU NEVYPLNÍ. NAPRIEK TOMU SA JEDNÁ O VYNIKAJÚCI POČIN, KTORÝ BY NEMAL CHÝBAŤ V ZBIERKE FANÚŠIKOV BOJOVIEK.



8.5

- + vynikajúca hrateľnosť
- + grafika a 3D
- + hudba a dabing
- + mnoho postáv a arén
- + upravovanie postáv
- + World Arena

- problematický online v prípade PS3 verzie
- pre nováčikov určite ťažké
- chýbajú minihry

HRAJTE SA INAK



PS VITA
PlayStation.Vita



SONY
make.believe

TECH





MICROSOFT SURFACE RT



Pôvodne sa odhadovalo, že Microsoft podlezie ceny a zadotuje svoje Surface tablety, ale nakoniec opak bude pravdou. Surface RT (Arm verzia) bude začínať na štandardných 499 dolároch a to bez klávesnice. Microsoft tým dá priestor lacnejším firmám ako Asus alebo Acer, aby jeho ceny podliezli.

Microsoft Surface RT bude v US stáť:

- 499 dolárov v 32GB verzii (bez klávesnice)
- 599 dolárov v 64GB verzii (bez klávesnice)
- 699 dolárov za 64GB bundle s klávesnicou

Klávesnica:

- touch klávesnica bude predávaná samostatne za 120 dolárov
- 130 dolárov bude stáť štandardná docková klávesnica

Tablet je postavený na Nvidia T30 čipe (štvorjadrový), rozlíšenie 10.6 palcového displeja je 1366x768 pixelov. Má 2GB pamäte, mies-to môžete rozšíriť SD kartou alebo pripojiť HDD cez USB 2.0, kamery

sú 720p. Zo senzorov má svetelný senzor, akcelometer, gyroskop a kompas. Obsahuje dva mikrofóny a dva reproduktory.

Microsoft Surface RT vyjde 24. októbra spolu s Windows 8.

Ak plánujete Surface RT verziu, alebo hociaký tablet s Windows 8 RT a Tegra procesorom, dostanete v ňom síce aj Office, ale rátajte s takmer nulovou ponukou aplikácií na desktope a teda primárne je určený na Metro aplikácie, videa, hudbu, internet a email. Ak chcete aj pracovať, pozerať sa po Intel/AMD verzii.

Ceny Surface Pro s Intel procesorom zatiaľ neboli predstavené, ale očakávame minimálne o 200 dolárov viac za 1080p displej, 64GB alebo 128GB, Intel procesor, USB 3.0.

Zatiaľ cenovo najoptimálnejším z úvodnej Windows 8 ponuky, tak ostáva Acer Iconia W510, ktorá má v 499 dolárovej cene Intel procesor a teda aj plný Windows 8, dock s klávesnicou a 10 palcový IPS displej.

XBOX LIVE NA SLOVENSKU

Večná otázka “Kedy bude Xbox Live u nás” ktorá sprevádza konzolu Xbox 360 prakticky od svojho uvedenia na trh, je zodpovedaná. Odo dnes. Od teraz. Microsoft súčasne s novým updatom dashboardu sprístupnil službu Xbox Live pre Slovensko.

Čo to znamená? Odo dnes sa už môžete na Xbox Live registrovať so skutočnou adresou na Slovensko, nebude už treba vymýšľať zahraničné adresy a pripájať sa k službám na druhý koniec sveta. Rovnako budú plne funkčné transakcie so slovenskou kreditnou / debetnou kartou a v obchodoch už oficiálne narazíte na nabíjacie kupóny pre nákup obsahu aj na aktiváciu zlatého členstva. To ostatné poznáte, hrať multiplayer, posilať správy kamarátom, využívať beacons atď.

Ponuka Xbox Live bude plne funkčná po hernej časti, teda neobmedzené sťahovanie arkádových hier, ponuka Games on Demand, DLC, podpora ukladania pozícií na Cloud a SmartGlass. Obmedzený však môže prístup k lokalizovanému obsahu jednotlivých aplikácií, kde sa napríklad na Netflix nepripojíte.

Medzi ďalšie dôležité kúsky skladačky patrí informácia o kompatibilitate kódov medzi Českom a Slovenskom. Kód zakúpený u susedov pôjde aktivovať na slovenskom konte a naopak, to platí pre DLC, Games on Demand hry aj zlaté členstvo. Xbox Live bude komunikovať výhradne po anglicky.

Na slovenské konto nie je možné premigrovať vaše existujúce konto registrované na inú krajinu. Služba pre migráciu kont už nie je podporovaná.

“Apelujeme na stávajúcich užívateľov, ktorí nemajú akútnu potrebu pre migráciu konta, aby mali trochu strpenia, kým prideme s automatizovaným riešením, alebo si založili nové konto v krajine, kde sa práve nachádzajú.”



V nasledujúcich dňoch sa dostanú do predaja aj kupóny s bodmi a Xbox Live Gold predplatným. Uvedené ceny sú doporučené, u predajcov sa môžu líšiť

Zlaté členstvo (3 mesačné) - 19,99 EUR

Zlaté členstvo (12 mesačné) - 59,99 EUR

Kupón s 800 MS bodmi - 10 EUR

Kupón s 1200 MS bodmi - 15 EUR

Kupón s 2100 MS bodmi - 25 EUR

Kupón so 4200 MS bodmi - 50 EUR

Xbox Live je okrem Slovenska spustený aj v Turecku, Izraeli, Saudskej Arábii a Spojených Arabských Emirátoch.

Súčasne so spustením XBL bol uvoľnený aj nový update dashboardu, ktorý prináša nový vzhľad, Internet Explorer (nahrádza Twitter a Facebook) a podporu SmartGlass.

Update: aktuálny stav Xbox Live je predsa obmedzený, ponuka hier sa obmedzuje iba na vybranú vzorku Arcade hier a doplnkov. Zatiaľ absentujú položky pre demá a On Demand hry.

Rodina NEXUS-ov sa rozrástla

Nexus 10 bol oficiálne ohlásený a prináša hi-endové parametre za prakticky najnižšiu cenu na trhu. Presne bude to 399 dolárov, za ktoré 13. novembra dodá:

- 10 palcový displej
- rozlíšenie 2560 x 1500 - 300 ppi
- Android 4.2
- 9,000 mAh batériu s 9 hodinami používania
- procesor dualcore 1,7 GHz Samsung Exynos 5250
- grafický čip - Mali T604
- RAM 2 GB
- kamery 5 Mpx a 1,9 Mpx
- ostatné funkcie - NFC, 802.11 b/g/n (MIMO + HT40) WiFi, Bluetooth 4.0
- porty microUSB, Pogo Pin, microHDMI
- váha 603 gramov, hrúbka 8,9 mm
- 16 GB flashu, (32 GB verzia bude za 499 dolárov)

Veľmi dobrá konfigurácia, možno tam mohol byť quadcore procesor, ale tam sme sa už presvedčili, že ďalšie jadrá nie vždy zvyšujú výkon. Uvidíme, ako si povedie v benchmarkoch. Čo je ale dôležité, Android 4.2 prináša možnosť viacerých kont na jednom zariadení, vďaka čomu nie je obmedzený na jedného člena rodiny na rozdiel od ostatných tabletov.

Okrem toho Google updatovalo Nexus 7 o nový model, kde 16 GB verzia je za 199 dolárov a 32 GB verzia za 249 dolárov. Pribúda k nim 299 dolárová verzia s HSPA+ a 32 GB.

Nakoniec ohlásil mobilný Nexus 4, s quadcore 1,5 GHz Snapdragon S4 procesorom, 2 GB RAM, 8 GB/16 GB flashom, 4,7 palcovou obrazovkou s 1280x768 rozlíšením a 8 Mpx foťákom. Systém je Android 4.2.





iPad Mini predstavený

Povestnou čerešničkou na torte včerajšej tlačovej konferencie Apple bolo oznámenie menšieho iPadu, o ktorom sa celé mesiace šírili internetom špekulácie.

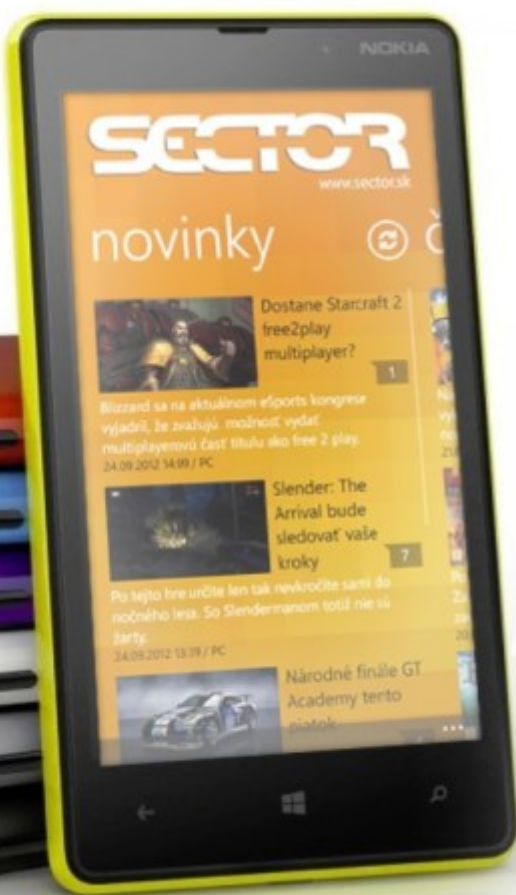
Medzi jeho prednosti patrí hrúbka 7,2 mm, váha 308 g a uhlopriečka displeja 7,9 palca. iPad mini je hybridom, kombinuje Lightning konektor z iPhone 5, procesor A5 z iPadu 2 a kameru z tretej generácie tabletov.

Menšiemu formátu do jednej ruky sa nebudú musieť prispôbovať aplikácie, displej má identické rozlíšenie ako prvý iPad, teda 1024 x 768. Medzi ďalšie parametre patrí 10-hodinová výdrž na jedno nabitie, 5 Mpx senzor kamery s podporou nahrávania videí v rozlíšení 1080p, podpora LTE a 2,4 a 5 GHz Wi-Fi.

iPad Mini sa bude dodávať v čiernej a bielej farbe s vnútornou pamäťou s kapacitou 16, 32 alebo 64 GB.

Na Slovensku sa začne s predajom 2. novembra. Ceny sa budú pohybovať od 329 EUR (za 16 GB Wi-Fi) po 659 EUR (za 64 GB). Do predaja sa dostanú aj nové farebné ohybné kryty displeji.

Apple na tlačovej konferencii predstavil aj štvrtú generáciu iPad s výkonnejším procesorom A6X, ktorý zdvojnásobuje výkon tabletu.



PO IOS VERZII PONÚKA SECTOR SVOJU APLIKÁCIU NA ĎALŠÍCH PLATFORMÁCH A TO WINDOWS PHONE A WINDOWS 8. OBE APLIKÁCIE VÁM PRINESÚ RÝCHLY PRÍSTUP K AKTUÁLNÝM HERNÝM NOVINÁM, RECENZIAM, ČLÁNKOM A VIDEÁM. NECHÝBA MOŽNOSŤ PRIHLÁSENIA A KOMENTOVANIA. OBE SÚ ZADARMO A BEZ REKLÁM.

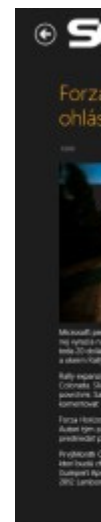
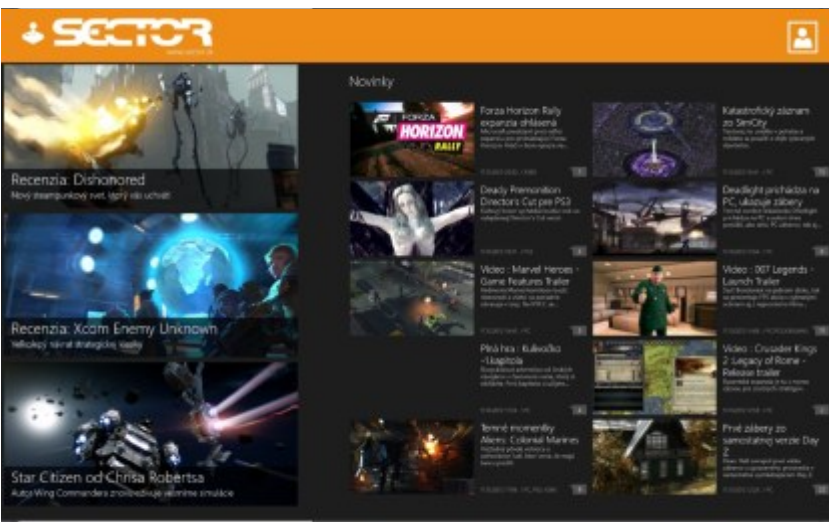
Windows 8:

Sector.sk aplikácia na Windows Store - aplikácia v Metro dizajne vám umožní prehľadne a rýchlo pristupovať k novinkám, článkom a videám a to ako na desktopoch, tak aj na Windows 8 tabletoch, ktoré spolu s novým systémom vychádzajú budúci týždeň.

(Aplikácia funguje len pod Windows 8)

Windows Phone:

Sector.sk aplikácia na Windows Phone Marketplace - aplikácia pre Windows Phone 7 a 8 prináša podobne rýchly prehľad všetkých najnovších správ a komentárov len v menšom formáte. WP aplikácia je momentálne vo vyššom vývojovom štádiu ako Windows 8 verzia a má napríklad animácie pri nahrávaní obrázkov a filter na platformy.



SECTOR

www.sector.sk

top

n

Recenzia: Dishonored

Nový steampunkový svet, ktorý vás uchváti

Recenzia: Xcom Enemy Unknown

Veľkolepý návrat strategickej klasiky

Forza Horizon

Novinka Diskusia Ob

Forza Horizon Rally

expanzia ohlásená

Microsoft predstavil prvú veľkú **Rally expanziu** pre prichádzajúci **Forza Horizon**. Hráči v nej vyrazia na zablatené trate mimo ciest a to už 18. decembra za 1600 MS pointov, teda 20 dolárov. Bude súčasťou aj Season passu, ktorý sa dá kúpiť za 4000 MS pointov a okrem Rally expenzie pridá aj šesť car packov.

Rally expanzia prinesie autentický automobilový

Obe verzie postupne dostanú v ďalších updatoch prida-
nie užívateľských správ, fórum, Live tile notifikácie a
ďalšie. Nakoniec nám už ostala len aplikácia pre posled-
nú platformu a to Android, ktorá práve prichádza na
rad.

Dishonored

Recenzia Diskusia Ok

Dishonored

9.5

Akcia na PC, PS3, Xbox360 (Arkane Studios/Bethesda)

Plusy:

- výtvorný štýl a charakter mesta

- vetvenie misí a rozhodnutia

- čaro objavovania

Mínusy

- priesvitné konanie postáv vyzrádzajúce dej

- paralely s inými hrami oberajú hru o originalitu

SECTOR

Novinka

Forza Horizon Rally expanzia

gená

Obrázky

NEXT GEN EXPO 2012

POWERED BY SECTOR.SK

**Exkluzívne herné premiéry,
prednášky, kopec súťaží a ďalšie**

Herná výstava **NextGen Expo 24. - 25.11.2012**
Národné tenisové centrum, Príkopova 6

<http://www.nextgenexpo.sk>

Lístky v predaji na



e pecky

2012

PREDPREDAJ .sk





FILMY z Kinema.sk

SKYFALL

007⁵

A black and white photograph of James Bond, played by Daniel Craig, standing in a tunnel. He is wearing a dark suit, white shirt, and dark tie. The tunnel has a large circular opening in the background, and the walls are made of rough, textured material. The lighting is dramatic, with strong shadows and highlights.

Marek Hudec

SKYFALL 007

Bond je spät'

ANI TREPAŤ, ANI MIEŠAŤ, LEN HEINEKENA, PROSÍM...

28 miliónov libier za reklamu piva bolo podľa hlavného hereckého predstaviteľa Daniela Craiga potrebných na nakrútenie najnovšej bondovky Skyfall, ktorá bojovala aj s krachom štúdia MGM. Film je tiež vyvrcholením 50-ročného jubilea britského špióna. Dokáže vôbec séria s tak pokročilým vekom zaujať moderného diváka? Práve motív staroby je v Skyfall najvýraznejší. „Bond zažíva kombináciu nudy, depresie a únavy. Snaží sa vyrovnať s povolaním, ktoré si vybral ako živobytie,” povedal o svojej postave Craig.

Bond a britská spravodajská služba MI6 utrpia pri operácii v Turecku hroznú porážku. Vyzerá to tak, že 007 umrel po zásahu nešikovného výstrelu svojej kolegyne. Čo je však pre M, vedúcu kancelárie, horšie, je zároveň únik tajných identít špiónov NATO. Kyberteroristická organizácia začína zverejňovať na internete ich mená a ocitajú sa v ohrození. Britská vláda vidí za neúspechom práve M a snaží sa ju donútiť odísť do dôchodku. Zdá sa navyše,

že teroristi pracujú nielen na základe túžby ovládnuť svet, ale aj osobných motívov. Čo s tým má M spoločné? A kedy, (for bloody hell), vstane Bond z mŕtvych?

Niektorí pravoverní fanúšikovia Jamesa Bonda boli kritickí k novému prístupu série, ktorý zvolil film Casino Royale. Bolo však nevyhnutné, aby sa Bond prispôbil trendu, aby obstál v konkurencii – ponúkol pohľad do duše špióna, postavy, ktorá dovtedy psychologický rozmer nemala a slúžila ako karikatúra. Príbehy naberajú zložitost' práve mierou spoznania a vcítania sa do vnútorného sveta ich postáv. Ako ale do filmu trvajúcom dve a pol hodiny vtesnať jednak osobnosť a všetky elementy – ženy, exotické lokácie, akciu, tradičné postavy - ktoré bondovka (ako samostatný žáner) musí mať? „Boli časy, keď som sa pýtal – Ježiš, ostal vôbec nejaký priestor pre príbeh? – a potom v rámci tejto základnej štruktúry som postupne objavoval skutočnú slobodu,” vyjadril sa režisér Sam Mendes o neľahkej úlohe bondovského režiséra. Podarilo sa mu ale uspieť tam, kde jeho predchodca, Marc Forster (Ples príšer, Hranice života, Hľadanie Krajiny-Nekrajiny) zlyhal a stratil osobný rukopis? A na druhej strane



nezašiel Mendes nakoniec príďaleko – ako mu vyčítala recenzia v The Guardian?

Áno aj nie – režisér posunul najznámejšieho britského špióna do polohy unaveného starého alkoholika, ktorý sa do dobrodružstiev vrhá s hladom po adrenalíne. Progresívne? Nepochybne. Sam Mendes, pôvodne divadelný režisér, odštartoval svoju filmovú kariéru podmanivou rodinnou štúdiou a kritikou života na americkom predmestí – Americká krása získala päť oscarových ocenení. Vzťahy boli vždy centrom jeho filmov (či už v gangsterske Cesta do zatratenia, alebo vojenskej dráme Mariňák).

Dilema sa v novej bondovke vynára hlavne s generačným konfliktom, či špión a jeho neuveriteľné dobrodružstvá na niekoľkých kontinentoch majú šancu obstáť v modernom svete. Druhý rozmer Mendesových filmov tvorilo potom fascinujúce vizuálne stvárnenie – v Skyfall sa režisér hrá hlavne s pohybom kamery, farbami, svetlom - naháňačka v ostrej žiare horiaceho domu napríklad, alebo loď romanticky prichádzajúca na opustený ostrov. V budovaní atmosféry mu pomáha aj dvorný

skladateľ – Thomas Newman sa síce už na prvý posluch inšpiroval akčnými soundtrackmi posledného obdobia, ale melancholické hudobné motívy s klavírom a husľami nechýbajú.

Tam, kde sa v Skyfall rozpráva, kde scenáristi vsadili do deja ostré dialógy, kde nechávajú žiarit vynikajúceho, desivého Javiera Bardema, alebo jednoducho – kde nie je akcia – Mendes uspel a vytvoril fascinujúce scény. V Skyfall ale aj cítiť obrovský nepomer medzi snahou nakrútiť dobrú bondovku a snahou priniesť dobrý príbeh. (Spoiler!) Finalé filmu sa napríklad odohráva v dome na škótskom vidieku. Je pochopiteľné, že za týmto originálnym nápadom stála túžba, aby bol záver intímny a dojemný. Prečo to ale pôsobí tak bizarne - akoby sa Bond zrazu zmenil na dospelú verziu Kevina zo Sám doma? Prečo zloduch Raul Silva prichádza do filmu až v polovici filmu? Prečo Mendes v závere nerozriešil špiónovu dilemu o tom, či je na svoje remeslo starý? Prečo tak hrozne prehnal úvodnú akčnú scénu (s nedokončenými digitálnymi trikmi) a titulkovú sekvenciu – ktorá je skôr farebným cirkusom, ako klipom k pesničke od Adele?

SKYFALL JE EXPERIMENTOM, KTORÝ VYVOLÁVA RÔZNE CHUTE. VIDIEŤ V ŇOM TLAK PRODUCENTOV, TLAK NA REŽISÉRA, AJ NA SCENÁRISTOV. OTÁZKOU ZOSTÁVA, ČI SA DANÝ TVORCOVSKÝ ZÁMER DAL SPRACOVAŤ LEPŠIE.

7.0





LOOPER

LOOPER BOL DLHO POVAŽOVANÝ ZA POMERNE NENÁPADNÝ A RISKANTNÝ PROJEKT. AMBICIÓZNA SCI-FI ŠUPNUTÁ NA KONIEC SEPTEMBRA NEVEŠTÍ V HOLLYWOODSKOM KALENDÁRI TÚ NAJVÄČŠIU STÁVKU NA ISTOTU, SKÔR NAOPAK. ALE KEĎ SA LOOPER ZRAZU ATYPICKY STAL OTVÁRACÍM FILMOM MEDZINÁRODNÉHO FILMOVÉHO FESTIVALU V TORONTE A ZOŽAL KOPU DIVÁCKEJ I ODBORNEJ CHVÁLY, VŠETCI SPOZORNELI

Na rozdiel od mnohých sci-fi kúskov, ktoré na vás chcú vybafnúť to obrovské tajomstvo na konci filmu, Looper ponúka svoj námet už v traileri. Píše sa rok 2044 a hlavný hrdina (Joseph Gordon-Lewitt, tolko vychválený za 500 dní so Summer) patrí medzi looperov, nájomných zabijakov. Tým z budúcnosti posielajú terče, do ktorých sa treba trafiť a splniť misiu. Lenže situácia sa mení v momente, keď čelí hrdina staršej verzii seba samého z roka 2074 (s podobou Brucea Willisa) a ne-môže sám seba zastreliť, lebo jeho staršia verzia uteká za svojím vlastným cieľom.

Ambiciózna strednorozpočtová sci-fi začína byť decentne zastúpená v súčasnej dekáde. Zdrojový kód, Vymedzený čas a najnovšie Looper stavajú na šikovných hercoch, dobrej pointe a šikovných režiséroch. Looper má solídnu premisu, na ktorej dokáže dlho stavať, hoci sa môže zdať, že mu ide iba o kombináciu, že v jednom časovom momente sa pohybujú dve verzie toho istého človeka a to nie je akceptovateľné, preto musí jedna z nich zomrieť. Naopak, oveľa viac sa venuje systému cestovania v čase, kde vznikajú viaceré paradoxy a ukazuje napríklad ako komunikuje človek sám so sebou so svojím budúcim ja, či samotný systém looperov.

Podobne ako pri Vymedzenom čase, veľkú časť sa snaží naložiť na diváka v prvých 15 minútach, takže rozhodne neprichádzajte do kina neskoro a dávajte pozor na viaceré detaily. Tento systém má svoje čaro a mnohí by chceli žiť tento luxusný (hoci časovo vopred prehraný) štýl života. Je prekvapivé vidieť, koľko je looperov a ako fungujú, kam sa posunul svet Po polhodine sa relatívne orientujete, na scénu prídete Willis, hrdinov problém - a zápletko sa môže začať zahusťovať.

Už to nie je iba príbeh o cestovaní v čase, dvoch verziách hrdinu či sci-fi o naháňaní zloducha. Režisér Rian Johnson strhne pozornosť úplne inde a nepotrebuje ani desiatky explózií. Druhá a tretia štvrtina filmu sú podstatne pomalšie, no nedá sa im uprieť vnútorná gradácia. Kombinácia nových tém (a čiastočne aj žánrov) je efektívna a najmä oproti

minulej dvojici filmov ponúka iný prístup. Vymedzený čas sa vo svojej druhej polovici prehupol do akčnejšej sféry, no Looper má uprostred filmu neakčný obsah. Sústreď sa na dialógy a vystačí si s jednoduchou scénou.

Looper totiž nie je drahý film a za 30 miliónov dolárov mohol urobiť režisér skutočne iba jedinú vec - najatť dobrých hercov, dovoliť si pár akčných scén a sústrediť sa predovšetkým na dychberúci scenár. Invencia sa mu nedá uprieť, tam kde iné filmy potrebujú v druhej polovici zrýchliť, pretože sa im rýchlo minú nápady (a akcia či prezentácia reálií budúcnosti je na plátne efektný trik), tu sa stále dokáže nadýchnuť a odbočiť od línie ešte raz. A zas.

Samozrejme, vo finále sa musia línie spojiť a aj v priebehu dvojhodinovej stopáže sa dočkáme pár akčných scén, no ak sa do kina vydáte (podľa ukážky celkom prirodzene) iba na ne, môžete byť prekvapení. A iným obsahom, ako ste čakali, lebo tomuto filmu rozhodne nesedí označenie "tá strelačka s Willisom a mladíkom z posledného Batmana". Ale nebojte sa, zastúpená akcia je dobrá a rovnako aj kulisy budúcnosti a troška futuristického nádychu.

Veľkú časť pôsobivého Loopera obstarali herci. Joseph Gordon-Lewitt ťahá výraznú časť filmu (citelne väčšiu ako Willis) a hoci má stále občas auru nevýrazného mladíka s iným účesom, rýchlo sa naňho dá zvyknúť. Willis sa roční najmä v akčných scénach a variáciu na cestovanie v čase si užíva, zrejme s vidinou lepšieho konca ako pri tucte opíc.

RIAN JOHNSON TEDA TRAFIL DO ČIERNEHO A V NIEKTORÝCH SME-ROCH MOŽNO EŠTE PRESNEJŠIE AKO VLAŇAJŠÍ VYMEDZENÝ ČAS. MÁ INÝ KONCEPT, INÚ KOSTRU, ALE JE TO INTELIGENTNÉ A ZÁBAVNÉ SCI-FI KINO. PO TOTAL RECALL Z AUGUSTA NAVYŠE PÔSOBÍ AKO BALZAM NA DUŠU FANÚŠIKA.

9.0

UŽÍVATELIA



EURO TRUCK
SIMULATOR 2



kovboj111

EUROTRUCK SIMULATOR 2

PRI NÁZVE 18 WHEELS OF STEEL DOSTÁVA KAŽDÝ SPRÁVNY HRÁČ MENŠÍ ZÁCHVAT NOSTALGIE. V ROKU 2002 VIŠIEL PERFEKTNÝ SIMULÁTOR OD ČESKÉHO ŠTÚDIA SCS SOFTWARE, V KTOROM SME OSEDLALI 12 TONOVÉHO TÁTOŠA A PREHÁŇALI SA S NÍM PO CELEJ AMERIKE, PREVÁŽALI NÁKLADY, KUPOVALI A VYLEPŠOVALI TRUCKY ATD. DOČKALI SME SA AJ DALŠÍCH DIELOV, ALE KAŽDÁ SÉRIA RAZ DOSIAHNE SVOJ VRCHOL, PRETO PRIŠLA ZMENA. EURO TRUCK SIMULATOR. SNÁD KAŽDÉMU DÔJDE, ČOHO SA TÁTO ZMENA TÝKALA, PRETO TO NEBUDEM ROZVÁDZAŤ, PODSTATNÉ JE, ŽE HRA SA STRETLA S ROZPORUPLNÝMI NÁZORMI. NAJVÄČŠÍMI ZÁPORMI BOLI STEREOTYP A FYZIKA. PO ŠTYROCH ROKOCH DOSTÁVAME KONEČNE DLHO ODKLADANÉ POKRAČOVANIE, NA KTORÉ SA HRÁČI DLHO TEŠILI A MÔŽEM SKONŠTATOVAŤ ŽE SA TO VYDARILO.



SCS SOFTWARE



Začínate s ničím, máte 2000 Eur a jednu garáž. Keďže sa potrebujete nejako rozbehnúť, beriete prvé práce od vybraných spoločností, ktoré vám poskytnú kamión, náklad, zaplatia za benzín, ale zoberú si aj slušný podiel. Takto môžete pracovať, až kým si nezarobíte na váš prvý truck, aby ste mohli zarábať ozajstné prachy, alebo sa s tým nebudete s... , risknete to a zoberiete si pôžičku z banky.

Motivácia pokračovať je silná, po každej jazde získavate XP a nové levely - pri každom novom leveli si môžete vybrať nejakú schopnosť (jazda na dlhšie vzdialenosti, možnosť prevážať cennejší / krehkejší / časovo obmedzený náklad) alebo si môžete zrobiť doplnok k vodičáku, vďaka ktorému budete môcť prevážať benzín a iné nebezpečné látky. Snád' nemusím vysvetľovať, že za tieto zásielky sú odmeny oveľa tučnejšie. Taktiež sa s novými levelmi odomykajú nové súčiastky do kamióna, ale o tom nižšie. Samozrejme, je tu možnosť nákupu nových garáží a zakladanie spoločností zo starších dielov.

Samotná hrateľnosť je na veľmi dobrej úrovni, ak sa bojíte stereotypu tak sa báť nemusíte, cesty v žiadnom prípade nie sú stereotypné. Jazdíte ako po diaľniciach, tak po

okresných cestách. Všade sú rôzne spestrenia ako cestári, vlakové prejazdy, letiská, mosty, tunely, chodci, pekné romantické výhľady, nebezpečné serpentíny. Ak vás to už nebudte baviť, tak si zapnite rádio a naladte si Európu 2 alebo trebárs aj Rádio Moskva. Ak vás to neláka, tak si vložte do dokumentov vlastné songy. Taktiež nočná jazda je krásna.

Modifikácia kamiónov je kapitola sama o sebe. Možnosti vas posadia na zadok, takto daleko šiel snád' len NFS Underground 2. Tým nechcem povedať, že si môžete postaviť závodnú strelu, chcem povedať, že na svojom kamióne môžete upraviť každú špinku. Motor a podvozok (4x2, 6x2) sú samozrejmosť, ale taký výber a výška kabíny už zaujme, potom začnete objavovať nové a nové veci a keď skončíte pri tabuľke s ľubovoľným textom na palubnej doske, zistíte, že ste len úpravami strávili pol hodinu.

Grafika je výborná, prešla veľkými zmenami, aj na najnižších nastaveniach to vyzerá výborne. Vyskúšal som aj najvyššie, ale bohužiaľ môj počítač je už low end, takže hrám na 1024x768 so strednými detailami. Modely kamiónov sú ako zvonku, tak aj zvnútra naozaj prepracované, čo sa už



natoľko nedá povedať o modeloch obvyčajnej premávky, ale ani ony sa nemajú začo hanbiť. Bez problémov spoznáte Fabie, BMW-čka, Mercedesy, Opel a čo ja viem čo všetko ešte. Vegetácia vyzerá dokonale, je vidieť stebielka trávy, proste rešpekt. Všetko to dopĺňa vynikajúca zvuková stránka, každý motor má iný zvuk a je naozaj vidieť, že zvuky motorov nie sú len jeden zvuk upravovaný cez nejaký program, ale všetky sú poctivo natáčané.

Fyzika. Počas vývoja SCS vypustili toto video <http://www.youtube.com/watch?v=D43S-8c7eLQ>, ale v skutočnosti to bohužiaľ nie je úplne tak. Kabína sa nehýbe skoro vôbec, pri zákrutách to ani nespozorujete, maximálne čo uvidíte, je mierne zatrasenie kabíny pri prekonávaní nejakej prekážky, ale ihneď sa vráti do pôvodnej polohy. Ak by SCS použilo fyzikálny engine z Rigs of Rods, tak dám plných 10 bodov. Čo sa spozorovať dá, je výkon kamióna s návesom a bez neho. Zaujala ma aj možnosť prevrátenia kamióna s veľkou rýchlosťou v prudšej zákrute, ale hneď po prevrátení vas nejaký neviditeľný magnet stiahne späť na vozovku. Ako vystrihnuté z NFS, škoda.

Ovládanie je tento krát viac simulujúce a menej arkádové.

Prekvapí hneď zo začiatku, je to úplne iné kafe ako v prvej časti a budete si musieť zvyknúť. Možnosti nastavenia svetiel a naklonenia zrkadiel potešia. AI má svoje prednosti ale aj svoje neduhy. To, že na okresnej ceste sa navzájom obehujú je síce pekné, ale to že ak vám vletia pri obehovaní priamo do cesty a potom čo to sotva ubrzdíte, zostanú pred vašim tirákom len tupo stáť a blokovať vám cestu je trochu podraz. Taktiež sa dostanete do pár nepríjemných situácií, kedy zostanete s dlhým nákladom stáť zablokovaný premávkou uprostred úzkej cesty a nezostáva nič iné ako odťahovka. Ale môžem slobodne prehlásiť, že AI dodržiava predpisy, dáva prednosť a vodičov, ktorí sa na diaľnici zaradia do vášho pruhu bez smerovky, budem brať ako stelesnenie niektorých ko.... do hernej dimenzie.

Optimalizácia je zvládnutá dobre, na mojom počítači 2,17 GHz Pentium dual, 2 GB RAM, Radeon HD 3430 1 GB mi to fičí na nastaveniach popísaných vyššie pri 25-30 fps.

CELKOVO SA SCS PREKONALI, VYTVORILI VÝBORNÝ SIMULÁTOR S PRIATEĽSKÝM UŽÍVAŤELSKÝM ROZHRANÍM, ČO SA DNES ČASTO NEVIDÍ. EXCELUJE AKO V MOŽNOSTIACH, TAK V TECHNICKEJ STRÁNKE, BOHUŽIAĽ K SPRÁVNEMU SIMULÁTORU PATRÍ AJ TOMU ODPOVEDAJÚCA FYZIKA. Z TRUCKOV SÚ LICENCOVANÉ SCANIA, RENAULTY A MAN ,ALE MÁME SĽÚBENÉ, ŽE SCS SA POSNAŽÍ NAHRADIŤ ZNAČKY AKO MAJESTIC, IVEDO A INÉ SKUTOČNÝMI.

9.0

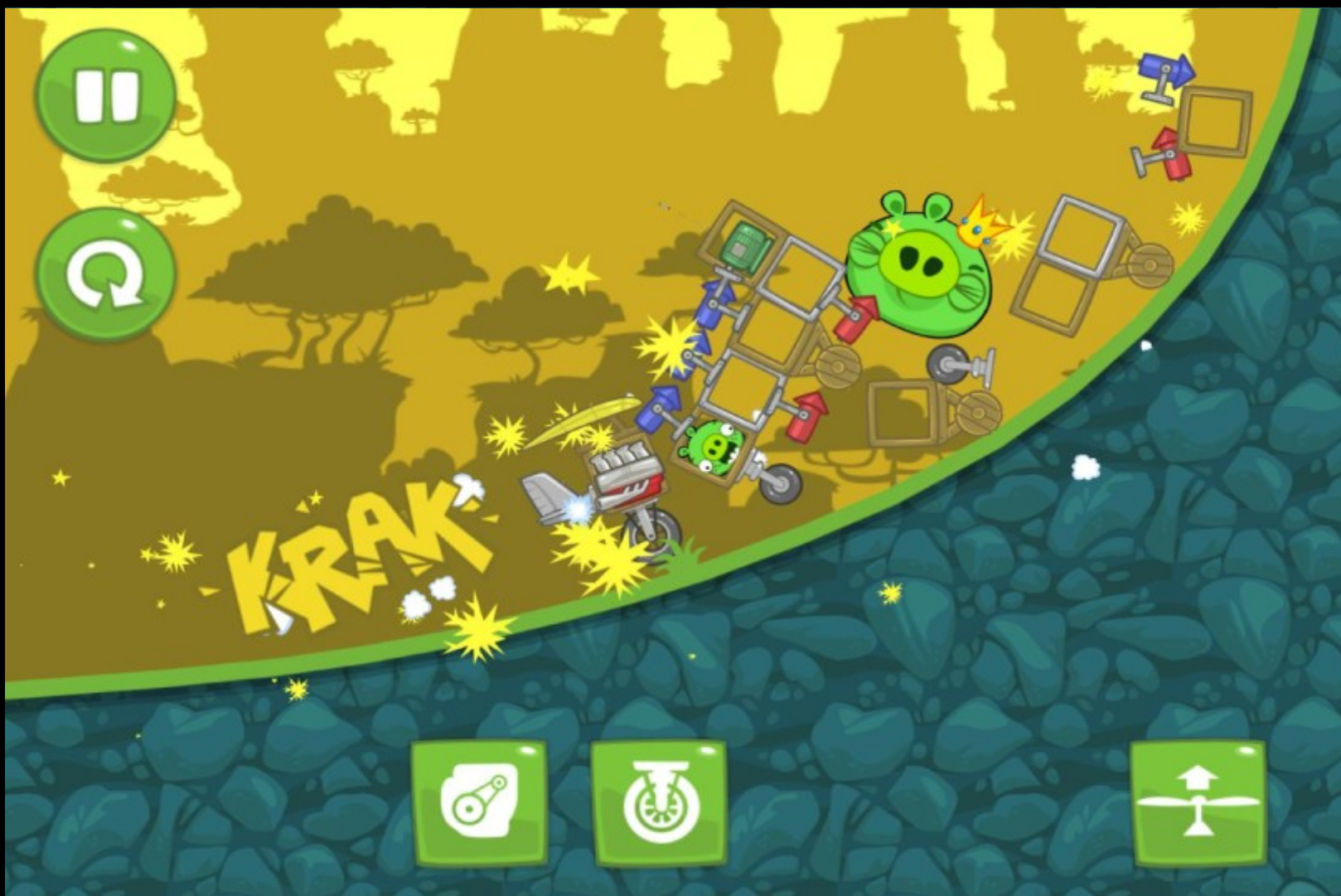


Dado513

UŽ NECELÉ TRI ROKY UBEHLI OD MOMENTU, KEDY FÍNSKE VÝVOJÁRSKE ŠTÚDIO ROVIO PREDSTAVILO SVETU PRODUKT, KTORÝ IM PRAVDEPODOBNE DOŽIVOTNE ZABEZPEČIL MIESTO V KRONIKE ZÁBAVY URČENEJ MOBILNÝM TELEFÓNOM. ANGRY BIRDS OPRÁVNENE TAKMER OKAMŽITE PO SVOJOM VYDANÍ DOSIAHLI OZNAČENIE KULT A ZARADILI SA NA POLI HIER URČENÝCH PRE MOBILY K TAKÝM VELIKÁNOM, AKO JE DODNES NEHYNÚCI SNAKE. HRÁČOV SI OKAMŽITE ZÍSKALI NIELEN SVOJIM PESTROFAREBNÝM GRAFICKÝM SPRACOVANÍM, ALE NAJMÄ JEDNODUCHÝMI PRINCÍPMI HRATEĽNOSTI A NEPRETRŽITOU ZÁBAVOU, KTORÚ PONÚKALI VO SVOJOM BOJI PROTI ZELENÝM PRASATÁM. A PRÁVE PROTIVNÍCI FAREBNÝCH OPERENCOV CHRÁNIACICH SI SVOJE EŠTE NEVYLIAHNUTÉ POTOMSTVO SA STALI HLAVNÝMI PROTAGONISTAMI ĎALŠEJ HRY PARTIE ZO SEVERU, KTORÁ NA ROZDIEL OD SVOJICH PREDCHODCOV PRIŠLA OKREM MOBILNEJ PLATFORMY ZÁROVEŇ AJ NA MONITORY NAŠICH POČÍTAČOV. PODARÍ SA VŠAK ZLÝM PRASIATKAM DOSIAHNUŤ MEDZI HRÁČMI ROVNAKÝ ÚSPECH AKO ICH

ÚHLAVNÝM NEPRIATEĽOM, ALEBO ZOSTANÚ V MYSLIACH NÁS VŠETKÝCH ZOSTANÚ NAVŽDY LEN TÝMI PROVOKAČNE KROCHKAJÚCIMI POTVORAMI?

Rola zlých prasiatok bola v Angry Birds jasná – ukradnúť vajcia, zašit' sa s nimi do zdanlivo neprelomiteľných pevností z dreva, skla a kovu a pevne dúfať v to, že túto bariéru sa hráčovi za pomoci niekoľkých druhov vtákov nepodará prelomiť. Mnoho hráčov si preto určite myslelo, že táto úloha v ich vlastnom príbehu bude rovnaká. Tí, ktorí tak skutočne predpokladali, však tentoraz tipovali nesprávne. Rovio totiž zariskovali a namiesto stavania novej hry na základoch tej starej vytvorili úplne nové princípy, v ktorej úloha niekdajších antagonistov je prekopaná prakticky od základov, pričom vplyv nahnevaných vtákov na dianie v novej hre je okresaný na absolútne minimum a hráč ich bude mať možnosť zhliaďnuť len jeden jediný raz a aj to len prostredníctvom jedného zo snímkov tvoriacich cutscény. Tí, ktorí sa tešili na budovanie tých najpremyslenejších a najnedobytnějších stavieb, však



Firma: Rovio

Žáner: Arkáda

00/20

nemusia zostať úplne sklamaný. Bad Piggies totiž skutočne prevzali úlohu tvorcov, ibaže to vzali z trochu iného konca, aký sme všetci očakávali. Ich úlohou v hre je totiž konštruovať rôzne lietajúce a jazdiace mechanizmy, ktoré rozmer hry rozširujú z jednoduchej a chytľavej klikačky na akýsi bizarný, no napriek tomu vynikajúci a pútavý mix stratégie, racingu a leteckého... no, nazvať to simulátorom by bol asi nezmysel.

Ale pekne po poriadku. Po jednoduchej inštalácii hry (samotný inštalčný program má len niečo vyše 30 MB) a spustení hry sa hráč ocitne v menu, ktoré vzhľadom nápadne pripomína to z Angry Birds. Je však plne interaktívne a hráč sa tak môže dlhšiu chvíľu zabávať len tým, že bude rôznymi spôsobmi, ktoré budú v priebehu recenzie približene bližšie, znepríjemňovať prechádzajúcim, poprípade aj letiacim prasiatkam život. Z menu sa dá jednoduchým kliknutím presunúť do ponuky levelov. Hra momentálne obsahuje dve základné dejové línie (tretia sa pripravuje), ktoré však oplývajú len niečím,

čo sa dá nazvať skôr náčrtom deja. V oboch z nich však ide o to dostať sa k jednotlivým kúskom mapy vedúcej pokladu, presnejšie povedané k vtáčim vajciam, ktorá bola nedopatrením (v prvom prípade vletela do ventilátora, v tom druhom ju nejaký zelený expert nenakreslil na nič iné, ako škatuľu s dynamitom) rozmetaná po celom hernom svete. Obe kampane sú navyše rozdelené do troch kapitol, v ktorých sa nachádza toľko levelov, že ich celkový súčet spoločne s odomykateľnými bonusmi presiahne v hre najnižšie trojciferné číslo.

Ako už bolo spomenuté, podstatou celej hry je stavanie rôznych strojov, za pomoci ktorých sa so svojim zlým prasiatkom a v niektorých konkrétnych prípadoch aj s objemným náčelníkom musíte dostať ku kúskom mapy. Pokiaľ doteraz žijete v domnienke, že kompetentní ľudia sa pri tvorbe tých najneuveriteľnejších stavieb v Angry Birds museli poriadne zapotiť a ich fantázia pracovala na plné obrátky, mali by ste si čím skôr zaobstarat' túto hru.



Možností na tvorbu týchto strojov je totiž najmä v neskorších leveloch také obrovské množstvo, až sa každý hráč v istých momentoch pristihne, že mu nejde ani tak o splnenie úlohy, ako o stavbu toho najbizarnejšieho dopravného prostriedku a následne jeho skúšku v praxi, ktorá sa vo väčšine prípadov skončí, ako inak, fiaskom. Tvorit' stroje môžete dokopy z vyše 30 rôznych komponentov, ktorých vymenovanie by si vyžiadalo minimálne ďalší dlhý odsek. Za všetky treba spomenúť samozrejme drevené či kovové kocky, ktoré tvoria základ každého mechanizmu, rôzne motory, časti vrtuľníkov, kolesá z rôznych materiálov, rakety slúžiace na zrýchlenie, balóny a tak ďalej. Po (ne)úspešnom skonštruovaní stačí len spustiť hru a za ovládania niektorých súčiastok na to vopred vytvorených si v duchu fandit'.

Prvé úrovne rozhodne nie sú žiadnou výzvou a aj priemerne mysliaci jedinec ich dokáže zvládnuť bez väčších ťažkostí. S postupom v hre sa však náročnosť pochopiteľne zväčšuje, súčiastok potrebných na skonštruovanie funkčného dopravného prostriedku pribúda a s nimi zároveň prichádzajú aj rozmanité prekážky stojace v ceste za vytúženým cieľom. Nebolo by na tom nič zlé, niektoré levely však dajú skutočne zabráť a hráčovi v nich nezostáva nič iné, len postupovať podľa princípu pokus - omyl, ktorý v

niektorých leveloch bude musieť zopakovať nespočetné množstvo krát a nepomôže ani malá nápoveda, ktorú hra ponúka. Pokiaľ ste teda už pri Angry Birds od zlosti nad obtiažnosťou niektorých herných pasáží hádzali svoje mobilné telefóny, poprípade myšky či dokonca mladších súrodencov cez celú izbu do protiľahlej steny, odporúčam v záujme vášho duševného zdravia vyhnúť sa tejto hre alebo prinajmenšom vždy mať pre istotu zapnutý walkthrough na Youtube.

Dookola opakované prechádzanie jednotlivými levelmi, ktoré postupne strácajú predovšetkým na vizuálnej rozmanitosti, len s cieľom získať časť mapy, to by asi skôr či neskôr spustilo neudržateľnú lavínu stereotypu. Aj na to však vývojári mysleli a podobne ako v Angry Birds, aj tú pred hráčom čaká v každom leveli väčšia výzva. Zakaždým je totiž možné získať určitý počet hviezd, v rozmedzí od jednej po tri. Prvú získavate automaticky za ukončenie levelu, ďalšie môžete získať ako bonus za splnenie dodatočných úloh. Jednou z nich je väčšinou získanie hviezd ležiacej voľne na ceste, druhou je buď splnenie úlohy spočínajúcej v nepoužití istého komponentu pri stavbe vášho auta (lietadla), čo spôsobí ďalšie, už trochu zbytočné sťaženie, poprípade úspešné dokončenie levelu v časovom limite. Občas budete mať zase za úlohu počas

jazdy nehavarovať, poprípade nevysypať cestou veľkého prasacieho kráľa. Vedľajších zadaní je teda viac než dost.

Plnenie týchto dodatočných úloh však nie je do hry zakomponované len pre vášnivých zberateľov achievementov, pri vopred danom počte získaných hviezd sa totiž odomykajú ďalšie bonusové úrovne. Zároveň postupom hrou získavate nové a nové súčiastky, ktoré nebudete používať len v nasledujúcich misiách, ale postupne sa vám hromadia v takzvanom Sandbox móde, v ktorom má hráč za úlohu postaviť ešte väčší a ešte bizarnejší stroj a s jeho pomocou získať čo najviac hviezd roztrúsených na omnoho väčšej ploche, než na akú ste boli zvyknutí počas hrania kampaní. Pokiaľ ste však do hry úplne zbláznení a stále máte chuť niečo zbierať, v niektorých leveloch sa nachádzajú ukryté lebky, ktorých získaním sa odomknú ďalšie možnosti hry. Takto sa obrovská zábava so zlými prasiatkami predĺži o ďalšie hodiny.

Podobne ako v Angry Birds ani Bad Piggies nie sú založené na ovládaní, ktoré by vyžadovalo od hráčov zvlášť pokročilé skúsenosti a hravo ho zvládnu aj úplní začiatčníci, ktorí nemajú s hraním hier takmer žiadne skúsenosti. Vzhľadom na pokročilejšie a prepracovanejšie princípy hrateľnosti, ktorými táto hra oplýva, sa to môže zdať trochu neuveriteľné, no na ovládanie bohato postačí myška a trochu viac pozornosti hráča, pretože kým nahnevaných operencov stačilo vystreliť z praku a sledovať ich počínanie pri devastácii prasacích obydľí, prepracované stroje, v ktorých veziete prasiatko, musíte neustále pozorovať a v prípade nutnosti vypnúť či zapnúť motor, aktivovať rakety kvôli potrebe vyššej akcelerácie, zapnúť ventilátory kvôli zmene smeru pri lete a podobne.

Vizuálna stránka hry sa od tej, ktorou oplývajú Angry Birds, príliš, alebo lepšie povedané, takmer vôbec nelíši. Je pestrofarebná, hravá a zábavná, presne teda zapadá do celej skladačky tvoriacej hru. Nečakajte ani výbuchy v štýle filmov Michaela Baya pri nárazoch a následnej deštrukcii vašich výtvorov, dočkáte sa totiž len typickej farebnej zmesi oblakov a nápisov priliehavých danej situácii. Podobne spracovaných efektov sa taktiež dočkáte aj pri spúšťaní jednotlivých súčiastok počas plnenia úloh.

Hudobný soundtrack hry sa obmedzil na takpovediac akúsi hymnu, typickú pieseň zelených prasiat, ktorá vás po

každom spustení privíta v menu, samozrejme v prípade, že si ju po istom čase nevypnete, pretože by vám dookola opakujúcu sa melódiu mohla liezť na nervy. Okrem toho hudobnú stránku tvoria len zvuky prasiat a zvukové efekty jednotlivých komponentov, pochopiteľne sa nezabudlo ani na prenikavé zvuky výbuchu sprevádzajúci váš neúspech. A sľubujem vám, že toho sa v hre dočkáte skutočne často.

VERDIKT: NIELEN MNOHÉ HRY, ALE VŠEOBECNE PRODUKTY, KTORÉ SI BERÚ NÁMET ZO STARŠÍCH, SVETOVO ÚSPEŠNÝCH POČINOV A TIE NÁSLEDNE ROZŠÍRIA, DOPADNÚ ČASTO KATASTROFÁLNE A TO NAJMÄ Z DÔVODU CHAMTIVOSTI TVORCOV, KTORÍ SA NECHALI UNIEŠŤ VIDINOU VEĽKÉHO ZÁROBKU. POVEDAŤ, ŽE ROVIO VYTVORILI BAD PIGGIES Z ÚPLNEJ NEZIŠTNOSTI A VĎAKY, KTORÚ CHCELI PREJAVIŤ SVOJIM VERNÝM FANÚŠIKOM, BY BOL ASI NEZMYSEL. NAPRIEK TOMU VŠAK HRA DOPADLA PRESNE TAK, AKO BY MALI POKRAČOVANIA SLÁVNÝCH PREDCHODCOV DOPADAŤ A DOVOLÍM SI TVRDIŤ, ŽE MNOHÝCH Z VÁS ZLÉ PRASIATKA ZABAVIA EŠTE VIAC AKO NAHNEVANÍ VTÁCI. ČI VŠAK AJ TÁTO HRA DOSIAHNE TAKÝ OBROVSKÝ VŠEOBECNÝ ÚSPECH, AKO JEJ PREDCHODCA, TO UKÁŽE LEN ČAS A KVALITA JEJ ĎALŠÍCH MENŠÍCH POKRAČOVANÍ.

8.5

- + nekončiaca zábava
- + pútavý nápad a jeho vynikajúce spracovanie
- + rozšírenie herných princípov oproti Angry Birds
- + získavanie hviezd plnením vedľajších úloh
- + predstavivosti sa pri tvorbe strojov nekladú medze

- postup mnohými úrovňami len za viacnásobného opakovania princípu pokus - omyl
- postupom hry malá vizuálna rozmanitosť levelov

PRICHÁTKY / NOVEMBRI



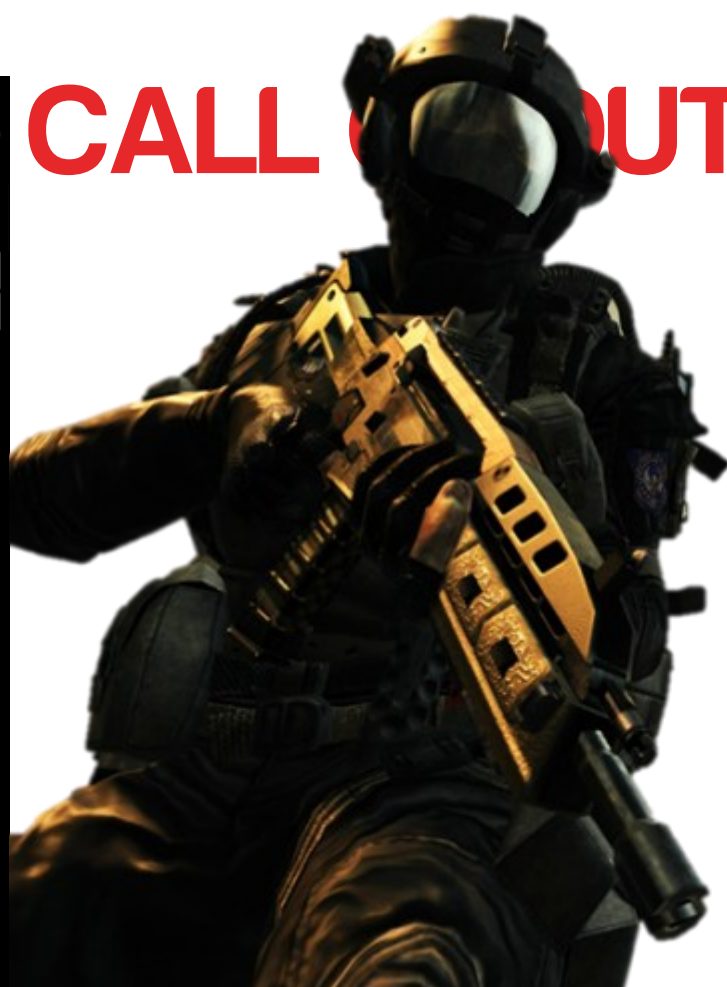
HALO 4



PS3



CALL OF DUTY BLACK OPS 2



HITMAN ABSOLUTION

123

PS3



FAR CRY 3



PS3



