SECRET

HERNÝ MAGAZÍN #50

PREDSTAVUJEME PLAYSTATION 4

NEED FOR SPEED RIVALS, TEARAWAY, CONTRAST, THE LEGEND OF ZELDA, KNACK, RESOGUN, WRC 4 POKEMON X&Y, SUPER MARIO 3D WORLD

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

ÚVODNÍK

Zakaždým, keď prichádzajú sviatky, sa otvára otázka, čo hrať a čo z nahromadenej kopy vybrať ako prvé. Koncoročné výpredaje na digitálnych systémoch to vôbec neuľahčujú. Mnohé zo zľavnených hier mám na CD a DVD, ale už si ich nezahrám. A predsa som si ich kúpil. Veď prečo nie, bežím na Macu a Fallouty sú jedny z mála pre túto platformu.

Do košíka som prihodil aj extra staré klasiky, ktoré z diskiet už nerozbehám. Ale kedy ich budem hrať?

Vždy sa nájde zľava, vždy sa nájde hra do archívu, vždy sa nájde titul, ku ktorému sa viažu spomienky alebo hra, ktorú ste požičali a už sa nevrátila alebo zabudli, že ju vôbec máte.

Pre mňa ale Vianoce neznamenajú rozbaliť krabičky a venovať starým restom aspoň hodinu a potom ich odložiť do poličky. Nemá to nič spoločné s hasením olova, hádzaním orechov ani krájaním jabĺčok, mojou tradíciou je strieľať, keď je vonku sneh. Befko, Codko, beriem to rad radom. Z hrania FPS počas sviatkov sa stala dlhoročná tradícia, ktorá siaha k Project IGI a No One Lives Forever.

Ale zďaleka to nebude iba jedna strieľačka, môj zoznam pripravených na odbalenie je, zdá sa, nekonečný. Pri šiestich platformách konštantne narastá a vôbec z neho neubúda. Práve naopak, s príchodom PS4 a Xbox One len bude narastať. Už čaká v poradí Ryse, Forza Motorsport 5, Dead Rising 3... a ...

Nech si už z kopy vyberiete akúkoľvek, myslite na to, že nehráte pre zoznam, ale hráte pre seba.

Pekné sviatky!

Pavol Buday

PREVIEW

NEXTGEN EXPO 2013, THE DIVISION, KDE BUDE ĎALŠÍ ASSASSINS CREED?, ASSASSINS CREED PIRATES

RECENZIE

KILLZONE SHADOW FALL, NFS RIVALS, LEGEND OF ZELDA A LING BETWEEN WORLDS, TEARAWAY, POKEMON X&Y, CONTRAST, LEGO MARVEL SUPER HEROES, KICKBEAT, PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY, DEADFALL ADVENTURES, SIM CITY: CITIES OF TOMORROW, RATCHET AND CLANK NEXUS, WRC 4, MARIO AND SONC AT SOCHI, JOYRNEY OF A ROACH, KNACK, RESOGUN, SUPER MARIO 3D WORLD

TECH

PLAYSTATION 4, LOGITECH G602

UŽÍVATELIA

HRY UPLYNULEJ GENERÁCIE, WALKIING DEAD 400 DAYS

FILMY

HRY O ŽIVOT, ĽADOVÉ KRÁĽOVSTVO

Vianoce s Wii U

Vychutnaj si zábavu s priateľmi a celou rodinou!

259,99 €

- Wii U Premium Pack
- hra New Super Mario Bros U
- hra New Super Luigi U

259,99 €

- Wii U Premium pack
- GamePad se zlatým motivem
- hra The Legend of Zelda: The Wind Waker

259,99 €

- Wii U Premium Pack
- hra Lego City Undercover

Užite si jednu z tohtoročných noviniek alebo desiatky iných hier!

Nintendo Wii U

www.mojenintendo.cz

CONQUEST entertainment

Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo. TM IOC/SOCHI2014/USOC 36USC220506. Copyright © 2013 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO.
Trademarks are property of their respective owners. Wii U is trademark of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

Vianoce s Nintendom 3DS

Najpredávanejšia prenosná herná konzola

189,99 €

● Najväčšie dipleje

199,99 €

- Nintendo 3DS XL
- hra The Legend of Zelda: A Link between worlds

109,99 €

● Skvelá cena

Vychutnajte si jeden s bestsellerov, alebo ďalšie z desiatok zábavných hier!

Nintendo NINTENDO 3DS www.mojenintendo.cz CONQUEST entertainment

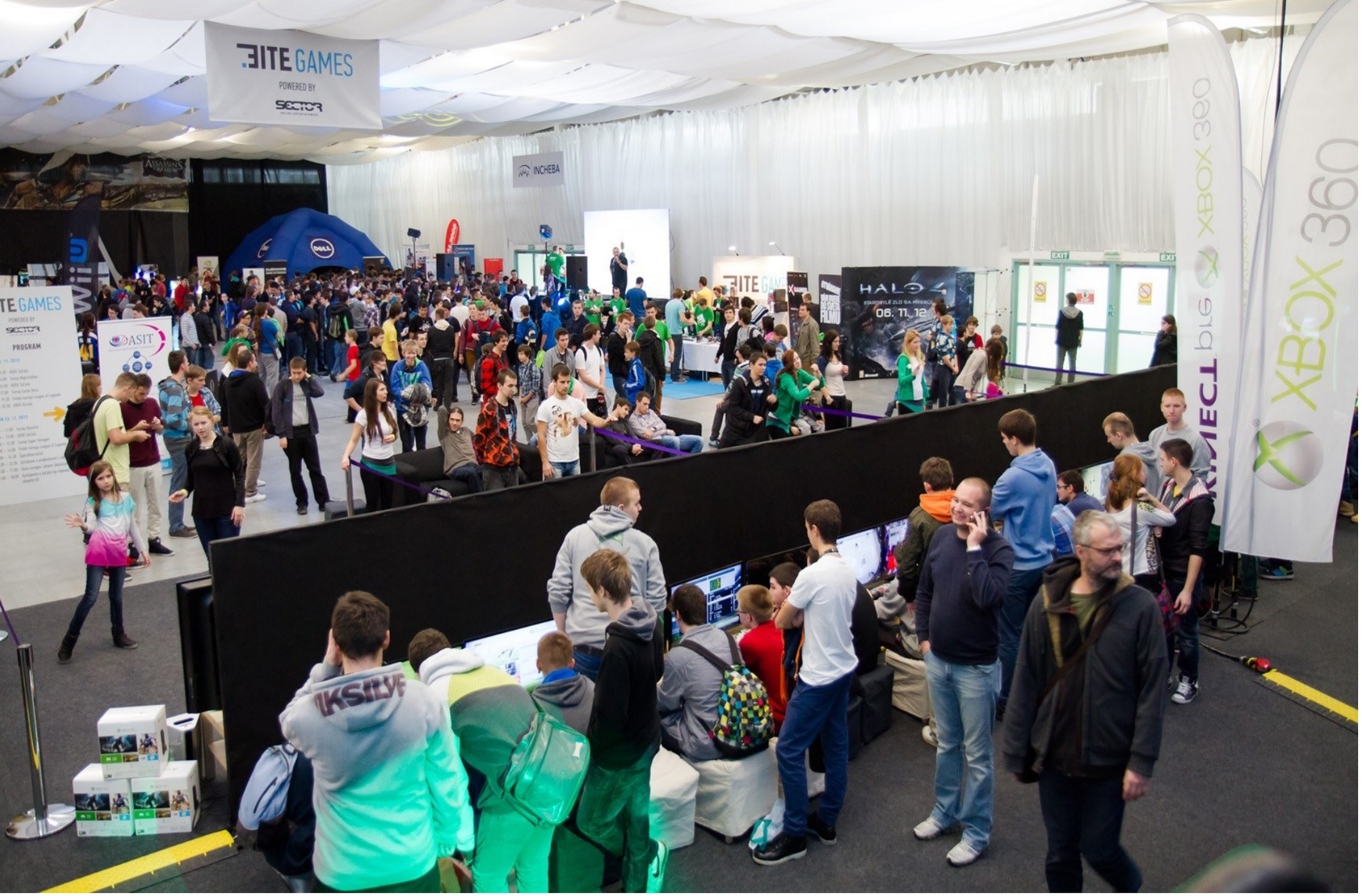
© 2012 Nintendo. © 2013 Nintendo. © 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

NEXTGEN EXPO 2

GALÉRIA

2013

12 LEVEL
Takedown
Win 500 Rounds
130/500
That Plasma
Fire 100 Projectiles
84/100
Demitri
Felicia
86


ITE GAMES
POWERED BY
SECTOR
INCHEBA
DELL
ASIT
PROGRAM
HALO 4
06. 11. 12
XBOX 360
KINECT

PS4
PREDOBIEDNITE NYNÍ
PREDOBIEDNAITE TERAZ

SONY

PS3
RockSmith

XBOX ONE
Microsoft

THE DIVISION

ČLÁNOK

SNOWDROP, HERNÝ ENGINE PRE TOM CLANCY'S THE DIVISION, ONLINE AKCIU V OPUSTENOM NEW YORKU, BY MAL HRÁČOM NA XBOX ONE, PS4 A PC SPROSTREDKOVAŤ DOTERAZ NAJREÁLNEJŠÍ VIZUÁLNY HERNÝ ZÁŽITOK.

"Nikdy predtým nedosiahla videohra tento level detailov!", vychvaľoval na VGX Ubisoft svoj nový nextgen engine.

Snowdrop je schopný zachytiť svetlo reálnejšie než bolo možné doteraz a to prostredníctvom kalibrovaného osvetľovacieho systému, ktorý pomáha vytvoriť uveriteľnejšiu atmosféru. Herný engine Division poháňa aj elementy procedurálnej deštrukcie. Snežienka sa postará tiež o dôveryhodné striedanie dňa a noci spolu s meniacim sa počasím a všetkým čo k nemu patrí.

Vývoj hry je sústredený vo švédskom Malmö kde sídli štúdio Massive Entertainment vo vlastníctve Ubisoftu. Massive je relatívne malé štúdio, ako sa im podarí naplniť tieto veľkolepé ciele? Zástupcovia Massive odpovedajú:"Vedeli sme že s novými konzolami vzrastú aj očakávania hráčov. Veľa času sme strávili pri hľadaní cesty ako robiť veci lepšie, nie väčšie. Konečnou odpoveďou je samotný engine Snowdrop."

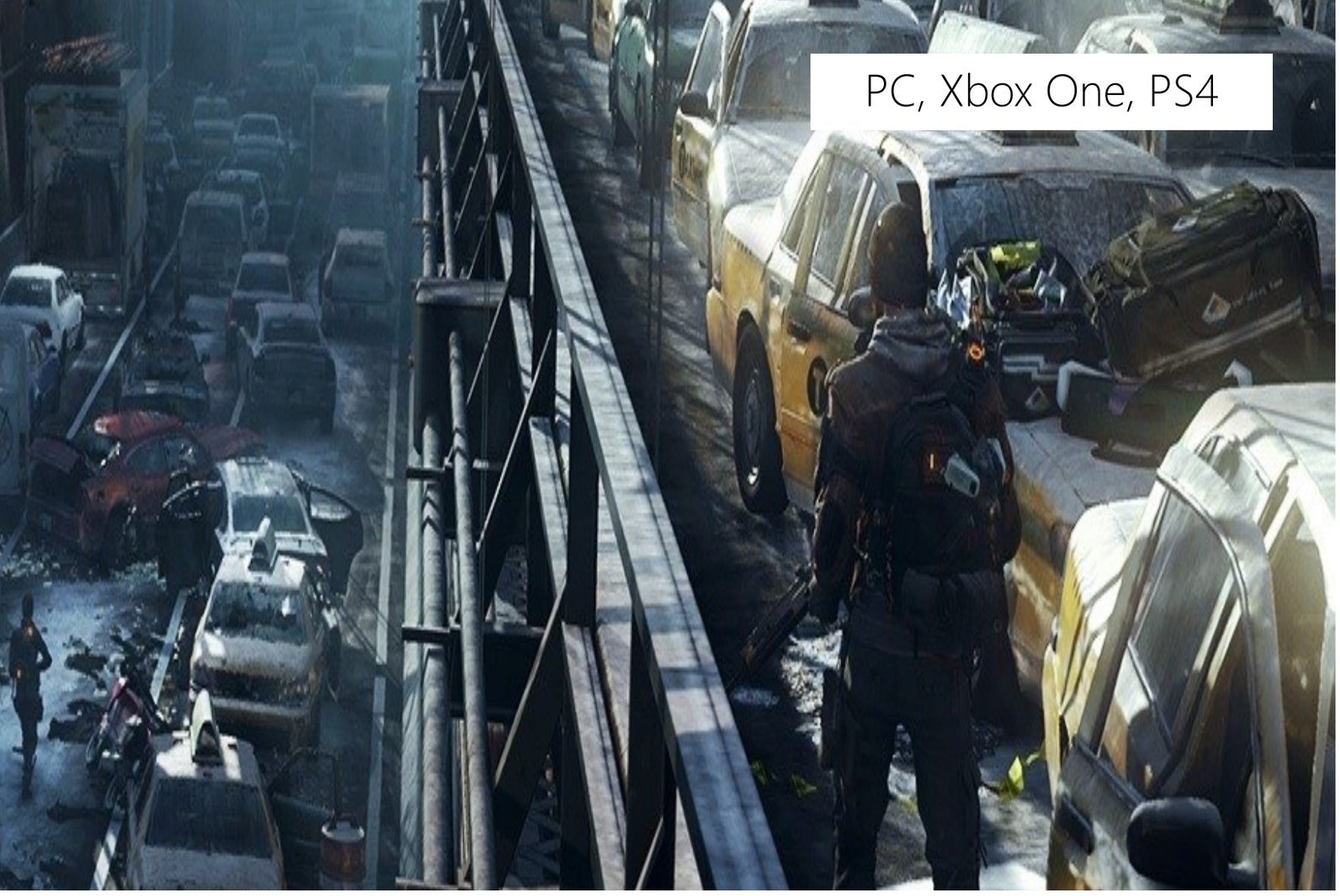
Nový engine poskytuje viac voľnosti návrhárom aj animátorom, ktorí sa môžu na nextgene postaviť novým výzvam. Jednou z nich je systém deštrukcie. Ponovom by sa zničené sklo malo roztrieštiť, pokým drevo rozletieť na triesky a tiež sadra, betón či tehly by sa mali efektívne odporúčať vlastným realistickým spôsobom, samozrejme v reálnom čase.

MÔŽEME SA TEDA TEŠIŤ ŽE SI TIETO EFEKTY BUDEME V COVER AKCIÍ TOM CLANCY'S THE DIVISION UŽÍVAŤ PLNÝMI DÚŠKAMI A V MASSIVE ENTERTAINMENT NEPOKLADAJÚ VÔBEC ZA MOŽNÉ TAKÚTO HRU PREPORTOVAŤ AJ NA XBOX 360 ČI PS3. DIVISION ŠTARTUJE NA JESEŇ 2014

Firma: Ubisoft

Žáner: MMO

PC, Xbox One, PS4



KDE BUDE ĎALŠÍ A

ČLÁNOK

AK STE SA POČAS PIRÁTSKEHO DOBRODRUŽSTVA V BLACK FLAG OBČAS POPRECHÁDZALI AJ PO CHODBÁCH ABSTERGA, MOHLI STE PRI HACKOVANÍ POČÍTAČOV NARAZIŤ NA ZAUJÍMAVÉ INFORMÁCIE, KTORÉ NÁM TAM UBISOFT NECHAL. V JEDNEJ MAILOVEJ KOMUNIKÁCII MEDZI ZAMESTNANCAMI ABSTERGA SA NACHÁDZA ZOZNAM POTENCIÁLNYCH ČASOVÝCH A PRIESTOROVÝCH LOKALÍT, NA KTORÉ SA PLÁNUJÚ ZAMERAŤ, INÝMI SLOVAMI, KDE BY SA TEORETICKY MOHOL NOVÝ DIEL SÉRIE ODOHRÁVAŤ.

Z desiatich lokalít sme v hrách už štyri navštívili, takže ostáva 6 možných období:

13. storočie – Egypt a severná Afrika – tento scenár by nás zaviedol do púštnych oblastí a k pyramídam, kde by určite mali templári svoje záujmy.

14. storočie – Japonsko – o tejto lokalite sa hovorilo už pred AC:IV a ázijský smer naznačoval aj animovaný film Assassin's Creed: Embers vydaný po Assassin's Creed: Revelations, v ktorom sa ukončil Eziov príbeh.

18. storočie – Francúzska revolúcia – určite veľmi zaujímavé obdobie, v ktorom by sme sa vrátili na európsky kontinent, konkrétne do revolučného Paríža hlásajúceho Sloboda, Rovnosť, Bratstvo.

19. storočie – Napoleonské vojny/ Taiwan – pri variante s napoleonskými vojnami by sme sa prešli do vojnou rozvrátenej Európy. Menej pravdepodobný scenár je samotný Taiwan v 19 storočí, ktorý vtedy bojoval o nezávislosť. Skôr by mohlo ísť o francúzsku zainteresovanosť na tomto území v rovnakom čase.

ASSASSINS CREED?

19. storočie – Nové Anglicko a Americký Stredozápad – osídľovanie Ameriky a pôvodných obyvateľov sme tu už mali. Divoký západ plný strelných zbraní zase veľmi nezapadá do konceptu Assassin's Creed.

20. storočie – "Summer of Love", západné pobrežie USA – je ťažké si predstaviť zabijaka v kapucni medzi hippies v San Franciscu.

A čo vy? V ktorom historickom období by ste si chceli zahrať ďalšie Assassin's Creed? Čo nám Ubisoft chystá sa dozvieme možno už dnes v noci na VGX.

Navyše k tomu si Ubisoft robí prieskum, či pokračovať v pirátskej tématike z Assassins Creed IV aj mimo aktuálnej série.

Firma: Ubisoft

Žáner: Akčná

ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
VZEPŘI SE
31.10.2013
VYCHÁZÍ
S ČESKÝMI TITULKY
PRO PS3/X360
WWW.ASSASSINSCREED.COM
PS3
XBOX 360
Wii U
CONQUEST entertainment
UBISOFT
18
www.pegi.info
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

AC: PIRATES

UBISOFT S PIRÁTSKOU TEMATIKOU TRAFIL KLINEC PO HLAVIČKE, ALE NEUSPOKOJÍ SA IBA S JEDNOU HROU Z PROSTREDIA KARIBIKU.

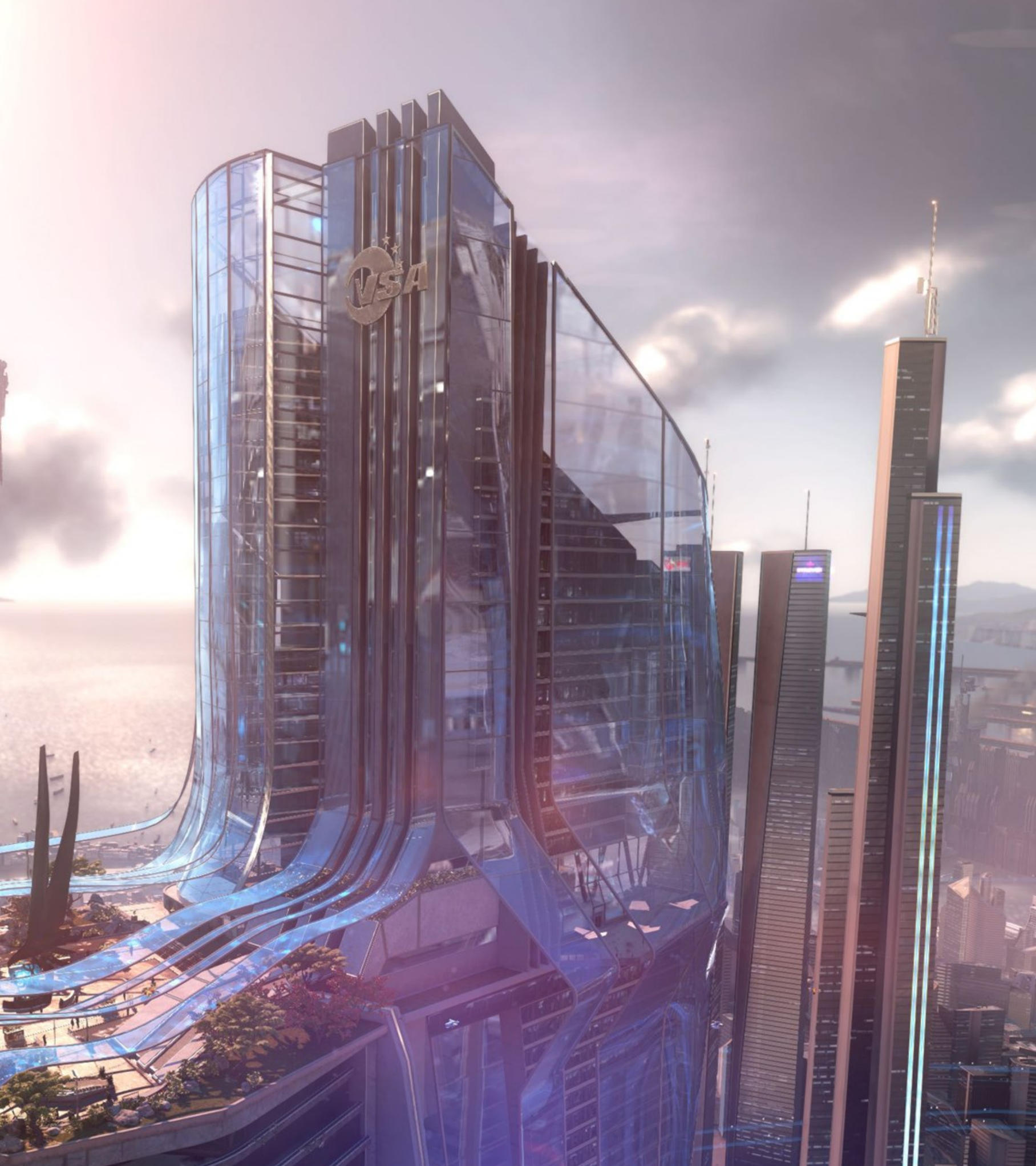
Assassin's Creed IV: Black Flag má svoju premiéru a práve na App Store a Google Play vplávala nová hra zo série nazvaná Assassin's Creed Pirates.

Hlavným hrdinom nebude Edward Kenway, ale mladý kapitán Alonzo Batilla. Jeho cesty sa však budú pretínať s templármi ako aj zabijakmi, aj obávanými pirátmi ako Čierna brada.

V Pirates bude kladený dôraz na námorné bitky, potápanie lodí, upgradovanie lode, spracovanie posádky a hľadanie pokladov. Nečakajte žiadne prechádzanie sa po ostrovoch, tentoraz budete len kapitánom svoje lode.

ASSASSIN'S CREED PIRATES STOJÍ 3,99 EUR, UŽ VYŠIEL NA IOS, ANDROID SYSTÉMY, PRÍDE AJ NA WINDOWS PHONE.

RECENZIE


USA

KILLZONE: SHADO

RECENZIA

PAVOL BUDAY

VŠIMNETE SI TO, AJ KEBY STE NECHCELI. POD VAMI SA ROZŤAHUJE METROPOLA V OBJATÍ OBRANNÉHO MÚRU CHRÁNIACEHO KREHKÉ STAVBY ZO SKLA A OCELI PRED NEPRIATEĽOM ZVONKU. VÝHLIADKOVÁ JAZDA ZAMESTNÁVA ZRAK NAJSKÔR PRESKLENENÝMI FASÁDAMI, CEZ KTORÉ JE VIDIEŤ DO VNÚTRA, KOMPOZIČNE SPRÁVNE UMIESTNENÝM VODOPÁDOM A POTOM SA VRÁTITE K TOMU, ČO SI BOJUJE O VAŠU POZORNOSŤ, OD KEDY STE NASTÚPILI DO VÝSADKOVÉHO MODULU. VO VETRE PLÁPOLÁ POPRUH PRE SKOBU. JE TO JEDEN Z MOMENTOV, KEDY VÁM KILLZONE: SHADOW FALL OZNAMUJE, ŽE BEŽÍ NA NOVOM HARDVÉRI A ŽE NA OBRAZOVKE SA TOHO BUDE DIAŤ OVEĽA VIAC.

A nemusíte čakať vôbec dlho. Vietor sa oprie do modrej plachty pokrývajúcej debny so zásobami na pristávacej ploche, veliaci dôstojník vám ukazuje póry pri štekaní rozkazov dva centimetre od mieridiel, úrovne sú posiate stovkami svetiel, štíty praskajú v oblakoch iskier, výbuchy zanechávajú po sebe hustý dym, podľa zvukov sa dá presne identifikovať, kde je nepriateľ a z ktorého miesta prichádza streľba, celé sa to hýbe bez viditeľného spomalenia, sieťový kód je luxusne stabilný a hra štartuje bez jediného loga a animácie a keď chcete rovno aj do multiplayerového zápasu.

PS4

OW FALL

Firma: Guerilla games

Žáner: Akčná

Guerrilla Games s Killzone: Shadow Fall dokazuje, že patrí medzi technologickú špičku v rodine Sony Worldwide Studios. Launch tituly vznikajú v nezávideniahodných podmienkach s nedostatkom času a pri konštantnej neistote so zmeny hardvérových špecifikácií. Killzone: Shadow Fall je nielen najkrajšou PS4 hrou, ale aj ukážkovým príkladom zvládnutia novej technológie a jej online infraštruktúry. Zmení sa niečo, keď ju začnete hrať? Zmení. A veľa.

Killzone: Shadow Fall konštantne pripomína, že zvládne vykresľovať bez spomalenia tony efektov, čo na tom, že mnohé z nich nedávajú absolútne žiaden zmysel - svetlá visia vo vzduchu a široko ďaleko nie je žiaden zdroj, do plastového závesu v betónovej cele bez okien sa opiera neviditeľný prievan, zloduch nosí na sebe nezmyselné pásy igelitu. Guerrilla Games vytvorili na pohľad krásny svet, v ktorom nezostávajú takmer žiadne stopy po boji, iba naleštené plochy super moderných materiálov a svetlá. Sterilita kulís sa nesie naprieč celou hrou - sólo kampaňou aj multiplayerom, ktoré medzi sebou zdieľajú nielen prostredia, ale aj celé časti úrovní.

Killzone: Shadow Fall je typickou vojenskou akciou a ako taká má ľahko čitateľnú nosnú story, ktorá si požičiava premisu z nesmrteľného príbehu Rómeo a Júlia. Konflikt medzi ISA a Helghastami utíchol zničením ich domovskej planéty Helghan a medzi oboma rasami zavládol krehký mier, keď im bol ponúknutý azyl na planéte Vekta. Od seba ich delí iba vysoký múr a od vypuknutia nového konfliktu niekoľko sebeckých rozhodnutí a jeden hrdina - hráč.
Kampaň neprekvapí žiadnymi silnými momentami a je v podstate klasickou obohranou pesničkou plnou klišé, objaví sa v nej odlúčenia od rodiny, odriekanie poslušnosti, nevyhnutná pomsta a odhalenie zloducha od

prvej misie. Sleduje kroky ľahko zabudnuteľného hrdinu Lucasa Keelana, ktorý ako jediný môže odvrátiť blížiacu sa katastrofu.

Desiatka levelov tvoriacich kampaň je otvorenejšia než na aké narazíte v iných FPS. Zaobídu sa bez spúšťačov a skriptovaných respawnov. Vojaci využívajú celú plochu mimoriadne členitých levelov štedro ponúkajúcich priestor na improvizáciu a trochu toho stealth postupu. Hra však kladie dôraz na používanie zbraní a na nejaké zhasínanie svetiel a tichú likvidáciu si môžete nechať zájsť chuť. Guerrilla Games príliš neexperimentujú, kampaň má štandardnú skladbu a je vystavaná na schéme, aká sa používa už roky - silnejúca skladba nepriateľov, ich častejší výskyt a modifikovaná výzbroj s aktívnymi štítmi a čoraz silnejší zbraňový arzenál. Úrovne umožňujú meniť aj spôsob, akým do prestrelky vstupujete. Nie je to úplný sandbox ako v Halo, avšak každá situácia sa dá vyriešiť inak a čím rýchlejšie sa zoznámite s obnoveným zbraňovým arzenálom, tým lepšie.

S novým režimom sa zmenila aj výzbroj, zbrane majú sekundárny mód streľby, pľujú sústredenú energiu, akcelerované projektily, rakety aj tradičné olovo. Nájsť si obľúbenú kombináciu nie je problém, pri silnejších nepriateľoch ich je

však nutné obmieňať a využívať aj verného spoločníka - lietajúcu dronu OWL. Bez jej pomoci je takmer nemožné na vyšších obtiažnostiach zdolať úrovne. Drona poslúcha na slovo, vyšle EMP impulz, pokropí nepriateľov a dokonca poslúži aj ako štít či záchytný bod pre kladku pri zlaňovaní. Jej funkcie si prepínate na touchpade DualShocku 4, ale v prestrelkách by reakčný čas zvýšili priamo kontextové akcie bez potreby výberu módu.

Druhým spoločníkom v misiách je sniperka Echo, likviduje označených nepriateľov a čistí vám vpred cestu. AI však vidí na kilometer, takže akékoľvek pokusy o tichý postup sú čoskoro zmarené. Nepriatelia vedia presne kam páliť, zbadajú mŕtveho kolegu z nemožných uhlov a nikdy dávkou neminú. Strety sú mimoriadne intenzívne hlavne ak na scénu vstúpi obrnený stroj alebo je privolaná poplachom posila. Hra nezobrazuje pozície nepriateľov na minimape, túto schopnosť supluje radar, ktorý dočasne vysvieti hrozbu aj cez steny aj s doplnkovým informáciami o výzbroji a kondícii.

Drobným problémom kampane je navigácia, v prostredí nie sú jasné vizuálne prvky, ktoré by vám pomohli zorientovať sa. Často neviete, kam ísť a kde to hľadať. Na obrazovku si síce môžete vyvolať navigačný maják so vzdialenosťou od cieľa, no neoznačuje už objekty, kde máte napríklad hacknúť konzolu. Siedma misia je navyše vybavená problémom, vďaka ktorému ju musíte reštartovať celú, inak sa nedostanete z miestnosti.

Tempo nerozbíja iba hľadanie cesty vpred, ale aj časté momenty, kedy strieda hranie naračná zložka s cut-scénou alebo dialógom. Napätie budované dlhé minúty prestrelkou zabíjajú stŕpnuté postavy, zabúdajú gestikulovať, stoja vzpriamene, keď sa pod nimi hýbe

zem, lusknutím prsta sa zatvárajú pretlakové dvere a do vesmíru si hrdina neberie vôbec helmu. Tieto a mnohé ďalšie drobnosti oberajú konflikt o vážnosť a zľahčujú situácie.

Guerrilla Games ešte pred vydaním Killzone: Shadow Fall otvorene hovorili o zmenách v multiplayeri, kde je všetko od prvého zápasu odomknuté - zbrane, špeciálne schopnosti pre každý z troch classov - Scout, Assault a Support. Ignorovaním tradičných skúsenostných bodov potrebných na odomykanie vybavenia sa docielilo vyvážení síl hráčov na mapách, o úspechoch rozhodujú schopnosti a znalosť mapy ako najvýkonnejšia zbraň či neviditeľnosť. Hlavným motivačným faktorom je 1500 challengov prepojených na používanie špeciálnych schopností, plnenia úloh, narábania so zbraňami aj ochota podporovať tím v boji. Zo sád challengov sú vytvorené misie, ktoré sprístupňujú rôzne šúčasti mieridlá, prídavky na zbrane, redukujú cooldowny a dĺžka trvania efektu povedzme neviditeľnosti, štítu alebo podpornej drony.

Zmenenú štruktúru má aj zoznam módov a režimov. Vstavaný editor umožňuje vytvoriť ľubovoľný playlist a nadefinovať si nielen povolené zbrane, ale aj počet životov, zakázať doplňovanie života a zobrazovanie nepriateľov na minimape alebo informácie o počte nábojov. Playlisty sú komunitnou záležitosťou, autori sa spoliehajú na to, že úvodnú chudobnú ponuku - tvorenú TDM a klasikou Warzone - nahradia užívateľské módy ako hranie iba s nožmi alebo jeden život a dosť.

Základ multiplayeru je postavený na cyklickej obmene misií v režime Warzone s dôrazom na tímovú spoluprácu pri bránení vlajky alebo kontrolného bodu. Vypadlo bránenie VIP osôb či vysoko dynamický Bodycount, ktorý fungoval ako rozhodujúci moment a dokázal zvrátiť výsledné skóre. Warzone má stále svoje čaro, ale jeho potenciál nie je vôbec rozvíjaný. Killzone: Shadow Fall ďalej

trúfalo ignoruje co-op aj eventovo založený mód Operations z Killzone 3, kde sa posúval front z jedného konca mapy na druhý plnením úloh. Má to svoje dôvody, hráči preferujú TDM.

KILLZONE: SHADOW FALL PRENÁŠA SÉRIU NA NOVÚ PLATFORMU. ZAČÍNA NANOVO, ALE NEPOSÚVA SA VÔBEC NIKAM. MÁ FANTASTICKÝ OBAL, ALE VO VNÚTRI NÁJDETE OBYČAJNÚ VOJENSKÚ AKCIU S OSEKANOU SIEŤOVOU HROU, NA KONCI KTOREJ SA DOČKÁTE OBLIGÁTNEHO: "GRATULUJEME VOJAK, DNES SI ZACHRÁNIL VEĽA ŽIVOTOV." MOŽNO TO STAČÍ NA LAUNCH TITUL, ALE FPS NOVEJ GENERÁCIE SI PREDSTAVUJEME INAK.

7.0

+ svetelný model a počet svetiel na scénach
+ plynulá sieťová hra, bez prepadov frameratu
+ mohutný, extrémne čistý a bohatý zvuk

- orezaný multiplayer na nevyhnutné minimum
- nevýrazná story, zabudnuteľný hrdina
- občas blúdenie po leveloch
- rušivé momenty, ktoré rozbíjajú napätie

KNACK

RECENZIA

MICHAL KOREC

ČO OČAKÁVATE OD LAUNCH TITULU? PORIADNU GRAFIKU, ČO VYUŽIJE MOŽNOSTI NOVÉHO HARDVÉRU. OBROVSKÝ SVET, KTORÝ BY STARŠIA KONZOLA NEZVLÁDLA. NOVÝ ZÁŽITOK I LAŠKOVANIE SO ŽÁNROM. ŠTART INEJ SÉRIE, NA AKÉ SME BOLI DOTERAZ ZVYKNUTÍ. MOŽNO 10 HODÍN HRY S DOBRÝM POTENCIÁLOM ALEBO NÁVRAT K STARÝM ZNÁMYM. JE VIACERO PODÔB LAUNCH TITULOV, VÄČŠINOU IDE O JEDNOHUBKY, KTORÉ UŽ DO ROKA PO VYDANÍ PRVÝCH TROJÁČKOVÝCH HITOV NIKTO NEHRÁ. TO NEZNAMENÁ, ŽE SI S NIMI UŽIJETE PRVÉ VEČERY S NOVOU KONZOLOU. NIEKEDY JE ŤAŽKÉ PREDPOVEDAŤ, ČI LAUNCH TITUL BUDE PRVÝ V SÉRII – ALEBO PRVÝ A POSLEDNÝ ZÁROVEŇ.

Tak ako sa Sony chce vrátiť pri PS4 k svojim hráčom, tak nám Mark Cerny servíruje Knack. Je to vôbec prvá hra, ktorú sme uzreli na februárovom predstavení PS4 a možno preto majú niektorí na ňu slabosť a veria, že to bude napríklad nový Crash Bandicoot. Kryštalicky čistá akčná behačka, kde budete hádzať nepriateľov o zem či do diaľky – a vy ako nový hrdina so schopnosťou absorbovať rozličné čiastočky sa budete premávať po leveli a mocný engine všetko rýchlo vykreslí. Tá predstava bola úžasná.

Že Knack nemá strhujúci dej, prekvapí asi málokoho. Je tu dobrá záplata na váš angažmán. Pokojný život ľudí menia útočiaci goblini. Tasia ťažký arzenál a neboja sa kamikadze misií. Musíte sa im postaviť, tak je naverbovaný bilionár Viktor, dobrodruh Rydar, jeho synovec Lucas a aj Doctor, ktorý roky študoval prehistorické relikvie a zistil, že s ich pomocou môže postaviť zaujímavú posilu, Knacka. Sotva metrový krpec mení objem i tvar absorbovaním rozličných čiastočiek a stáva sa z neho ťažkotonážny bojovník schopný

postaviť sa goblinom. Nezastavia ho roboti a prepchá sa cez ventilačné šachty.

Mark Cerny zvolil vývoj štýlom plnou parou vzad a stvoril jednoduchú akčnú behačku, miestami oholenú až na kosť. Svedčí o tom šikovné ovládanie, kde si vystačíte dvomi páčkami a štyrmi tlačidlami. Ľavá pohyb, pravá uhýbanie sa, obligátny skok a trojica tlačidiel na útoky. Navyše nepotrebujete nič iné ani novinku v podobe dotykovej plochy DualShocku 4. Na čo, v starých časoch sme aj tak viac ako dve-tri tlačidlá a pohybové šípky nepotrebovali.

A old-school spred 20 rokov sa preniesol do hernej náplne. Čo fungovalo v krásnom päť levelovom deme, sa vytratí v plnej kampani. Obsahuje 13 epizód a 49 levelov, ich prejdene už nie je svieže. Knack je totiž lineárna behačka, ktorá upaľuje vpred, no dynamiku potápa dlhými levelmi bez zmeny i šikovne rozmiestnených checkpointov. Je to nalinkovaná akcia, rútite sa vpred, podvedome viete kam, no ak hráte dlhšie ako tri epizódy v kuse, je to stále to isté. Áno, najväčším protivníkom Knacka je monótonnosť a proti nej sa dá bojovať občasným hraním alebo nižšími očakávaniami.

Keď ide o behanie a skákanie, hra vás väčšinu času nepustí do slepých uličiek, maximálne dve obrazovky mimo, aby ste našli schovaný bonus. Skákanie je na mieste, najmä v mestských leveloch, kde sa štveráte na budovy alebo v kaskádovitej jaskyni. Kto má oči na stopkách, v pohybe Knacka ho nič neprekvapí, len prehliadnutá pasáž, kvôli ktorej sa možno vrátite v prázdnom leveli späť. Inak stúpate hore po schodoch, šmýkate sa po ľadových jaskyniach či leziete po skalách.

Na jednej strane je tu žánrovo typická rozmanitosť - tréningové centrum striedajú záhrady, lesy, bane, ľadové i lávové levely a najmä mestská zástavba. To je fajn v prvej polovici hry, no menej už v druhej, keď vás veľa nového nečaká a skôr si na vás zgustne obtiažnosť. Iste, niektoré časti sú výborné a naplno využijú prostredia i predmety. Spolu s animáciami vás nič neposadí na zadok, iba

uznanlivo hráte ďalej.

Toľko očakávaný štýl skladania a rozkladania Knacka je nakoniec prostý: ako malý hrdina dokáže prejsť šachtami a malými tunelmi, veľký si zase poradí so silnými nepriateľmi alebo zhodí dom. Zbieraním malých žltohnedých úlomkov, ktoré sa mu lepia na telo, rastie, no občas príde originálna zmena – napríklad v ľadovej jaskyni vláči kúsky ľadu a je ako Yeti. To je vtipná a užitočná premena, no po čase zistíte, že rozkladanie a skladanie je najmä veľký efekt. Niežeby nemal vplyv na hrateľnosť, ale trikov, čo predvádza, nie je vo finále veľa.

Akcia je hrubá, opakujúca sa a náročná. Goblini radi útočia v presile a naraz, šance na prežitie zvyšuje používanie komb nabíjaných cez žlté kryštály (našťastie ich je dosť). Vytvárajú tornádo z čiastočiek alebo zdrvujúcu tlakovú vlnu, ktorá odhodí nepriateľov a znefunkční okolité mechanizmy. Knack inak dokáže hádzať autá, miešať údery aj sa slušne uhýbať. Nepodceňujte obtiažnosť – na najnižšej je veľký kus kampane prechádzkou na jeden hlt, ale keď si dáte strednú, zahučíte možno už v druhej epizóde kvôli nízkemu zdraviu. A Hard je frustrujúci aj pre otrlých hráčov.

Autori pristúpili na hru jednoduchého žánru, radi skúšajú aj podpásovky. Lineárny pochod treba tlmiť častou presilou alebo nemožnosťou ísť ďalej – silové pole vás nepustí. To je stará škola ako remeň, nehovoriac o malých a veľkých bossoch, ktorých autori ku koncu častejšie reprízujú. Škoda slabej palety nepriateľov, pár typov goblinov budete poznať rýchlo spamäti. Špeciálne zbrane? Ani nie, na rozdiel od Ratcheta a Clanka si Knack vystačí s pár údermi. Hra núka skladanie pomôcok na spomalenie času, násobič deštrukcie alebo detektor tajných chodieb. Najskôr ich však musíte nájsť poschovávané v leveloch.

Old-school snaha sa kvôli nižšiemu počtu nápadov rýchlo utápa – a keď paralelne hrám Super Mario 3D World, to porovnanie je ešte ťažšie. Knack má solídnu rozsiahlosť, ale občas je generický, hrať ho budete kvôli trofejám, no už menej pre zaujímavé nápady. Ratchet, Jak či Crash sú nedostižní a popri frenetickom Rayman: Legends hrá Knack druhé husle.

6.0

Na hranie Knack sa dá použiť aj PS Vita. Remote Play funguje výborne, plynulo načítava levely a ľahko sa ovláda. Ale ešte viac poteší co-op, keď druhý hráč môže mať na PS Vita (či druhom DualShocku 4) pod palcom Robo Knacka a pomáha hádzaním zdravia či zberom predmetov. V co-ope ubieha určite lepšie a má potenciál pre súrodencov. Audiovizuálna stránka prináša solídne spracované postavy a pozitívne prekvapia efekty relikvií na obrazovke, no prostredia nie sú dychberúce.

KNACK JE VO FINÁLE LINEÁRNA HRA S NÍZKOU VARIABILITOU. IDE O NEVYDARENÝ POKUS O NOSTALGICKÚ BEHAČKU. KAMPANI CHÝBA DYNAMIKA A NÁPLNI ZASE DOSTATOK NÁPADOV, ABY VÁS UDRŽALA AŽ DO KONCA. KNACK JE PRESNE TEN TYP LAUCH TITULU, KTORÝ CHCETE DOHRAŤ DO VIANOC, POTOM SA UŽ DO MECHANIKY NEVRÁTI.

+ počiatočná variabilita a módy Knacka
+ solídna dĺžka
+ co+op

- po čase generická náplň
- nízka paleta nepriateľov
- riedka ponuka útokov
- kampaň stráca na dynamike

RESOGUN

RECENZIA

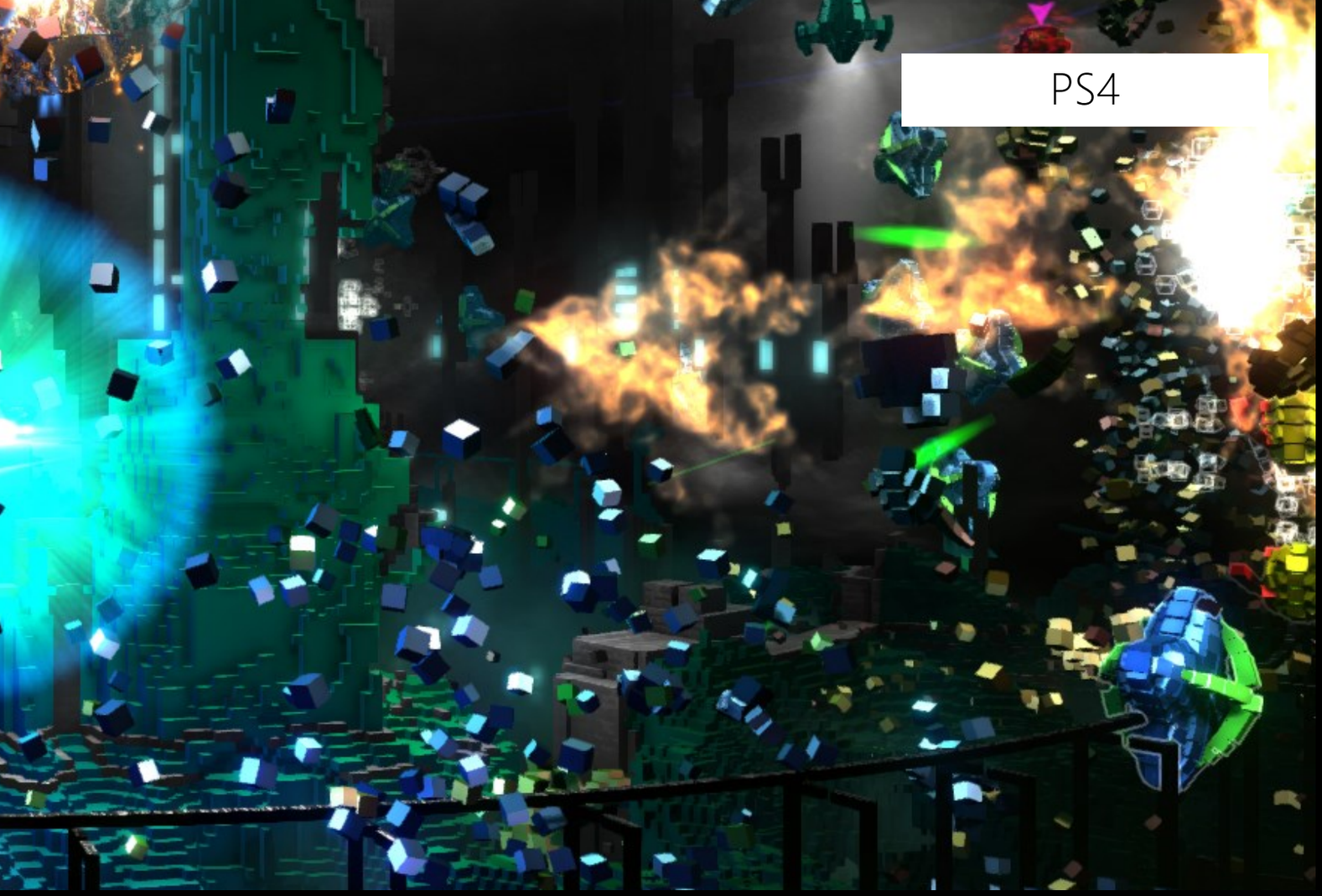
PAVOL BUDAY

RESOGUN JE O KONŠTANTNOM POHYBE S CIEĽOM UDRŽAŤ MULTIPLIKÁTOR PRI ŽIVOTE. PRÍSŤ O INDEX NÁSOBIČA BOLÍ VIAC AKO PRÍSŤ O ŽIVOT A DÍVAŤ SA AKO MALÁ LODIČKA EXPLODUJE. AKO V KAŽDEJ AUTOMATOVKE, NEJDE V NEJ O NIČ INÉ AKO O BODY. KEDYSI SA POD REKORDY PODPISOVALI HRDINOVIA INICIÁLMI A ICH HRDÉ VÝKONY ZOTRVALI LEN DOVTEDY, KÝM SA MAJITEĽ HERNE NEROZHODOL VYPNÚŤ AUTOMAT. DNES SÚ REBRÍČKY VEČNÉ, KÝM SÚ SERVERY ONLINE.

Od momentu, kedy sa do nich zapíše váš prvý výsledok, sa začne posilňovať chuť prekonávať nemožné. Resogun tak pôsobí - nezdolateľné úrovne plné nepriateľov valiacich sa z oboch strán a v strede vami ovládaná lodička. Každým ďalším pokusom sa dostávate hlbšie a hlbšie pod hypnotický vizuál až k jednoduchým pravidlám. Každým ďalším reštartom ste bližšie najskôr k finálnemu bossovi, potom k zdolaniu úrovne bez straty života a nakoniec túžbe preletieť celou hrou na jeden pokus.

Fínskemu štúdiu Housemarque sa do Resogun podarilo pretaviť filozofiu automatových hier, ktoré vás opili bombastickým vizuálom a vytiahli medzitým z vačku všetky drobné bez toho, aby ste si uvedomili, že boli postavené iba za týmto účelom. Housemarque vám na začiatok nedáva jeden, ale tri životy. A pri strate každého viete, kde sa stala chyba. Resogun aj pri vysokej obtiažnosti nie je frustrujúci, naopak vysoko motivujúci a na tom stavia magnetická hrateľnosť - na neodolateľnej chuti najskôr prekonávať samého seba a potom rekordy priateľov.

Aj z tohto dôvodu je ťažké odtrhnúť sa od hrania, objavíte novú techniku, naučíte sa využívať power-upy a každý pokus vás posunie ďalej, keď už nie v



Firma: Housemarque

Žáner: Arkáda

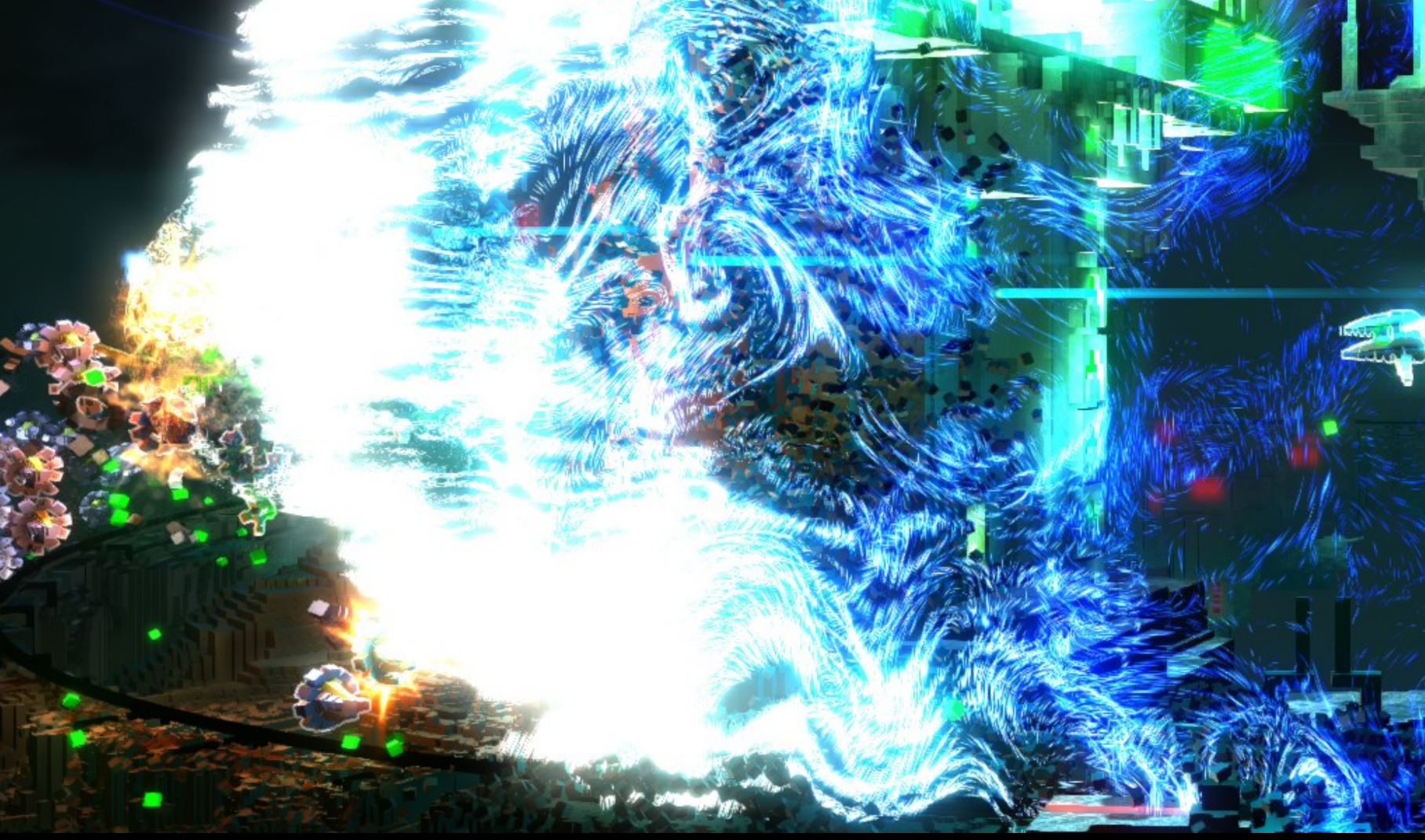
rebríčku, tak aspoň v leveloch. Nie je dôležité prekuknúť hernú mechaniku, ale využiť ju k tomu, aby ste boli v rebríčku prví (aspoň medzi priateľmi). A všetko začína výberom obtiažnosti.

Obtiažnosť v Resogun je modifikátorom všetkého - správania hry, dĺžky nabíjania power-upov, maximálnej výšky multiplikátora, rýchlosti vĺn, počtu fáz súboja s bossmi. A čím je vyššia, tým je vyššie aj bodové ohodnotenie! Okrem náročnosti si vyberáte aj loď, ktorej vlastnosti definujú nielen používanie zrýchlenia, ale aj silu kanónov. Každá má totiž iné prednosti - hra preferuje Ferox, no kladivom na bossov je najpomalšia trieda Phobos.

Výber lode mení aj taktiku boja, zrýchlenie funguje ako ofenzívno-defenzívna zbraň, dá sa ňou rozraziť celá vlna alebo z nej uniknúť a ak ste šikovní, umožní vám prejsť takto celý level bez toho, aby ste vypálili z kanónov. Problém je, že sa potrebuje chvíľu nabíjať po použití. Resogun sa na rozdiel od fantastického Super Stardust takisto od Housemarque neodohráva na orbitách planét, ale s loďou krúžite po cylindrických úrovniach. Neexistuje žiadne hore ani dolu, iba doľava a doprava, čo uľahčuje orientáciu, ale nie prechádzanie hrou.

Vlny nepriateľov sa zhmotňujú pred vami a za vami a aby toho nebolo málo, ak ich nezlikvidujete hneď, transformujú sa do agresívnejších foriem a začnú páliť naspäť. Nenechajú vás stáť na jednom mieste. Lodičke sa power-upmi vylepšuje palubný kanón a okrem toho aj Overdrive - extrémne silná energetická zbraň spaľujúca všetko v jej dosahu, no a posledným východiskom je bomba, ktorá zmetie všetko z obrazovky po obvode celej úrovne.

Skladba nepriateľov sa v pätici levelov nemení, vlny sa negenerujú, mení sa len ich pozícia, kde sa zhmotnia. V pokročilejších fázach vypĺňajú celú obrazovku a okrem uhýbania a likvidovania zachraňujete ešte aj posledných preživších na planétach. Zostrelením tzv. strážcov oslobodíte panáčika a ak ho nestihnete vziať, odnesie



ho lietajúci tanier. Ide o ďalší element zvyšujúci počet bodov na konci a prísun extra životov alebo bômb.

Resogun sa odohráva vo svete, ktorý je už za hranicou možnej záchrany. Každá jedna explózia (vaša alebo nepriateľov) ohlodáva kúsok po kúsku z prostredia zloženého z kociek - voxelov. Na konci každého levelu dochádza k mohutnej explózii tisícov častíc a až tu si uvedomíte, že všetko v hre je zložené z malých kociek, aj lodička. Podobne ako Super Stardust pri štarte PS3 aj Resogun vsádza na mimoriadne atraktívny kabátik plný efektov a absolútne plynulú grafiku doplnenú dunivou elektronikou, ktorá sa k extrémne dynamickej hrateľnosti hodí.

Housemarque vybavili Resogun aj kooperačnou hrou. Tentoraz je však možné hrať iba online, čo je rozhodne škoda. Lokálny co-op na jednej obrazovke by sa takisto uživil a neboli by na škodu ani spestrujúce módy zamerané na tých najskúsenejších alebo modifikátory ako vypnutie zbraní a zrýchľovača, ktoré by vplývali na výšku násobiča.

9.0

RESOGUN JE NAJLEPŠÍM LAUNCH TITULOM SPOMEDZI EXKLUZÍVNYCH HIER PRE PS4, JEDNODUCHÁ HERNÁ MECHANIKA SKRÝVA DOSTATOČNÚ HĹBKU, JEJ OBJAVOVANIE A ZÚROČENIE V BOJI PRINÁŠA MIMORIADNU SATISFAKCIU Z PREKONÁVANIA REKORDOV A STANOVOVANIA NOVÝCH CIEĽOV, ČOMU PRISPIEVAJÚ V MALEJ MIERE AJ TROFEJE. A KEĎ JU DOHRÁTE, MÁTE CHUŤ SA DO NEJ PUSTIŤ ZNOVU, NA VYŠŠEJ OBTIAŽNOSTI, S INOU LOĎOU. RESOGUN FUNGUJE ZA KAŽDÉHO POČASIA, DÁ SA K NEJ VRÁTIŤ, KEĎ MÁTE CHUŤ ROZMLÁTIŤ OVLÁDAČ AJ VTEDY, KEĎ POTREBUJETE VYPNÚŤ IBA NA PÄŤ MINÚT.

RESOGUN JE PRE ČLENOV PS PLUS ZADARMO.

+ rýchla grafika plná efektov
+ okamžitá, návyková hrateľnosť
+ vyzývavá obtiažnosť

- chýba podpora lokálneho co-opu

NFS: RIVALS

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

JE TU S NAMI UŽ TAKMER DVE DEKÁDY. SO SÉRIOU NEED FOR SPEED SME SI TOHO UŽILI MNOHO A VESELO JU MOŽNO ZARADIŤ MEDZI NIKDY NEUMIERAJÚCE EVERGREENY PRETEKÁRSKYCH HIER. KAŽDOROČNE VYDÁVANÉ POKRAČOVANIE VŠAK ZNAČKE UBLÍŽILO, O TOM NIET POCHÝB, A TO NAPRIEK ENORMNEJ SNAHE O ZMENU, O KTORÚ SA POKÚŠALI RÔZNE VÝVOJÁRSKE TÍMY S NOVÝM DIELOM. TEN NAJNOVŠÍ SPÁJA ZÁKLADNÚ MYŠLIENKU Z POČIATKU CELEJ SÉRIE (PRETEKY S DRAHÝMI AUTAMI ZA SPRIEVODU KVÍLIACICH POLICAJTOV) S UNIKÁTNYM MULTIPLAYEROM. OTÁZKOU OSTÁVA, ČI TO ROBÍ SPRÁVNE A SAMOZREJME AJ KVALITNE.

Need for Speed nám už niekoľko rokov stagnovalo a ani novinka s podtitulom Rivals neprináša dostatočne svieži vietor do zatuchnutej miestnosti, ktorá už akoby varí z vody. Isteže, hneď na úvod kruté konštatovanie, avšak do orgastických výšin dokonalého pohltenia nad arkádovým jazdením nevynesie ani otvorený svet, ani naháňačky so živými hráčmi, ktoré vyvoláte stlačením jedinej klávesy. Kombinácia Hot Pursuit, Most Wanted a čiastočne aj Undergroundu má svoje čaro, avšak veľmi krátka doba od predošlých dielov neposúva Rivals dostatočne dopredu.

Britskí vývojári z Ghost Games vytvorili prostredím rozmanité a vizuálne príťažlivé Redview County, krajinu, v ktorej si užijete vyprahnuté púšte, urbanistické časti, úzke lesné cesty, rozľahlé a mnohoprúdové diaľnice a aj zasnežené hory. To všetko je pekné a stovky kilometrov ciest budete

PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

Firma: Ghost Studio

Žáner: Racing

brázdiť s radosťou v očiach, na mnohé miesta sa radi vrátite a vychutnáte si ich vo vysokej rýchlosti v športiaku, ktorý poteší každého fanúšika stoviek koní pod kapotou. No tomu všetkému niečo chýba, sálajúca príťažlivosť spôsobujúca pretekársku nirvánu.

Na začiatku sa nevyhnete otravným tutoriálom, prezentačným videám, ktoré nie je možné preskočiť a nezaujímavý hlas vám popíše, čo všetko nájdete v menu a na čo to slúži, pričom horšie sa to vymyslieť ani nedalo, takže to celé musíte pretrpieť. Keď sa konečne ponoríte do hry (vytrpíte si to pri jazde za cestných pirátov i policajtov), otvorí sa pred vami mapa už spomínaného Redview County. Zvolíte si miesto, odkiaľ chcete vyštartovať (vaša základňa, niektorý z rôznych druhov pretekov) a v tom momente je už len na vás, kam a s akým cieľom sa vydáte. Cesty sú dlhé, no o uveriteľnom svete nemôže byť reč: odbočiek a vetvení je príliš málo. Ak celý svet preletíte, ťažko objavíte nové miesta, nedočkáte sa odhaľovania ako v Test Drive Unlimited.

Vytvoriť dokonale otvorený svet nebolo ani cieľom vývojárov, no po niekoľkých hodinách strávených s Rivals vás začne škrieť premrhaná šanca. Na druhú stranu je pozitívne, že neviditeľné mantinely (alebo betónové múriky, ktoré jednoducho neprerazíte ani s tankom) sa tu vyskytujú v rozumnej miere a v dostatočnej vzdialenosti od samotnej cesty, takže výlety mimo trať nie sú limitované inak, než stratou rýchlosti a ovládania vozidla. Užijete si tak rýchlu jazdu bez zbytočnej frustrácie z kolízií alebo vracania auta späť na trať v prestrihu.
Jedno sa však Ghost Games musí nechať: vytvorili skvelý arkádový jazdný model, ktorý sa výborne ovláda. Prejazdy zákrut bez brzdy sú takmer nereálne, no stačí často do nej ťuknúť a sami cítite, kedy sa auto plynule dostane do šmyku a efektnosť sa spojí so zábavou. Zatáčanie nie je z rodu absurdných, takže sa niekedy auto správa až príliš lenivo, no núti vás to využívať práve brzdu, pokojne aj

spoločne s aktívnym plynom. A ono to funguje! Vyzerá to skvele a ak to spravíte vo vysokej rýchlosti, spoločne s iným pretekárom a predbehnete ho práve vďaka skvele načasovanému a zvládnutému driftu v zákrute, budete sa cítiť ako kráľ ciest.

Okrem tradičných misií, ktoré vás posúvajú v príbehu (áno, je tu, dokonca aj nejaké animácie - znovu sa nedajú preskočiť - ale pokojne to môžete celé ignorovať) ďalej. Ako piráti ciest môžete ísť klasický pretek s jazdou z bodu A do bodu B, časovku alebo musíte uniknúť policajtom. V opačnej úlohe ochrancov zákona vás čaká to isté, len v bledomodrom. Žiadne šampionáty alebo nebodaj kariéra, tu ide o čistú až kryštalickú arkádu, v ktorej si užívate rýchlosť. Okrem týchto večne prítomných úloh sa preháňate po cestách a vďaka systému AllDrive neustále súťažíte s ostatnými. Ak vás to pohltí, a to zo začiatku problém rozhodne nebude, oželiete aj slabú kilometráž tratí.

Rozloha oproti takému Test Drive Unlimited je viac než skromná a skutočne to začne vadiť, hoci ak by sme všetky cesty rozkúskovali na úseky a tie by boli ponúknuté ako jednotlivé trate, asi by bolo sklamanie menšie. No je to úplne jedno, pretože prvé hodiny to nepostrehnete. Počas jazdy totiž bežne natrafíte na ostatných hráčov a pomocou AllDrive sa môžete kedykoľvek spojiť a pretekať. Druhý jazdec musí samozrejme s výzvou súhlasiť. Prehrou nič nestratíte a často sa stanete súčasťou nečakaných momentov, takže každá ďalšia jazda môže ponúknuť niečo nové, čo vás napumpuje adrenalínom. Uháňať v športiaku po úzkych cestách, uhýbajúc sa civilným vozidlám má svoje čaro. Aby to však postupne neupadlo do šedivej nudy, sú tu policajti.

Dobre známa súčasť série Need for Speed, dalo by sa

povedať. Nielenže súperíte s ďalším jazdcom, ale sa vám na päty lepí aj dotieravá polícia, ktorá po vstupňujúcich sa neúspechoch o vaše dolapenie neváha použiť agresívnejšiu jazdu, silnejšie a rýchlejšie vozidlá, EMP výboje, pásy s klincami na cestách a ak si myslíte, že vás na ceste nik nedobehne, stále vás môže sledovať helikoptéra. Hra na mačku a myš končí v momente, kedy je vaše auto zničené alebo sa dostanete na z dosahu chlpatých. Je to jednoduché, no tentoraz nefunguje nič také, že skončíte pretek a vaše počítadlo prečinov sa anuluje - policajti po vás idú až dovtedy, kým vás nedostanú alebo nezaparkujete pred úkrytom..

Je to síce nesmierne primitívne, ale funguje to. Niekedy to ani nechcete, ale prijmete výzvu od iného hráča a pretekáte. A samozrejme sa bavíte. Lenže stále je to málo, k čomu sa pridáva nie práve vyvážený Catch up systém, ktorý je až zbytočne umelý. Istotne, je to aspoň napínavé, no degraduje to snahu bezchybnej jazdy. Hrateľnosť trpí v neskorších fázach. V úlohe cestného piráta je porcia misií zaujímavejšia a pestrejšia, než cesta policajta, ktorého úlohy sú predsa len menej zábavné. Navyše si ochrancovia zákona nemusia nové vozidlá kupovať, ale ich jednoducho dostanú. Motivácia nahrabať čo najviac zlaťákov sa minimalizovala. Nechýbajú ani upgrady a vozidlá môžete vybaviť aj technickými hračkami ako napríklad už spomínanými EMP výbojmi, turbom, avšak pre každé vozidlo musíte tento proces vždy opakovať, čo vám lezie do virtuálnej peňaženky, hlavne ak nie je možné už nepoužívané autá predávať.

Peniaze získavate za splnené misie, tesné prejazdy okolo vozidiel, driftovanie, zbavenie sa policajtov, jednoducho všetko je ohodnotené. Výborne fungujú násobiče bodov, takže sa vaše konto utešene dvíha, no zároveň je s lepším skóre polícia viac dotieravá a máte väčšiu šancu, že to

schytáte a o všetko prídete. Nadobudnuté financie si totiž musíte ukladať do banku vo svojich sídlach, v prípade zničenia vozidla alebo chytenia policajtmi o všetko prídete. Mnohokrát sa vám niektoré úniky stanú osudnými a situácia sa môže rýchlo zvrtnúť, ak pri ceste do bezpečia narazíte na aktívne auto s majáčikom. Eštеže funguje instantná oprava vášho tátoša prejazdom cez benzínku, ale Burnout ste asi videli a hrali všetci.

Vaša virtuálna garáž sa bude plní krásnymi kúskami (od Porsche cez Audi po Ferrari), avšak viditeľná úprava zovňajšku absentuje, vylepšujete len ich vlastnosti, prípadne si zvolíte farbu laku či nejakú tú nálepku na kapote. Omnoho smutnejšie však je, že si svoje krásne mašinky nemôžete pozrieť v žiadnom režime a ani si nesadnete za volant a nevychutnáte inak prekrásne interiéry. Kameru si je možné zvoliť len za vozidlom, či na nárazníku. Stačí to, v arkádovom jazdení viac nepotrebujete, no už keď máme pod palcom tak úžasné trhače asfaltu, je veľká škoda si ich bližšie nepozrieť a nekochať sa ich prepracovaným dizajnom.

Spracovanie Need for Speed: Rivals je na vysokej úrovni, avšak tak to už býva pri hrách s logom EA na krabici. Frostbite engine šlape ako hodinky, prostredie je krásne, voda úžasná, autá ešte viac, deštrukčný model je skôr na okrasu a jazdný model neovplyvňuje, no poškriabaný plech uvidíte. Trochu horšie je na tom hardvérová náročnosť: pri daždi alebo jazde v noci (dynamicky meniace sa počasie je samozrejmosťou) to začne niekedy až nepríjemne sekať. Herný jukebox je poskladaný skôr z elektronickej hudby, čo rockovú dušu nepoteší, ale tuc-tuc muzika sa pri rýchlej jazde hodí, i keď sa príliš rýchlo opočúva. Zvuky motorov či kvílenia pneumatík zodpovedajú akčnému poňatiu hry.

7.5

NEED FOR SPEED: RIVALS JE DOBRÁ ODDYCHOVKA NA BLÍŽIACE SA ZIMNÉ VEČERY. VYCHUTNÁTE SI RÝCHLU JAZDU, TO NÁM EA VIE NASERVÍROVAŤ STÁLE S NOBLESOU A TEN POCIT PRI NAHÁŇAČKÁCH VŠETKÉHO MOŽNÉHO DRUHU SI BUDETE UŽÍVAŤ, AVŠAK NEZAŽIJETE NIČ, ČO BY STE UŽ NEVIDELI A NEHRALI. RIVALS NIE SÚ KULTOVÝM DIELOM (AKO UNDERGROUND ČI SHIFT), ALE KVALITATÍVNE SA DRŽÍ NA ÚROVNI. AK SA VŠAK OBJAVÍ NOVÉ NEED FOR SPEED AJ BUDÚCI ROK, BUDE TO CHCIEŤ PRINIESŤ VIAC ZMIEN, NOVINIEK A ROZŠÍRENÍ. KONKURENCIA SA TOTIŽ ZAČÍNA NEED FOR SPEED POMALY, ALE ISTO VZĎAĽOVAŤ.

+ otvorený a rozmanitý svet
+ krásne vozidlá
+ AllDrive systém
+ akčný jazdný model

- policajná kariéra
- opakujúce sa herné princípy
- rozloha Redview County
- hardvérová náročnosť

LEGEND OF ZELDA

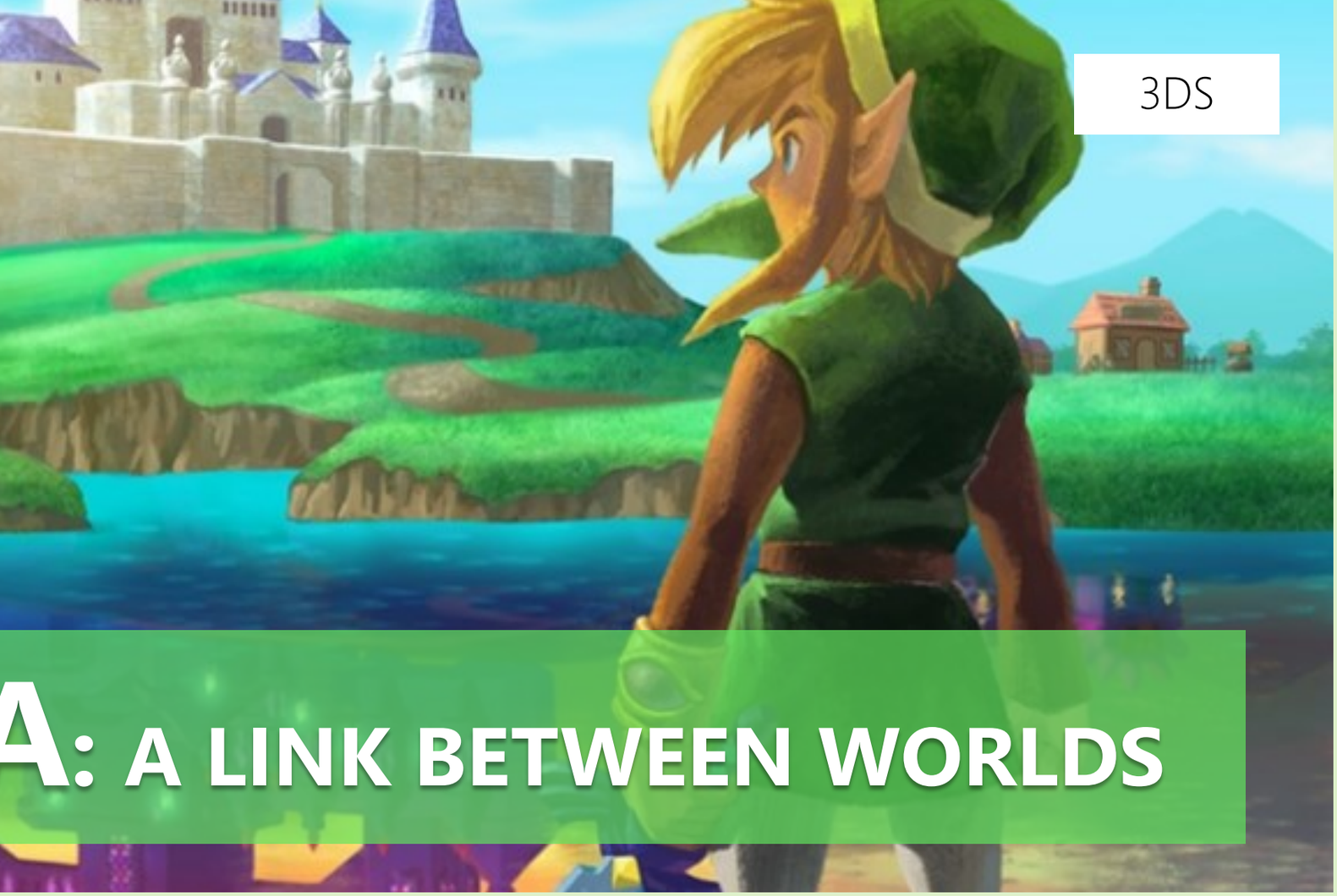
RECENZIA

PAVOL BUDAY

NEZÁLEŽÍ NA TOM KEDY, STANE SA TO. LINK ZOMRIE. VAŠIM PRIČINENÍM, NEPOZORNOSŤOU, TREŤOU FÁZOU SÚBOJA S BOSSOM, ZRADNÝM PIESKOM, RYTIEROM, KTORÝ NA VÁS VYSKOČÍ PRI TRADIČNOM KOSENÍ TRÁVY. V THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS DOSTANETE NA VÝBER. NIE JE TO TRADIČNÝ ODCHOD DO MENU A REŠTART, ALE MOŽNOSŤ, ČI CHCETE POKRAČOVAŤ Z DUNGEONU, KDE STE POLOŽILI ŽIVOT ALEBO Z BEZPEČIA DOMČEKA. MÁ TO VŠAK HÁČIK. POWER UPY A SCHOPNOSTI SI PRENAJÍMATE A NESKÔR ZA PORIADNY OBNOS PEŇAZÍ KUPUJETE. MÁTE NA VÝBER. KÚPIŤ ALEBO PRENAJAŤ. RISKOVAŤ ALEBO ÍSŤ NA ISTOTU?

Prekopaný ekonomický systém a spôsob získavania schopností už nie je závislý na hlušení bossov v presnom poradí, ale podmieňuje sa prieskumu prostredia a preferencií hráča a voľbe, ktorého zo siedmych mudrcov zachrániť ako prvého. Zoznamovanie s hrou tým netrpí, nepôsobí to zmätočne a ani radikálne nepodkopáva výzvu.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds nemá tradičný tutorial ani sa nespolieha na navigačné značky. To je sila, ale aj slabina hier The Legend of Zelda, pretože sa v nich dá stratiť a zdanlivo ocitnúť v “slepej uličke”. Označí vám miesta dungeonov, ale už nepovie, ako sa tam dostať. Chce po vás, aby ste na to bádaním a skúšaním prišli sami. Neexistuje tu žiaden žurnál, kam sa zapisujú questy ani sa nezvýrazňujú zaujímavé miesta, tie si musíte označiť špendlíkmi a mnohé iné si držať v hlave, čo pri dvoch paralelných svetoch, medzi ktorými cestujete, je samo o sebe výzvou.



3DS

A: A LINK BETWEEN WORLDS

Firma: Nintendo

Žáner: Akčná Adventúra

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds nie je remakom legendárneho dielu The Legend of Zelda: A Link To The Past, ale jeho iteráciou (ostatne ako každý diel série) S 20-ročnou legendou zdieľa štruktúru a rozloženie sveta. Po triumfálnom vytiahnutí meča zo skaly je vám pridelená identická úloha, oslobodiť siedmych mudrcov, dedina Kakariko je na východ od hradu a mnohí bossovia môžu vyvolávať spomienky.

Reprodukcia Hyrule pri zvolení izometrického pohľadu môže byť familiárna, no nehrá sa rovnako. A Link Between Worlds je vôbec prvou hrou zo série s plne otvoreným svetom. Vzhľadom na to, že si môžete u prefíkaného obchodníka Ravia, ktorý sa mimochodom nasťahuje do vášho domčeka, požičať ktorúkoľvek zbraň a power up, kľudne môžete odpaľovať skaly alebo sa medzi stĺporadím presúvať pomocou kotvy či dvíhať bloky z piesku.

Nie je to benevolentnosť a rozbitie predvolenej cesty, kľúčovou schopnosťou v hre je premena v 2D obraz. Narozdiel od Paper Maria sa neotáča perspektíva, ale Link sa dokáže prisať k akejkoľvek rovnej ploche a v podobe maľby sa po nej v jednej rovine prechádzať. Stačí tak málo a pohľad na tradične navrhnuté dungeony, kde truhlice a uzamknuté dvere zvýrazňuje kompas a ich cieľom je otvoriť vráta k bossovi, sa dramaticky mení.

A dungeony sú na to pripravené. Tam, kde nevedie žiadna viditeľná cesta, sa dá na druhú stranu prejsť po stene, do druhej miestnosti sa prešmyknúť ako list papiera cez úzku štrbinu alebo pomedzi mreže. Ste schopní pozrieť sa za roh, objaviť truhlicu alebo spínač. Premena v obraz sa stala elementárnou súčasťou nielen prieskumu, ale aj boja. Pred mnohými útokmi je vhodnejšie zaliezť do steny a prekvapiť nepriateľa od chrbta alebo sa tam pred ním schovať. Prechod medzi 2D a 3D podobou sa dá využiť aj na vytláčanie objektov zo stien napríklad mostov či malých potvoriek, za ktoré vám Matka Maiamai vylepší zbraň.

Ako maľba môžete obtekať stĺpy, obísť dungeon po vonkajšom múre a vojsť do inak nedostupnej miestnosti. V mnohých podzemiach ide skôr o získanie kľúča a cesty k nemu ako o boje, ktoré sú vďaka ovládacej schéme prispôsobenej pre hru s izometrickým pohľadom, veľmi rýchle. Najvernejším spoločníkom Linka je pochopiteľne meč (dá sa dvakrát upgradovať), ale má po ruke aj luk, verný bumerang či vrhač fireballov.

Netradičnou zmenou je nahradenie munície (šípov, bômb) energiou zdieľanou so schopnosťou meniť sa do 2D. Pri streľbe sa rýchlo vyčerpá, takže udržuje zbrane na uzde a vás neustále v strehu. Takmer každý súboj sa dá vyriešiť súbojom s mečom. Naraz môžete mať zvolené iba dve zbrane, ich selekcia je pomerne svižná cez rýchlu voľbu aj počas akcie. V inventári si môžete vybrať posuvníkom, ktoré z predmetov chcete pri voľbe cirkulovať. Fľaštička s červeným či modrým nápojom je na dosah na dva kliky.

Po Hyrule a alternatívnom svete nazvanom Lorule sa dá pohodlne cestovať pomocou čarodejníckej metly, stačí len aktivovať miesta, kde sa ukladá pozícia. Po smrti sa z dungeonu môžete vrátiť bez ťažkostí do domčeka, požičať si upgrady, zájsť po zásoby a vrátiť sa naspäť alebo preskúmať mnohé z nepovinných dungeonov. Hra vás síce nevedie vpred za ruku, ale zobrazuje mnohé nápovedy formou symbolov zbraní, aké budete v podzemí potrebovať, nezabúda ani na úplných nováčikov, ktorí využijú služby špeciálnych okuliarov odhaľujúcich duchov s radami alebo si po pomoc zájdu k veštcovi.

Hra si počas celej doby udržuje vysokú náročnosť v dungeonoch ich rafinovaným dizajnom. Zvolený izometrický pohľad necháva vyniknúť vrstvené podzemia. Obyčajne sa nepohybujete iba po jednom poschodí, ale často aj po visutých chodníčkoch a ste donútení medzi nimi skákať cez diery. S orientáciou a odhadom pomáha mimoriadne 3D obraz, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds patrí do klubu hier, ktoré sa oplatí hrať v 3D.

9.0

NEMÁ REVOLUČNÉ POWER-UPY ANI ZBRANE, KTORÉ BY STE UŽ PREDTÝM NEPOUŽILI. EXPERIMENTOVANIE SO ZMENOU PERSPEKTÍVY SA NAKONIEC NINTENDU VYPLATILO, PRECHOD Z 3D DO 2D APLIKOVANÝ NA HRDINU ZMENIL RADIKÁLNE POHĽAD NA PRECHÁDZANIE DUNGEONOV, Z ČOHO ŤAŽÍ POCIT ZO ZDOLÁVANIA PREKÁŽOK. SATISFAKCIA Z RIEŠENIA HÁDANIEK PRICHÁDZA ČASTO A ŽENIE VÁS DO OBJAVOVANIA SVETA, NA KTOROM JE HRA POSTAVENÁ. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS NIE JE VÔBEC KRÁTKA, ČO JE TAKISTO VEĽKÝM PLUSOM A S ODOMKNUTÝM HERO MÓDOM S TUHŠÍMI NEPRIATEĽMI ODSTRAŇUJE AJ POČIATOČNÝ STRACH ZO ZNÍŽENIA VÝZVY.

+ mechanika premeny na 2D využitá v bojoch aj pri prieskume
+ otvorený svet a požičiavanie power+upov
+ rafinovane navrhnuté dungeony
+ dôraz kladený na objavovanie sveta pri minime slov a sprievodného textu

- žiadne nové power-upy
- prílišná podobnosť s pôvodnou klasikou
- nízka obtiažnosť súbojov s bossmi

TEARAWAY

RECENZIA

PAVOL BUDAY

KEBY STE CHCELI ROZOBRAŤ HRU NA SÚČIASTKY, VRSTVU PO VRSTVE BY STE SA OD FINÁLNEJ VYRENDEROVANEJ SCÉNY, DOSTALI CEZ GEOMETRIU, MESHE, OBJEKTY VYTVORENÉ Z POLYGÓNOV AŽ K ZÁKLADNÉMU STAVEBNÉMU KAMEŇU KAŽDEJ 3D HRY - OTEXTÚROVANÉMU TROJUHOLNÍKU. AK TO UROBÍTE U TEARAWAY OD MEDIA MOLECULE ZOSTANE VÁM LIST FAREBNÉHO PAPIERA, AKÝ BEŽNE KÚPITE V OBCHODE.

V Tearaway nenájdete okrem svetiel použitých na nasvietenie scén nič, čo by sa nedalo z papiera vystrihnúť, postaviť alebo poskladať, vrátane menu. Media Molecule už v LittleBigPlanet dokázali, že objekty nepokrývajú obyčajnými textúrami, ale vyrábajú ich zo skutočných materiálov evokujúc, že scény sa dajú v domácich podmienkach s trochou šikovnosti replikovať. Stačí kartón, špongia a kús špagátu. V Tearaway túto ideu posúvajú ďalej, rovno vám dávajú plány k 60 modelom. Stačí ich len nájsť v prostredí a z profilovej stránky vytváranej automaticky si nákresy stiahnuť, vytlačiť a zlepiť.

Media Molecule má s Tearaway nebezpečne blízko k filozofii brnenského Amanita Design. Neortodoxný prístup k tvorbe sa odráža od prvých nesmelých krokov a zoznamovania sa s papierovými nástrahami krehkého sveta, ktorý je vám vydaný napospas.

To vy vystupujete v roli adresáta, to k vám smeruje odhodlaný hrdina v tvare obálky, to pre vás je určená unikátna správa. Vy ste cieľom a súčasne aj tým, kto ťahá za šnúrky, resp. priamo ovláda postavu. Media Molecule prepojenie sveta hry a prostredia okolo vás maže pomocou oboch kamier PS Vita. Do hry začne

Firma: Media Molecule

Žáner: Arkáda

presakovať váš stôl, koberec, sem-tam uvidíte samých seba ako sa škeríte v roli nedosažiteľného slnka a cez tenké vrstvy papiera môžete do hry prestrčiť prsty cez zadnú plochu handheldu.

Do sveta sa nielen pozeráte, ale sa aj priamo podieľate na jeho tvorbe. A teraz nejde iba o posúvanie blokov prstom po displeji, naťahovanie alebo naopak krčenie zábran či otváranie balíčkov rozväzovaním mašlí. Už v LittleBigPlanet ste mohli nálepkami skrášľovať prostredie a aktivovať rôzne mechanizmy, v Tearaway má váš zásah oveľa trvácnejší efekt.

Obyvatelia po vás chcú, aby ste im nakreslili fúzy, vrátili im zrak nalepením očí a keď sa neskôr objavia na scéne alebo narazíte na veveričieho kráľa, budete vidieť svoje výtvory, ktoré na rysovacej doske najskôr musíte nakresliť a potom vystrihnúť. Keď vás hra vyzve, aby ste nahrali strašidelný zvuk cez mikrofón, použije ho na odplašenie vrán viackrát, budete ho počuť aj ako ozvenu medzi skalami a keď nakreslíte snehové vločky a z neba začnú padať modro-žlté štvorce, neviete sa zbaviť pocitu, že nad krehkým papierovým svetom máte úplnú kontrolu a že ho v rukách môžete nešetrným zaobchádzaním pokrčiť.

Do Tearaway sú nenásilným spôsobom zakomponované aj ovládacie prvky. Na začiatku dokonca nepočíta vôbec so skákaním. Postupne sa naučíte meniť v malú guličku papiera, manipulovať s objektami prstami, pribudne lozenie po stenách natretých lepom, jazda na prasatách. Tearaway vznikla pre PS Vita a z toho dôvodu by nefungovala na inom systéme. Častokrát kombinuje ovládanie analogom s vyhadzovaním guličky do vzduchu bubnovaním do zadného panelu.

Ovládacia schéma neustále varíruje a obmieňa sa, čo vedie aj k nechceným smrtiam postavy. Niekedy nestihnete preložiť ruky a ťukať prstami do zadného panelu alebo

zabudnete, že plošinky si k sebe posúvate gyroskopmi a padnete do prázdna. Hra si občas vyhradzuje aj právo uzamykať kameru a obmedzovať výhľad, čo pri náročnejších pasážach vytvára drobný zmätok. Zablúdiť sa však nedá, chodníček vpred je lemovaný konfetami, za ktoré si kupujete nálepky, šošovky a filtre do fotoaparátu.

Fotiť môžete prakticky kedykoľvek a koľko len chcete. Snímky sa dajú sharovať na sociálne siete alebo putujú priamo na osobnú stránku, kde sa zhromažďujú aj nájdené vystrihovačky. V 16 leveloch je cesta predom daná, zdržať vás môžu drobné úlohy ako hádzanie do basketbalového koša, výroba požadovaných doplnkov pre postavy alebo tajné cestičky, kde sa obvykle skrýva balíček konfiet. Pozbierať všetko v 16 leveloch nie je zložité ani náročné, samotné dohranie vám zaberie približne 7 hodín.

Tearaway kladie dôraz na prieskum a objavovanie papierového sveta ako boje, ktorým sa však nevyhnete. Obálka menom Iota alebo Atoi (podľa preferovaného pohlavia) čelí zdrapom papiera. Predierajú sa cez steny, vyskakujú zo zeme a útočia vždy v skupinkách. Hrdina nemá vôbec žiadne zbrane, keď sa uhne útoku, nepriateľ padne na hubu a zostane omráčený chvíľu ležať, čo je signál, aby ste ho dvihli a hodili na iného, čím sa ich zbavíte. Keď sa dostanete k harmonike, viete s ňou nasať zdrap a potom ho vystreliť. Tento nástroj sa dá použiť aj na roztočenie ventilátorov alebo odfúknutie listu papiera. No a potom je tu stále možnosť vniknúť do sveta prstami, rozmliaždiť nepriateľov alebo presunúť prekážku stojacu v ceste.

Hra sa drží pevne hraníc materiálu, z ktorého je postavená. Nejde tam, kam ju nepustí papier. Neobsahuje žiadnych bossov ani frustrujúce pasáže, hranie je nenásilné a plné radosti a až do poslednej sekundy sa neprestávate diviť hravosti, akú Media Molecule napumpovali do každého kúta a objektu. Tearaway je síce z papiera, ale vznikla v počítačoch. Napriek tomu je vidieť na objektoch

nepresnosti po strihaní, viditeľné plochy, kam sa nanáša lep, záhyby, diery aj miesta, kde bol povrch pokrčený a potom natiahnutý. Každý jeden drobný detail je vymodelovaný ručne, nie sú nahradené post procesmi, efektami ani si autori nezjednodušili život vzorovanými plochami.

TEARAWAY MÁ NEOBYČAJNÚ SILU ROZTOPIŤ SKEPTIKA A ROZŽIARIŤ MU TVÁR ÚSMEVOM. MEDIA MOLECULE SA PODARILO VYTVORIŤ IDEÁLNU HRU PRE PS VITA NENÁSILNOU INTEGRÁCIOU VŠETKÝCH HARDVÉROVÝCH PREDNOSTÍ, OBALIŤ HO DOBRODRUŽSTVOM, KTORÉ SI VAŠIMI ZÁSAHMI PRIVLASTŇUJETE A ZASADIŤ HO DO KREHKÉHO, NO HRAVÉHO SVETA, NA KTORÝ LEN TAK RÝCHLO NEZABUDNETE.

9.5

+ pri každom hraní iný záver
+ prepojenie sveta hry a prostredia okolo vás
+ využitie ovládacích prvkov a ich nenásilná integrácia
+ geniálne vymyslený svet postavený z papiera

- autori mohli eliminovať potrebu hovoreného slova a nahradiť ho neverbálnou komunikáciou
- občas vyžaduje nezvyklú kombináciu ovládania

POKÉMON X & Y

RECENZIA

MICHAL KOREC

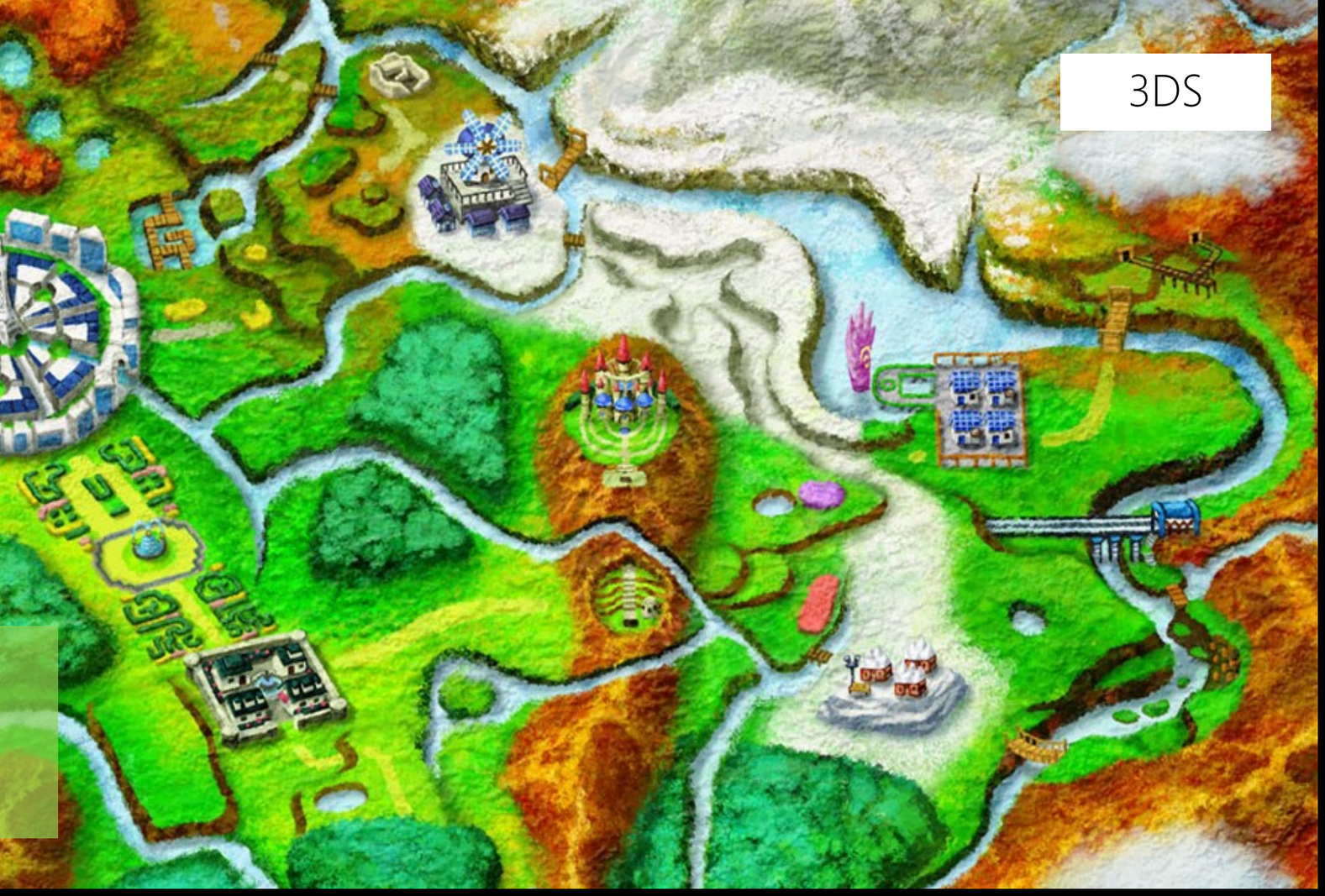
NINTENDO SI DALO S PRÍCHODOM PLNOHODNOTNÉHO DIELU POKÉMONOV PRE 3DS NAČAS. PO PREDKRMOCH AKO SUPER POKÉMON RUMBLE ČI POKÉMON MYSTERY DUNGEON A 32 MESIACOCH PREDAJA 3DS SA VŠAK VYTVORIL U HRÁČOV DOSTATOČNE VEĽKÝ HLAD PO URPUTNOM ZBIERANÍ VŠETKÝCH DRUHOV PRÍŠERIEK.

Klasická formula Pokémon série ostala aj v najnovšej časti X/Y, ale čaká vás iný svet, desiatky nových druhov a túžba chytať, trénovať, bojovať a zdieľať. Už prvé minúty (nie, hodiny!) ukážu rozdielny prístup k sérii. V ostrom kontraste k letnému zážitku u Maria a Luigiho, kde ste sa museli prehrýzť hodinami tutoriálov ako v každej inej hre Nintenda, príde zmena – Pokémon X/Y vás od začiatku vrhá do diania. In medias res a pár tipov namiesto dlhších lekcií.

Je to nečakane svieži štart pre znalcov série, ktorí sa začnú okamžite starať o už tradičné prvky série – výber prvého Pokémona, elementu alebo skúmanie sveta. Rodičia nových hráčov sa však nemusia báť, formula Pokémonov je taká intuitívna, že deti prídu na aktivity vo svete sami a v úvodných hodinách je tu stále dostatočné množstvo jednoduchých úloh, ktoré ich rýchlo zoznámia s ovládaním či pravidlami. Napríklad hneď prvá: potrebujete sa prezliecť z pyžama do šiat? Stačí sa pozrieť do zrkadla. Noví Pokémoni niektoré triviálne úlohy interesantne zjednodušujú.

Najväčšou novinkou Pokémon X/Y je pohľad na svet a engine. 3DS je dostatočne silný hardvér, ktorý podnietil tvorcov pre zásadný krok - namiesto izometrického náhľadu sa pozeráte na hrdinu i jeho potulky po svete v 3D. Nemyslím tým stereoskopické 3D na 3DS, ale pohľad z uhla third-person kamery. Vďaka tomu vynikajú najmä všetky druhy Pokémonov, konečne si ich môžete užiť v silnejšej grafike. Paralelne vám budú imponovať aj viaceré časti sveta, vychutnáte si ho inak ako v minulých dieloch. Beh po ulici Lumiose City s vežou a la Eiffelovka vám dá skutočne pocítiť inšpiráciu Parížom či celým Francúzskom. Svet Kalos dýcha týmto štýlom: široké ulice, krásne prírodné scenérie či miesta na pobreží sa striedajú s ohniskami boja. Variabilita sveta je solídna, rozsah dostatočný.

Oproti tomu je príbeh kontrastne jednoduchý. Klasiku z minulých dielov autori alternujú na začiatku, keď nie je mladý nádejný hrdina poslaný na stretnutie s trénerom, ale



začína líniu doma až potom sa vydá do sveta. Malá obmena na začiatku rýchlo pominie do tradičnej schémy behu medzi regiónmi a neskôr aj súbojov s esami Team Flare, ktorý chce zničiť svet. Do partie sa nanominuje pár priateľov s vlastnými cieľmi - jeden chce zdokumentovať všetky druhy Pokémonov na svete, iný by chcel byť najlepším trénerom a pod. Je možné, že Nintendo schválne dej nerozvíja a aj po takmer 20 rokoch ostane tento atribút jediný, ktorý sa dá výrazne posunúť vpred.

Základné piliere hrateľnosti ostávajú zhodné, podobne ako v Pokémon Black & White máte v úvode na výber tri elementy: oheň, vodu a trávu. Keďže som si v minulej časti obľúbil Snivyho a zelený štýl ma celkom chytil, zvolil som ho aj tentokrát. Kategórií Pokémonov je však oveľa viac a autori pridali nový druh navyše: Fairy-Pokémon. Po rokoch je to úplne nový druh, ktorý slúži na vybalansovanie sveta a najmä proti silným dračím a veľmi ofenzívnym typom Pokémonom. Fairy druh má preto za úlohu primárne posilňovať štatistiky a atribúty, neprináša úplne nové údery či triky. Ale aj malý prídavok takého formátu dokáže hrateľnosť obohatiť a priniesť nové taktické možnosti.

Súbojový systém zostal v jadre takisto rovnaký - hráč-tréner vyťahuje do boja Pokéballs, svojich Pokémonov a v ťahovom štýle bojuje s protivníkmi, ktorí majú po ruke vlastné typy. Ofenzívne i defenzívne údery striedajú dočasné efekty, hráči usilovne trénujú zverencov, zvyšujú im level, pridávajú schopnosti a snažia sa získať skúsenosti. Paralelne sa snažia rozšíriť svoj tím o nové, silnejšie druhy a napokon aj pochytať všetky druhy. Niektoré získate v súbojoch, iné chytáte v divočine. K dispozícii je 718 druhov a máte čo zbierať; i keď Pokémon X/Y prináša relatívne menej nováčikov oproti Black/White, kde ich bolo takmer 150. X/Y dodáva 69 nových druhov, čo je solídny raster, sčasti pre Fairy druh a iných nováčikov.

Vďaka novým druhom je štýl súbojov mierne redefinovaný. Trávnate typy sú imúnne voči niektorým iným, čo doteraz nebolo pravidlom. Celkovo však cítiť, že autori museli vyrovnať systém a posunúť ho skôr ku defenzívnemu kvôli čoraz silnejším Pokémonom a novinkám. Súboje sú teda dlhšie, lebo viacerí protivníci síce tasia masívnejšie údery a chcú vás zaraziť, no rovnako aj vy kontrujete a nové schopnosti sú často namierené na odolnejšie štatistiky. Nieže by sa hra spomalila, ale priama úmera volí jasne: čím silnejší úder, tým väčšia požiadavka posilniť aj obranu a potom hráči útočia skôr zo zálohy ako bezhlavo.

Obrana je na mieste, keď sa dostanete aj k proklamovanej

novinke Mega Evolution, ktorá dočasne vylepší známe druhy. V príbehu musíte nájsť špeciálne predmety, ktoré vylepšia štatistiky i vizuál Pokémonov a povýšia ich na majestátne druhy s obrovským dopadom v boji. Hráči sa ich snažia raz za čas použiť a zvrátiť boj vo svoj prospech, tým pádom je jasné, že defenzívnejší štýl prichádza vhod, aby ste sa týmto megaútokom dokázali ubrániť. Veľkú rolu hrajú aj efekty počasia – prídu síce raz za päť-šesť ťahov, no piesočná búrka či iná podpásovka vás môže rozmetať ľahko. Súbojový systém teda zaznamenal nemalé zmeny a je na každom hráčovi, či bude skôr využívať hrubú silu, alebo defenzívu. Súboje prebiehajú väčšinou v móde jeden na jedného, ale postupne nájdete aj obmeny: dvaja proti dvom, traja proti trom a najmä dve alternatívy - vzdušné súboje využijú lietajúcich Pokémonov, ktorí dostávajú väčší priestor, a tzv. Horde bitky sú boje vášho sólo Pokémona proti piatim súperom.

Popri tradičnej schéme (putovanie-súboje-odchytávanie-tréning-bossovia) núka Pokémon X/Y aj dve podstatné minihry. Pokémon Amie je inými hrami Nintenda inšpirovaný simulátor miláčika, kedy sa naplno staráte o vybraného krásavca, hýčkate si ho, dávate mu darčeky, hráte s ním hry a on sa vďaka tomu vyvíja. Môžete tento štýl milovať i nie, ak chcete mať kompletný Pokédex, budete hrať aj túto minihru. Pútavejší je Super Training na rýchle i efektívne zvýšenie Pokémona vo vybranej vlastnosti.

Dve zásadné novinky Pokémonov X/Y sú práve vyššie tempo a 3D engine, do ktorého hra elegantne vkĺzla. Celá hra plynie podozrivo rýchlejšie od štartu, kedy prvé úlohy zaberajú nečakane málo času. V druhej polovici a pri odchytávaní stoviek druhov sa tempo zvoľní, na pomery JRPG sa aj ním dá prejsť hladko. Akoby z hry vypadol tradičný grind a ostala investícia s desiatkami hodín hernej zábavy. Možno je to kompromis pre nových hráčov a ukážka, že séria dokáže inovovať. Možno je to mrknutie na existujúcich hráčov, že prišiel čas kopnúť do vrtule a už sa nezdržiavať ako kedysi. Alebo je to dôkaz, že autori mali na tvorbu hry menej času ako v skutočnosti chceli, čomu by nahrával nižší počet nových druhov alebo spoliehanie sa na minihry, ktoré sú slušným žrútom času, ale odvádzajú pozornosť od hlavného sveta. Pravda, autori budú mať na 3DS určite zopár príležitosti blysnúť sa novými hrami v sérii, takže X2/Y2 či úplne iný titul môže možnosti posunúť oveľa ďalej. Stále však platí, že zmien je veľa a 3D je implementované dobre, takže návrat k Pokémon White 1 či 2 už pôsobí ako menší krok späť.

A Pokémon X/Y si rád rozumie aj s technológiami 3DS. Wi-Fi by mal najradšej zapnuté neustále, výmena druhov s ostatnými hráčmi sa núka, rovnako aj súboje. Kto z lovcov kompletného Pokédexu by odolal? Player Search System zobrazuje ikony on-line hráčov neustále a umožňuje vám ich vyzvať do boja, meniť

Pokémonov či ponúknuť predmet. To všetko bez nutnosti ísť do hlavného menu.

ŠIESTA GENERÁCIA POKÉMONOV PRICHÁDZA V SPRÁVNOM ČASE. 36 MILIÓNOV MAJITEĽOV 3DS (A DO KONCA ROKA ICH EŠTE PRIBUDNÚ) DOSTÁVA SO SVOJÍM SYSTÉMOM SKUTOČNE TITUL, KTORÝ JE O GENERÁCIU VPRED. NIE JE SÍCE DOKONALÝ, ALE MIEŠA TO STARÉ ZNÁME I KOPU NOVÉHO ÚSPEŠNE. AK NEBUDETE PRESVEDČENÍ HNEĎ, DAJTE MU ŠANCU, LEBO PRI SVOJOM RÝCHLEJŠOM TEMPE VÁS MÔŽE SPOČIATKU ZMIASŤ. ZNALCI BUDÚ OBJAVOVAŤ NOVÉ DRUHY, TAKTIKU I KOCHAŤ SA 3D, NOVÁČIKOVIA SA NESTRATIA. TOTO JE SILNÝ PRÍRASTOK V SÉRII A OSOBNE TVRDÍM, ŽE NAJLEPŠÍ VIANOČNÝ DARČEK S 2DS PRE DETSKÝCH HRÁČOV.

8.5

+ prechod do 3D sveta
+ 69 nováčikov a 718 druhov
+ Fairy+druh, Mega Evolution
+ redefinovaná taktika súbojov
+ rýchlejšie tempo

- slabší príbeh
- zbrklejší štart

CONTRAST

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

NIEKEDY SA AJ NA MALEJ SCÉNE ODOHRÁ VEĽKÉ DIVADLO. DÔKAZOM JE HRA CONTRAST OD COMPULSION GAMES, KTORÁ SPÁJA CITLIVÝ, ĽUDSKÝ PRÍBEH S MYSTIFIKÁCIOU V DÔMYSELNOM KABARETNOM PREDSTAVENÍ. SURREALISTICKÝ SVET DVADSIATYCH ROKOV MINULÉHO STOROČIA JE PONURÝ A OČARUJÚCI. PRIVÍTA VÁS ŠANSÓNOVOU MUZIKOU A JEDINEČNOU ATMOSFÉROU, KTORÁ NEVYPRCHÁ AŽ DO ZÁVEREČNÝCH TITULKOV.

Najskôr sa zbežne zoznámite s dievčatkom Didi a jej veľkou virtuálnou kamoškou Dawn, ktorej sa bez veľkých rečí zhostíte v úvode. Bez ohľadu na dlhé nohy, je Dawn skutočne fascinujúca. Dokáže prechádzať z fyzického trojrozmerného univerza do dvojrozmerného sveta tieňov. To jej poskytuje bohaté možnosti pri prekonávaní rôznych nástrah, ktoré čakajú pri dobrodružstve v nočnom meste.

Svet, ako ho poznáme, je tichý, ľudoprázdny, sprevádzaný len komornou hudbou, ktorá znie z polnočného baru. Zvedavú Didi vedie do ulíc túžba po otcovi, ktorého hľadá v divadle, štýlovom hoteli aj pri cirkusových atrakciách. Je to totiž varietný umelec a ako sa zdá, aj smoliar. Zanechal po sebe kopu problémov a pokazených vecí s ktorými si Didi sama rozhodne neporadí. Navyše sa malé dievčatká nesmú potulovať samé, takže je jasné, že Dawn musí byť vždy poruke. Sexy čiernovláska dokáže rozkopnúť menej odolné prekážky, vyskočiť na plošiny alebo balkón. Tak sa dostane k spínaču alebo dverám a pripraví bezpečný prechod pre svoju zverenkyňu, navyše opraví pokazené zariadenia.

Oveľa viac však Dawn vykoná po prechode do čierno-bieleho osveta, s efektom starých zožltnutých fotografií, ktorý ožíva na stenách pod žiarou lámp a reflektorov. Prostredie je tvorené tieňmi z objektov, ktoré stoja vo

PC, PS3, PS4, Xbox360

Firma: Compulsion Games

Žáner: Arkáda

svetle. Siluety na múroch sú záchytné body, ktoré Dawn vo svojej dvojrozmernej podobe použije na zdolanie zdanlivo neprekonateľných nástrah. Tieňové obrazy s poskakujúcou ženskou siluetou pripomínajú čiernobiele Limbo.

Najlepšie na tom je, že brunetka môže ľubovoľne prechádzať z jednej dimenzie do druhej a nastaviť fyzické predmety tak, aby vrhali tieň podľa jej požiadaviek. Otáčanie reflektorov a posúvanie objektov celkom zmení štruktúru monochromatického levelu, ktorý sa rysuje na stenách. Napríklad posunutím debničky do strán vzniknú nové vyvýšeniny, ktoré na vhodných miestach utvoria prechod k tieňom stoličiek, ozubených kolies, slnečníkov, či pouličných lámp. Posúvaním objektu dopredu alebo dozadu sa navyše zmenší alebo výrazne zväčší nasvietená podoba.

Aby toho nebolo málo, predmety, ktoré je možné zodvihnúť, sa dajú prenášať do sveta tieňov a naspäť! To je hojne využívané v hlavolamoch založených na použití gúľ, ktoré rozhýbu mechanizmus a kociek, čo zatlačia spínače. Tieto veci neraz treba dopraviť na miesta, kam sa nedá bežným spôsobom dostať. Okolie je však zdrojom tieňov, ktoré pri vhodnej konštelácii vytvoria ideálnu cestu. Prejsť s nákladom po tieni zábradlia nad priepasťou je malina. Problém je, ak sa cieľová oblasť nachádza vo výške, na terase alebo balkóne, pretože s plnými rukami je nemožné skákať. Vtedy treba tieňový objekt vytlačiť hore pomocou iných tieňov, čiže sa pohrať s vecami v reálnom svete. Keď je guľa alebo debnička konečne v požadovanej výške, stačí ju vziať s postavou v dvojrozmernej podobe a preskočiť späť do reality.

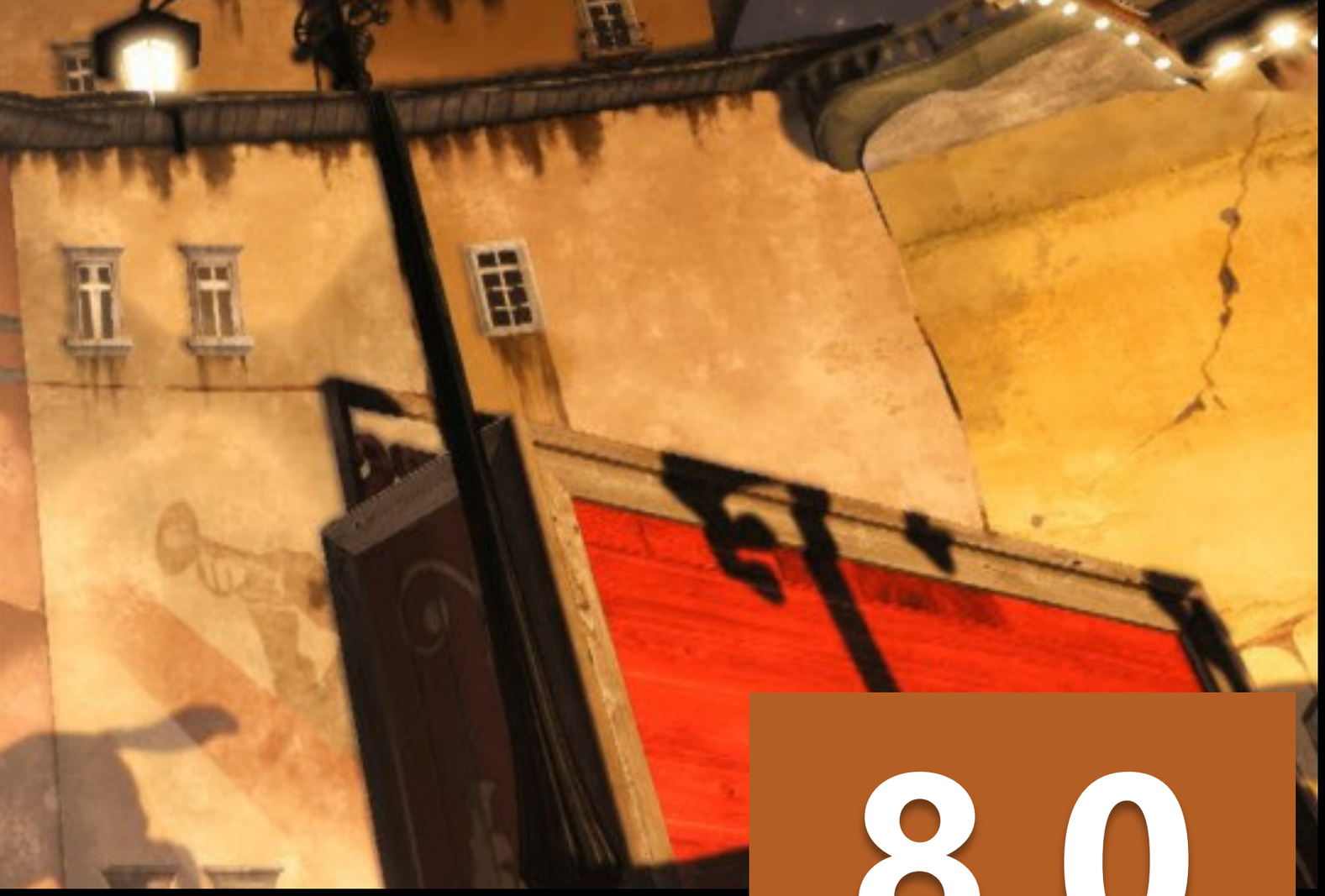
Neraz je nutné počítať s tým, že sa tiene neustále pohybujú, napríklad v prípade kolotoča, kde sa detské koníky točia v kruhu. Vtedy si treba vypočítať, kedy a kam skočiť, aby ste nepremeškali správny okamih. Na stenách sa pohybujú sa aj obrysy ľudských postáv, tie ale nie sú tvorené telami vrhajúcimi tieň. Majú skôr akúsi duchovnú

podstatu a sprevádzajú ich aj hlasy. Niekedy len premietajú kľúčové okamihy z minulosti a opakujú určitú pasáž. Inokedy sa jedná o interaktívnych "duchov", s ktorými sa Didi priamo rozpráva, či už je to Jimmy, iluzionista Vincenzo alebo iná osoba. Zábavné je, že aj po týchto "nástenných Ľuďoch" sa dá skákať a šplhať a tvoria funkčnú pohyblivú cestu.

Príbeh má čo povedať, ale je len účelovou spojnicou medzi rébusmi, zasadených do menších lokalít mesta. Zaváňa tajomstvom a skončí príliš skoro a trochu rozpačitým finále. Story je rázne uťatá už po štyroch-piatich hodinách. Postup jemne okorení zbieranie bonusov, ako sú fotografie, útržky novín a záznamy, ktoré doplnia dej. Môžete sa tiež pokúsiť získať všetky svetelné zdroje v každej kapitole, to však nijako dramaticky nepredĺži čas. A bude vám to ľúto, pretože herné mechanizmy a atmosféra vám zachutia ako bozk zvodnej ženy.

Systém hry v podstate nemá žiadne vážne trhliny, chyby však nájdeme v sekundárnych prvkoch a technickom prevedení. Ukladanie pozícií je len automatické v stanovených momentoch s tým, že môžete opakovane prechádzať odomknuté pasáže. To by bolo v poriadku, keby sa hra ukladala frekventovanejšie, najlepšie po každom rébuse. Pri fatálnej chybe sa síce vrátite len o krátky úsek späť, ale ak odídete z hry a znovu ju spustíte, niekedy musíte znovu vyriešiť pár predošlých hlavolamov, pred ktorými sa hra uložila naposledy. Keď už viete, ako na to, postupujete rýchlejšie, ale je to trochu otravné.

Chybičky sa objavujú aj v inak veľmi vydarenom spracovaní. Ulice a interiéry zaplavené šerom, majú tajomný nádych a nepustia vás príliš ďaleko. Prechody do 2D plošinovky, vykreslenej na stenách a plátne, sú prirodzené, akoby bola zmena dimenzie úplnou samozrejmosťou. Príležitostne sa však môžete niekde zaseknúť a máte problém dostať sa von alebo sa stratia textúry interaktívneho objektu. Guľa, ktorú treba preniesť, je skrátka zrazu neviditeľná, našťastie jej prítomnosť signalizujú ešte trblietajúce svetielka.



Spravidla sa predmet zas ukáže, keď ho prenesiete na iné miesto alebo s ním na chvíľu skočíte do sveta tieňov. Veľkým prínosom je hudba, clivé tóny saxofónu, so zamatovým hlasom barovej speváčky, si určite vychutnáte.

CONTRAST JE ORIGINÁLNA JEDNOHUBKA S UNIKÁTNYM POSTUPOM, ALE NEVEĽKOU DĹŽKOU. MÁ TOTIŽ VÝNIMOČNÝ ŠARM A JEDINEČNÝM SPÔSOBOM SA POHRÁVA S PREDSTAVIVOSŤOU, KTORÚ ROZVÍJA FORMOU SVETLA A TIEŇA. CONTRAST VONIA DIVADELNÝM UMENÍM A CIGAROU, KTOREJ DYM SA VLNÍ V ELEGANTNEJ HUDBE. ŽIVOT JE KABARET - ODZNELO V ZNÁMEJ PIESNI A TÁTO HRA VÁS PRESVEDČÍ, ŽE JE V TOM KUS PRAVDY.

8.0

+ prechádzanie medzi fyzickým a tieňovým svetom
+ rébusy s hrou svetla a tieňa
+ kabaretná hudba a atmosféra

- trochu krátke
- technické chyby
- nepraktické ukladanie hry

LEGO MARVEL SU

RECENZIA

JAROSLAV OTČENÁŠ

ZOZNAM LEGO TITULOV, KTORÉ MAJÚ NA SVEDOMÍ PÁNI Z TRAVELLERS TALE GAMES ZAČÍNA BYŤ SKUTOČNE BOHATÝ. S KOCKOVÝMI HRAMI ZAČÍNALI V ROKU 2005 PRVÝM SPRACOVANÍM STAR WARS, ABY DO ROKU 2013 POKRYLI SVOJOU TVORBOU VŠETKY ZÁSADNÉ LICENCIE A FILMOVÉ TRHÁKY. JEDEN SKALP IM VŠAK STÁLE VO VITRÍNKE ÚSPECHOV CHÝBAL. ZATIAĽ ČO BATMAN A SUPERMAN SVOJICH LEGO PROTIVNÍKOV UŽ POCHYTALI VLANI, WOLVERINE, IRONMAN ČI THOR DOSTÁVAJÚ ŠANCU AŽ NA PREDVIANOČNOM TRHU TENTO ROK V LEGO MARVEL SUPER HEROES.

Hlavná dejová línia nebola v Lego hrách nikdy extrémne dôležitá, vždy sa kládol dôraz na to, ČO sa deje na obrazovke a menej na to, PREČO sa to deje. Odkedy ale do stavebnicových hier pribudol dabing, mohli si autori dovoliť zápletku trochu viac rozvinúť, samozrejme, len do tej miery, aby nebola zložitou aj pre najmenších. V LEGO Marvel Super Heroes budete sledovať pátranie superhrdinov po kockách vypadnutých zo Silver Surfera nabitých nesmierne silnou kozmickou energiou. Tie sa dostanú do rúk aliancii superzloduchov pod vedením Dr. Dooma a Lokiho, ktorí ju chcú použiť na zostrojenie zbrane „Dr. Doom's Doom Ray of Doom".

Zastaviť sa ich pokúša to najlepšie, čo Marvel počas svojej histórie vytvoril. Propagačné materiály hovoria o 150 hrdinoch, medzi ktorými nechýbajú tie najzvučnejšie mená: Ironman, Thor, Hulk, Spider-Man, Wolverine, Captain America, Cyclops, The Thing a ďalší zástupcovia Avengers, X-Menov, Fantastickej štvorky a ďalších skupín či organizácií pod dohľadom SHIELDu.

Variabilita a diverzita hrdinov sú ideálnym pohonom na rozkrútenie tradičnej Lego hrateľnosti. Každá postavička oplýva niekoľkými schopnosťami, ktorých kombináciou je zaručené vyriešenie každej hádanky a úlohy v hre. Thor

PC, Xbox360, PS3, WiiU, Xbox One, PS4

UPER HEROES

Firma: Travellers tales

Žáner: Akčná adventúra

dokáže lietať a pomocou bleskov aktivovať elektrické prepínače. Hulk vďaka svojej sile prenáša ťažké predmety, Spider-Man pavučinami priťahuje páky a vďaka pavúčiemu zmyslu dokáže odhaliť cestu vpred. Na vyhrabávanie ukrytých predmetov sa ideálne hodia Wolverinove adamantiové pazúry, slečna Greyová skôr inklinuje k ovládaniu cudzích myšlienok a telekinetickému presúvaniu predmetov.

Schopnosti hrdinov sa opakujú (napr. Hulk a The Thing, inštinkty u Wolverina a Spider.Mana), ale misie sú zostavené tak, aby každý mal dostatok priestoru. Rovnako ako u každej Lego hry aj teraz je ideálne hrať so živým spoluhráčom v lokálnom co-ope (online opäť chýba) - vtedy sa schopnosti a možnosti postáv kombinujú najľahšie. Human Torch roztopí ľad, pod ktorým sa skrýva obrovský balvan, ten uchopí Hulk, odhodí ho do neďalekého spínača. Medzitým už ale druhý hráč v koži Iron Mana priletí na vyvýšenú plošinku a zhodí odtiaľ rebrík, aby sa neviditeľná Invisible Woman mohla prešmyknúť okolo stráži. Hra, samozrejme, umožňuje hrať aj sólo.

V 15 príbehových misiách sa postavíte obyčajným nepriateľom, no tiež ich šéfom v podaní toho najdiabolskejšieho, čo kedy scenáristi Marvelu vytvorili. Dr. Doom, Loki, Juggernaut, Dr. Octopus, Green Goblin a ďalší vás potrápia v súbojoch, ktoré opäť vyžadujú kombináciu schopností dostupných hrdinov. Zaujímavé je, že vo fázach bitiek s bossmi máte k dispozícii vždy viac ako dve vlastné postavy, čo nahráva do karát rozšíreniu co-opu na viacero hráčov a samozrejme pridať online mód.

V leveloch sa svižne striedajú logické s akčnými pasážami, užijete si skákania, lietania aj bojovania. Bitky sú bez krvi a sú prístupné aj tým najmenším hráčom. Hrdinovia dokonca občas v bitkách použijú „roztomilé" humorné animácie, ktoré vážnosť súbojov úplne anulujú. Logické pasáže vyžadujú už spomínané kombinovanie schopností jednotlivých postáv a opäť treba podotknúť, že po osvojení základných herných mechanizmov s nimi nebude mať problém ani mladší súrodenec či dieťa. Orientácia na takéto publikum ale automaticky neznamená, že by sa starší pri hre nezabavili. Práve naopak, hra funguje skoro rovnako dobre aj pre dospelákov.

Bázu, odkiaľ budete začínať misie, tvorí lietajúca pevnosť SHIELDu, tu budete utrácať nazbierané Lego kocky, kupovať modifikátory a podobne. Efektným zoskokom priamo z paluby krížnika sa dostanete do ulíc veľkomesta pod ním, ktoré sa vám otvorí v štýle sandboxu a okrem príbehových misií tak môžete behať, lietať či voziť sa po celom meste a objavovať jeho zákutia. Nechýbajú fotografické úlohy pre Petera Parkera, pomáhanie občanom v sérii krátkych questov, preteky na rôznych dopravných prostriedkoch, otváranie teleportov, získavanie nových postavičiek a zlatých kociek. Jednoducho jedno veľké Lego (takmer) GTA.

Jedno dohranie príbehovej línie zanechá na ukazovateli percentuálneho ukončenia celej hry len smiešne malé percento. Treba pozbierať všetky minikity, všetky zlaté kocky, otvoriť všetkých avatarov, zachrániť všetkých marveláckych zamestnancov (teda jedného, Stana Leeho, ale z viacerých nepríjemných šlamastík) a čerešničkou na torte sú bonusové misie od samotného Deadpoola. Suma sumárum, hovoríme tu najmenej o 20 hodinách hrania pre 100 % dokončenie. Počas tejto doby vám neraz po tvári prebleskne letmý úsmev alebo dokonca aj nahlas zasmejete. Humor je o niečo menej strojený a silený ako v posledných častiach a v niektorých situáciách by sme ho označili až za „dospelácky“.

Vizuálne LEGO Marvel Super Heroes inklinuje najmä k filmovým Avengerom. Všimnete si to na výzore superhrdinských oblekoch, na dizajne zariadení a dopravných prostriedkoch (napr. hlavná pevnosť). Samotné technické spracovanie je klasické, statické 3D pozadie kombinované s Lego predmetmi v popredí, ktoré sa zväčša dajú rozbiť alebo použiť. Subjektívne sa zdá, že na scéne je viac Lego kociek a aktívnych predmetov, než tomu bolo v minulosti, rovnako o niečo bohatšie vyzerajú niektoré grafické efekty. Bude zaujímavé sledovať, ako sa pohne kvalita grafiky v next-gen verziách a ak to bude možné, určite sa k porovnaniu určite vrátime v niektorom z pripravovaných článkov.

LEGO Marvel Super Heroes bohužiaľ neobišlo niekoľko technických problémov. Zle zvolené uhly kamery sa v niektorých momentoch dajú napraviť manuálnym ovládaním, ale občasné prepadávanie sa do textúr a zasekávanie sa o objekty väčšinou vyrieši až nahratie uloženého checkpointu. Nedeje sa to často,

no o to viac takéto bugy zamrzia. Rovnako treba skritizovať absenciu zásadných inovácií, osobne som tajne dúfal v jednoduchý RPG systém pre postavy, nič také sa však nekoná. Dokonca odpadli aj niektoré už zaužívané vychytávky z predchádzajúci hier ako inventár.

ANI TIETO DROBNÉ NEDOSTATKY NEMAJÚ VPLYV NA VÝBORNÝ VÝSLEDNÝ DOJEM. ZÁBAVA, HUMOR, DLHÁ HERNÁ DOBA, OTVORENÉ MESTO A BOHATÝ KOMIKSOVÝ SVET SÚ FAKTORMI, VĎAKA KTORÝM MÔŽEME LEGO MARVEL SUPER HEROES BEZ OBÁV ODPORUČIŤ AKO IDEÁLNY VIDEOHERNÝ DARČEK PRE VŠETKÝCH HRÁČOV. BEZ OBÁV SA SO SUPERHRDINAMI ZABAVIA V CO-OPE MLADŠÍ SÚRODENCI A DOKONCA AJ RODIČIA.

8.0

+ všetci dôležití superhrdinovia
+ rozľahlý, takmer otvorený svet
+ dĺžka, znovuhrateľnosť
+ humor

- drobné technické nedostatky
- občas kamera
- iba offline co-op

KICKBEAT

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

RYTMICKÉ HRY NEMAJÚ NA RUŽIACH, OD PÁDU HUDOBNÉHO ŽÁNRU, KTORÝ POCHOVAL SÉRIU GUITAR HERO, SA DNES S NIMI UŽ NESTRETÁTE. OBČAS SA OBJAVÍ JEDNA ALEBO DVE LASTOVIČKY, NO TIE, AKO SA HOVORÍ LETO NEROBIA. PRAVDEPODOBNE AŽ DOTERAZ. NIE, ŽE BY PRE VITU NEBOLI ZAUJÍMAVÉ A UNIKÁTNE TITULY, ALE ROZHODNE POČTOM NEDOKÁŽU POKRYŤ HRÁČSKE TÚŽBY. PREDNEDÁVNOM SME SA KONEČNE DOČKALI VYDANIA KILLZONE MERCENARY, ALE AJ V TOMTO PRÍPADE SA NEMÔŽEME UBRÁNIŤ VLAŽNÉMU PRIJATIU. A TERAZ PRAVDEPODOBNE PRIŠIEL TITUL, NA KTORÝ VITA ČAKALA. NENÁPADNÝ, BEZ CIRKUSU OKOLO VYDANIA, IDEÁLNY PRE TÚTO PLATFORMU.

Máme pred sebou KickBeat, podivný, no fungujúci mix bojovky a rytmickej hry. Môžete ju hrať aj na PS3 (podporuje CrossBuy), ale nezbavíte sa pocitu, že bola šitá na mieru handheldu - aby ste si zobrali Vitu na cestu, vo vlaku vytiahli, zapojili slúchadlá a súčasne počúvali aj hrali. Jednoduchý koncept v jednoduchom prevedení, ale aj napriek tomu vám učaruje svojou zábavnosťou a funkčnosťou.

Existuje jedno miesto na svete, miesto s obrovským tajomstvom. Jeden ázijský rád mníchov stráži kláštor, kde okrem trénovania bojových umení a ducha strážia jeden z najcennejších pokladov ľudstva – hudbu. Všetku hudbu, ktorá je, bola a aj vznikne. Táto je uložená v podobe obrovskej sféry, ktorú rád stráži po storočia. Tanec je vlastne bojovým umením a hudba jeho motorom. Až do chvíle, kým jedna mediálna

Firma: Zen Studios

Žáner: Hudobná

megakorporácia neukradne všetku hudbu len a len pre seba, aby mohla ľuďom vtĺkať do hláv svoj vlastný štýl. A ukradli aj Justina Biebera!

Sám o sebe je príbeh jedným veľkým klišé o vyvolenom z pradávneho proroctva, ktorý nie je trénovaným mníchom, ale dokáže hudbu precítiť a jedného dňa aj zachrániť. Ten deň nadíde, keď sa mladík Lee dostane do vašich rúk. Sám to ale nezvláda a tak sa na scéne musí objaviť mladá slečna Mei, ktorá zachráni chlapca, ktorý zachránil hudbu. A zrazu je z toho podivná variácia na Nepriestrelného mnícha. Jednoduché statické animácie vás v príbehu posúvajú ďalej, ale to hlavné sa deje mimo nich.

KickBeat nepozná obtiažnosť Easy. Bežne by sa dalo predpokladať, že najnižšia dostupná v hre je určená pre začiatočníkov, no nie je tomu tak a ak by ste sa chceli vrhnúť rovno na hru, tá vás hneď schladí niekoľkými neúspešnými pokusmi hneď v prvej skladbe. Jednoduché stláčanie štyroch tlačidiel nie je nakoniec až také jednoduché. Lepšou voľbou je tutoriál. Ukáže vám, ako hrať, kedy stlačiť ktoré tlačidlo, vám povie piktogram na obrazovke, ale keďže sa stále jedná o bojovku, tak musíte reťaziť kombá, rozlišovať rôzne spôsoby útoku a občas využiť aj nejaký ten power-up.

Súboje prebiehajú tak, že do rytmu práve hranej skladby sa okolo vás v kruhu točí niekoľko desiatok súperov rôznej farby. Útočia do beatov, avšak v rôznych intervaloch a rôznych farbách. Pred ich útokom musíte stlačiť zodpovedajúce tlačidlo so symbolom. Na jednoduchších obtiažnostiach sa vám ukáže symbol, na vyšších už musíte ísť intuitívne podľa rytmu. Každá farba predstavuje iný útok. Žltí sú najpomalší a najjednoduchší, avšak dokážu chodiť v „páse“, kedy musíte držať tlačidlo od prvého po druhého. Modrí

útočia z rôznych smerov rýchlo po sebe a červení dvaja naraz.

Niektorí majú nad hlavou obláčik power-upu. Ich nestačí len kopnúť, ale dané tlačidlo treba stlačiť ešte raz pre prebratie power-upu - nájdete tu bombu, štít, pridanie života (ktorý zásahmi rýchlo ubúda) a násobenie skóre. Okrem toho sa nabíja aj energia Chi, čo je vlastne v rytmických hrách dobre známy prvok, ktorý po naplnení a aktivácii, rozžiari obraz a skóre zbierate oveľa rýchlejšie.

Pôsobí to jednoducho, ale predstavte si, že vám hrá Pendulum a to všetko musíte robiť vo veľmi rýchlom slede. KickBeat umožňuje prehrávať vlastnú hudbu, ktorú si v hre jednoducho pretvoríte. Na displeji je živo, niekedy možno až príliš a stratíte prehľad, prípadne vám postava v popredí zakryje výhľad na útočníka. Okolie je vlastne akýmsi pretvorením grafického ekvalizéru a všetko sa hýbe svižne.

K prenášaniu vlastnej hudby sa ale tak skoro nedostanete, čo je obrovská smola. Musíte najskôr prejsť oba príbehy, aby ste si odomkli režim Free Play a neskôr aj prerábanie vlastných pesničiek pomocou Beat Your Music. Hra ešte ponúka Survival režim, ktorý odomknete len porazením príbehového režimu na najvyššej obtiažnosti. V ňom prechádzate jednotlivými pesničkami len s jedným životom a musíte sa dostať čo najďalej. Príbehový režim sa prakticky skladá z dvoch úplne totožných častí s dvoma postavami. Rovnaké arény, rovnakí súperi, rovnaké pesničky.
A v napredovaní vás neženie ani odomykanie kostýmov, bonusových postáv a podobne.

KickBeat na uzamykanie toho najlepšieho dopláca, pri opakovaní toho istého sa bavíte čoraz menej. V hre je iba 18 skladieb, jedná o perfektné kúsky, ale stále je to málo. Dokazujú však, že hra si poradí ako s elektronickou hudbou, tak aj rockom, či hip-hopom. Nájdete tu napríklad The Beautiful People od Mansona, niekoľko vecí od Pendulum, Scum of The Earth od Zombieho, Boom od P.O.D., či Last Resort od Papa Roach.

8.0

Beat Your Music obsahuje jednoduchý nástroj na import skladieb. Len ich nakopírujete do konzoly, otvoríte v editore a ten vám pustí pasáže zo začiatku, stredu a aj konca pesničky. A vždy keď v týchto pasážach počujete beat, tak ho označíte trojuholníkom. Editor to nejako prepočíta a hrateľná skladba je na svete. Bohužiaľ takto neviete vytvárať prepracovanejšie skladby ako v príbehu a označovať inak napríklad sóla.

KICKBEAT JE ZÁBAVNÝM KÚSKOM UŠITÝM PRESNE NA MIERU PS VITA. OD HRY SA VEĽA NEČAKALO A MOŽNO AJ PRETO JE OBROVSKÝM PREKVAPENÍM. PONÚKA JEDNODUCHÚ CHYTĽAVÚ ZÁBAVU A NA VYŠŠÍCH OBTIAŽNOSTIACH AJ PORIADNU VÝZVU. RÝCHLA, ÚČELOVÁ GRAFIKA HRE SEDÍ A OBSTOJNÁ ZVUKOVÁ KVALITA SKLADIEB TIEŽ NIE JE NA ZAHODENIE. AK STE TEDA NA VITE UŽ DLHŠIE NIČ NEHRALI A RADI BY STE SKÚSILI NIEČO INÉ, TAK MÔŽETE DAŤ HRE ŠANCU. A ZA VYSKÚŠANIE URČITE STOJÍ AJ NA PS3.

+ chytľavý koncept
+ obtiažnosť je výzvou
+ možnosť pridávať do hry vlastnú hudbu

- občas ťažké
- môžete stratiť prehľad v dianí na obrazovke
- skladieb je v hre predsa len málo
- zamknutý free play režim

PROFESSOR LAYT

RECENZIA

PAVOL BUDAY

NEMUSÍTE BYŤ GENTLEMAN V CYLINDRI, ABY STE SA DOPRACOVALI K SPRÁVNEJ ODPOVEDI. Z ÚSPEŠNEJ PUZZLE SÉRIE PROFESSOR LAYTON OD LEVEL-5 VYŠIEL UŽ ŠIESTY DIEL Z PODTITULOM AZRAN LEGACY, O KTOROM SA HOVORÍ, ŽE JE POSLEDNÝM. PREDBIEHALI BY SME UDALOSTI, KEBY SME POVEDALI, ŽE JE TÁTO INFORMÁCIA PRAVDIVÁ. KAŽDÝ DIEL KONČÍ TYPICKOU HLÁŠKOU "POKRAČOVANIE NABUDÚCE" - NIE TOTO VÁŽNE NIE JE SPOJLER, ALE TRADEMARK - A INAK TOMU NIE JE ANI V TOMTO PRÍPADE.

Professor Layton and the Azran Legacy píše bodku za nevšednými udalosťami, cestovaním po svete a odhaľovaním nadprirodzených úkazov pomocou ľudského umu a logiky. Ako obvykle, aj šieste dobrodružstvo Hershela Laytona a jeho pomocníkov - Emmy a Luka - začína listom. Stojí v ňom, že na ďalekom severe našli v ľade živú múmiu. Ako sa neskôr ukáže, veľkolepým objavom je dievča menom Aurora, potomok pradávnej civilizácie Azran.

Od tohto momentu sa roztáčajú kolesá doteraz najväčšieho príbehu s neobvykle štedrou slobodou v napredovaní. Doteraz mal každý jeden diel vopred vyšliapanú cestičku obsypanú hádankami a rébusmi. Mohli ste sa nanajvýš vrátiť a nájsť skryté mince pre pomocníka alebo vás späť poslala hra samotná, pretože do niektorých lokalít vás vpustila, až keď ste vyriešili predpísaný počet puzzlov. To všetko je aj v Azran Legacy, no pátranie za piatimi mocnými artefaktami, ktoré sú kľúčom k nesmiernej moci, vedie do piatich lokalít. A kam sa vydáte najskôr, je už na vás.

3DS

TON AND THE AZRAN LEGACY

Firma: Level 5

Žáner: Logická

Po krátkom oboznámení s pravidlami vás hra nechá pátrať na vlastnú päsť, môžete cestovať hore dolu, na vzducholodi sa pozrieť do poslednej časti hry a potom sa vrátiť k hľadaniu artefaktu na začiatku. Aj z tohto dôvodu tvorí Arzan Legacy päť záhad a jedna nosná, ktorá premosťuje predchádzajúce diely Spectre's Call a Miracle Mask, kde sa po prvýkrát objavila záhadná spoločnosť Targent. A tá chce dievča a artefakty zneužiť k získaniu nesmiernej moci.

V Azran Legacy spája Level-5 všetky rozviazané konce, čo vedie k zvláštnym zvratom a vynúteným situáciám, ktoré majú ospravedlniť konanie hlavného zloducha. Bohužiaľ nefungujú. Konanie postáv je hlúpe, ťažko im zhltnete, že to, čo robia, naozaj aj myslia vážne. Zakončeniu chýba potrebná satisfakcia a uveriteľné vysvetlenie všetkých udalostí ako je tomu v kompaktnej pätici mini epizód, kde budete riešiť strácanie neviest aj pomáhať mestu plnému detí.

Azran Legacy je postavená na funkčnom jadre a rokmi overených pravidlách. Level-5 iba kozmeticky upravil náplň puzzlov a jednotlivých minihier. Za správne odpovede stále zbierate Picarats na odomykanie bonusov, v prostredí nachádzate skryté predmety aj mince a platíte za pomoc pri riešení puzzlov, ktorých je teraz viac ako 150, pričom znovu platí, že odo dňa vydania po dobu jedného roka bude každý deň vychádzať jedna nová hádanka.

Skladba logických hádaniek preverí pozornosť, pamäť, počítanie z hlavy aj priestorovú orientáciu. Budete v akváriu rátať rybičky, presúvať bloky, skladať obrazce podľa vzoru aj bez neho, s postavami prekračovať divokú rieku, rátať jednoduché rovnice aj odhaľovať vinníkov podľa ich výpovedí. Textové alebo obrazové inštrukcie vždy skrývajú chytáky a ak máte za sebou už nejaký ten diel Professor Layton, náplň vás vôbec neprekvapí.

Vtip je v tom, že i pri opakovanej množine vybraných

puzzlov a identických princípoch, dokáže hra stále pokúšať. Po rýchlom úvode vytvára solídny hlad po nových hádankách a odložiť ju je veľmi ťažké. Rozdelenie príbehu prospelo rýchlejšiemu tempu a určite to oceníte, ak sa vrátite povedzme po týždni k hre. Nosná dejová línia vám vydrží približne 15 - 18 hodín. Z obsahu to však ani zďaleka nie je všetko.

Nájdené predmety z prostredí sa ukladajú v minihrách, kam teraz pribudlo obliekanie podľa ich predstáv. Trafiť sa im do vkusu vyžaduje nielen pozorne čítať, ale mať aj plný šatník pre rýchle obmeny. Druhou minihrou je dopravenie vlašského orecha do domčeka v bludisku, kde sa priamo nepohybujete, ale manipulujete s objektami hádaním kamienkov. V poslednej minihre, kam si odomykáte nové rébusy, sú záhony, kde správnym rozmiestnením sadeníc rozkvitnú v celej svojej kráse. Level-5 do Azran Legacy integrovali aj podporu Street Pass pre vymieňanie výziev spojených s hľadaním trojice predmetov v lokalitách. Nejde však o nič výnimočné.

Azran Legacy sa v jadre zásadne nezmenila, to sa však o audiovizuále nedá povedať. Animované sekvencie a dabované scény si udržujú svoj vysoký štandard, panoramatické obrazovky, kde budete tráviť najviac času, hýria detailami, animáciami a svojou kvalitou dosahujú pôvodne ručne kreslených 2D pozadí. Hra navyše oplýva výborne integrovaným 3D obrazom, aký si môžete na 3DS dopriať. Neoplatí sa ho vypínať, to platí aj o fantastickej hudbe ako vystrihnutej z animovaného filmu.

PROFESSOR LAYTON AND THE AZRAN LEGACY SI PRI MINIME ZÁSADNÝCH INOVÁCIÍ ZACHOVÁVA VYSOKÚ HRATEĽNOSŤ PREDCHODCOV. TAKÉHO RIEŠENIE HÁDANIEK ZAKOMPONOVANÉ DO ZAMOTANÉHO PRÍBEHU MÔŽE KĽUDNE VYCHÁDZAŤ KAŽDÝ ROK. NEBOLI BY SME VÔBEC PROTI.

8.0

+ spracovanie 3D lokalít
+ vetvenie príbehu do piatich miniepizód
+ vynikajúca hudba a prestrihové scény
+ tona hádaniek a bonusového obsahu na odomknutie

- neuspokojivý záver
- mnohé puzzle sú recyklované z predchodcov

DEADFALL ADVEN

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

HĽADAČI POKLADOV SÚ OSVEDČENÝM ARTIKLOM, KTORÝ JE PRÍSĽUBOM VZRUŠUJÚCEJ ZÁBAVY. CHARIZMATICKÍ DOBRODRUHOVIA, NA ČELE S INDIANA JONESOM, MAJÚ STÁLE SVOJE ČARO, KTORÉ FUNGUJE VO FILMOCH AJ HRÁCH. AJ DEADFALL ADVENTURES STAVIA NA OSVEDČENOM TYPE HRDINU, KTORÝ PREKONÁVA VŠEMOŽNÉ NÁSTRAHY A BALAMUTÍ SLEČINKY S PEKNÝM ZADKOM. VÝSLEDOK NIE JE STOPERCENTNÝ, ALE DOBRODRUŽSTVO URČITE NIE JE MÁRNE.

Farm 51 sa netrápili vymýšľaním originálneho hrdinu a za kľúčovú postavu si zvolili rovno Quatermaina. Nie je to však preslávený Allan, ktorého na plátne stvárnil Richard Chamberlain, ale jeho nemenej odvážny a trochu ľahkomyseľný potomok James Lee. Zostáva však verný rodinnej tradícii a rukopisu H.R. Haggarda a v kovbojskom klobúku a revolverom za opaskom vyhľadáva vzrušenie pri hľadaní starovekých artefaktov. A kde je Quatermain, musí byť aj pekná žena, ktorá mu komplikuje život. V tomto prípade je to americká agentka Jennifer Goodwin sprevádzajúca Jamesa Leeho počas celého putovania za tajomstvom bájnej Atlantídy.

Výprava začína krátkou exkurziou v egyptskej pyramíde, potom sa však presúva do mrazivej Arktídy, aby nakoniec vrcholila v tropickej Guatemale. Ako to už býva, poklady pokúšajú aj nebezpečných gangstrov, ktorí sú často v službách vplyvnej mocnosti alebo organizácie. A najobľúbenejšími záporákmi sú nacisti a Rusi, tí si v Deadfall Adventures našli právoplatné miesto popri Araboch a mumifikovaných španielskych dobyvateľoch.

Na živých protivníkov z mäsa a kostí platí pestrý arzenál zbraní prevažne z obdobia druhej svetovej vojny, ktorý zahrňuje nemecký samopal MP40, ruský Špagin a ďalších bezmála 30 kúskov. Zahrňuje aj ostreľovaciu pušku, s ktorou si užijete headshoty v kaňonoch a vyvýšených polohách. So sebou ale môžete mať vždy len jednu primárnu zbraň, ktorej treba dopĺňať muníciu. Náboje, pušky, guľomety, no aj granáty a dynamit však často nájdete v debničkách a pri telách nebožtíkov. Ak predsa len nie je nič vhodnejšie po ruke, dá sa použiť nôž alebo ešte lepšie dvojica revolverov, ktoré sú permanentne k dispozícii a majú neobmedzenú muníciu. Aj tie sa však dajú dočasne vymeniť za dvojku účinnejších pištolí.

To všetko však nestačí v boji proti múmiám a ďalším nemŕtvym, ktorí sa vyskytujú predovšetkým v podzemných kobkách, ale aj aztéckych chrámoch. Na túto sortu si musíte poriadne posvietiť a to doslova. Quatermain má pri sebe baterku, ktorá po upriamení lúča na cieľ spáli telo hnijúcej obete. Potom ju už pomerne ľahko dorazíte tradičnou streľbou. V niektorých lokalitách pomôže aj slnečné svetlo, ktorému niekedy treba pomôcť, aby preniklo do zatuchnutých chodieb. Napríklad zrkadlami.

Boj je obmedzený na streľbu zbraní so zameriavacím krížom alebo mieridlami, s možnosťou prikrčenia za objektmi. Deadfall Adventures pripomína klasické akcie bez vykláňania spoza prekážok a iných pokročilých prvkov a manévrov. Vzhľadom na to, že nepriatelia nie sú veľmi vynaliezaví, skromné taktické možnosti v boji aj postačia. Vojaci väčšinou nevylezú zo svojich pozícií a vystrkujú hlavy dovtedy, kým ich neskolíte. Rozhodne od nich nečakajte nejaký premyslený postup. Viac vás zabavia múmie, ktoré spravidla útočia nablízko a tak vás logicky naháňajú, aby sa vám dostali na telo. Vaša partnerka, ktorá funguje samostatne a drží sa po vašom boku, síce neraz vstúpi nepriateľom do rany, je však nezraniteľná. Dokonca aj keď jej strelíte priamo do tváre ani nemrkne a pôsobí príliš strojovo. Viac však mrzia

lacné súboje s protivníkmi, ktorí nešikovne suplujú úlohu bossov. Nepotrebujete na nich žiadnu výnimočnú taktiku a ich sila spočíva len v prívale prisluhovačov, čo ich ochraňujú. Na druhej strane, zažijete aj pár dynamických prestreliek, napríklad keď sa rútite podzemím v banskom vozíku.

Keby bola hra založená len na akčných sekvenciách, určite by to nestačilo. Lenže druhou rovnocennou zložkou Deadfall Adventures sú hlavolamy. Puzzle dostali rovnaký priestor ako prestrelky a dokonca pri štarte hry osobitne určíte ich náročnosť. Často sú založené na používaní strelných zbraní, čo vysvetľuje, prečo nemajú základné kolty limitovanú muníciu. Vypálené guľky neraz aktivujú nedostupné spínače, ktoré otvoria uzatvorenú chodbu alebo deaktivujú obranný mechanizmus. Takýmto spôsobom sa aj aktivujú pasce, do ktorých je radosť lákať nepriateľov. Horda múmií sa upraží po spustení ohnivého prúdu a sovieti skončia prišpendlíkovaní ako motýle na ostňoch zo steny alebo spod zeme

Skutočné rébusy však vyžadujú viac ako dobre mierený výstrel do spínača. Niekedy je treba využiť lúče svetla a usmerniť ich pohyblivými zrkadlami. Inokedy musíte použiť mechanizmy na otočenie sôch alebo jagavého symbolu, alebo sledovať znaky pod nohami, aby ste nevhupli do priepasti. Budete mať pred sebou aj kruhy s bodkami a čiarkami, kde musíte správne vysvietiť kódované číselné označenie. Nápaditých rébusov je dosť a pre istotu k nim vždy máte aj nápovedu, ktorú predstavujú nákresy z denníka pradeda Quatermaina. Väčšinu bez väčších problémov zvládnete, stačí byť len všímavý. Je však škoda, že sa puzzle v pokročilej fáze recyklujú, takže zriedka ponúknu nejakú odlišnú výzvu.

James Lee sa vie obstojne obracať v boji, dokáže zneškodniť pasce s nastraženými granátmi a celkom dobre mu to myslí, lenže okrem toho sú jeho schopnosti dosť obmedzené. Pri postupe sa neubránite porovnaniu s novým Tomb Raiderom, ktorý je zjavnou inšpiráciou, hoci Deadfall Adventures

nevyužíva pohľad tretej, ale prvej osoby. Quatermain si, rovnako ako Lara, rád odskočí do bočných uličiek, kde aj pomocou málo využívaného kompasu nájde bonusové artefakty. Podobnosť prostredí a riešenie niektorých problémov taktiež pripomína potulky slečny Croft. Lenže práve to sú okamihy, keď si uvedomíte, že hrdina Deadfall Adventures si s nástrahami neporadí ani zďaleka tak štýlovo ako copatá krásavica. A nejde ani tak o Larine zvodné krivky, ale v prvom rade jej možnosti, ktoré Quatermainovi zúfalo chýbajú.

Nedokáže sa vôbec šplhať po stenách a veľmi zriedka vylezie po rebríku. Hopká, ale nedokáže preskočiť ani nízke objekty a musí ich obchádzať, hoci by ste ich v bežnom prípade neraz aj prekročili. Spravidla sa drží striktne pri zemi a nebyť hlavolamu v továrni a pár sklzov po natiahnutom lane, mali by

ste dojem, že sa bojí výšok. Vývoj schopností, ktoré sa odomykajú nazbieranými artefaktmi, sa delí na tri smery, cestu života, svetla a bojovníka. Ponúkajú len hŕstku banálnych vylepšení, ktoré upravia život, staminu, rýchlosť nabíjania a účinok zbraní.

Pohodový, hoci nie veľmi originálny príbeh so slabším vyvrcholením, sa ťahá približne desať hodín a môže ho natiahnuť hľadanie nepovinných bonusov a hĺbanie nad hlavolamami. Veľmi pozitívne pôsobí multiplayer s prekvapivo dobrou ponukou. Obsahuje niekoľko módov od klasického deathmatchu a capture the flag, kde sa však namiesto vlajky kradne artefakt, až po lov na poklady, kde si treba nahrabať čo najviac. Pri tom sa zvyšujú levely, odomykajú nové skiny a zbrane, dajú sa vytvoriť povolania s ľubovoľnou výzbrojou. Okrem toho sa štyria hráči môžu spojiť v survival režime, kde spoločne čelia vlnám nemŕtvych. Pozitívom multiplayeru je hojné využívanie pascí v teréne. Protihráčov môžete dostať niekoľkými spôsobmi aj bez priameho zásahu, napríklad strelením do spínača, ktorý im na hlavu spustí kamenný kváder.

Vizuálna príťažlivosť sa Deadfall Adventures nedá uprieť. Lokality voňajú atmosférou filmov Indiana Jones, kde nechýbajú starobylé hrobky a sochy, kopa pascí, krokodíly, vrak lietadla porastený lianami aj dobové vojenské autá. Vyzerá to pekne, až na predelové scény s topornými animáciami postáv. V každom prípade, Unreal Engine 3 ešte dokáže zaujať. Hudba akoby bola požičaná priamo zo strieborného plátna. Po výstreloch si všimnete dym stúpajúci z hlavne revolverov, ak nablízku vybuchne granát, píska vám v ušiach. Ešte by to chcelo viac rozbitných predmetov a deštruktívne prostredie. Hardvérové nároky sú veľmi priaznivé, hru spustíte na vysokých nastaveniach a pohodlne vám postačí dvojjadrový procesor, 4 GB RAM a staršia grafika a hra vám pobeží pri 40 - 60 fps.

7.5

OPÄŤ SA POTVRDILO, ŽE S DOBRODRUHMI PÁTRAJÚCIMI PO POKLADOCH NIE JE NUDA. MÔŽU MAŤ SÍCE SVOJE MUCHY, ALE SÚ NA STOPE LÁKAVÝCH TAJOMSTIEV, KTORÉ JE ŠKODA NECHAŤ NEODKRYTÉ. PRÍBEH DEADFALL ADVENTURES ZAVÁŇA OSVEDČENOU EXOTIKOU A KTO BY NECHCEL ODHALIŤ ZÁHADU ATLANTÍDY?JAMES LEE QUATERMAIN PRI SVOJOM PUTOVANÍ NEROBÍ HANBU SVOJMU PREDKOVI, ALE JE TOHO EŠTE VEĽA, ČO SA MÔŽE PRIUČIŤ OD OSTRIEĽANEJ LARY CROFT. MLADÉHO DOBRODRUHA VŠAK RADI UVIDÍME V PRÍPADNOM POKRAČOVANÍ, KDE BY UŽ MOHOL UKÁZAŤ NIEČO VIAC.

+ atmosféra klasických dobrodružných filmov
+ veľké uplatnenie pascí v kampani aj sieťovej hre
+ niektoré vydarené hlavolamy
+ lov nepriateľov snajperkou
+ slušná ponuka multiplayeru

- obmedzené schopnosti Quatermaina
- puzzle sa po čase opakujú
- chýbajú bossovia, ktorí by boli výzvou
- vlažné finále príbehu

SIMCITY: CITIES

RECENZIA

BRANISLAV KOHÚT

VYBUDOVAŤ MESTO SNOV JE TÚŽBA MNOHÝCH HRÁČOV A PRETO SA TÁTO TEMATIKA STÁLE ZNOVU OBJAVUJE VO SVETE HIER. VEĽKÚ NÁDEJ SME VKLADALI DO OSTRIEĽANEJ SÉRIE SIMCITY, ALE NAJNOVŠÍ PRÍRASTOK PRINIESOL TROCHU ROZPAČITÝ VÝSLEDOK. ČO VŠAK NEVYŠLO ÚPLNE STOPERCENTNE V PÔVODNEJ HRE, MOHLA NAPRAVIŤ EXPANZIA, KTORÁ ZAMIERILA DO BLÍZKEJ BUDÚCNOSTI.

Vďaka prídavku postavíte nové mestá s pokročilými doplnkami, ale aj zveľadíte staršie sídla, ktoré ste zanechali na serveroch. Stále sa buduje online a zachoval sa pôvodný systém s jeho pozitívami aj neduhmi. Staviate cesty, plánujete obytné, komerčné a industriálne zóny, kde sa hrnú prisťahovalci, rastú obchodné centrá a továrne. Obyvateľom treba zabezpečiť základné potreby a ochranu, čiže vybudujete elektráreň, vodovod, zberňu odpadu, nemocnicu, policajnú a hasičskú stanicu. Úroveň a komfort mešťanov zvyšujú školy, parky, chrámy, funkčná dopravná sieť a unikátne budovy, ktoré vytvárajú predpoklad na ďalší rozvoj. A práve v tejto pokročilej fáze dostávajú priestor najmodernejšie výdobytky zahrnuté v expanzii.

Rozvinuté mesto má slušné výnosy z daní, predaja a poskytovania služieb susedom. Má však aj minimum priestoru ďalšiu výstavbu. Tento problém majú po novom riešiť megaveže, ktoré síce neumožňujú expandovanie do šírky, ale rastú do výšky. Megaveže môžu mať niekoľko rozľahlých poschodí, ktoré postupne pristavujete. V kolosoch, stúpajúcich do

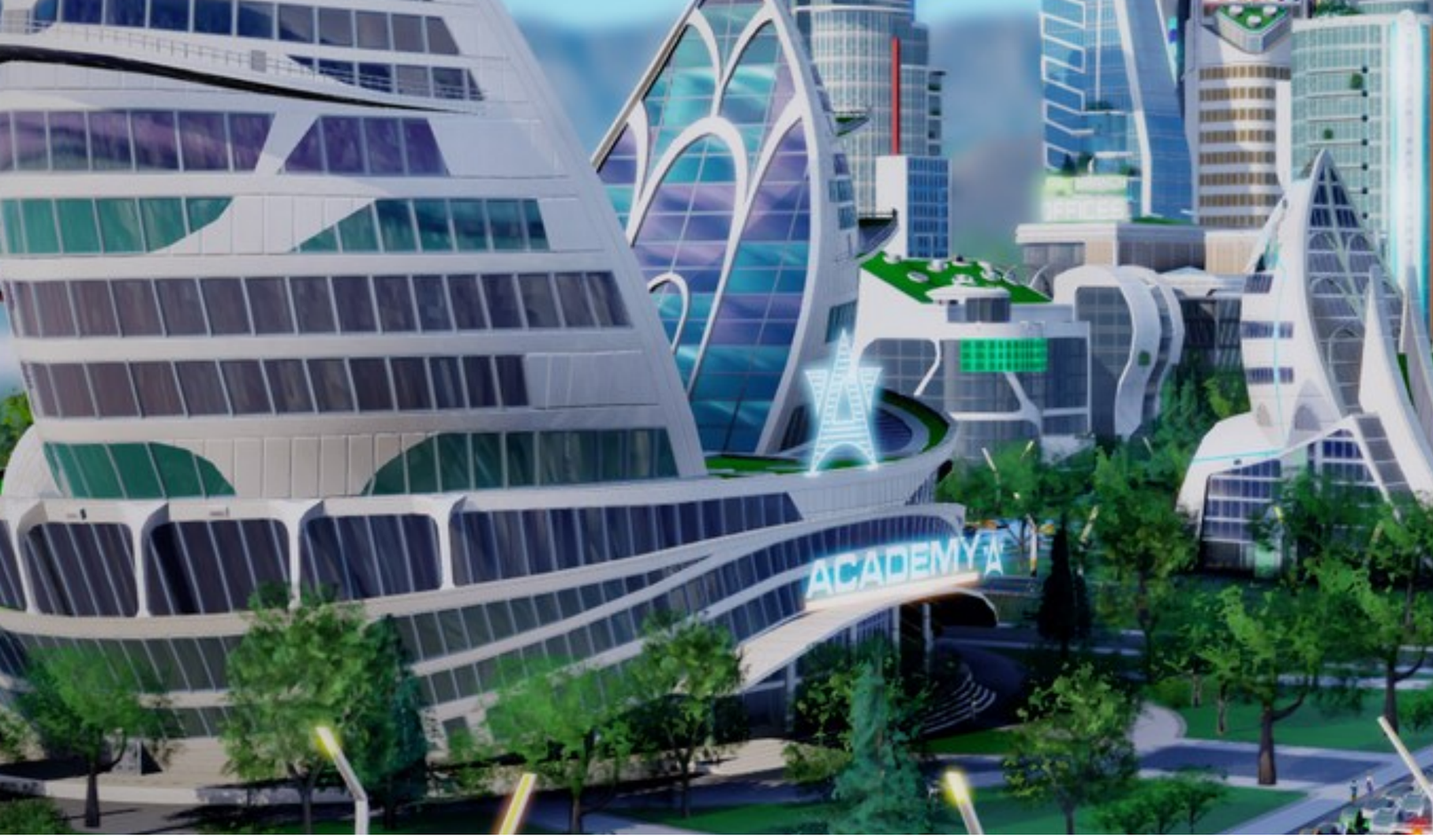
OF TOMORROW

neba, ľubovoľne umiestnite a vrstvíte apartmány, obchody a služby. Každá veža je akousi archou, kde môžete zhromažďovať ľudí a inštitúcie. Prevádzkové náklady sú však veľmi vysoké a tak treba rozumne rozvrhnúť obsah a dbať na dostatok energie. Keď dobre vyvážite jednotlivé položky, môžu byť megaveže prakticky sebestačné a pomôžu naplniť mestskú kasu.

Tradičné mestá dostávajú futuristický zjav a moderné súčasti vďaka dvom novým inštitúciám. Omega korporácia a akadémia predstavujú dva rozdielne spôsoby modernizácie, nemusíte sa však rozhodnúť len pre jednu z nich. Obe môžu byť súčasťou vášho mesta, zaručujú pokrok a formujú sídlo na základe preferovaných volieb a ústupkov.

Spoločnosť Omega spracúva nerastné suroviny a prináša technologické novinky. Zásobuje celé mesto a zvyšuje blahobyt občanov, ktorých po výstavbe výrobnej linky rozmaznáva pomocou dron. Poletujúce drony riešia problém s preplnenými cestami, slúžia občanom na nákupy, ale môžu aj plniť funkcie policajtov či hasičov. Omega však negatívne vplýva na životné prostredie a vyžaduje dostatočné zásoby ropy, rudy a neskôr aj elektronické súčiastky.

Ekologickejšia akadémia umožňuje výskum najmodernejších technológií podľa vášho výberu a odomyká ďalšie výdobytky vedy a techniky. Úspornejšia čistička vody, nadzemné bleskové transporty s magnetickou levitáciou, skybridge premostenie mrakodrapov a ďalšie užitočné inovácie formujú vyspelé mesto a radikálne menia jeho podobu. Väčšina noviniek funguje v rozhraní ovládacej siete. Inovácie sa získavajú rýchlejšie s dostatočným množstvom vzdelaných a kvalifikovaným obyvateľov.



Nové prvky v hre veľmi pozitívne vplývajú na hrateľnosť a celkový dojem z hry. Bohužiaľ však nepriniesli to najdôležitejšie, nerozšírili územný priestor miest, ktoré sú naďalej limitované prísnymi hranicami. Plocha na zastavanie je stále zúfalo malá a hoci teraz môžete rásť do výšky, dojem okliešteného klaustrofobického mesta zostáva. Teraz dokonca ešte viac bije do očí.

Nahustené a navrstvené sídlo, ktoré sa tlačí na úzkom štvorci, hoci sú naokolo holé pláne, pôsobí dosť neprirodzene a nedá sa nazvať veľkomestom. Navyše vám môže byť ľúto, že metropola budúcnosti vyrastá na troskách starého osídlenia. Futuristické budovy totiž tiež majú základy v zemi, sú masívne a miesto im nájdete len za cenu likvidácie celých blokov, ktoré ste pracne vybudovali a zveľaďovali v prvých hodinách hry. A pritom by stačilo iba rozšíriť, hoci aj prikúpiť, parcely za hranicami a priestoru by bolo nadostač.

Samozrejme, môžete vytvoriť aj ďalšie mestá, kde ale znovu začínate od nuly a to vás veľmi rýchlo prestane baviť. Občas problém s preplneným sídlom vyrieši nejaká pohroma, vrátane nového gigantického robota, ktorý po prílete zroluje časť budov a zanechá rádioaktívne ruiny. Zakrátko sa však všetko vráti do starých koľají.

Inovované mestá sa automaticky prispôsobujú moderným trendom a tak v uliciach uvidíte elektromobily, obydlia spokojných občanov rastú do šírky a do výšky a menia svoj dizajn. Pri priblížení vidíte ľudí na terasách, trúbiace vozidlá v zápche, okaté reklamy a bilboardy, objekty však strácajú detaily a pôsobia hrubo a neotesane. Viac však trápia staré neduhy, na ktoré hráči poukazovali už pri premiére SimCity. Malá plocha vyhradená mestám, problém s umiestnením budov, nevyladené technické kazy a výpadky siete, hoci na servery sa už dostanete bez problémov.

7.0

SIMCITY CITIES OF TOMORROW JE DOBRÁ EXPANZIA, KTORÁ ALE NERIEŠI NAJVÄČŠIE NEDOSTATKY HRY. KEĎŽE SME SA NEDOČKALI DÔLEŽITÉHO ROZŠÍRENIA HRANÍC, NAĎALEJ SA STAVAJÚ LEN MIKROSÍDLA, KTORÉ SÚ RÝCHLO PREPLNENÉ. NEUSTÁLE ONLINE PRIPOJENIE TIEŽ NEVONIA KAŽDÉMU. MEGAVEŽE SÚ SÍCE ÚCHVATNÉ, ALE AJ KEĎ SIAHAJÚ VYSOKO DO OBLAKOV, NEDOKÁŽU VYMAZAŤ STIESŇUJÚCI POCIT V MESTÁCH ZAJTRAJŠKA. CITIES OF TOMORROW JE VŠAK FAJN, AK VÁM NEVADÍ, ŽE NAMIESTO MEGALOMANSKÉHO NEW YORKU MÔŽETE POSTAVIŤ MAXIMÁLNE PREHYPOVANÉ BREZNO.

+ Akadémia a Omega ovplyvňujú modernizáciu mesta
+ futuristické doplnky a inovácie
+ megaveže

- nerieši nedostatky pôvodnej hry
- stále malé mestá a problém s umiestnením budov

RATCHET & CLAN

RECENZIA

PAVOL BUDAY

NIEKTORÉ VECI SA NEMENIA. PRE DOBRO VECI, PRE ZACHOVANIE REPUTÁCIE ALEBO PRE DOBRO HRÁČOV SAMOTNÝCH. INSOMNIAC GAMES NA TO ŠLI OKĽUKOU, ABY SI UVEDOMILI, ŽE EXPERIMENTÁLNA KOOPERÁCIA ŠTYROCH HRÁČOV A NEKONZISTENTNÝ ŽÁNROVÝ BASTARD SO SÉRIOU S HLBOKO ZAPUSTENÝMI KOREŇMI NEPOHNÚ. ZISTILI, ŽE BEZ PORIADNYCH BÚCHAČIEK A HĽADANIA ZLATÝCH SKRUTIEK OBERAJÚ RATCHETA A CLANKA O RIADNY KUS VLASTNEJ IDENTITY BUDOVANEJ CELÝCH 11 ROKOV.

Ratchet & Clank: Nexus prijmete aj preto s otvorenou náručou. Familiárne pravidlá, identická ovládacia schéma, známa štruktúra napredovania od planéty k planéte, správne nastavená výzva pre nováčikov aj ostrieľaných Lombaxov a ľahká čitateľnosť nebránia ponoriť sa až po uši do nového vesmírneho dobrodružstva. Je tu však jedna, teda až tri malé drobnosti.

Insomniac Games sa rozhodli v Ratchet & Clank: Nexus modifikovať gameplay, rozšíriť zbraňový arzenál a ukončiť púť dynamického dua na PS3. Urobili to už mnohokrát, na plecia si nezvali príliš, no obmedzujúca dĺžka hry im zväzuje ruky natoľko, že nové nápady nedostávajú dostatočný priestor, aby vsiakli a nepôsobili iba ako vynútené zmeny.

Mechanika hier Ratchet & Clank hier funguje na jednoduchej slučke odmien a upgradovania zbraní ich častým používaním. Čím viac skrutiek získaných likvidáciou nepriateľov a rozbíjaním prostredia, tým

PS3

K NEXUS

Firma: Insomniac Games

Žáner: Akčná

lepšia zbraň zakúpená v obchode. Čím viac nazbieraného Raritária, tým viac upgradov na zvyšovanie sily, dostrelu, kadencie aj špeciálnych vlastností ako vyhadzovanie potvor do vzduchu po zásahu.

Zbraňový arzenál sa dočkal nových kúskov, ale nejde o tak zásadné zbrane, aby nahradili obľúbené blastery, granáty alebo brokovnicu, ktorá dokáže spomaliť čas. Pri plných upgradoch takého Netherblades páliaceho ostré listy cirkuláru alebo Netherbeast vystreľujúceho monštrá z inej dimenzie, nepomyslíte na Winterizer meniaci nepriateľov na snehuliakov za zvuku vianočnej koledy. Vyskúšať ju vyskúšate, ale nebude vašou prvou voľbou pri skupinových stretoch, kde je mimoriadne neefektívna. Jej efekt vyvolá úsmev, ale rozhodne sa nebudete váľať na zemi od smiechu ako pri Groovitrone, ktorý dokázal roztancovať nepriateľov.

V Nexus nahradil disko guľu krabicou Nightmare Box. Vyskakuje z nej bubák a ten vystraší nepriateľov tak, že prestanú myslieť na vás a od strachu začnú útočiť na to, čo ich naplašilo. Drobnou obmenou prešlo aj upgradovanie zbraní - každá má teraz niekoľko tajných vlastností odomykaných kupovaním susedných políčok na hexagonálnej mape.

Insomniac Games pridali na súbojoch, sú časté, skladba nepriateľov po príchode príšer z inej dimenzie pestrá a máte s nimi plné ruky práce. Nie je však všetko iba o likvidácii desiatok nepriateľov. Na začiatku sa vám dostane do rúk portálová zbraň schopná vytvárať jednosmerné prúdy energie. Takto môžete prekonávať v bezpečí dlhé vzdialenosti, ale aj cestovať do inak nedostupných častí levelov. Pomocou portálov sa autorom podarilo vytvoriť chytré logické hádanky niekedy sťažené časovým limitom, zvyšujúcim nároky

na priestorovú orientáciu a rýchlosť, pričom neubližujú vysokej dynamike hry.

V duchu A Crack in Time dostáva v Nexus vlastné úrovne Clank spracované v štýle 2D behačiek. Nepriamo v nich ovládate malého plecháča zmenou gravitácie a plávate medzi prekážkami tam a potom späť. Vyklonením analogu do jedného zo štyroch smerov zmeníte pôsobenie sily vplývajúcej nielen na hrdinu, ale aj pohyblivé plošinky a objekty. Cieľom je doraziť na koniec úrovne, prebudiť príšeru z inej dimenzie a potom ju priviesť k trhline, ktorá exploduje a vám sa otvorí cesta ďalej. Clankove úrovne sú nápadité, ale fádne spracované a navyše nedoladené.

Ratchet & Clank: Nexus bol prezentovaný ako záverečný diel veľkolepej Future série tvorenej fantastickou dvojicou Tools of Destruction a A Crack in Time. V skutočnosti nič neukončuje ani nezačína, ide o krátku epizódku o dĺžke Quest for Booty s pomernej jednoduchým príbehom o úteku a love hľadaných zločincov a záchrany galaxie pred monštrami z inej galaxie, s ktorými sa kamaráti obávaná dvojka zloduchov - Vendra Prog a jej brat Neftin.

Štvoricu planét a jednu bonusovú, kde dochádza iba ku gladiátorským zápasom, zhltnete na posedenie. Nexus si udržuje za každej situácie vysoké tempo a ženie vás neustále vpred, čomu pomáhajú známe situácie, aké ste už absolvovali, vrátane obracania perspektívy dolu hlavou počas súboja s bossom. Autori vsadili na znôšku starých trikov s kruhovými arénami, schovávaním zlatých skrutiek na miesta, kam vás dostane iba jet-pack či vyzývavý Challenge mód odomknutý po dohraní, v ktorom zbrane získavajú ďalšie levely.

NA POSLEDNEJ PLANÉTE NARAZÍTE NA MÚZEUM S DIORÁMAMI ZACHYTÁVAJÚC PAMÄTNÉ MOMENTY SÉRIE, NAJVÄČŠÍCH ZLODUCHOV, ICH

ZÁKERNÉ PLÁNY AJ HEROICKÉ ČINY HRDINOV. PIEDESTÁLY SÚ OBSADENÉ A MIESTA PRE ĎALŠÍCH TAM NIET. RATCHET & CLANK: NEXUS JE LEN KRÁTKYM PRIPOMENUTÍM, ŽE EŠTE STÁLE DOKÁŽU ZACHRAŇOVAŤ GALAXIE A POSIELAŤ ZLODUCHOV TAM, ODKIAĽ PRIŠLI, ŽE TO ZVLÁDAJÚ S ĽAVOU ZADNOU, AJ KEĎ POTREBUJÚ ZBRANE HROMADNÉHO NIČENIA A MOŽNO TROCHU HUMORU. KEĎ SA BUDE SPOMÍNAŤ NA ICH ČINY, NEBUDÚ TO BOJE V NEXUS, ALE V TOOLS OF DESTRUCTION ALEBO A CRACK IN TIME.

7.0

+ stará hrateľnosť
+ portálová zbraň
+ Challenge mód

- opakovanie starých trikov
- nové prvky nedostávajú potrebný priestor
- iba drobná epizóda, žiadne veľkolepé ukončenie série
- Clankove úrovne by potrebovali doladiť

WRC 4

RECENZIA

JÁN KORDOŠ

Najlepším rally simulátorom je stále Richard Burns Rally. To je fakt a nemá cenu o tom diskutovať ďalej. Doťahujú sa na neho jedine tak staršie "Colinovky" alebo ak dokážete zraziť zo svojich požiadaviek vzhľadom na realistické jazdenie, tak prekvapujúco aj WRC 4 od Milestone. Talianski vývojári totiž dokázali pripraviť nielen hrateľne, ale konečne aj vizuálne príťažlivý pokrm pre všetkým milovníkov gaučového adrenalínu na štyroch kolesách.

Nech sa vám požierači pizze a cestovín snažia nahovoriť čokoľvek o tom, že WRC 4 je ten pravý rally simulátor, neverte im. Je to síce rally, a to dokonca s oficiálnou licenciou nielen na WRC-čka, ale aj samotný šampionát, ktorý obsahuje trinásť krajín a taktiež pretekárov, takže sa na bedni stretnete s Kubicom alebo Loebom. To treba hodnotiť pozitívne, ale simulátor to nie je, nech sa v Milestone oháňajú virtuálnou garážou s možnosťou jednoduchého nastavovania vozidla alebo úzkymi cestami, na ktoré sa vám nezmestí zadok neposedného auta.

Ak pristúpite na tieto pravidlá, budete sa baviť. Možno aj kráľovsky, pretože Codemasters so svojim Dirtom vsadili na úplne inú kartu. Vo WRC 4 nájdete rýchly pretek (náhodne vám hra zvolí auto i rýchlostnú skúšku), hráčom zvolenú trať alebo kariéru podávajúcu niekoľko hodín trvajúcu túru naprieč štvoricou virtuálnych výkonnostných tried. Vlastne je tým jediným a najpodstatnejším z celej hry. Multiplayer nerátajúc, no ten tu až tak dôležitý nie je, no ponúka možnosť hot seatu. Znovu nás čaká príves s niekoľkými tradičnými voľbami (mail, poradie šampionátu, info...), avšak bez akéhokoľvek pozlátka okolo, ktoré by zbytočne zdržovalo od samotnej jazdy.

Prvé kilometre odjazdíte v juniorskej WRC súťaži so slabším Fordom Fiesta R2 a v nižších rýchlostiach spoznáte počiatočné úskalia pretekania. Na štarte nikomu nedýchate na kufor a nikoho nevytlačíte z

PC, Xbox360, PS3

Firma: Milestone

Žáner: Racing

trate a obrátene. Všetko je len a len o vašom umení a často aj šťastí dostať sa čo najskôr do cieľového bodu. Kto je najrýchlejší súčtom časov v šiestich po sebe idúcich rýchlostných skúškach, ktoré tvoria šampionát v jednej krajine, sa stáva víťazom, pripisuje si do tabuľky body. V juniorskej súťaži absolvujete výlet do dvoch krajín, o triedu vyššie vás ich čaká poltucet a na záver si odjazdíte všetko.

V reči čísel je to 78 rýchlostných skúšok v trinástich krajinách, 16 modelov vozidiel, 55 skutočných tímov a 65 oficiálnou licenciou odobrených jazdcov. K dispozícii dostanete pomerne zaujímavé prostredia zo zasneženého Švédska, zaprášeného Mexika, zablateného Fínska, čaká vás výlet do Austrálie, Walesu, Nemecka - na rôznorodosť sa sťažovať nedá, len škoda, že tratiam chýbajú vyslovene ohurujúce scenérie, ktoré by vám utkveli v pamäti a vedeli by ste si na ne spomenúť aj na druhý deň. Nejedná sa ani tak o recykláciu samotného dizajnu tratí (hoci niektoré objekty ako skaly či mosty sa opakujú až zúfalo pravidelne), ako skôr absenciu sviežich nápadov.

Navyše sa pasáže z jednotlivých rýchlostných skúšok vo vybranej rally často opakujú. Stačí si predstaviť jednoduchý príklad: francúzka lokalita má tvar Y, samozrejme nie s rovnými nožičkami. Jednu rýchlostnú skúšku idete z ľavej hornej časti do pravej, druhú zdola do ľavej hornej časti. Potom z pravej dolu a skombinujte si to do opačných smerov, s prípadnými alternatívnymi cestičkami, ktoré sú však ojedinelé a krátke. Často je celá trať skôr uzatvorená a vy pretekáte len na vybraných úsekoch. Pocit, že tadiaľto ste už išli, však rozhodne mať budete a nie pre monotónny level dizajn, ale práve z prostého dôvodu: vy tadiaľ skutočne idete znovu!

Túto mierne horkú pilulku dokážete bez väčších problémov prehltnúť, no na jej pachuť nezabudnete. O tom, aké skvelé to mohlo byť, je teraz zbytočné fantazírovať. Skromnejší počet vozidiel nedovoľuje príliš si vyberať. Na začiatku síce skrotíte vyššie uvedenú Fiestu (na výber nemáte iné vozidlo, len inú stajňu), vo vyššej výkonnostnej triede sa začne Citroen DS3 R3T už trochu vzpierať, avšak až s príchodom štvorkoliek vo WRC 2

súťaži (Subaru Impreza WRC Sti, Mitshubishi Lancer Evo IX a X, WRC-čkové a RRC-čkové verzie Fiesty a DS3-ky či pomerne besnú Fabiu S200, Mini Coopera vo WRC variante či podobné Polo a prekvapujúco i s menším bonusom v podobe Hyundaiu i20 WRC testu) to začne byť zaujímavé. Škoda, že chýbajú špeciály, napríklad niektoré historické kúsky.

Ako v každej aspoň trochou benzínom napáchnutej rally totiž nejde o to, akú maximálku z auta vymačkáte a verte, že niekedy budete mať už pri stovke v očiach smrť. Simulácia rýchlosti sa totiž Milestone vskutku podarila a vašim problémom bude udržať auto na ceste, hoci aj rovnej, s miernymi zákrutami. Neustále korigovanie smeru jazdy v spojení s jemnou prácou plynu a brzdy vám dá rýchlo zabudnúť na bavkanie sa v Need for Speed alebo aj vyčančanom Dirte. Jednoducho tu nefunguje to, že hodíte tehlu na plyn a idete. Často je potrebné nechať auto v adekvátnych otáčkach, aby zaberalo, kedy má a brzdiť treba taktiež s citom. Nie je to Richard Burns Rally, takže sa nebudete pri prejazde každej zákruty sústrediť tak, že si odhryznete jazyk, ale treba sa naplno venovať skôr čistému prejazdu ako peckovaniu motora. Tak to poznáme zo staršieho WRC-čka alebo mechom ešte viac obrastenejšieho Rally Championship.

Má to skvostnú atmosféru, hoci vám rýchlostné skúšky zaberú v drvivej väčšine tak 4 - 6 minút a na dlhšie pasáže sa tu skutočne nehrá, takže nebudeme nostalgicky spomínať na niekoľko desiatok minút trvajúcu RS-ku z vyššie menovaných mohykánov. Bližšie k jednoduchšiemu jazdeniu má hra aj pre takmer neexistujúcu zmenu správania sa vozidla na rôznych povrchoch. Isteže, na snehu sa to trošku viac šmýka, ale až tak markantné to oproti poľnej ceste nie je. Spolujazdec naviguje celkom dobre, hoci niekedy je jeho kadencia až príliš vysoká, že si nezapamätáte, čo všetko zo seba vychŕlil a následne je niekoľko sekúnd ticho, pretože danú pasáž musíte najprv prejsť. Auto je ozvučené výborne, ale či realisticky, to vám už neprezradíme, pretože sme sa v rely káre neviezli a vlastné auta si ničíme len pri rally "cesty druhej triedy so zopár výmoľmi".

6.5

WRC 4 výrazne pokročila aj po grafickej stránke, takže sa na to všetko okolo dá konečne pozerať. Prostredie bolo nanovo pretextúrované, niektoré rýchlostné skúšky sú úplne nové a všetko je vymodelované vzhľadom na tri rôzne denné doby (ráno, poludnie, neskoré poobedie). Teda nie, že by ste mali čas obzerať sa okolo, ale vozidlá vyzerajú k svetu, prostredie už nepôsobí umelo. Len škoda, že sa trochu tvorcovia neodviazali a neimplementovali do hry čosi podobné ako v Sega Rally, kde sa vozidlá postupne špinili, po prejazde vodou zas zbavili špiny a podobne. Model poškodenia je po vizuálnej stránke podpriemerný, takže vám tam čosi po náraze do bariéry niečo veje, no to sme videli už pred 10 rokmi. Lenže ak búrate, robíte niečo veľmi zle a poškodzujete si tak auto, čím začne strácať svoj výkon. Cieľom nie je zúčastniť sa, ale vyhrať.

WRC 4 prekvapilo, pozitívne. Nie je to hra, ktorú by sme ešte roky velebili, no pripomenula nám časy, kedy sme sa pri rely skutočne bavili. To je to, čo vás pri nej udrží a zajazdíte si pár tratí, pretože máte chuť na pretek, v

+ pocit z jazdy
+ rozmanité prostredia
+ skvelý mix arkády a simulátoru

- povrch nemá vplyv na jazdu
- slabší model poškodenia
- opakujúce sa trate

MARIO & SONIC

RECENZIA

MICHAL KOREC

NINTENDO A SEGA MAJÚ OČIVIDNE VEĽMI DOBRÉ VZŤAHY, KEĎ NOVÉ HRY SO SONICOM PUTUJÚ VÝLUČNE NA ICH PLATFORMY. NA DRUHEJ STRANE SA PRI TEJTO SÉRII NEMOŽNO ČUDOVAŤ, ŽE SI NINTENDO VYDUPALO EXKLUZIVITU, NA WII SA VÝBORNE PREDÁVALA A TERAZ PRI NOVOM OVLÁDAČI WII U NA ŇU MOŽNO NADVIAZAŤ. ZIMNÁ OLYMPIÁDA V SOČI NÁS ČAKÁ VO FEBRUÁRI, A MARIO SO SONICOM TRADIČNE ŠPORTUJÚ V SKUTOČNÝCH A ŠAŠKUJÚ VO VYMYSLENÝCH DISCIPLÍNACH. OTÁZNE JE, AKO SA HRA ZA ŠTYRI ROKY ZMENILA A AKO DOKÁZALA SEGA S NINTENDOM UCHOPIŤ NOVÝ OVLÁDAČ.

Olympiády s Mariom a Sonicom majú jasne vydláždený režim a paletu módov. Nájdete tu očakávané športy i zábavné alternatívy. Je tu široké spektrum známych postáv a nemôže chýbať lokálny alebo online multiplayer. Možnosti sú skrátka vopred dané, modifikuje ich nový hardvér, od neho z veľkej miery závisí, čo do hry pribudne a čo naopak vypadne.

Základná ponuka Mario & Sonic at the Sochi 2014 Winter Olympic Games nesklamala, je tu štandardný zápas, kde si vyberiete jednu z disciplín a pustíte sa do súťaže o medaily. Ideálny mód, ak máte aj päť minút voľného času. Je tu tzv. Medley Mania, ktorá spája viaceré tematické disciplíny do športovej série: ľadové, rýchlostné, skákacie, pretekárske, na spoluprácu alebo sériu Sonica či Maria. Tento mód si obľúbite najmä na párty. Hra vám núka pár disciplín za sebou (nie veľa ani príliš málo) na 20 - 30 minút zábavy. Legends Showdown vás hodí do súperenia so športovými špičkami a pri Action & Answer Tour si môžete

WiiU, 3DS

AT THE SOCHI 2014

Firma: Nintendo

Žáner: Šport

vyskúšať aj znalosti. Ku štvorici módov si možno pridať aj multiplayer s vlastnými voľbami.

Mario & Sonic vychádza v ústrety sólo hraniu a drvivú väčšinu disciplín vám dovolí skúšať aj vyhrávať. Obtiažnosť nie je prísna, na prvý pokus síce nemusíte získať hneď zlato, medailová pozícia je vo väčšine prípadov vo vrecku. Každá disciplína začína relatívne podrobným tutoriálom, kde vás hra oboznámi s pohybmi, používaním tlačidiel, načasovaním. Čudovali by ste sa, že aj na bobový zjazd alebo ľadový hokej sa dá vymyslieť 5 - 6 krokov.

V ponuke disciplín figuruje viacero lyžiarskych módov (zjazd, voľný štýl, skoky, obrovský slalom), pár korčuliarskych disciplín (rychlo a krasokorčuľovanie sólo či v pároch), curling, biatlon, ľadový hokej a zjazd na boboch, rovnako sólo alebo vo štvorici. Hlavné menu síce núka iba 10 disciplín, no ďalšie sú často vnorené hlbšie v menu. SEGA sa rada pochváli väčším množstvom, hoci sú mnohé navlas rovnaké, ako rýchlokorčuľovanie na 500 alebo 1000 metrov. Väčší rozdiel je už pri obrovskom slalome, ktorý alternuje napríklad kros. A či idete do bobov sami alebo vo štvorici nie je markantný rozdiel.

Práve zjazd na boboch je zaujímavý, lebo borí pôvodné očakávania. Po rozbehu a naskočení, sa mení na ľahší WipEout so sledovaním ideálnej stopy. Náramne ma teší ľadový hokej, pretože hoci vás tutorial učí rôzne fintičky, samotná hrateľnosť je ľahká a pri hre štyroch na štyroch si môžete kombinovať bláznivé mužstvá (napríklad moje obľúbené kvarteto Mario-Luigi-Wario-Waluigi alebo Bowser, Vector do obrany a Sonic s Mariom v útoku). Góly sa strieľajú ľahko, občas sa prepnete do špeciálneho Power-shot módu, kedy presne mierite na bod bránky a na 90% skončí puk v sieti.

K 16 klasickým disciplínam sa pridáva aj deväť snových, tzv. Dream Events. Ide o bláznivé verzie športov, napríklad pri krasokorčuľovaní sa Mario aj Sonic jašia a majú vlastné

zostavy. Curling je kombinovaný s golfom a preteky šampiónov sú plné zvratov. Medzi tie najlepšie však rozhodne patrí Bullet Bill Sledge Race, ktorý jazdu na saniach vymieňa za arkádový racing a la Star Wars Episode 1 Racer – na podivných vznášadlách fičíte na zimných okruhoch.

Aj snowboarding je úplne vymenený, čo vás spomaľuje, je sneh a zrýchľujú vás svetelné pásy, ktoré si v prvom kole vytvoríte a v tom ďalšom sa po nich spúšťate, pretože iba vtedy naberiete dostatočne vysokú rýchlosť. Zábavnú obmenu núkajú i boby. Sonic v nich vystupuje ako jazdec na tratiach v štýle WipEoutu. Snowball Scrimmage je strieľačkou so snežnými guľami a obsadzovaním kľúčových bodov (a la CTF) a ľadový hokej vo funky štýle hráte na uliciach s bonusovými bránkami ako klietka či trs banánov. Ihriská nie sú pravidelné, ale rozlične pokrútené a nie je problém za jeden zápasov streliť 15 gólov.

Ani aktuálna kolekcia športových disciplín sa v sérii nestratí. Kľúčovou otázkou však je, čo prináša Wii U Gamepad a ako obohacuje hrateľnosť. Viac ako polovica disciplín ho totiž nepodporuje alebo nepotrebuje. Podporujú ho iba tri športy - lyžovanie, ľadový hokej a boby. Na všetko ostatné si musíte pripraviť kombo Wiimote a Nunchak. Bolo by to pochopiteľné riešenie pri viacerých hráčoch, no na korčule sa bez Wiimote nepostavíte ani na alpský zjazd či skoky na lyžiach.

Je to škoda – a v tomto smere sa vlastne séria ďalej neposunula. Revolúciu do žánru minihier či športov GamePad vôbec neprináša ani v Dream Events, občas narazíte na zaujímavé využitie gyroskopu (najmä na boboch a lyžiach), inak je to klasika.

Grafika Mario & Sonic je oproti viacerým Wii hrám vylepšená a na veľkej uhlopriečke vyzerá skutočne výborne, hoci krikľavá farebná paleta v snových pasážach

jej veľmi nepristane. Zvuky sú prebrané z iných sérií a víťazné melódie sa vám rýchlo zaryjú do pamäte.

MARIO A SONIC PUTUJÚ NA SOČI 2014 V DOBREJ FORME, 25 ŠPORTOVÝCH I ARKÁDOVÝCH DISCIPLÍN JE SOLÍDNA PORCIA PRE JEDNÉHO AJ VIAC HRÁČOV. NIEKTORÉ NEDUHY OSTALI, VYBRANÉ ŠPORTY SA HRAJÚ VÝBORNE A VRACIAM SA K NIM KAŽDÝ DEŇ (ĽADOVÝ HOKEJ, BOBY, SNOWBOARD), ALE NA WII U ZAMRZÍ SLABÁ PODPORA GAMEPADU A GRAFIKA MOHLA BYŤ O KUS KVALITNEJŠIA.

6.5

+ arkádové verzie športov sú chytľavé aj zábavné
+ ovládanie
+ lokálny multiplayer, Medley Mania

- slabá podpora GamePadu
- priemerný multiplayer v pár disciplínach
- grafika niektorých športov

JOURNEY OF A R

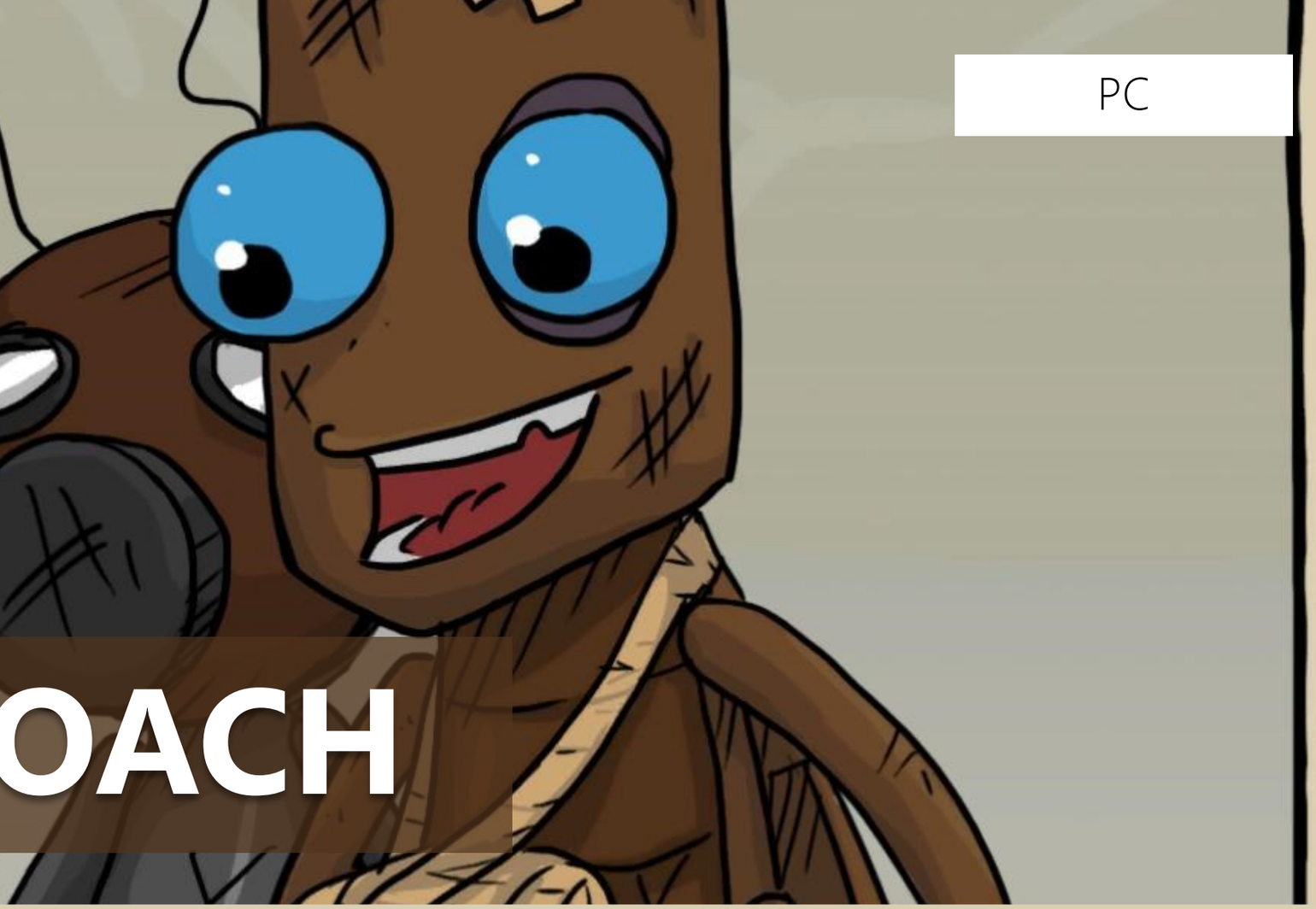
RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

AJ MALÍ HRDINOVIA MÔŽU MAŤ VEĽKÉ SNY. NAPRÍKLAD TAKÍ DVAJA KAMARÁTI, KTORÍ CHCÚ S RAKETOU DOLETIEŤ AŽ NA MESIAC A ZAŽIŤ SPOLU TROCHU ZÁBAVY NA POVRCHU V SMUTNOM POSTAPOKALYPTICKOM SVETE. TÝMI MALÝMI HRDINAMI MÔŽE BYŤ AJ PARTIA PIATICH MLADÝCH ĽUDÍ ZO ŠVAJČIARSKA, KTORÍ SA HNEĎ PO ŠKOLE VRHLI NA VLASTNÝ PROJEKT. MALÚ HRU, KTORÚ SI POD SVOJE OCHRANNÉ KRÍDLA ZOBRALA VEĽKÁ SPOLOČNOSŤ. DAEDALIC ENTERTAINMENT DNES POZNÁME AKO POSLEDNÝCH MOHYKÁNOV ŽÁNRU ADVENTÚR, V TOMTO PRÍPADE VŠAK PREVZALI ÚLOHU PRODUCENTA A ZASTREŠILI VYDANIE PRVOTINY MLADÝCH KOBOLDGAMES.

Jim a Bud nie sú typickými postavami, sú stále spolu, ale je im trochu smutno. Žijú vo svete, kde už nezostalo veľa radosti a ani veľa priestoru na zábavu. Musia sa túlať nehostinnou pustinou, skrývať sa pred smrteľnou radiáciou z odpadu a ich denná rutina pozostáva aj z prehrabávania sa v odpadoch. Ľudská rasa po apokalypse vyhynula, celá civilizácia padla, ale spoločnosť nezanikla. Len sa zmenila a prispôsobila tomu, čo vo svete ešte zostalo. Jim a Bud sú totiž dva veľmi zvedavé a naivné šváby.

Journey of a Roach je adventúrou, avšak nie práve tradičnou. Istým spôsobom rezignuje na hlavný pilier žánru – dejovú naráciu prostredníctvom dialógov. Neexistujú už žiadni ľudia, takže nie je ani nikto, kto by používal reč. Šváby a celkovo hmyz v hre spolu komunikuje úplne inak. Hovorenú reč nahradili gestá a pazvuky, v reáliách hry prevedené do podoby jednoduchých piktogramov, ktoré hráčovi za monitorom



PC

OACH

Firma: Koboldgames

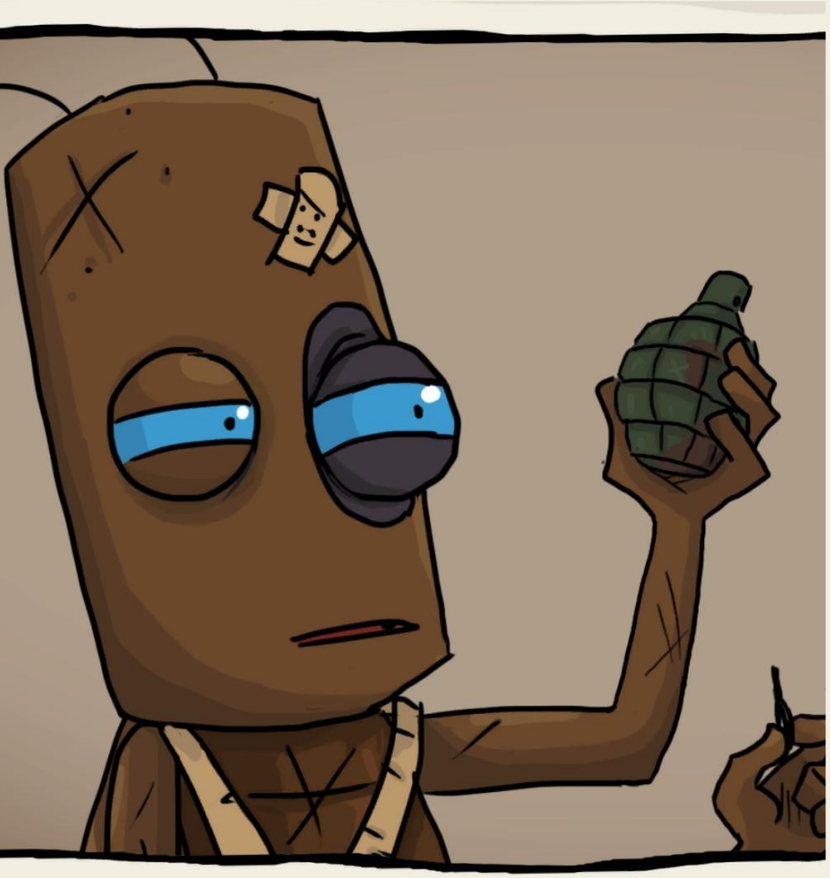
Žáner: Adventúra

reprezentujú obsah dialógov. Tento systém nie je výrazne odlišný od tradičných rozhovorov, ale pôsobí zaujímavo. Až hravo a necháva voľné miesto pre interpretáciu presných významov. Občas to môže spôsobiť menšie problémy v hádankách a úlohách, ale vo väčšine z nich dokážete význam ľahko vyčítať.

Pustatina po jadrovej vojne nie je úplne bez života. Jim a Bud nie sú jedinými živými tvormi na planéte. Pravdupovediac je tomu skôr naopak. Zmutovaný hmyz a hlodavce prežívajú hlavne v atómovom kryte, ktorý je akýmsi centrom diania. Bary, rodinné byty, kanály a tunely, ale aj nevybuchnuté hlavice, ktoré chce využiť armáda šialených mravcov. To všetko si preskáčete v švábej kože v mierne schematickom dobrodružstve. Vy ste Jim a z dvojice hrdinov ste ten menej šťastný. Kým totiž Bud má na svedomí jeden problém za druhým, Jim ho z týchto problémov musí vysekávať. A že ich bude hromada! Príbeh je veľmi jednoduchý, taká oddychová jednohubka. Hra vás v ňom posúva vpred prostredníctvom jednoduchých ručne kreslených animácií.

Problémy sa na vás v Journey of a Roach nabaľujú pomaly a postupne. Jednak si musíte zvyknúť už na spomínané piktogramy, cez ktoré vám hra podsúva indície v rôznych situáciách. Postavy vám povedia čo potrebujú, Jim zas naznačí, čo si o niečom myslí (a či sa nechá spáliť na uhoľ elektrickým vedením). Najskôr si musíte zvyknúť na orientáciu v priestore, neskôr príde k používaniu predmetov a ich kombinácii. Logické hádanky nie sú zvlášť náročné, pravdou ale je, že občas sa zaseknete a hra vás nechá uvažovať nad tým, prečo by ste mali použiť napríklad drobnú muchotrávku na ovládací panel žeriavu.

Orientácia v priestore je dôležitá z jednoduchého dôvodu, ste šváv. A ten nemusí chodiť len po zemi, problém mu nerobia ani steny, ani stropy. Nie na všetky



však dokážete vyliezť a často ste v takýchto prípadoch zmätení, prečo vás hra na jednu stenu nepustí, keď na inú a podobnú ste sa predtým dostali. Journey of a Roach je plne 3D adventúrou, kde sa môžete pohybovať (takmer) voľne v priestore a využívať jeho hĺbku. Neklikáte, postavu ovládate klávesmi a na klikanie je obmedzená len interakcia s prvkami v prostredí. Takto dokážete jednoducho prekonávať prekážky, hľadať si ľahšie či skryté cesty. To so sebou však prináša aj hrozbu, že sa o niečo niekde zaseknete. A stáva sa to pomerne často, keďže lozenie kade tade je jedným z pilierov hrateľnosti.

Ďalším nepríjemným javom je dĺžka hry. Dej pod vašimi rukami plynule tečie a väčšinou sa nikde nezdržujete. To by samo o sebe nebolo problémom, lenže hru máte za sebou už po nejakých dvoch hodinách a to je bohužiaľ veľmi málo. Vo chvíľach, keď si uvedomíte, že začína pekne gradovať a mohla by sa veľmi slušne rozbehnúť, vám zazvoní zvonec. K najlepším okamihom dochádza až tesne pred koncom a vtedy si poviete, že vám rozhodne mohla ponúknuť viac.

5.0

Grafika Journey of a Roach je tak trochu rozporuplná. Svojim výtvarným štýlom zaujme, taktiež pestrým a farebným svetom, ale vizuálna kvalita zaostáva. Vidieť to najviac na kontraste ručných príbehových animácií s aktuálnym gameplayom. Ten občas pôsobí nezaujímavo. Do uší vám pri hraní znie príjemná hudba, ale veľmi rýchlo vyšumí a nič si z nej nezapamätáte.

JOURNEY OF A ROACH JE NA POHĽAD MILOU HROU, GRAFICKY VŠAK NEVYNIKÁ A NEVYHLA SA ANI CHYBÁM V SPRACOVANÍ. PRI SVOJEJ SKROMNEJ DĹŽKE SI AKTUÁLNE NEZASLÚŽI VAŠE PENIAZE PRI PLNEJ CENE. KOBOLDGAMES VYKROČILI DOBROU CESTOU, NO DO SVOJHO ĎALŠIEHO PROJEKTU MUSIA PORIADNE ZAMAKAŤ.

+ prístupnosť pre každého
+ lozenie po stropoch a stenách
+ príjemná hrateľnosť

- ukrutne krátke
- zasekávanie sa pri lození
- fádne spracovanie

SUPER MARIO 3D

RECENZIA

MATÚŠ ŠTRBA

TO SA RAZ V HRÍBIKOVE OBJAVILA TAJOMNÁ TRUBKA A VŠETKO POSTAVILA NA HLAVU. PRINIESLA TOTIŽ NOVÉ DOBRODRUŽSTVO, KTORÉ ČAKÁ NA NAJSLÁVNEJŠIEHO INŠTALATÉRA NA SVETE. V ŇOM SA NA STRANU HRDINOV STAVIA UŽ AJ PRINCEZNÁ PEACH, KTORÁ TAK DÁVA ZBOHOM SVOJMU HOBBY BYŤ UNESENÁ. BOWSER TENTORAZ UNIESOL A ZAJAL SEDEM ČAROVNÝCH VÍL, KTORÝCH MAGICKÚ SILU CHCE SPÚTAŤ A OVLÁDNUŤ ŇOU TAJOMNÝ SVET ZA PRIESVITNOU TRUBKOU. A ČO BY TO BOLO ZA INŠTALATÉRA, KEBY DO TEJTO TRUBKY MARIO ASPOŇ NENAHLIADOL.

Super Mario 3D World je konečne ďalšou veľkou 3D Mariovinou. Nepokračuje však v šľapajach dnes už legendárnych Super Mario Galaxy hier, historické rebríčky najlepšie hodnotených hier chce však zbúrať rovnakou silou. Veľké ambície pramenia z drobného predchodcu. Nový hit od Nintenda nadväzuje skôr na Super Mario 3D Land, ktorý nás očaril už pred dvomi rokmi na handhelde 3DS. Nová hra začína tam, kde predchádzajúca skončila. Nie však námetom, nejdená sa o pokračovanie, ale hrateľnosťou. A ak ste menšieho súrodenca hrali, tak viete, že lepší začiatok ste si ani nemohli želať.

Mario hry sú úžasné v dvoch veciach: vo svojej prístupnosti a v nikdy nekončiacom príleve originality. Či ste mladí alebo starí, skúsení, alebo nie, prídete domov, vložíte disk s hrou do konzoly a veselo hráte. Koncept skákania po hlavách je každému okamžite zrejmý a tak sa nemusíte dlho snažiť zorientovať v novom svete. Stačí pár okamihov a hra ukáže svoju pravú tvár. Je familiárna aj nová zároveň. Na každom kroku viete, čo sa od vás čaká, zároveň radi každú chvíľu odhaľujete nejakú sviežu novinku, ktorá vám vyvolá úsmev na perách. Nostalgicky vás vracia do minulosti, ale odhaľuje vám aj budúcnosť žánru, kde najbližšie roky budú kraľovať práve tieto hry.

D WORLD

Firma: Nintendo

Žáner: Arkáda

Je radosť nasadnúť na vlak zábavy, z ktorého sa vám najbližších niekoľko desiatok hodín nebude chcieť vystúpiť. Postup ňou vedie cez zbieranie hviezd, ako tomu už býva zvykom. Nemusíte ich mať vždy všetky a dobre to viete. Ale chcete ich mať. Nevydarený skok vás neodradí, rovnako ani strata života. Vrátite sa a skúšate to znova. A ak je to potrebné, tak znova. To je kúzlo, ktoré sa len veľmi málo hrám podarí.

Stačí na to úplne jednoduchý efekt. Na dobre známe a jednoducho zábavné jadro nabaľovať nové a nové prvky ako sneh na snehovú guľu. Už po pár hodinách tak hráte síce stále rovnakú hru, ale s takým kvantom zábavných nápadov inteligentne zakomponovaných, že niektoré iné série sa len s hanbou krčia v kúte. Aj drobné vylepšenia so sebou totiž vedia priniesť lavínu zábavných momentov.

Super Mario 3D World je pravdepodobne prvou 3D Mario hrou, ktorá je priamo stavaná pre kooperatívne hranie. To sme si doteraz užívali hlavne v dvoch rozmeroch vďaka niekoľkým inkarnáciám Super Mario Bros. Prevedenie takejto kooperácie medzi hráčmi do trojrozmernej podoby však vyžaduje oveľa viac citu, navyše ak má dávať pre jedného hráča stále zmysel a to bez kompromisov. 3D herný svet je totiž bohatý a členitý a rovnako voľne, ako sa tam pohybuje jeden hráč, to musia vedieť až štyria naraz.

A práve toto je aspekt, kde narazíte na pravdepodobne jedinú chybu Super Mario 3D World. Je do nej implementovaná jednoduchá možnosť ovládania kamery v rôznych preddefinovaných uhloch. To často oceníte, ak hráte sami. Viete sa na scénu inak pozrieť a nájsť lepšie riešenie (ak vám napríklad nevychádza skok), prípadne objaviť nejaký skrytý objekt. Ak však hráte v partii s ďalšími troma priateľmi, tak sa môže stať, že nie každému bude nastavená kamera vyhovovať, prípadne sa môžu z obrazovky stratiť. Vtedy sa ich postava po vzore Raymana natlačí do lietajúcej bubliny a takto prenasleduje ostatných hráčov, kým sa neoplatí opäť hrať. Nie je to veľký problém, ale občas môže zapríčiniť neželaný pád do priepasti a tým pádom aj stratu života, ktorý medzi sebou zdieľajú všetci zapojení hráči.

Po prvý raz v dlhej histórii série sme sa dočkali výraznej diferenciácie postáv. Už predtým sme občas mohli vidieť, že napríklad Luigi doskočí vyššie ako Mario, avšak teraz sa vlastnosti líšia podstatnejšie a tým, že hra podporuje kooperatívne hranie, tak sa navyše môžu aj skvele dopĺňať. V základe hra ponúka štyri postavy, pričom už samotný hráč môže hrať za ktorúkoľvek z nich. Mario je zlatou strednou cestou. Kombinujú sa v ňom všetky vlastnosti do zlatého priemeru. Luigi oproti nemu vyskočí vyššie a padá pomalšie, ale má slabú trakciu. Princezná Peach len podvihne svoju sukňu a už dokáže plachtiť vzduchom, avšak je najpomalšou z postáv. Modrý Toad je naopak najrýchlejší, avšak vysoko nevyskočí. Neskôr si navyše odomknete ešte postavu princeznej Rosaliny (tá druhá), ktorá aj bez power-upov dokáže využívať základný útok roztočením.
Takto sa postavy dokážu krásne dopĺňať, v hre je aj niekoľko úsekov, kde vás hra z tohto hľadiska pekne potrápi. Viac postáv = viac vyzbieraných mincí a dostane sa na rozličné miesta. A to aj vtedy, ak vám horí pod zadkom a časový limit sa vám neúprosne kráti, či vás naháňa roj nepriateľov. Spoluhráčov môžete chytať, utekať s nimi alebo ich hádzať, čo sa taktiež občas zíde. V niektorých leveloch sú ešte umiestnené aj skryté tlačidlá, ktoré sprístupnia určitú pasáž či objekt len konkrétnej postave.

Sedem tematických svetov Super Mario 3D World obsahuje obyčajne po desať levelov. Niekde ich je viac, inde menej. Prejdete od zelených plání, cez púšte, vodný svet a oblaky až po lávové ostrovy. Obtiažnosť postupne stúpa, ale do cesty sa vám nepostaví nič, čo by ste nezvládli. A keď už konečne porazíte Bowsera, tak vás čaká prekvapenie - ten drak sa nikdy nevzdáva, berie jeden z power-upov a môžete proti nemu bojovať odznova v novom Bowser (alebo skôr Mňauser) svete. Avšak ani potom pre vás hra nekončí, nastupujete na raketu a letíte do vesmíru, kde vás čakajú ďalšie tri svety. A ak by ste ani potom nemali dosť, v hre je ešte jeden tajný. Na jeho odomknutie potrebujete úplne všetky hviezdy a bezmála všetky pečiatky porozhadzované v leveloch.

Super Mario 3D World tak núka kopu obsahu pre takmer každú skupinu hráčov. Tí menej nároční ju prejdú, tí náročnejší budú chcieť toho čo najviac vyzbierať. A tí, čo

radi trpia, sa môžu pokúsiť prebojovať k úplnému záveru. Len samotný základ vám zaberie zhruba 30 hodín. Pritom aj po toľkých hodinách sa nájde stále niečo, čo vás milo prekvapí. Pri niektorých Mario hrách z minulých rokov sme občas mali dojem, že niektoré levely sú tam zbytočné alebo nedokážu konkurovať ostatným. Tím stojaci za Super Mario Galaxy sériou sa však teraz prekonal a prináša skutočne jedinečnú zbierku levelov, v ktorých žiadne dva nie sú podobné a ani jeden nie je zbytočný. Super Mario 3D World je hrou, v ktorej si často poviete, že takýto pekný level sa už nebude opakovať. A často vás hneď ten ďalší presvedčí o opaku. Nie je to len o variáciách prostredí. To je pre sériu bežné. Je to o dizajne, o grafickom stvárnení, o nápadoch aj o skrytých chuťovkách. Niekedy utekáte pred krátkym časovým limitom, inokedy máte voľnú ruku, o chvíľu vás už ale naháňa stádo nepriateľov. Tu sa vám strácajú plošiny, potom zase objavujú. Sú tu úrovne plné duchov alebo čiernobiely svet ako zo starého filmu. A aby toho nebolo málo, ojedinele narazíte aj na puzzle.

A potom sú tu tie špeciality. Pomedzi presúvanie medzi hlavnými levelmi sú drobné úrovne, kde v automatoch žrebujete bonus, hľadáte skrýše nepriateľov, navštívite Toada v domčeku alebo sa musíte postaviť menšiemu bossovi. Len tak, bez prípravy sa zjaví pred vami na mape. Mapa je posiata aj Mii postavičkami iných hráčov, ktorí tu zdieľajú svoje názory, postrehy, screenshoty, prípadne pri opakovanom hraní s vami môžu ísť ako duch do levelu. Pri takejto komunikácii využijete pečiatky, ktoré po leveloch taktiež zbierate. Trošku iný pohľad vám predstavia levely za Kapitána Toada, kde je vašou úlohou len loviť hviezdy. Na malej mapke, ale s niekoľkými ťažkými prekážkami. A ešte sú tu špeciálne tematické úrovne venované Luigimu či Linkovi zo Zeldy.

Systém power-upov prináša hneď niekoľko noviniek. Vracia sa takmer celá paleta známych pomôcok, tentoraz rozšírená o niekoľko zaujímavých noviniek. V kampani najviac zdôrazňovali mačací power-up. Ten je nie len veľmi milý, ale aj prináša niekoľko zmien ako do hrateľnosti, tak aj dizajnu. Môžete s ním loziť po stenách

či stromoch (a aj záverečných stĺpoch, takže sa vyšplháte až pre vlajku) a tak autori popustili uzdu fantázie a levely stavajú vyššie a tajné veci skrývajú na najviac nečakané miesta. Druhou novinkou sú čerešne, ktoré naklonujú vašu postavičku. A ovládate dve, tri, štyri… koľko sa vám podarí. Je to chaos, ale aj zábava! Niektoré power-upy majú aj viaceré variácie a tak vás napríklad šťastný zvonček zmení na zlatú mačičku Maneki Neko, z ktorej vypadávajú mince vždy, keď padá. Nechýba ohnivá kvetina, bumerang, list a ďalšie. Avšak teraz dokážete mať v inventári už len jeden power-up navyše. Okrem toho sa môžete vyzbrojiť aj kanónom, vrtuľkou, Goomba maskou, korčuľami alebo do rúk zoberiete kvetináč s Piranha rastlinkou.

Power-upmi sú však po novom často vyzbrojení aj vaši protivníci. Celkovo tu narazíte na 29 nových druhov nepriateľov. Oveľa lepšou novinkou však je, že súboje s bossmi dali zabudnúť na obligátne skákanie po hlavách a prinášajú zaujímavé novinky. Nezabúdajú samozrejme na čarovné pravidlo troch. Štveráte sa po krku hadom, aby ste sa dostali k ich hlave, po kamennom golemovi hádžete jeho menšie deti, utekáte pred kovovým štvorcom alebo s klonmi bojujete proti blobovi poskladanom z bubliniek. A aj keď proti vám stojí nejaký boss už tretí raz, stále vás niečím prekvapí. A vy môžete prekvapiť jeho.

Graficky Super Mario 3D World nie je čo vytknúť. Vyzerá skvele a to ako po technickej, tak aj po výtvarnej stránke. Vo vysokom rozlíšení dostávate plynulých 60 fps a aj napriek tomu, že sa nejedná o žiaden technologický prelom, tak aktuálne nenájdete veľa hier, na ktoré by sa pozeralo lepšie. To isté platí o zvuku. Jednoduchý, no účelný. Hudba veľmi príjemne znie, využíva staré motívy, obohacuje ich o nové prvky či vám rovno servíruje nové melódie. Presne v duchu hry tak kombinuje nostalgiu s úplne novým. Novinky prináša ovládanie. Dotykový displej využijete na dočasné znehybnenie protivníkov a fúkaním do mikrofónu dokážete niečo ofúknuť, zviditeľniť či ovládať niektoré plošinky.

HRA JE TAKMER BEZ CHÝB, PONÚKA MNOŽSTVO OBSAHU (NAVYŠE V MENU NÁJDETE AJ IKONKU NA SPUSTENIE 30 ROČNEJ KLASIKY MARIO BROS.

V PREVEDENÍ S LUIGIM AKO HLAVNÝM HRDINOM), ALE EXCELUJE V DETAILOCH. A PRÁVE KVÔLI NIM SOM SA RÁD K NEJ VRACAL. REFLEKTUJE 30 ROČNÚ MINULOSŤ SÉRIE MNOŽSTVOM ODKAZOV, POSTAVY REAGUJÚ NA SVOJE PROSTREDIE, KORYTNAČKE MÔŽETE UKRADNÚŤ PANCIER A UTEKAŤ S NÍM PREČ, PRINCEZNÉ SI PRI BEHU DVÍHAJÚ ŠATY, ABY SA IM NEŠÚCHALI PO ZEMI A NAPRÍKLAD MARIO ODKLONÍ SVOJ POHĽAD, AK PRED NÍM V TRUBKE LETÍ PRINCEZNÁ (ABY SA JEJ NEPOZERAL POD SUKŇU). TO JE LEN MALÁ ČASŤ TOHO, PREČO SI HRU ZAMILUJETE. A KEĎ SI TO VŠETKO SPOČÍTATE, ZISTÍTE, ŽE PRÁVE SUPER MARIO 3D WORLD JE HROU, PRE KTORÚ SA OPLATÍ VLASTNIŤ WII U.

9.5

+ solídna herná dĺžka oboch hier
+ nestarnúca hrateľnosť prvého dielu
+ Change of Memories konečne v Európe
+ Riku má pútavú polovicu hry

- slabá grafika v Chain of Memories
- opakujúci dej v Chain of Memories
- z cut-scén 358/2 Days nebudú múdrejší nováčikovia

TECH

SHARE

TEST

PAVOL BUDAY

PLAYSTATION 4

JE SKUTOČNE ŤAŽKÉ ZAČAŤ HOVORIŤ O PLAYSTATION 4 A NEBILANCOVAŤ. SO ŠTARTOM KAŽDEJ NOVEJ KONZOLY PLAYSTATION BOLA UVÁDZANÁ NA TRH AJ NOVÁ TECHNOLÓGIA, KTORÁ RUKA V RUKE POMÁHALA PREDÁVAŤ HARDVÉR A KONZOLA JEJ NA OPLÁTKU POMÁHALA V MASÍVNOM NASADENÍ. PSONE FUNGOVALA AKO CD PREHRÁVAČ, PS2 BOLA PREDÁVANÁ AKO NAJLACNEJŠÍ DVD PREHRÁVAČ, PS3 PÍSALA HD GENERÁCIU S VYSOKÝM ROZLÍŠENÍM A BLU-RAY MECHANIKOU.

Za posledných 8 rokov sa zmenil nielen spôsob, akým sa konzumuje herný obsah, radikálne sa zmenilo aj správanie hráčov a ich demografia, na čo sa snažia reflektovať aj výrobcovia hardvéru a herného softvéru. Ešte dlho bude prím hrať distribúcia fyzických médií, ale už dnes sa dá poslať na diaľku nové demo a kým prídete domov z práce, bude stiahnuté, nainštalované a pripravené. Úloha herných konzol sa zmenila na multimediálne centrá a boj o obývačku naberá nový smer. A na jej začiatku je PlayStation 4.

Čo všetko dokáže, čo nevie a čo naopak zvláda ľavou zadnou? Test najnovšej konzoly Sony sme pojali netradične, každej zásadnej funkcii venovali separovanú časť. Čítať môžete od začiatku do konca alebo preskočiť na pasáže, ktoré vás zaujímajú najviac.

ROZBALENIE / PRVÝ ŠTART

V bielej kartónovej krabici, v akej je balená PS4 500 GB, si domov prinášate všetko, čo potrebujete na jej spustenie. Okrem konzoly je tu: napájacia šnúra (vidlica), 1,8m dlhý HDMI kábel, microUSB na dobíjanie gamepadu, plastový a lacne vyzerajúci headset s mikrofónom a samotný DualShock 4.

PlayStation 4 si po pripojení na internet začne sama sťahovať povinný update 1.51, bez ktorého nie je možné využívať online možnosti či prehrať Blu-ray disk. Inštalačný proces updatu zaberie približne 20 minút vrátane sťahovania cca 350 MB dát. Ak pripojenie na internet aktuálne nemáte a chcete si zahrať niektorý z launch titulov, na disku s hrou sa nachádza update 1.06.

Konzola sa dá aj bez stojanu (predáva sa samostatne za 19,99 EUR) umiestniť vertikálne - na stojáka. Jej konštrukcia je pevná, použité lesklé plasty sú však magnetom na prach a odtlačky prstov.

PS4 má šikovne schované ovládacie prvky, dotykové tlačidlá pre zapnutie/vypnutie (Power) a pre vysunutie disku (Eject) sú zapustené do čela presne na miestach, kde je telo rozdelené signalizačným LED pásom. V noci ich je ťažké nahmatať, navyše Eject nevydáva zvukový signál, takže neviete, či konzola zaregistrovala, že chcete disk vysunúť.

PLAYSTATION NETWORK / ONLINE SLUŽBY U NÁS

Už pred uvedením PlayStation 4 bola známa informácia, že na hranie hier online bude potrebné konto s aktívnym členstvom PlayStation Plus. S každou novou konzolou a novým kontom na PSN získate 14 dňový trial. Ak už konto máte a boli ste členom PS Plus, nemáte na túto skúšobnú dobu nárok.

Čo ak nechcete byť členom PS Plus? Jediné, čo vám bude v tomto prípade odopreté, je hranie online. Aj bez členstva máte prístup do PS Store, odkiaľ si môžete stiahnuť demá, vysielať hranie cez Twitch a Ustream, sharovať obrázky na Facebook a Twitter a hranie hier offline.

Členovia PS Plus okrem hrania online majú prístup ku knižnici hier zadarmo, v prípade PS4 sú to: akcia Resogun od tvorcov Super Stardust HD a Contrast od kanadského tímu Compulsion Games. Členstvo je navyše prenosné a jeho výhody môžete čerpať naprieč celou rodinou PlayStation - na PS3, PS4 aj PS Vita.

Na jednej PS4 môže byť iba jedno Master konto, na ktoré je konzola aktivovaná. Ak máte toto konto aktívne členstvo PS Plus, môžu všetci, ktorí využívajú konzolu, hrať online a pristupovať k stiahnutému obsahu. Po novom si svoje konto môžete vziať so sebou a prihlásiť sa ním na kamarátovej PS4, kde máte okamžitý prístup k vlastnej knižnici titulov.

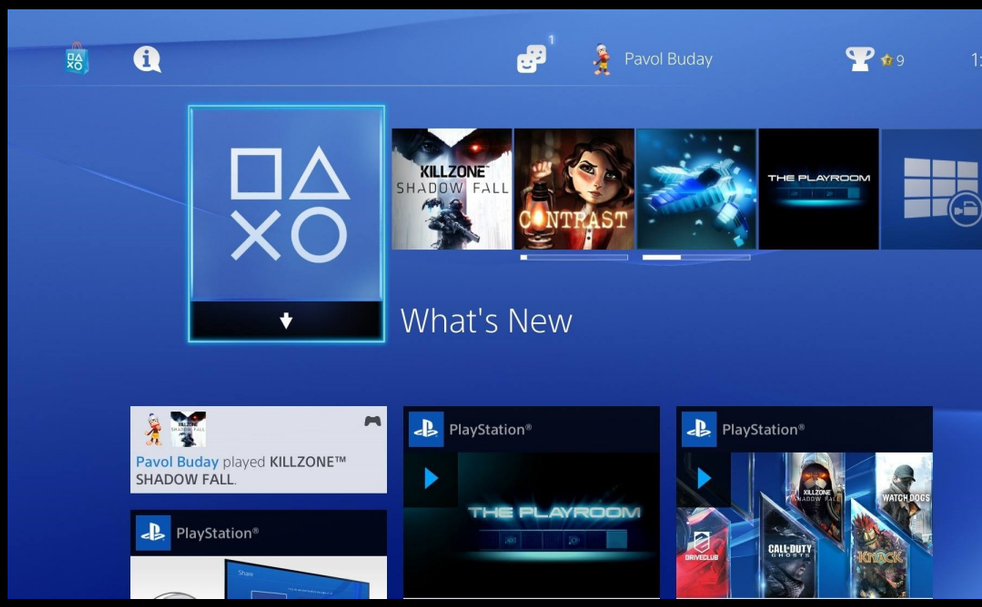
Vzhľadom na to, že u nás nie je podporovaný PlayStation Store, je nutné registrovať konto na niektorú z okolitých krajín. Ani s českým kontom sa však nedostanete k filmovým službám, aplikáciám na streamovanie hudby, ktoré sú určené iba pre vybrané európske krajiny.

ZÁKLADNÁ SOFTVÉROVÁ VÝBAVA

Konzola je po spustení čistá, 500 GB pevný disk (využiteľných je 407 GB) zíva prázdnotou a jediná predinštalovaná aplikácia je PlayRoom. Jej účelom je podobne ako v prípade PS Vita Welcome Park naučiť vás pracovať s DualShockom 4. Na to však potrebuje kameru (predáva sa samostatne za 49,99 eur), ak ju nemáte, prehrá sa iba inštruktážne video, čo všetko aplikácia pri použití rozšírenej reality dokáže.

PlayRoom tvorí séria minihier určená na predvádzanie, veľa hrania medzi naháňaním robotov vo vašej obývačke nenájdete. Môžete im cez mobil vytvárať hračky ľubovoľného tvaru, vsať ich a urobiť im diskotéku vo vnútri ovládača alebo privolať lietajúcu dronu a nechať si zapáliť hlavu. PlayRoom vám po pripojení druhého DualShocku 4 umožní zahrať Air Hockey.

PS4 je stavaná v prvom rade na hranie hier, to zistíte pomerne rýchlo, keď v menu nenájdete položky na prezeranie fotografií, púšťania hudby alebo filmov. Tu narazíte aj na prvé prekážky a nedostatky v porovnaní s predošlou generáciou. PS4 sa nekamaráti so žiadnym audio formátom ani MP3, na pevný disk sa vám nepodarí nahrať žiadnu fotografiu ani obrázok, ani sa nepripojíte



na vzdialený Media Server. To znamená, že v hre si nepustíte svoju obľúbenú hudbu. Pred prehrávaním Blu-ray diskov sa vyžaduje jednorazová aktivácia.

Bez hier toho veľa s PS4 neurobíte, môžete browsovať v integrovanom internetovom prehrávači, stiahnuť si zatiaľ iba jediné demo (FIFA 14), siahnuť po free to play tituloch alebo sledovať vysielanie iných hráčov cez Live From PlayStation.

KAŽDODENNÉ POUŽÍVANIE / MENU / HLUČNOSŤ

Sony upustila od menu Cross Media Bar a nahradila ho trojvrstvovým užívateľským prostredím PlayStation Dynamic Menu, ktoré nepozná český ani slovenský jazyk. Jeho hlavnú časť tvoria dlaždice s herným obsahom zoradené v jednej rovine vedľa seba. Zo začiatku nájdete obľúbenú hru okamžite, pri vyššom počte stiahnutých titulov alebo hrateľných ukážok, ju už musíte hľadať. Ikonky sa totiž nedajú filtrovať ani zlučovať do adresárov, navyše ich poradie sa konštantne mení podľa frekvencie používania.

PS4 je závislá na internetovom pripojení a konštantne udržuje obsah v čo najaktuálnejšej verzii - obsah sa sám updatuje aj inštaluje po stiahnutí, uložené pozície putujú na Cloud. Ide o evolúciu funkcie z PS Plus, len je teraz plne zautomatizovaná a pracuje na pozadí bez toho, aby ste o tom vedeli. Pokiaľ máte obmedzený dátový program na internet, budete si musieť dať na to pozor.

Updatuje sa nielen softvér, ale aj dlaždice jednotlivých hier, bez toho aby ste museli rozkliknúť kartu, vidíte, čo je nové a kto z vašich priateľov danú hru hráva. Môžete si tu pozrieť trailer, obrázky, priamo zakúpiť DLC, sledovať aktivity priateľov alebo rovno skočiť do multiplayerového zápasu bez potreby hru najskôr spúšťať. Na Live karty nadväzuje aj aplikácia What's New integrovaná na nemennej pozícii priamo do menu.

Funguje ako Facebook, zobrazujú sa tu úspechy v hrách, počet nahraných bodov, získané trofeje, zdieľané obrázky, videá aj vysielanie a to je prekladané aktivitami priateľov a reklamami. Na papiere to vyzerá úžasne, v reále však ide o mimoriadne chaotický zoznam udalostí navyše s rôznymi veľkosťami a ilustračnými obrázkami bez možnosti filtrovať alebo vypínať vybrané eventy. What's New má šancu stať sa Autolog pre PlayStation, potenciál na to má, len ho treba využiť.

Treťou vrstvou PlayStation Dynamic Menu sú najčastejšie používané funkcie spájané s hraním, kam patria Trofeje, Priatelia, Party, Správy, prístup na PS Store a Notifikácie, kam sa ukladajú všetky systémové hlásenia, pozvánky, stiahnutý obsah, ktorý sa pekne ukladá do kategórií a ľahko sa v ňom orientuje. Ak potrebujete ísť hlbšie, sú tu systémové nastave-

nia pre každú funkciu PS4 vrátane vypnutia hudby v menu, zoznam chybových hlásení alebo graficky zobrazené využitie pevného disku.

V menu sa zatiaľ nedá zmeniť téma ani pozadie, v kartách hier sa však mení podľa vybraného titulu.

Online konektivita ovplyvňuje po novom aj trofeje. Stále zbierate bronzové, strieborné, zlaté a platinové, no teraz je pri nich číslo a sú zoradené podľa rarity do štyroch kategórií. O nej nerozhodujú výrobcovia hier, ale hráči a číslo percentuálne vyjadruje, koľkým hráčov sa podarilo získať povedzme štyri zabitia granátom. Táto metrika je zaujímavým meraním aj toho, aké percento dohrá hry.

Navigácia v menu je rýchla, po stlačení PS tlačidla ste okamžite v hlavnej ponuke, nečakáte na načítanie ikoniek ani počas hrania. Pohodlne sa dá vojsť do PS Store, kúpiť DLC, pozrieť správy a vrátiť sa naspäť k rozohranému levelu. Ide o obrovský krok v komforte vpred, takisto je konečne podporovaný Cross Game Chat. Pri nahrávaní hier žiadne zrýchlenie neuvidíte, výnimkou je snáď Killzone: Shadow Fall, ktorý štartuje rovno ho hlavnej ponuky hry bez intra a zobrazovania log.

PS4 má relatívne tichú prevádzku, ak nič nerobí a je v kľude. Ventilátor sa točí aj v StandBy móde, kedy pracuje s obmedzenými prostriedkami, ale stále sa vie updatovať, sťahovať v pozadí a nabíjať ovládač cez USB. Hlučnosť PS4 sa dá zrovnať s PS3 Slim v pokojnom stave, ak začnete hrať, je ju počuť viac. Nejde o hluk narúšajúci hranie, pri nočnom hraní bez slúchadiel ho však budete registrovať. Vetranie pružne reaguje na dianie na obrazovke, pri prehrávaní prestrihových scén sa stišuje a ak nastane akcia, tak si zvýši otáčky. Pri hraní cez Remote Play nastáva presne opačná situácie, ventilátor je absolútne tichý.

DUALSHOCK 4

Po radikálnom redizajne sa po prvý raz takmer po 20 rokoch zmenil ovládač ku konzole PlayStation. DualShock 4 má prispôsobený tvar pre väčšie ruky, oblejšie tvary vypĺňajú dlane a ani pri dlhom a intenzívnom hraní nedochádza k trpnutiu prstov ani k šmýkaniu, za čo môže povrchová úprava spodného dielu. Osobne mi vadí spodná strana, o ktorú sa opierajú prostredníky a tlačia na ňu. A keď som u ergonómie, tak neviem na prvýkrát trafiť Share a Options - dvojicu nových tlačidiel nahrádzajúcich Select a Start. Verím, že ide o silu zvyku. Sú príliš zapustené do tela ovládača a palec po nich prejde a zastaví sa až na dotykovej ploche - touchpade.

Počet ovládacích prvkov a funkcií na DualShocku 4 narástol. V prvom rade je to dotyková plocha, ktorá funguje ako touchpad na notebooku. Je klikateľný, podporuje gestá a má vysokú odozvu. V hrách nie je využívaný príliš sofistikovane, ale celkom prirodzene, v Assassin's Creed IV: Black Flag s ním skrolujete na mape a označujete ciele, vo War Thunder funguje ako myška, v Killzone: Shadow Fall ťahmi prsta meníte módy lietajúcej drony, v Blacklight: Retribution sa pomocou gest dajú pozerať zbrane v 3D či skóre počas zápasu. Prekladanie prstov z analogov na touchpad nie je rušivé a neprichádzate ani o kontrolu počas hrania.

Rovnako ako touchpad je novým prvkom aj reproduktor s pomerne solídnym a čistým prejavom. Hry ho využívajú na zvukové efekty pri zbieraní predmetov alebo hlásení o power-upoch (Resogun), reproduktor však nemá zásadný vplyv na hrateľnosť

a bude pravdepodobne ako prvý ignorovaný výrobcami hier ako svojho času Sixaxis.

Kozmetickými zmenami prešili aj tlačidlá so symbolmi, sú o kúsoček bližšie pri sebe, D-pad nemá drsnú povrchovú úpravu a predné shifty majú konečne zakrivený tvar šitý na mieru ukazovákom. Triggery kladú rovnaký odpor pri jemnom aj pri úplnom zatlačení, nepôsobia mäkkým plávajúcim dojmom. Iný tvar majú aj analogy, navzdory zvýšeným okrajom z nich skĺzne palec, stačí intenzívna hra ako Resogun. Ich povrchová úprava je na dotyk príliš gumová a mastná.

Na DualShocku 4 je ešte jedna drobnosť a to Light Bar. Ide o najviditeľnejšiu časť, i keď vo vypnutom stave na seba neupo-

zorňuje. Light Bar je svetlo pre identifikáciu hráča (a gamepadu pri lokálnom co-ope) a pre určovanie pozície v priestore cez kameru. Vypnúť sa nedá, nedá sa zmeniť jeho intenzita ani farba. Svieti vždy, keď používate DualShock 4.

Light Bar nie je rušivý, svetlo je rozptýlené mliečnym plastom, počas dňa si ho ani nevšimnete. V noci však prsty na triggeroch začnú vrhať tiene a pri zhasnutých svetlách vrhá svetlo aj na televízor. Štandardná modrá farba (tak je identifikovaný prvý hráč, druhý je červený) je neutrálna, no vybrané hry využívajú Light Bar pre budovanie atmosféry. V Espace Plan svieti na bielo a reflektuje monochromatický svet, počas hrania DualShock 4 môžete použiť ako baterku. V Sound Shapes dokonca bliká do rytmu hudby a mení farbu podľa levelov, v Killzone Shadow Fall sa mení podľa životnej energie. Netreba sa však báť odrazov alebo silného svetla ožarujúc celú miestnosť, Light Bar nie je Illumi Room.

Najlepšia funkcia DualShocku 4 je posielanie zvuku z hry cez 3,5 mm jack do pripojených slúchadiel. Ocenili sme ju už pri Wii U, pri hraní v noci nemusíte mať stíšený alebo vypnutý zvuk na televízore.

DualShock 4 sa oproti predchodcovi prihlasuje do systému okamžite po stlačení PS tlačidla a pri opätovnom prihlásení sa systém pýta, kto z užívateľov ovládač bude používať. Veľmi šikovné.

Na jedno nabitie nevydrží DualShock 4 celý deň, výdrž je zrovnateľná s predchádzajúcim modelom. Ak ho nabijete ráno, vydrží vám do večerných správ s krátkou pauzou na obed.

MULTIMÉDIA / HLASOVÉ OVLÁDANIE

PS4 je v prvom rade hernou konzolou a až potom multimediálnym centrom. V Sony sa rozhodli oholiť jej funkcie na kosť, neprehráte Audio CD, MP3 ani sa nepozriete na fotky z USB kľúča. Máte filmy alebo seriály na externom disku? Neprehráte ich. Máte ich na vzdialenom media serveri? Zabudnite. PS4 prišla o podporu DNLA a o prehrávanie offline multimediálneho obsahu, čo je logické pri digitálnych službách Music Unlimited, Hulu Plus a Netflix (žiadna u nás nie je podporovaná).

Sony počúva na kritiku a je možné, že tieto nedostatky budú v niektorom z ďalších updatov odstránené.

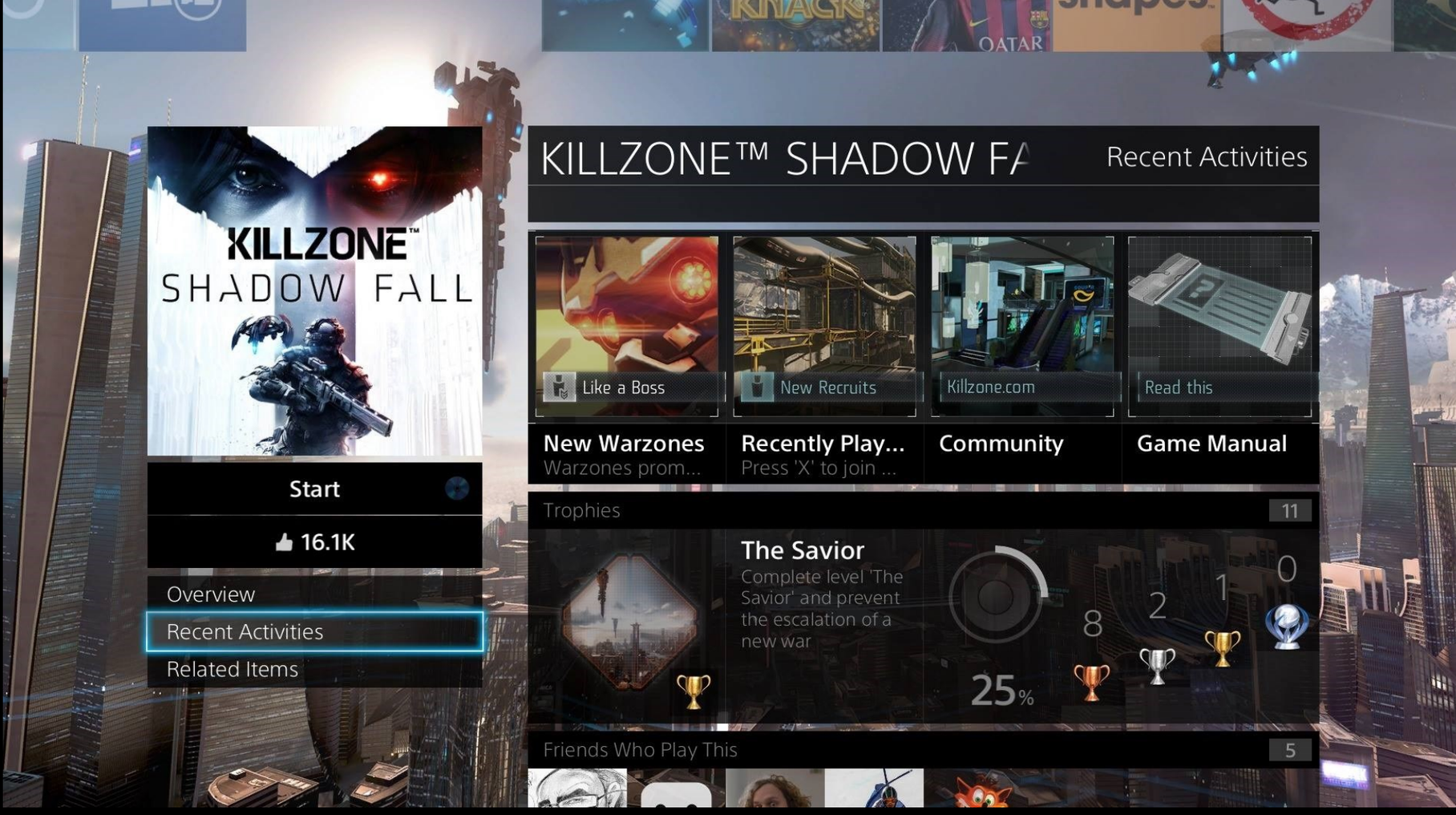
Počas prehrávania DVD alebo Blu-ray filmov funguje PS4 ako prehrávač, dobrou správou je, že nezastavuje downloady, ale na pozadí ich sťahuje ďalej. Nemôžete sa však rýchlo prepínať do menu, vybaviť správy a pozrieť sa, kto je online bez toho, aby sa prehrávanie nezastavilo úplne. Po opätovnom spustení filmu pokračuje tam, kde ste ho prestali sledovať.

K PS4 sa predáva nová kamera s rozlíšením 1280 x 800. Pri slabom alebo žiadnom svetle (ak je miestnosť osvetlená iba televízorom) podáva výborné výsledky a stále ju môžete použiť na video chat alebo prihlasovanie do systému. Cez zabudované mikrofóny môžete hlasovými povelmi spúšťať hry (PlayStation -> Killzone) alebo ovládať základné funkcie. Vzhľadom na vyžadovanú angličtinu hlasové ovládanie pravdepodobne u nás nemá opodstatnenie.

Kamera momentálne nemá žiadne využitie okrem chatu alebo aplikácie PlayRoom. Pri štarte PS4 chýba hra, ktorá by ju aktívne využívala. Jej nevýhodou je aj extrémne hrubý a tuhý kábel, ktorý ju znemožňuje umiestniť na pevnú podložku bez toho, aby ste ju neprilepili obojstrannou lepiacou páskou.

SECOND SCREEN NA MOBILE / PS VITA

PS4 si rozumie cez oficiálnu aplikáciu PlayStation App (k dispozícii na App Store a Google Play, verzia pre Windows sa chystá) s akýmkoľvek zariade-



ním iOS a Android. Či už ide o tablet alebo mobil, máte plnú kontrolu nad konzolou a to aj vtedy, ak nie ste doma. Cez aplikáciu môžete sledovať udalosti priateľov, posielať správy a čo je najlepšie, na diaľku kupovať a sťahovať herný obsah z PS Store. Vyšlo demo a má 3 GB? Nevadí, pošlete ho na diaľku do PS4 a lež prídete domov, je už stiahnuté a nainštalované.

Aplikácia sa dokáže napojiť na PS4 a zobudiť ju zo Stand By módu, zapnúť ju a ovládať celé menu - v tomto móde funguje ako diaľkové ovládanie. PlayStation App sa dá využiť aj ako druhá obrazovka v hrách, ktoré to podporujú. V Assassin's Creed IV: Black Flag sa na displeji zobrazuje mapa, v PlayRoom si môžete nakresliť objekty pre malých robotov a pod.

PS Vita zvláda takisto všetky tieto veci, bohužiaľ nie na diaľku. Handheld s PS4 komunikuje cez Remote Play a aby nedochádzalo k artefaktom a výpadkom zvuku, musíte byť ideálne v jednej miestnosti a byť pripojený cez jednu Wi-Fi. Remote Play posiela obraz aj zvuk na displej, hrať môžete aj pri vypnutom televízore akúkoľvek hru. Tu však narazíte pomerne skoro na jeden zásadný problém, zadná dotyková plocha je rozdelená na štyri aktívne časti suplujúce chýbajúce tlačidlá na handhelde (R3, L3 a R2, L2). Hry, ktoré ich aktívne využívajú povedzme na streľbu a mierenie, si nezahráte. Plochy je nemožné pohotovo, rýchlo a presne nahmatať.

Funkcia Remote Play je užitočná v prípade, ak v domácnosti zdieľate jednu obrazovku a rodina chce sledovať správy alebo nechcete do noci dlho svietiť. Použiteľná je však iba pre vybrané hry, ktoré nevyužívajú všetky tlačidlá DualShocku 4.

LIVE FROM PLAYSTATION

PS4 vytvára konštantne záznam z hrania a umožňuje okamžité vysielanie cez služby Twitch a Ustream. Takisto vytvára záznam posledných 15 minút a ukladá ho na pevný disk pre každú hru zvlášť. Opäť ide papierovo o veľmi silné prednosti, no ich použiteľnosť je limitovaná. Vysielanie sa nedá uložiť pre potreby neskoršieho zdieľania, nie je možné podrobnejšie nastaviť parametre kvality. Uložený obsah nie je možné prenášať povedzme do PC na postprodukciu a strih. Nanajvýš sa dá vybrať pasáž, tú vystrihnúť a ako celok uploadnúť na Facebook. Podpora YouTube absentuje úplne.

Na pevný disk sa ukladajú aj obrázky, s nimi opäť nemôžete manipulovať, iba ich poslať na Twitter alebo Facebook stlačením Share.

Pod ikonkou Live From PlayStation sa skrýva vysielanie hráčov z celého sveta, jednotlivé streamy sú závislé od internetového pripojenia užívateľov, narazíte na kvalitné, komentované gameplaye, ale aj na mizerné v nízkom rozlíšení. Špeciálnou kapitolou je využívanie PlayRoom pre vysielanie vlastných skeč šou cez pripojenú kameru, v ktorých sa účastníci spíjajú pod obraz a odpovedajú na otázky divákov. Ak ste rodič, odporúčame nastaviť rodičovský zámok.

PRECHOD Z PS3 NA PS4

PlayStation 4 nie je kompatibilná so žiadnym príslušenstvom, ktoré ste doteraz používali na PS3. Nedá sa použiť diaľkové ovládanie pre ovládanie filmov, oficiálny headset ani nabíjací kábel, ani kameru, ani DualShock 3. Po jeho pripojení sa dozviete, že toto zariadenie nie je podporované, ale cez USB port ho môžete nabiť.

PlayStation 4 nie je vybavená žiadnymi analógovými portami, nevyvediete cez Cinche zvuk ani ju nepripojíte k starému CRT televízoru. Na zadnom paneli je umiestnený konektor pre napájaciu vidlicu, RJ-45 pre sieťový kábel, optický výstup, HDMI výstup a konektor pre pripojenie novej kamery. Na čele vedľa štrbinovej Blu-ray mechaniky sú umiestnené dva USB porty.

ŠTARTOVNÉ HRY / UPGRADE Z PS3 NA PS4

Na štartovnej čiare PS4 je aktuálne 25 titulov, z toho tri priamo od Sony (Killzone: Shadow Fall, Resogun a Knack), tri free to play tituly, sedem indie digitálnych hier a zvyšok tvoria hry tretích strán a multiformáty (Battlefield 4, Call of Duty Ghosts, Need For Speed Rivals, Assassin's Creed IV: Black Flag a ďalšie). Ak sa pozriete na launch line-up, je pestrý a žánrovo vyvážený, citeľne chýba iba veľká RPG. Z pohľadu exkluzívnych titulov však ide o najchudobnejší štart systému od Sony. Po prvýkrát chýba charakteristický racing, atraktivita štartovných titulov utrpela aj odkladom očakávaného Watch Dogs a racingu DriveClub.

Ceny hier sa pohybujú od 12,99 eur za indie tituly až po 69,99 eur za hry tretích strán. Ak patríte medzi členov PS Plus, môžete si stiahnuť Resogun a Contrast zadarmo. PS4 podporuje aj Cross Buy, ak už vlastníte Flow, Flower, Sound Shapes alebo Escape Plan v PS3, alebo PS Vita verziách, máte nárok na next-gen verziu zadarmo.

PS4 hry distribuované na Blu-ray diskoch sa pri prvom spúšťaní inicializujú krátkou inštaláciou a počas hrania sa celý obsah povinne kopíruje na pevný disk. U digitálnych verzií sa stiahne najskôr nevyhnutná časť na spustenie a zvyšok hry sa sťahuje na pozadí (Toto však neplatí pri indie tituloch, tie sa musia stiahnuť celé.) Pri rozširovaní zbierky a konštantných updatoch a nafúknutej veľkosti indie titulov sa začne ukazovať ako veľká slabina práve štedro vyzerajúca kapacita 500 GB pevného disku. Po dvoch-troch mesiacoch budete musieť pristúpiť k aktívnemu mazaniu a čisteniu uloženého obsahu. Na redakčnej konzole je aktuálne nainštalovaných 11 hier, zaberajú 159 GB. Pevný disk sa v PS4 dá vymeniť.

U vybraných PS3 hier nájdete vo vnútri kupón na upgrade na digitálnu PS4 verziu. Ide o časovo obmedzený program, po aktiváciu kódu z kupónu si za poplatok 9,99 eur môžete stiahnuť PS4 verziu. Tá však stále potrebuje na svoje spustenie PS3 disk v mechanike.

Aj napriek tomu, že konzola vie čítať Blu-ray disky s herným obsahom pre PS3, nie je spätne kompatibilná aktuálne so žiadnou hrou pre PSone, PS2 ani PS3 distribuovanou na disku.

DOSTUPNOSŤ

PS4 sa začína predávať u nás 13. decembra. Prebiehať bude aj polnočný predaj v predajni Nay v bratislavskom Auparku. Aktuálne je stav taký, že úvodná alokácia konzol vyhradená pre náš región nie je rozobraná úplne, do predaja by sa mali dostať kusy určené aj na voľný predaj. Ak nechcete čakať, treba zájsť na polnočný predaj.

PS4 sa predáva oficiálne v dvoch baleniach: v štandardnom za 399 eur a v balení s hrou Killzone Shadow Fall za 449 eur. Vybraní predajcovia však ponúkajú importované kusy z US a UK, ich vysokú cenu sa snažia ospravedlniť pribalenými hrami a príslušenstvom.

BEH NA DLHÚ TRAŤ

Okolo vydania nového herného systému je vždy humbug. Čo vlastne ponúka next-gen? Oplatí sa kúpiť teraz alebo počkať? PlayStation 4 síce môže byť z pohľadu konzol hardvérom novej generácie, aktuálne jej však chýbajú dostatočné argumenty, aby presvedčila, že je jediným zariadením pre nasledujúcich päť rokov a to hlavne herným line-upom tvoreným prevažne hrami tretích strán. Je skôr prísľubom prichádzajúcich skvelých časov. Oproti PS3 ide o generačný skok, ak nie dva, PS4 však nenahradí svoju staršiu sestru okamžite, bude to niekoľko mesiacov trvať, to by nemohla ignorovať multimediálne funkcie a spätnú kompatibilitu. Základná ponuka hier má ohromujúcu grafiku, ale táto kvalita je tu už niekoľko rokov na výkonných PC.

NA DRUHEJ STRANE MÁ SKVELÝ OVLÁDAČ, ROZUMIE SI S MOBILNÝMI ZARIADENIAMI A JE PREPOJENÁ VIAC AKO KEDYKOĽVEK PREDTÝM, STARÁ SA SAMA O KNIŽNICU A ZVLÁDA ROBIŤ VECI BEZ SPOMAĽOVANIA. STÁLE VŠAK VYBRANÝM FUNKCIÁM CHÝBA HĹBKA A PREPRACOVANOSŤ. VÝBORNOU SPRÁVOU JE, ŽE SONY POČÚVA A POČÚVA MIMORIADNE POZORNE, ABY PRUŽNE REAGOVALA NA KRITIKU UPDATMI. AJ PS3 POTREBOVALA NA DOZRETIE NIEKOĽKO VÝDATNÝCH UPDATOV A TO VEĽA VECÍ NEZVLÁDA ANI DNES. PS4 MÁ PRED SEBOU NEPOCHYBNE SKVELÚ BUDÚCNOSŤ, O JEJ ÚSPECHU VŠAK BUDÚ ROZHODOVAŤ PREVAŽNE HRY, KTORÝCH JE AKTUÁLNE NA TRHU AKO ŠAFRANU.

LOGITECH G602

MATÚŠ ŠTRBA

KUPOVAŤ SI DNES HERNÚ MYŠKU JE TAK TROCHU KROK DO NEZNÁMA. MÔŽETE SIAHNUŤ PO TOM NAJLEPŠOM NA TRHU, ALE AK UŽ HNEĎ ZAJTRA NIE JE NA TRHU NIEČO EŠTE LEPŠIE, TAK POZAJTRA UŽ URČITE NIEČO LEPŠIE NÁJDETE. MOŽNO SA NEOPLATÍ POZERAŤ PO TÝCH NAJDRAHŠÍCH MODELOCH, ALE STAČÍ SA TROŠKU USKROMNIŤ V POŽIADAVKÁCH A V CENE VÝRAZNE NIŽŠEJ SI MÔŽETE VYBERAŤ Z POČETNEJ KONKURENCIE. SIAHNUŤ MÔŽETE AJ PO HERNEJ NOVINKE G602 OD LOGITECHU.

G602 nepatrí medzi lacnejšie kúsky, na druhú stranu trhu nájdete aj podstatne drahšie kúsky. Jedná sa o čisto bezdrôtovú myšku bez možnosti pripojenia prostredníctvom káblu, ale nemusíte sa báť o kvalitu spojenia. Stará sa oň drobný 500Hz prijímač, ktorý jednoducho zapojíte do USB portu a už hráte. Papierovo je rýchlejší ako Bluetooth a stará sa o nízku latenciu. Ani ju nepostrehnete. V prípade, že myšku prenášate, jednoducho ho vložíte pod kryt batérie, kam krásne zapadne.

Dizajnovo, hlavne z hľadiska ergonómie, sa podobá na už známe kúsky G700s či G500s, avšak využíva viac vizuálne zaujímavejších prvkov, ostrých hrán, či podivne pokrútený motív šesťuholníka na spodnej strane. Do ruky však sadne perfektne, aj ľudia s väčšími rukami si dokážu pohodlne „upratať" prsty a pritom mať všetko pod palcom. Musím pochváliť

použité materiály, vďaka ktorým sa myš veľmi príjemne drží a ani po celom dni hrania či práce vám v ruke neprekáža.

Myška je pevná, materiály odolné. Nepoškriabete ju ľahko a ak vám padne na zem, nemusíte sa báť, že by ste museli ísť pre novú. Na myške nájdete 11 programovateľných tlačidiel. Samozrejme sú to dve myšítka, stredné koliesko, 3 dvojice tlačidiel pod palcom a ďalšie dve naľavo od ukazováka. Bohužiaľ si neviete meniť nastavenie kolieska na plynulé točenie a tak scrollujete „krokovo". Pod tlačidlami 10 a 11 sa nachádzajú 3 diódy, ktoré indikujú stav, DPI a podobne.

Výrazne poteší výdrž. Napája sa dvoma AA batériami, ale vydrží až 1440 hodín. Môžete prepínať medzi dvoma režimami, slúži na to slider pod kolieskom. Farba indikuje, či máte zapnutý výkonný Performance režim (až 250 hodín), alebo Endurance, kde sa dostávate na tých 1440 hodín. Myšku som používal mesiac takmer každý deň a bez vymenenia batérií. Priamo počas hier si môžete meniť DPI, ponúkajú sa možnosti 400, 800 alebo 2500. Niektorým hráčom môžu chýbať vyššie nastavenia. Myška je vybavená Delta Zero senzorom, ktorý zvláda zrýchlenie až 20G a rýchlosť 2m/s.

G602 toho neponúka toľko, čo napríklad G700s, osloví však nižšou cenou na úrovni skôr G500s. Oproti nej má ale viac tlačidiel a výborne funguje bezdrôtovo. Samozrejmosťou je aj jednoduchý Logitech Gaming Software, v ktorom môžete prispôsobiť nastavenia hrám.

Cena: EUR 79.99

K myškám neoddeliteľne patria aj podložky. Spolu s G602 sme sa pozreli aj na dve nové herné podložky – látkovú Logitech G240 a pevnú Logitech G440. Prvá menovaná je podložka s látkovým povrchom a gumenou spodnou stranou, aby sa nešmýkala. Je hrubá len 1mm a prichádza v čiernej farbe a rozmeroch 340 x 280mm. Výhodou je spratnosť a aj jednoduché čistenie. Podložku ľahko zrolujete alebo zložíte a beriete so sebou. Neláme sa, môžete ju ohýbať, pokojne aj pokrčiť. Ak sa zašpiní, stačí ju len pretrieť. Nevýhodou je, že na látkovom povrchu sa môžu vytvárať menšie očká, prípadne sa dokáže inak párať a poškodiť.

Cena: EUR 19.99

G440 je presným opakom. Prichádza v rovnakých rozmeroch, ale s hrúbkou približne 3mm a váhou približne 230g. Vrchný povrch je granulovaný, tvorený malými zrniečkami, čo je vhodné najmä pre používateľov v vysokým DPI. Navyše výborne znižuje trenie. Spodný je opäť gumený, aby sa podložka nešmýkala. Materiál je odolný, podložka je pevná, zlomíte ju len ťažko, ale neodporúčame to skúšať. Jedná sa o výnimočný kúsok, navyše s jednou malou, ale podstatnou výhodou. Materiál povrchu si môžete odskúšať aj bez rozbalenia balenia. Na obale sa nachádza vzorka povrchu, aby ste si ho mohli „ohmatať" ešte pred kúpou.

Cena: EUR 29.99

UŽÍVATELIA

HRY UPLYNUL

VÝMENA GENERÁCIÍ KONZOL JE V HERNOM PRIEMYSLE VŽDY VEĽKOU ZÁLEŽITOSŤOU, KTORÁ ZASAHUJE DO VÝVOJA HIER NAPRIEČ VŠETKÝMI PLATFORMAMI. TÁ DOTERAJŠIA TU S NAMI BOLA OD NOVEMBRA 2005, NO POČÍTAJME SKÔR ROK 2006, KEĎ SA TO ROZBEHLO. ZA TÝCH 7 ROKOV SA STIHLO OBJAVIŤ VIACERO TITULOV, KTORÉ V URČITÝCH VECIACH OVPLYVNILI NIELEN SVOJ ŽÁNER A STALI SA AKÝMISI TVAROVATEĽMI HIER NAPRIEČ PLATFORMAMI A ŽÁNRAMI. POĎME SI UKÁZAŤ PRSTOM NA NIEKOĽKO NAJVÝZNAMNEJŠÍCH TITULOV, KTORÉ SVOJOU EXISTENCIOU ZASIAHLI A FORMOVALI DNEŠNÚ HERNÚ SCÉNU.

Assassin's Creed

Keď Ubisoft predstavil prvý Assassin's Creed, ihneď sa stal veľkou senzáciou a tešil sa naň hádam každý. Revolučný a výborne animovaný systém pohybu po otvorenom priestranstve s parkourom bol presne ten ťahák, ktorý ľudia od (vtedy) next-genu tak trocha očakávali. A aj keď jednotka nesplnila vysoké očakávanie úplne, stal sa z nej bestseller. A na toto slovo herní manažéri veľmi dobre počúvajú. Parkourový systém sa potom snažil zapracovať aspoň v nejakom rozsahu takmer každý vývojár, čo mal niečo spoločné s mestským third-person sandboxom. A Ubisoft? Ten naštartoval svoju novú hyper značku natoľko, že tu máme každý rok jeden diel.

Grand Theft Auto IV

Nedá sa síce povedať, žeby sa hry po príchode štvrtého GTA na scénu nejako rapídne GTAčkom ovplyvnili, no aj tak by určite každý od investor vývojárov veľmi rád

LEJ GENERÁCIE

počul vetu "bude to ako GTA". Grand Theft Auto už dlho predstavuje akýsi výrazný vzor pre akčno-adventúrový mestský sandbox a štvorka (aj keď sa mi osobne až toľko nepáčila) nie je výnimkou.

The Elder Scrolls IV: Oblivion / V: Skyrim

Týmto výberom som si nebol príliš istý, no každopádne má séria Elder Scrolls istý vplyv na RPG žáner. Bethesda na jeho základoch postavila Fallout novej generácie a ak niekto ide vyvíjať fantasy RPG s otvoreným svetom, môže si byť istý, že prvé porovnanie ich hry bude s Elder Scrolls (po roku 2006 s Oblivionom a po roku 2011 so Skyrimom). Žeby TES nemal žiadny vplyv na scénu nie je reálne, veď aha s čím sami vývojári z CD Projekt RED porovnávajú svojho Zaklínača 3? Nehovorte mi, že Skyrim ich troška nepostrčil do sfér kompletne otvorených svetov. Tak isto vyvíjaná RPG Dana Vávru bude ihneď porovnávaná so Skyrimom (aj keď tu je to skôr o samotnom Vávrovi než o hre).

WII FIT

Casual hopsanie pred telkou je dnes vysoko populárne, čomu položilo základy Nintendo so svojím motion ovládaním konzoly Wii. A ak by sme hľadali jedného herného zástupcu, čo spustil príval hier na fitness tému, bol by to isto titul Wii Fit. Síce dosiahol len tretinu predajov najpredávanejšej hry všetkých čias - Wii Sports, ale aj tak je "Fit-ko" významné. Po ňom sa roztrhlo vrece z podobne založenými hrami nielen na Wii. Akonáhle Sony a MS prišli so svojimi technológiami Move a Kinect, všetci zacítili príležitosť uspieť so svojou vlastnou cvičebnou hrou a tak prišli rôzne Zumby, EA Sports Active a podobne.

Left 4 Dead

Keď tak premýšľam o tom, ktorá hra vlastne rozhýbala súčasnú módnu vlnu zombie hier, napadá Resident Evil 4. Iste, zombíci sú v hrách už dosť dlho, no v súčasnej generácii sa akosi rapídne zvýšila ich popularita. Väčšina z

tohto "typu" hier prišla s kooperáciou dvoch či viacerých hráčov. Jedným z prvých a najvýraznejších titulov, ktorý podľa mňa zahral na tieto struny, bol Left 4 Dead. Približne od tej doby sú zombíci s co-opom naozaj vo vysokom kurze a hry ako Resident Evil 5, Killing Floor, zombie módy v Call of Duty, DayZ to dokazujú. V poslednom čase sú však hry s chodiacimi mŕtvolami inšpirované hlavne populárnym seriálom The Walking Dead.

The Lord of the Rings: Online

MMORPG zo sveta Pána prsteňov to malo veľmi ťažké. Napriek svojej kvalite nebolo jednoduché uchytiť sa v žánri a balansovanie na hrane finančných problémov nebolo ničím zvláštnym, no potom ako jedno z prvých MMORPG prešlo na komplet Free to Play model, došlo v "bitke o Minas Tirith" k veľkému zvratu. Hra začala zarábať a prilákala množstvo nových hráčov. Síce LOTR Online nie je žiadnym zakľadateľom Free to Play modelu, ale asi najviac ukázalo cestu ďalším MMO-čkam. Od roku 2010 tak tento nový spôsob financovania online hier zažíva veľký rozmach a povedal by som, že úspech LOTRO má na tom veľkú zásluhu.

Uncharted

Dobrodružná séria Uncharted od autorov známych PlayStation značiek Crash Bandicoot a Jak & Daxter mala takisto dopad na svoj žáner. Trilógia, ktorej s trochou nadsádzky poslúžil Tomb Raider na inšpiráciu, sa paradoxne stala sama inšpiráciou pre reštart značky s obdarenou archeologičkou v hlavnej úlohe. Uncharted ustanovil tak pre túto generáciu novú métu dobrodružnej hry ala Indiana Jones a určite by sme našli niekoľko ním inšpirovaných hier.

Mass Effect

Kanadskí BioWare sú v RPG žánri už dlho veľmi zvučným menom a keď sa v roku 2007 objavil na Xboxe 360 ich Mass Effect, bola to presne tá hra, čo má moc stanoviť novú latku vo svojej kategórii. Zatiaľ čo sa všetky ostatné RPGčka v konverzáciách topili v strnutosti - dva uhly kamery, mimika len aby sa nepovedalo a nehovoriac o postavách, čo stáli ako soľné stĺpy, Mass Effect prišiel s dynamickým filmovým štýlom konverzácií, kde postavy počas rozhovorov aj niečo robia, kamera mení viacero pohľadov a celé to plynulo prechádza z cut-scény na dialóg a späť bez razantných skokov. Plus samozrejme výborná mimika. Odvtedy čo táto hra vyšla, snažili sa ju niektoré RPGčka v systéme dialógov napodobniť a mnohé ani neskrývali, že chcú dosiahnuť v spracovaní rozhovorov jej úroveň.

Crysis

Po svojej úspešnej prvotine Far Cry sa Crytek rýchlo dostal do prvej ligy a začal vyvíjať pre EA novú značku - Crysis. Prvé ukážky, ktoré verejnosť videla, vyrážali dych. Ani v tej dobe mladé výkonné konzoly nemali gule na to, aby niečo také dokázali (až po výmene enginu a jeho ohlodaní o 4 roky neskôr sa to stalo realitou). Crysis stanovil úplne nový level grafického spracovania a titul vizuálneho Olympu držal dlhé roky. Ešte aj dnes by patril medzi špičku. Crysis bol vynikajúcim titulom aj hrateľnostne, avšak jeho drvivá dominancia na poli technického spracovania ho urobila vo vnímaní bežnej verejnosti titulom známym hlavne pre grafiku, ktorou mal silný vplyv na hernú scénu. Mnohé hry sa mu snažili vizuálne vyrovnať. V nasledujúcich rokoch aj bolo vidno ako sa po jeho vzore objavujú ďalšie a ďalšie

tropické hry. Svoju úlohu odviedli aj módy, ktoré to v niektorých prípadoch dotiahli až na samostatné hry.

Minecraft

Kocôčky, kocôčky, kockované v roku 2011 (a vlastne už skôr cez beta test) urobili taký menší kockový ošiaľ. Za všetkým stojí človek Markus Persson alias Notch, ktorý s minimálnym rozpočtom vytvoril v Jave hru, kde z rôznych druhov kociek a funkčných obvodov sa dá vytvoriť takmer čokoľvek. Virtuálne Lego - Minecraft. Dnes už so svojou firmou Mojang má na svedomí aj konzolové a mobilné verzie Minecraftu. Verzia pre PC aktuálne má číslovku 1.7.2 a predaje dosiahli 12 miliónov len na PC. Ak si pripočítame ďalšie slušné melóniky na konzolách a mobiloch, zárobky museli byť vážne šťavnaté. To samozrejme nemohlo nechať hernú scénu na pokoji a klony Minecraftu či podobné rozpixelované arkády na seba nenechali dlho čakať. Nuž, kocky boli hodené!

League of Legends

Od dôb, keď vznikla prvá Dota, už ubehlo more času. Mód pre Warcraft 3 sa stal veľmi populárnou záležitosťou a bolo jasné, že žáner MOBA hier má pred sebou svetlú budúcnosť. A tejto príležitosti silno využil titul League of Legends. Behom štyroch rokov na trhu sa vypracoval na najväčší elektronický šport sveta a v Južnej Kórei dokonca vytláča z obrazoviek kraľujúci Starcraft 2. Ďalšie MOBA na seba nenechali čakať a dnes si možno vybrať z naozaj pestrej ponuky. Najväčší kus koláča si však ukrajujú hlavne tri hry - League of Legends, Dota 2 a Heroes of Newerth. Svoj kúsok koláča si však hodlá odhryznúť aj Blizzard, ktorý chystá svoj MOBA titul Heroes of the Storm.

Gears of War

Supersvalnatá partička vojakov bojujúcich proti príšerám spod povrchu planéty Sera sa zapísala do hernej histórie naozaj výrazne. Gears of War je hrou, ktorá veľmi ovplyvnila posledných cca sedem rokov, najmä čo sa third -person strieľačiek týka. Síce to nie je prvá hra, čo prišla so systémom krytia sa za prekážkami, avšak boli to práve Gearsovia, kto túto módu masívne odštartoval. Dnes už takmer žiadna third-person hra sa bez systému krytia nezaobíde a poďakovať sa (prípadne podľa preferencií... mať to za zlé) môžeme práve tejto hre od Epic Games.

Call of Duty 4: Modern Warfare

O veľkosti dopadu tejto hry na herný priemysel naozaj nemožno pochybovať. Keď sa v roku 2007 objavil prvý Modern Warfare, bol to megahit. Každý vydavateľ chcel odrazu svoje Call of Duty - svoju vojenskú akciu zo súčastnosti naplnenú rýchlou akciou s efektnými skriptovanými situáciami. Dokonca aj pôvodný duchovný predchodca CoD - Medal of Honor bol prinútený nechať 2. svetovú vojnu na pokoji a vrhnúť sa do dnešného víru boja proti terorizmu. Takisto sa táto hra zaslúžila aj o masívny nástup XP systému odmien/perkov v multiplayeri. Bez pochýb je tak Call of Duty 4: Modern Warfare jedným z najvplyvnejších titulov generácie.

Nasledujúce roky nás čaká ďalší posun. Uvidíme, aké nové herné prvky a zmeny v hrateľnosti nám ponúkne, pretože už táto generácia priniesla okrem dobrej evolúcie aj vagón pre core hráčov zlej evolúcie. Sám vravím: tešme sa, ale radšej ostaňme nohami pevne na zemi, herná scéna je nevypočítateľná.

DADO513

WALKING DEAD: 4

SAM & MAX, MONKEY ISLAND, BACK TO THE FUTURE. KALIFORNSKÝ VÝVOJÁRSKY TÍM TELLTALE GAMES SI OD SVOJHO VZNIKU DOKÁZAL NIELEN TÝMITO POČINMI VYBUDOVAŤ NEOTRASITEĽNÉ MIESTO NA POLI ADVENTÚR A ZÁROVEŇ I V SRDCI NEJEDNÉHO HRÁČA. AJ NAPRIEK TOMU VŠAK MÁLOKTO V ROKU 2012 OČAKÁVAL S PRÍCHODOM ICH NOVEJ SÉRIE INŠPIROVANEJ SVETOZNÁMYM KOMIKSOM A ZÁROVEŇ SERIÁLOM THE WALKING DEAD TAKÝ OBROVSKÝ ÚSPECH, AKÉHO SME BOLI NAPOKON VŠETCI SVEDKAMI. VÝSLEDKOM BOLI NADŠENÉ OHLASY HRÁČOV, VYSOKÉ HODNOTENIA KRITIKOV A DOKONCA MNOHÉ NOMINÁCIE V KATEGÓRIÁCH HRA ROKA.

400 DAYS

Ohlásenie druhej série preto nebolo žiadnym veľkým prekvapením. Ešte pred ňou nám však tvorcovia dožičili menší sťahovateľný prídavok pod názvom The Walking Dead: 400 Days. Ako napokon dopadol návrat do sveta sužovaného zombie apokalypsou?
Vince, Wyatt, Russell, Bonnie a Shell. Päť mien, päť neľahkých osudov. Všetci hlavní protagonisti dostávajú od vývojárov priestor na to, aby vám rozpovedali svoj príbeh odohrávajúci sa počas prvých štyristo dní od vypuknutia nákazy. Príbehy, ktoré zdanlivo navzájom nesúvisia, no ich vývoj a následky napokon hráča dovedú až do spoločného konca, priamo pred brány chystanej druhej série hry. Ani jedna z piatich kapitol, ktorú hráčom Telltale Games naservírovali, pritom netrvá viac ako dvadsať minút.

Je pochopiteľné, že ani k jednej z uvedených postáv si za pomerne krátky časový úsek nedokážete vytvoriť natoľko silný vzťah, ako tomu bolo v prípade putovania Lee a malej Clementine v prvej sérii. Napriek tomu však tvorcovia opäť raz dokazujú svoj nesporný um a nadanie vytvoriť aj na malej a obmedzenej ploche príbeh, ktorý sú schopní vyrozprávať a upútať ním tak, ako to mnohé herné či dokonca filmové tituly nedokážu počas celej svojej dĺžky. A to je oproti akejkoľvek konkurencii objavujúcej sa na hernom trhu rozhodne obrovská výhoda.

Hra vás pritom nenúti hrať jednotlivé kapitoly presne za sebou a je len na vás, v akom poradí sa s nimi oboznámite. Zároveň je však potrebné dodať, že pre dokonalejšie chápanie udalostí a malých prepojení medzi nimi je najlepšie, ak ich prejdete v časovej chronológii. Vývojári si pre hráčov pripravili takisto aj príjemné spestrenie celého zážitku v podobe sotva viditeľných odkazov na dianie z prvej série, na ktoré pri pozornom hraní určite natrafíte.

Telltale Games sa pri 400 Days rozhodli zbytočne neriskovať a napriek tomu postavili tento doplnok na osvedčených základoch z minulosti. Opäť tak skôr, ako o hre, môžeme hovoriť o hodine a pol strávenej pred monitormi počítačov ako o interaktívnom filme. Hráč je znova postavený pred neraz náročné rozhodnutia, ktoré následne ovplyvňujú celé dianie. Tu však trochu zamrzí fakt, že druhá časť poslednej vety platí skôr len pre dilemy, pred ktoré vás hra postaví vždy tesne pred koncom danej kapitoly. Ostatné rozhodnutia možno vyzerajú na prvý pohľad dôležito, no v neskoršom

dôsledku pochopíte, že mali skôr len kozmetický vplyv. Opraty celého priebehu hrania tak väčšinu času nedržíte v rukách vy, ale samotná hra.

Väčších zmien sa nedočkala ani samotná hrateľnosť. Tá prichádza v prídavku so všetkými kladmi, ale na druhej strane aj neduhmi, aké sme mali možnosť spoznať už minule. Hra vás opäť viac menej vedie pekne za ručičku po striktne lineárnom prostredí, ktoré vám len občas poskytne ilúziu otvoreného priestranstva. To však rozhodne nie je v tomto prípade výčitkou, keďže ako už všetci dobre vedia, podstatným prvkom všetkých adventúr od Telltale a najmä tejto, je príbehová stránka. Návratu sa zároveň dočkali aj rozporuplné quick time eventy, ktoré si určite našli svojich fanúšikov, no zároveň aj nemalú skupinu odporcov. Bohužiaľ nechýba ani nie celkom dotiahnuté ovládanie prostredníctvom klávesnice a myši, ktoré čiastočne kazí veľmi dobrý dojem vytvorený mnohými kladmi tohto titulu.

Podobne sú na tom aj technické atribúty. Vizuálne spracovanie v kreslenom štýle s hrubými obrysmi totiž neprešlo žiadnymi viditeľnejšími zmenami. Tento fakt sa však dá z určitého uhla pohľadu brať aj ako klad a zároveň aj charakteristické poznávacie znamenie celej série, bez ktorej by tá stratila svoje čaro.

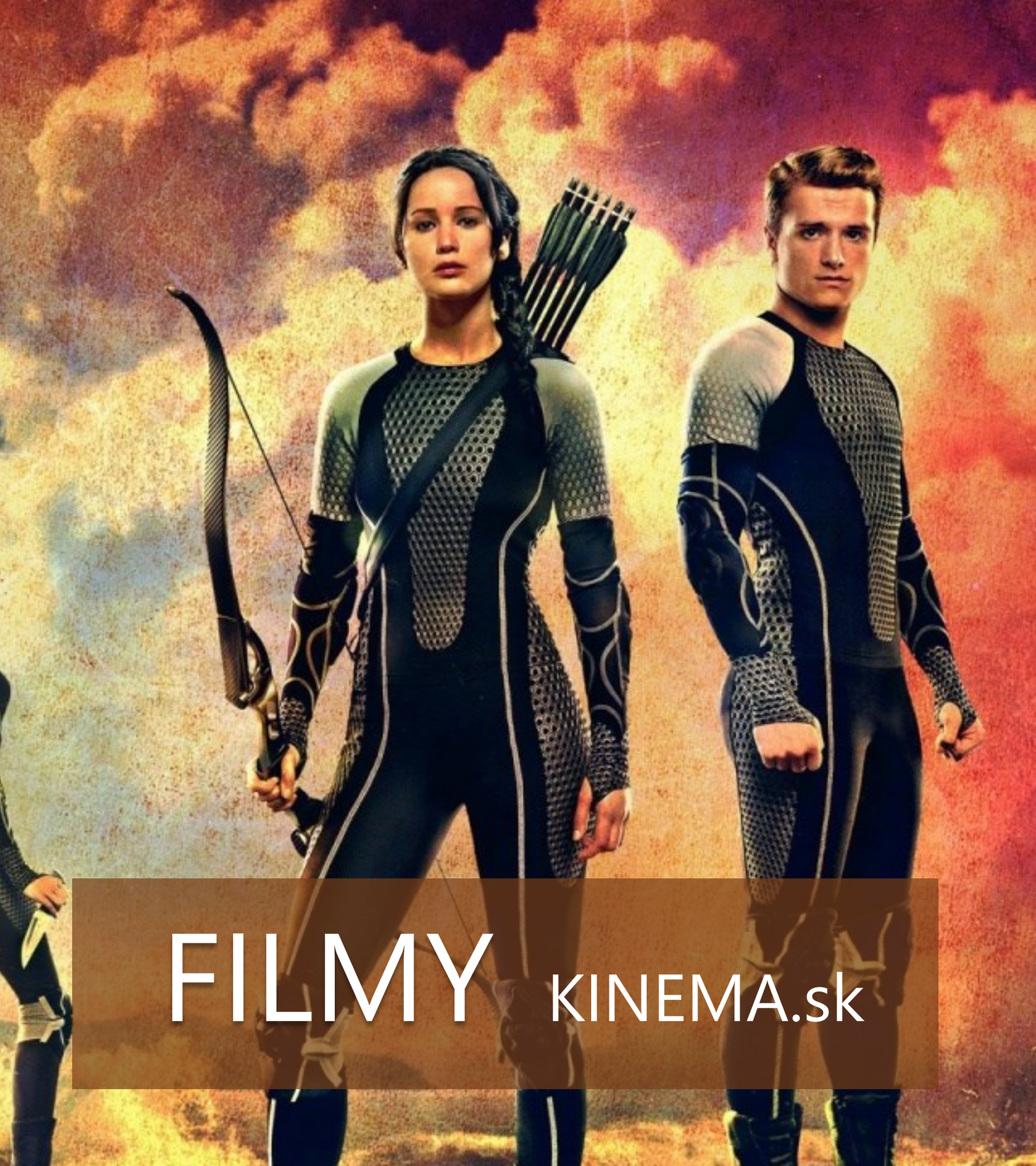
Pri zvukovej stránke by sme museli hľadať doslova pod lupou akékoľvek negatíva a chybičky. Všetky zvuky a im prislúchajúce efekty sú tak, ako sme si už zvykli, na štandardne vysokej úrovni. Najväčšie slová chvály si však zaslúži samotný dabing jednotlivých postáv. Počet hercov prepožičiavajúcich svoje hlasy je dostatočne vysoký a každý jeden z nich spĺňa aj tie najprísnejšie kritériá, aké sa pri tejto práci berú do úvahy. Dialógy medzi postavami sú tak vierohodné, precítené a bez najmenších pochýb veľkým dielom dopomáhajú k vynikajúcemu pocitu z hrania.

TELLTALE GAMES SI PRE HRÁČOV PRIPRAVILI MOŽNO KRÁTKY, NO I NAPRIEK TOMU PÔSOBIVÝ DOPLNOK K ICH DOTERAZ NAJÚSPEŠNEJŠIEMU PRODUKTU, PO KTOROM SA ČAKANIE NA JEHO DRUHÚ SÉRIU STANE EŠTE NÁROČNEJŠÍM AKO PREDTÝM. AKÉKOĽVEK ĎALŠIE ODPORÚČANIE OPÄTOVNE NAVŠTÍVIŤ SVET, KTORÉMU MOŽNO VLÁDNU MŔTVI, NO EŠTE VÄČŠIE NEBEZPEČENSTVO PREDSTAVUJÚ PARADOXNE ŽIVÍ, UŽ PRAVDEPODOBNE NIE JE POTREBNÉ.

8.0

+ pôsobivé vyrozprávanie príbehov
+ žiadne zbytočné zmeny oproti 1. sérii
+ rozhodnutia pred záverom každej kapitoly
+ vynikajúci dabing
+ skrátenie čakania na 2. sériu

- prílišná jednoduchosť
- mnohé rozhodnutia nemajú váhu na priebeh hry
- ovládanie klávesnicou a myšou


FILMY
KINEMA.sk

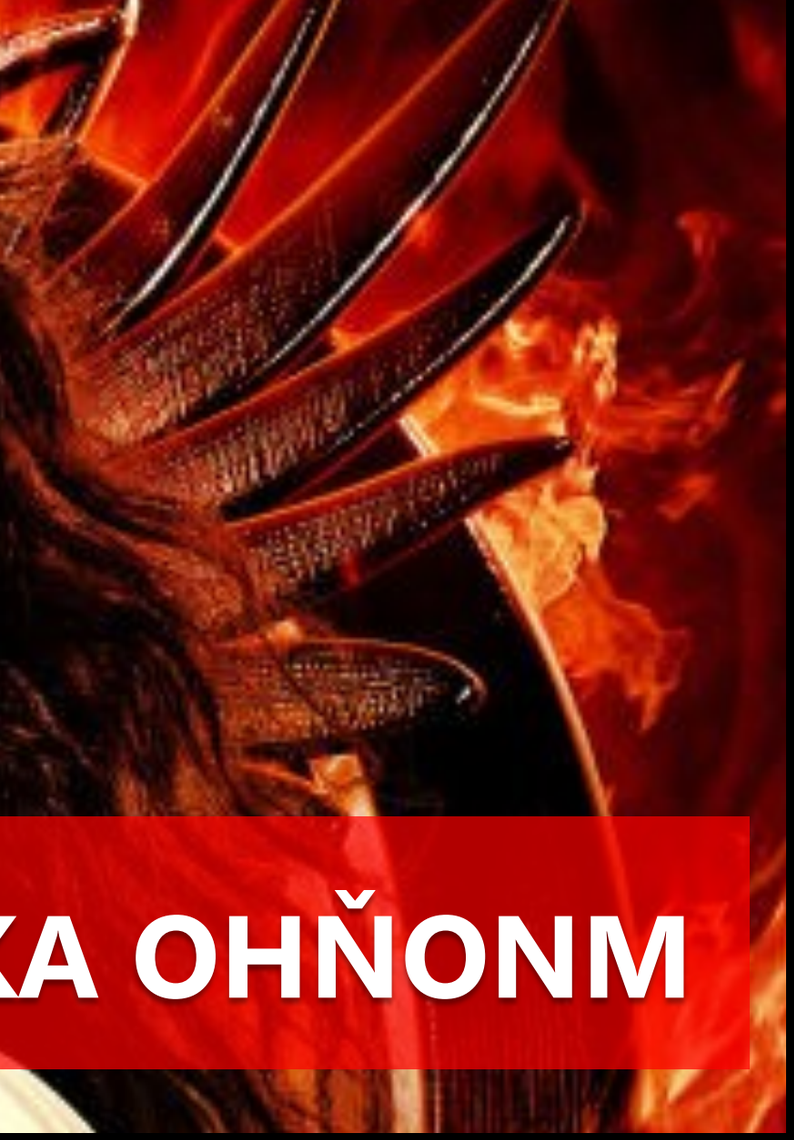
HRY O ŽIVOT: SKÚŠK

MICHAL KOREC

KONEČNE DOBRÝ FILM PODĽA TÍNEDŽERSKÉHO BESTSELLERU. PO NÁDHERNÝCH BYTOSTIACH, HOSTITEĽOVI ALEBO MESTE KOSTÍ PRICHÁDZA ADAPTÁCIA DRUHEJ ČASTI KNIŽNEJ TRILÓGIE HIER O ŽIVOT. PRVÝ DIEL PÔSOBIL VÝBORNE, KEĎ GARY ROSS NASADIL NERVÓZNU VÍZIU DYSTOPICKÉHO PANEMU POSILNENÚ RUČNOU KAMEROU A DRAMATICKÚ HODINU V BOJOVEJ ARÉNE. ISTEŽE, MNOHÍ BUDÚ REPTAŤ SLOVÍČKA BATTLE ROYALE, ALE HRY O ŽIVOT PONÚKAJÚ VIAC AKO IBA ZABÍJANIE NÁSŤROČNÝCH V ARÉNE. A PRÁVE TO CHCE VIDIEŤ DIVÁK ROZPRACOVANÉ V DRUHEJ ČASTI.

Skúška ohňom sa začína hneď po skončení 74. hier, keď sa Katniss a Peeta vrátia do dediny víťazov vo svojom distrikte a má začať ich turné po ostatných častiach Panemu. Prezident Snow navštívi Katniss a vyhráža sa vojnou, lebo jej víťazstvo dalo ľuďom nádej. No situácia sa zhoršuje, príchod do iných miest a nutnosť stáť pred rodinami pozostalým doľahne na Katniss i Peeta, ktorí sa nedržia prejavov a podľahnú citom. No Capitol začína nasadzovať ostrejší režim proti občanom a na obzore sa črtajú 75. hry o život. Raz za 25 rokov môže nastať v hrách zaujímavý zvrat: a aby Snow zarazil nádeje ľudí, žrebovať bude z existujúcich víťazov hier – v aréne sa proti sebe postavia dva tucty bojovníkov, ktorí už prešli vražedným vyraďovaním a teraz ich režim postaví znova.

Najväčšiu obavu, ktorú som zo Skúšky ohňom mal je, že to bude opäť to isté, čo v prvom dieli, akurát najprv sa budeme motať po iných distriktoch a v druhej polovici príde zas vražedná akcia. Druhý film skočí do deja, 45 minút sa venuje životu po hrách i turné. Z častí Panemu neuvidíme veľa, spočiatku sa veľa kecá i málo deje. Scenár sa vracia k minulosti, neuháňa vpred. Fanúšikovia knihy a diváci dychtiaci po popise Panemu (som ním od finále



KA OHŇONM

prvého dielu) budú spokojní, ostatní sa prehryzú, ale v porovnaní s prvým dielom nie je prvá tretina novinky taká svieža.

Nuž, Skúška ohňom má náročnejšiu úlohu – kúzlo prvého filmu, kde sme spoznávali Panem, systém žrebovania, mentorov, sponzorov, tréningov a samotných hier je preč. Nahrádza ho ťažká budúcnosť bez východiska, kde Capitol míňa obrovské peniaze na jubilejné hry a odvádza pozornosť od reálnych problémov ľudí. Je tu ťažká politika, hnusné zriadenie a zrady v systéme. Prvá ukecaná tretina je zrazu preč a prichádzajú nevinné obete, scény popráv a vyostruje sa moc. Prezident Snow tlačí, na scéne je nový tvorca hier a Philip Seymour Hoffman ho hrá presvedčivo, s nadhľadom i cťou chce ničiť. Druhá tretina nám ukáže v Capitole štart 75. hier, nových súťažiacich a prekvapivo odpor z iných strán. Posledná hodina sa venuje opäť boji v aréne a nie je to iba obyčajná variácia. Tentoraz bude súťaž prebiehať inak, všetci sú znalí pomerov, vedia, že aliancia pomôže a keďže každý vyhral inak, môže sa realizovať proti víťazom odlišnou stratégiou. Tropické prostredie a prales dávajú filmu nový nádych, toľko spomínaná ručná kamera je preč (hoci pár divákov o ňu nerado príde) a veľké celky lepšie dajú pocítiť odlišné hrozby v aréne. Tvorcovia sú skutočne ľstiví, ale súťažiaci nezomierajú ľahko.

Prvotné očakávania boli vo finále uspokojené odlišným spôsobom. Bažil som po zárodku revolúcie i víťaznom turné, no práve úvodná tretina je skôr rozťahaná a potom naberie film dobré tempo i spád. Obával som sa, že boj v aréne prinesie „to isté“, v skutočnosti však výborne graduje dvaapolhodinovú drámu a oveľa lepšie vykresľuje charaktery súťažiacich. Poďakovať môžeme aj lepšiemu obsadeniu – Jeffrey Wright, Jena Malone či spomínaný Hoffman sú kvalitné prírastky. Ústredná trojica výborne hrá a Jennifer Lawrence posilňuje svoj charakter vynikajúco. Woody Harrelson a Elizabeth Banks sa posúvajú ďalej a neviem sa dočkať ako nastúpi v budúcom dieli Julianne Moore.

Francis Lawrence má sériu pevne v rukách a prechod od režiséra Garyho Rossa zvládol. Skúška ohňom nie je iba obávaný remake, veľmi dobre nadväzuje na prvý diel a sága je rozohraná, zmysel hier skloňovaný. Skúška ohňom ako druhý diel v sérii má ťažkú úlohu v tom, že nemá ten osviežujúci začiatok alebo grandiózne finále, ale je to silný celok a zhutňuje atmosféru, vylepšuje postavy a ich motivácie, kráča ďalej a končí v najlepšom – je ešte otvorenejší ako prvý diel a to vždy v sérii poteší. A zároveň aj nie, lebo do prvej časti finále ostáva ďalší rok a teraz ostáva zodpovedať iba jednu otázku: ako chcú autori rozdeliť Drozdajku. Veľmi silná osmička (čitatelia dajú deväť) a spokojnosť – túto sériu treba vidieť.

8.0

ĽADOVÉ KRÁĽOVS

MICHAL KOREC

FILM

DISNEY SA PO 20 ROKOCH VRACIA K TOMU, ČO MU IDE NAJLEPŠIE: ANIMÁKU S PRINCEZNAMI. V DÁVNYCH ČASOCH NÁM SNEHULIENKU, POPOLUŠKU, ŠÍPOVÚ RUŽENKU A PRIDAL AJ KRÁSKU BELLE, NO POTOM PREŠIEL NA INÉ LÁTKY. ALE RAPUNZEL A NA VLÁSKU OKÚZLILA VŠETKÝCH A TERAZ PRICHÁDZA PRÍBEH, KDE SÚ SILNÉ ŽENY AŽ DVE...

Dve princezné Elsa a Anna žijú bezstarostne detské životy. No Elsa má schopnosti zmraziť predmety, tvoriť ľadové dráhy či spustiť sneženie. Jej moc pri detskej hre zasiahne Annu a odvtedy vyrastajú separátne. Rodičia zahynú pri búrke na mori a po dovŕšení 21. narodenín sa otvoria brány kráľovstva. Prídu mnohí hostia vrátane princa Hansa, ktorý sa do Anny zaľúbi – ale Elsa im nedá súhlas na manželstvo, jej hnev vrhne kráľovstvo pod hrubú vrstvu ľadu a vydá sa na Severnú horu, kde žije v obrovskom ľadovom paláci. Anna sa rozhodne ísť za sestrou, prehovoriť ju na návrat a po ceste stretne mladíka Kristoffa so sobom Swenom i snehuliaka Olafa.

Ľadové kráľovstvo je Disneyho vzdialená adaptácia Andersenovej Ľadovej kráľovnej, no jeho smutný príbeh museli obzvláštniť a inak nakombinovať, aby ho sprístupnili súčasnej generácii. Má to svoje výhody i slabiny – najmä pri celkovom pohľade. Verní fanúšikovia či niektorí dospelí dostanú niečo úplne iné, ale ich ratolesti môžu pozerať od úžasu na skvelú animáciu či vybrané dejové momenty.

Podobne ako v iných disneyovkách, diváka nešetrí už prológ – a tu za 10 minút stíha neskutočne veľa. Celé detstvo, nehodu rodičov, štart dospelosti. Ešteže tempo na

chvíľu spomalí, inak by bolo Ľadové kráľovstvo nevídany epický kus. Ani v ďalších častiach sa nedeje málo, postavy majú rôzne motivácie. Nemožno hovoriť o typických archetypoch, konanie postáv sa často mení a nevyhradia sa jednoznačne na stranu dobra či zla. No kvôli tomu chýba tejto rozprávke riadny zloduch: Elsa snaží byť ľadovou kráľovnou, no Disney nemá to srdce urobiť z princeznej úplne neľútostnú osobu. V rozprávke musí byť povedané, čo je dobré a čo zlé, aby sme vedeli komu fandiť. Na druhej strane dej obsahuje viaceré dramatické scény a vo finále môžete mať pocit, že ste videli prešpekulovaný a bohatý film, pestrý mix rozprávkových momentov, len neboli zhodne rozložené sily.

Nová disneyovka stopercentne plní svoju funkciu v iných klasických atribútoch. Vedľajšie postavičky sú mimoriadne podarené na čele s vtipným snehuliakom Olafom, ktorý má len jedinú chybu: príde až po 40 minútach. Je skvelý, má podarené jednovetné vtipy, sám si zaslúži extra bod. Sob Sven sa síce chová ako kôň z Na vlásku (opäť imitácia psa), ale jeho kreácia poteší. Aj čistinka trollov poteší.

Často sa tu spieva. Kvalitne a vďaka dvom princeznám dominujú duety. V detstve, dospelosti, v paláci i na cestách. Speváčky v dabingu majú čo robiť, najmä scéna stavby ľadového paláca je prvý vrchol filmu a núka silné emócie smútku i odhodlania. Duety sú pri dvojici Hans-Anna a najlepším sólistom je Olaf s ódou na leto. Piesne sú odlišné od disneyoviek 90. rokov, ale viaceré si ľahko zapamätáte.

Po vlaňajšej Legende o strážcoch je Ľadové kráľovstvo ďalším dôkazom, ako sa dá nádherne pracovať s animáciou snehu a ľadu, najmä keď jeden charakter má takmer neobmedzené možnosti elementu. Zimná paleta farieb, zasnežené scenérie alebo ľadové dotyky okamžite meniace prostredie berú znova dych. V kombinácii s dramatickou scénou (útek z paláca, tvorba nového) i dobrou kamerou dokážu byť mimoriadne pôsobivé. Pozitívne hodnotím aj 3D pre úvodnú scénu či niektoré akčné scény. Nie je tu síce toľko akcie a dynamických animácií ako pri Na vlásku, no ľadový palác i finále berú dych.

Na naše pomery sa vydaril aj relatívne náročný dabing – popri dialógoch treba veľa spievať a výsledok je dobrý. Špeciálne ocenenie patrí Mariánovi Labudovi mladšiemu za jeho sympatického Olafa, ktorý je veľmi podobný originálnemu hlasu a predsa svojský.

ĽADOVÉ KRÁĽOVSTVO JE NADPRIEMERNÁ DISNEYOVKA, KTORÁ JE SÍCE DEJOVO PREŠPEKULOVANÁ A CHÝBA JEJ SILNEJŠÍ ZÁPORÁK, NO BOHATÉ DIANIE, VTIPNÉ POSTAVIČKY, KVALITNÉ PIESNE A VÝBORNÁ ANIMÁCIA SÚ SILNÉ LÁKADLÁ PRE NÁVŠTEVU KINA.

8.0

Gran Turismo 6 - PS3 - december

Broken Sword 5 - PC - EP1 december - EP2 január

Rambo The Videogame - PC, Xbox360, PS3, - január

Tomb Raider Definitive Edition - Xbox One ,PS4 - január