SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #68

GTA V DORAZILO NA PC

BATTLEFIELD HARDLINE
PILLARS OF ETERINITY
BLOODBORNE
ORI AND THE BLIND FOREST

CITIES SKYLINES
AC CHRONICLES
ASSASSINS CREED ROGUE
DEUS EX MANKIND DIVIDED

PREVIEW

ZAKLÍNAČ 3
ASSASSINS CREED CHRONICLES
DEUS EX MANKIND DIVIDED

RECENZIE

GTA V
BATTLEFIELD HARDLINE
PILLARS OF ETERNITY
CITIES SKYLINES
BLOODBORNE
ORI AND THE BLIND FOREST
HOMEWORLD COLLECTION
ASSASSINS CREED ROGUE
FINAL FANTASY TYPE-0

TECH

LOGITECH MX MASTER
LOGITECH G303

UŽÍVATELIA

AUTOMOTION CAR TYCCON
RESIDENT EVIL REMASTERED

FILMY

RÝCHLO A ZBESILO 7
INSURGENT

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš
Róbert Raduška

Články nájdete na
www.sector.sk

PREVIEW

ZAKLÍNAČ 3 JE DOKONČENÝ

NIEKOĽKO DETAILOV A NOVÁ MAPA

PREDSTAVENIE

Zaklínač 3: Divoký Hon je definitívne dokončený a posledné týždne čakania nebudú jednoduché. V CD Projekt RED sa samozrejme naďalej pracuje na prvých aktualizáciách a platených i neplatených DLC-čkach, no level dizajnér Miles Tost má v posledných dňoch dostatok času na tweetovanie a príležitostne prezradí aj nejakú perličku z hry.

Zberatelia si prídu na svoje, kartová hra Gwent dostane aj fyzickú podobu, no predovšetkým poslúži ako mini-hra prerušujúca krvavé boje, lov a honbu za postupom v košatom príbehu. Geralt bude môcť získať vyše 140 hracích kariet a samozrejme si z nich zostaví vlastný hrací balíček a pokúsi sa obohrať protihráčov.

Tost potvrdil, že z Geralta sa stane oveľa väčší zberateľ zbraní než v predchádzajúcich dieloch. Naučí sa bojovať s niekoľkými typmi mečov a nepohrdne ani inými zbraňami nablízko, kušami a bombami a lákavejšie bude aj používanie a vylepšovanie magických znamení.

Kuše budú použiteľné na každý typ nepriateľa, mieriť nimi budeme sami a máme čakať pomerne dlhý dostrel.

Jednou z prvých zverejnených informácií o zmenách v treťom Zaklínačovi bola zmienka o väčšom rozptyle náročností, aby hra zostala aj napriek rozlohe lokalít a rozvetvenosti príbehu dostupná aj hráčom nehľadajúcim ťažkú a dlhú výzvu. Tost potvrdil, že sa na tom nič nezmenilo a najnižšia náročnosť nebude žiadnou výzvou, iba príležitosťou užiť si príbeh. Ľudia so záujmom o plynulý priechod hrou si majú zvoliť nižšie obtiažnosti, najvyššie by pre niekoho mohli byť rovnako frustrujúce ako Bloodborne.

V rovnakom čase sa autori pochválili, že mapa Divokého Honu bude mať približne o 20 percent väčšiu rozlohu ako Skyrim k tomu prichádzajúce DLC mapu ešte rozšíri. Nezabudlo sa ani na slabšie povahy. Dizajnér nevedel povedať, či sa dajú kompletne zakázať krvavé efekty, ale určite sa dajú zakázať brutálne zakončenia súbojov. CD Projekt využil aj pár špeciálnych nástrojov od Nvidie vrátane Nvidia HairWorks.

Strieborný meč sa opäť roztancuje 19. mája.

Northern Realms
N
Novigrad
Yantra
Gustfields
Honeyfill Meadowrtz
Alness
Vegelbud Residence
Carsten
Drahim Castle
Grassy Knoll
Ursten
Oxenfurt
Stonecutters' Settlement
Mudplough
Grayrocks
Mulbrydale
Heatherton
Inn at the Crossroads
Crow's Perch
Blackbough
Lindenvale
Lurtch
Toderas
The Descent
Claywich
Spitfire Bluff
Downwarren
Benetz
Oreton
Condyle
Crookback Bog
Drudge
Fyke Isle
Byways
Bald Mountain
The Mire
Skellige
An Skellig
Spitzeroog
Hindarsfjall
Ard Skellig
Undvik
Faroe
White Orchard
Nilfgaardian Camp
White Orchard
Hovel

ASSASSINS CREED CHRONICLES

TRI PRÍBEHY TROCH ZABIJAKOV

PREDSTAVENIE

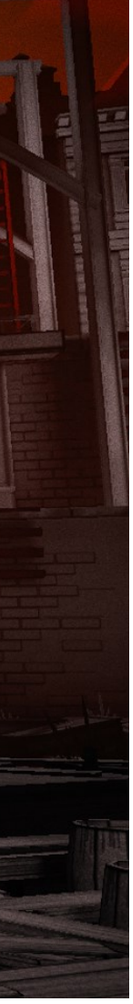
Ubisoft predstavil Assassins Creed Chronicles trilógiu. Novú arkádovú sériu do Assassins Creed univerza, ktorú otvorí príbeh z číny v príprave je aj India a Rusko. Vyjdu postupne v priebehu roka a vznikajú v spolupáci Climax Studios a Ubisoft Montreal.

Prvá časť Assassin's Creed: Chronicles: China vyjde už 22. apríla a prenesie nás do Číny 16. storočia. Spolu so žiačkou samotného Ezia budeme behať po strechách Zakázaného mesta, stratíme sa v tieňoch Veľkého múru a stretneme aj niekoľko historicky významných osobností, presne v duchu Assassin's Creed série. Príbeh nadviaže na krátky animovaný film Embers z dielne Ubisoftu Montreal. Samostatný titul je zároveň súčasťou season passu k AC: Unity.

Assassins Creed Chronicles India bude druhou epizódou a zavedie nás do roku 1841 a Sikhskej ríše ležiacej na severnej hranici britmi ovládanej Indie. Tentokrát sa stretneme s Arbaaz Mirom, protagonistom grafickej novely Assassin's Creed: Brahman.

Ako posledná vyjde epizóda Assassins Creed Chronicles Russia. Tentokrát sa v čase vrátime iba o necelé storočie, do roku 1918 a ovplyvníme udalosti nasledujúce po Veľkej októbrovej revolúcii alias Červenom októbri. Táto časť príbehovo nadviaže na komiksy Assassin's Creed: The Fall a The Chain, vďaka čomu sa do akcie opäť dostane Nikolaï Orelov.

Assassin's Creed Chronicles: India a Russia majú vyjsť na jeseň 2015. Všetky budú vo verziách pre PC, PlayStation 4 a Xbox One a všetky epizódy sa budú dať zakúpiť samostatne ako aj v rámci jedného balíku. Chronicles China dostalo v USA cenovku $9.99. Počas víkendu sa objavili aj špekulácie o PS Vita verzii všetkých troch epizód, tlačová správa Ubisoftu ju však nezmienila.



DEUS EX MANKIND DIVIDED

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: EIDOS MONTREAL
ŠTÝL: AKCIA

PREDSTAVENIE

Square Enix práve prišiel s oficiálnym potvrdením pokračovania Deus Ex série titulom Deus Ex: Mankind Divided. Hlavnú úlohu opäť zohrá protagonista Deus Ex: Human Revolution Adam Jensen, ktorý má nové heslo: "Občas sa proste musíte pohnúť ďalej a prijať svoje nové ja."

Deus Ex: Mankind Divided nadviaže na udalosti známe ako Aug Incident, teda deň, keď všetci ľudia s kybernetickými implantátmi stratili kontrolu nad vlastnou vôľou i telami, čo vyústilo v masaker miliónov nevinných ľudí. Teraz sa píše rok 2029 a zlatá éra kybernetických implantátov definitívne skončila. Mechanicky vylepšení ľudia boli zavrhnutí a oddelení od zvyšku spoločnosti. Je to však len súčasť veľkého sprisahania, ktorého cieľom je získať kontrolu nad budúcnosťou celého ľudstva.

Hlavným hrdinom bude opäť Adam Jensen, ktorý v roku 2029 pracuje pre Interpol a loví ľudí. Ten bude teraz bojovať na celej planéte a pri tom by mal zavítať aj do futuristickej Českej republiky. Opäť na hru budeme nazerať z perspektívy vlastných očí a okrem úpravy kybernetických implantátov postavy bude možné upravovať aj zbrane vo zvýšenej miere. Do hry však údajne nebude možné preniesť uložené pozície z predchádzajúcej časti.

Autori rovno potvrdili aj podporu DX12 a Tress FX 3.0 funkcie na vlasy, obe funkcie zapracujú v spolupráci s AMD v Gaming Evolved programe.

POLICE
ZENITH

RECENZIE

GTA V (PC)

SPÄŤ DO SAN ANDREAS

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: ROCKSTAR NORTH
DISTRIBÚTOR: ROCKSTAR
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Rockstar, tvorca jedinečnej a veľmi obľúbenej Grand Theft Auto série, práve ukončil trojročný cyklus vydávania piatej časti, a to PC verziou. GTA V začal vydávať v roku 2013, a to na Xbox 360 a PS3 a hru o mesiac neskôr doplnil zo začiatku problematický, ale po ročných updatoch už ako-tak fungujúci GTA Online režim. O rok neskôr tvorcovia hru priniesli vo vizuálne vylepšenej verzii a s FPS módom na Xbox One a PS4, aby teraz v roku 2015 vypustili definitívnu verziu titulu na PC platforme s ďalšími vylepšeniami.

PC verzia zahŕňa všetko, čo za uplynulý čas tvorcovia ponúkli a vylepšili v konzolových verziách, a teda dotiahnutý príbehový mód a fungujúci GTA Online režim so všetkými doplnkami. Pridané sú aj aktuálne vydané kooperačné Heisty a aj špecifické novinky čisto pre PC verziu, a to video editor a Director mód. Tie spolu s možnosťou modovania prinášajú ešte viac zábavy. Je to jedna z najväčších hier vôbec a bez problémov v nej môžete stráviť stovky hodín.

Hru sme už rozoberali v dvoch recenziách. Ohodnotili sme prvú verziu pre staré konzoly a aj druhú verziu pre nové konzoly, obe kvalitné a s desiatkovým hodnotením. A pozrime sa teraz špeciálne na kompletnú edíciu na PC a znovu si prejdime ako už známe, tak aj ešte nespomínané nové časti hry a aj jej špecifické vylepšenia.

DEFINITÍVNA EDÍCIA GTA V PRÁVE VYCHÁDZA NA PC

Príbehový mód

Kampaň v GTA V ponúka niečo nové oproti predošlým trom hrám, a to tri postavy, s ktorými striedavo hráte, môžete sa medzi nimi prepínať a spoznávať rozsiahle územie San Andreas a mesta Los Santos zo svojho pohľadu. Je tu bývalý zlodej Michael, ktorý sa musí vrátiť späť do biznisu a zoberie zo sebou aj mladého čierneho zlodeja áut Franklina, aby sa nakoniec spojili aj s Trevorom, sedliakom z vidlákova bývajúcim uprostred púšte. Každý má svoj špecifický charakter, od ktorého sa odvíja jeho prístup k životu a aj misiám, každý má svoj domov, svoje prostredie a aj vlastné misie, ktoré sa miešajú so spoločnými úlohami umožňujúcimi vyberať si postavu.

Misie sú rozmanité, veľmi dobre navrhnuté, prevedú vás celým prostredím hry, na ktorom budete bojovať proti gangom, polícii, plánovať záťahy, vykrádačky, a to či už na autách, motorkách, helikoptérach, lietadlách alebo tentoraz dokonca aj s ponorkou. Zajazdíte si aj na vlaku alebo zaskáčete s padákom. Postupne budete sledovať, ako sa postavy posúvajú vo svojom živote, sťahujú do nových domovov, môžete im rozširovať šatník, autá v garáži, kupovať lietadlá, investovať na burze a veľa ďalšieho. Je to GTA a možnosti sú široké, a to ako v misiách, tak aj mimo nich.

MESTO A JEHO OKOLIE BUDETE SPOZNÁVAŤ DESIATKY HODÍN

Mimo misii sa môžete venovať športom alebo iným voľnočasovým aktivitám. Teraz tu máte napríklad golfové ihrisko, leteckú školu, potápanie sa, výlety do hôr. Mimo toho je tu z aktivít aj prechádzka so psom, potápanie sa, hľadanie kaskadérskych skokov, upgradovanie zbraní a vozidiel. Dopĺňajú to vedľajšie misie, ktoré umožnia pomáhať ľuďom v meste a nechýbajú ani náhodné veci, do ktorých sa môžete zapojiť. Celé prostredie hry skrýva aj veľa záhad, ktoré môžete objavovať, či už je to duch v prístave, UFO v kopcoch alebo veľká záhada kamennej rytiny, ktorú zrejme ešte nikto nerozlúštil. Spolu vám 70 misii príbehu potrvá 30 hodín a ďalšie desiatky hodín môžete stráviť pri iných činnostiach a výletoch po svete. Jednoducho je to GTA ako má byť. Ak by vám to však bolo málo, nechýba ani multiplayer.

GTA Online

Rockstar prvýkrát v GTA V pridal aj multiplayer, a to rovno vo veľkom štýle - hru preniesol prakticky do MMO podoby. Pôrod bol síce ťažký a minimálne polroka po vydaní nefungoval poriadne, uplynulý rok ale začalo všetko pekne rásť a vytvoril sa samostatný San Andreas svet naplnený možnosťami a nezávislý od príbehovej časti hry. Tu si môžete postaviť vlastnú postavu, s ktorou budete zarábať rôznymi činnosťami, levelovať sa, kupovať si domy, garáže, autá, lietadlá a prakticky žiť vlastný život vo svete. Je to rozdielne oproti príbehu. Tu si musíte svoje peniaze vážiť, najlepšie ukladať do banky, keďže vás hocikto z ďalších 29 hráčov môže zabiť a obrať o hotovosť, ktorú máte pri sebe. Ak nehráte s kamarátmi, hra sa môže kedykoľvek zmeniť na boj o prežitie.

Mimo voľného módu v prostredí, kde sa len premávate a zabávate s priateľmi, sa môžete zúčastniť pretekov na rôznych vozidlách, vstúpiť do rôznych prestreliek v deathmatchoch alebo iných multiplayerových módoch, môžete si dokonca spraviť vlastné mapy a trate, s priateľmi ísť športovať, ale hlavne sa môžete zúčastniť nových kooperačných Heist úloh.

Heisty, teda prepady, sú kooperačným prepracovaním prepadov zo singleplayerovej časti hry. Sú rozsiahle, rozdelené na niekoľko častí a aj keď majú bonusy za prekonanie pod 10 minút, môžu vám trvať aj hodinu. Záleží hlavne na tom, ako ste s tímom skoordinovaní a či každý vie, čo má robiť. Úlohy a postup sa dozviete v úvodnom brífingu, následne začínate s obhliadkou miesta alebo zháňaním vozidla na misiu, nasleduje vykrádanie, lúpež, zničenie niečoho a nakoniec aj útek. Kooperácia je pre dvoch až štyroch hráčov, väčšinou rozdelených na dva tímy, kde napríklad jeden tím uteká, druhý poskytuje kryciu paľbu z helikoptéry alebo jeden tím ide na výsadok, zatiaľ čo pilot lietadla odlákava pozornosť. Podobne aj v samotných tímoch jeden šoféruje, druhý zatiaľ dostane hackovaciu úlohu. Heisty zatiaľ ponúkajú päť misii, pri ktorých môžete stráviť hodiny a dokážete sa pri nich zabaviť, ale aj zarobiť.

Čo je veľmi pozitívne, GTA Online na PC funguje hneď od začiatku, funguje stabilne a s hráčmi sa spája dostatočne rýchlo. Rockstar od vydania online režimu viditeľne poodstraňoval problémy - vtedy sa nedalo pripojiť takmer vôbec. Možno by teraz autori mohli začať pridávať viac bonusového obsahu a možností do online sveta.

GTA ONLINE PRINESIE PRAKTICKY ONLINE MMO HRU

Video editor a Director mód

Čo je pozitívne, PC verzia dostala aj video editor a Director mód, ktorý ako v príbehovej časti, tak aj v online móde môžete použiť a zachytávať si ako hrateľnosť, tak aj vytvárať vlastné scény. Hra vám totiž umožní automaticky nahrávať replay záznamy, ktoré si môžete uložiť, keď sa vám niečo podarí alebo si zapnete nahávanie kedy potrebujete a vykonáte potrebnú scénu. Či už hráte priamo v hre alebo si spustíte Director mód, ktorý umožní vybrať vám ľubovoľnú postavu alebo zviera z hry (postupne sa odomkýnajú ako prechádzate kampaň) a zahrať si s ňou a uložiť svoje vyvádzanie. K tomu má Director mód priamo sprístupnené cheaty a napríklad si zapnete super silu, super skoky, nižšiu gravitáciu. Rovnako sa môžete premiestniť na rôzne miesta sveta bez toho, aby ste tam museli chodiť, viete upraviť počasie, obdobie dňa, wanted level a veľa ďalšieho. Môžete tak spraviť hoci aj mimozemšťana ničiaceho mesto.

Pekne spracované je aj samotné editovanie, v ktorom si uložené videá môžete kombinovať, upravovať, spájať, pridávať im hudbu, texty a efekty a nakoniec exportovať na YouTube. S čím sa však môžete pohrať je kamera, ktorá je v každej uloženej scéne voľná. Môžete si ju vo výslednom videu upraviť, ako sa vám páči, napríklad ju presunúť do iného pohľadu, vytvoriť trasúcu sa kameru atď. Celé video sa k tomu ešte vyrenderuje v najvyššej kvalite a s plynulým framerate, čiže výkonom PC sa nemusíte zaoberať. Je to pekný prídavok, a to ako pre kreatívnych hráčov, ktorí chcú zachytiť svoj príbeh v hre, tak aj pre tých, ktorí chcú voľnosť a čistú zábavu. Stačí napríklad zapnúť nesmrteľnosť, zapnúť vybuchujúce strely a o zábavu je postarané. Nemusíte používať ani cheaty, trainery a módy, ktoré už začínajú vychádzať.

MIMO ÁUT V HRE NEBUDÚ CHÝBAŤ LODE, LIETADLÁ, PONORKY, BICYKLE ...

MISIE BUDÚ ROZMANITÉ A ZAHRÁTE SI ZA TRI RÔZNE POSTAVY

Technologicky je GTA V spracované výborne a nemá problémy ani so 6 či 7-ročnými PC konfiguráciami. Je to priam opak vo svojej dobe veľmi náročného GTA IV. Nakoniec nová hra ma rovnaký engine a pre množstvo nastavení môžete vizuál stiahnuť až na úroveň hardvéru potrebného pre GTA IV. Je to však aj tým, že GTA V bola pôvodne vyvíjaná pre starú generáciu, čo z nej nateraz robí len oldgen port. Má to teda dopad na kvalitu vizuálu na nových platformách. Pri nových konzolách sme to videli minulý rok, kde kvalita grafiky síce stúpla, ale len minimálne, a to kvalitou textúr a niektorými vylepšenými efektmi. Svet zostal nezmenený, nepribudlo viac detailov a dokonca aj ulice zostali veľmi ľudoprázdne. PC to síce posúva znovu o krok vpred a má znovu krajšie textúry, lepšie svetlo a napríklad aj hustejšiu premávku, ale počet ľudí v meste je stále nízky aj na najvyššom nastavení a rovnako aj lesy sú veľmi riedke. Nehovoriac o tvárach postáv, ktoré majú stále umelý alebo plastelínový vzhľad. Zrejme tu bude potrebné počkať na módy, ktoré sa budú venovať jednotlivým častiam vizuálu a zaplnenosti mesta. Celkovo je však vizuál hry príjemný a aj keď nedosahuje kvalitu nextgen titulov, ako Watch Dogs alebo Assasisns Creed Unity, vynahradzuje to dobrou optimalizáciou, rozsiahlosťou a bohatými možnosťami. Tie konkurenčným hrám chýbajú.

Na dosiahnutie slušného výkonu je síce ideálne mať rýchlu kartu s 2-3 GB pamäťou pre najvyššie nastavenia, ale ani na slabších kartách s nižšou pamäťou sa nemusíte báť. Hra mi bez problémov šla na GTX570 s 1.25 GB pamäťou na very high textúrach s pozapínanými efektmi (len nižšie rozlíšenie tieňov) a väčšinou okolo 40-50 fps.

Rovnako ako s optimalizáciou sa Rockstar pekne pohral s ovládaním. Hre priam sadne myš a klávesnica, a to ako v pohybe z pohľadu tretej a prvej osoby, tak aj pri šoférovaní vozidiel. Ovládanie je hlavne rýchle a responzívne, čo hlavne oceníte pri hre nad 30 fps. Osobne som hral obe GTA na starých konzolách, ale ovládanie klávesnicou a myšou mi sadlo najviac a reagovalo najlepšie. Hlavne strieľanie je presné a rýchle, čo zlepšuje hrateľnosť v bojoch a neprehľadných prestrelkách. FPS mód na PC nie je zlý a v hre ponúkne lepšie ponorenie do akcie, špeciálne pri prestrelkách. V aute už tak veľmi nesadne, keďže sa jazda stáva neprehľadnou, ale ak si chcete spraviť hru náročnejšou, môžete.

Paradoxne zatiaľ čo hra je vyladená veľmi dobre, Rockstar nezvládol odbugovanie hry, špeciálne jej inštalácie a Social Club. Veľa užívateľov sa sťažovalo na padanie, pomalosť sťahovania updatu a aj my sme museli spísať rôzne chyby, ktoré vás môžu postretnúť. Zatiaľ sa k nim Rockstar nevyjadril.

Bonusom PC verzie je ešte aj vylepšená zvuková stránka. K širokej ponuke rádií pribudlo ďalšie a hlavne je tu aj možnosť vytvoriť si vlastné rádio zo skladieb, ktoré máte na disku. Túto ponuku pekne dopĺňajú ingame skladby počas scén a veľmi kvalitne nahovorené postavy. Ak neviete po anglicky, možno vám však budú chýbať aspoň české titulky. Tie do hry zrejme prídu až ako dodatočný mód od fanúšikov.

Celkovo je GTA V veľmi kvalitný produkt a dokazuje to aj v novej verzii. Ako hrateľnosťou, tak aj technologicky exceluje a keby neboli problémy s inštaláciou, Rockstar by mal vydanie hry na jednotku. Tak či tak, PC verzia ponúka definitívnu verziu hry so všetkým, čo k nej patrí. A teda s masívnou kampaňou, ktorá vám potrvá aj 30 hodín, ďalšie desiatky hodín vo vedľajších úlohách, rozsiahly GTA Online mód, s množstvom možností a aj Heist s kooperačnými úlohami. Nakoniec je tu aj novinka pre kreatívnych hráčov, a to video editor, kde si môžete vytvoriť vlastné videá. Jediné, čo už teraz hre ešte chýba, sú módy, ktoré budú postupne vychádzať a vyzerá to tak, že už aj Rockstar sa konečne chystá k vydaniu príbehových rozšírení hry. Zatiaľ nebolo nič ohlásené, ale čakáme príchod zombíkov, kasína, assassin misie a mali by pribudnúť aj nové typy psov.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kompletná ponuka GTA V, kampaň, online, FPS mód a teraz aj s video editor a Director mód
+ dobrá optimalizácia aj na starších kartách
+ veľmi dobré ovládanie myšou a klávesnicou
+ množstvo možností v hre

- môžete naraziť problémy pri inštalácii alebo spustení hry (kým Rockstar neprinesie patch)

10

BATTLEFIELD HARDLINE

POLICAJNÉ BOJISKO

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360
VÝVOJ: VISCERAL GAMES
DISTRIBÚTRO: EA
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Zatiaľ čo sa DICE venuje hre Star Wars: Battlefront, nové pokračovanie Battlefield série majú na starosti Visceral Games, autori Dead Space série. A podľa svojich preferencii si v sérii zvolili vlastný smer. Podobne ako v Battlefield: Bad Company to znamená odklon od pôvodnej série, ale tentoraz tvorcovia úplne opúšťajú boje armád a vrhajú sa do iného typu konfliktu, a to do boja policajtov a kriminálnikov. Prinášajú tak niečo iné, ako sme boli zvyknutí.

Možno sa to už teda nemuselo volať Battlefield, ktorý je zadefinovaný ako vojnová séria, ale na druhej strane hra ide stále v stopách Battlefieldu, a tak má názov svoje opodstatnenie. Navyše hra značku v rôznych smeroch vylepšuje a prispôsobuje svojim potrebám. Už to nie sú masívne boje s ťažkými zbraňami, ale rýchlejšie, dynamickejšie boje s policajným vybavením a aj zapracovaním stealth postupu. Visceral skutočne nelenili a vylepšili ako singleplayer, tak aj multiplayer.

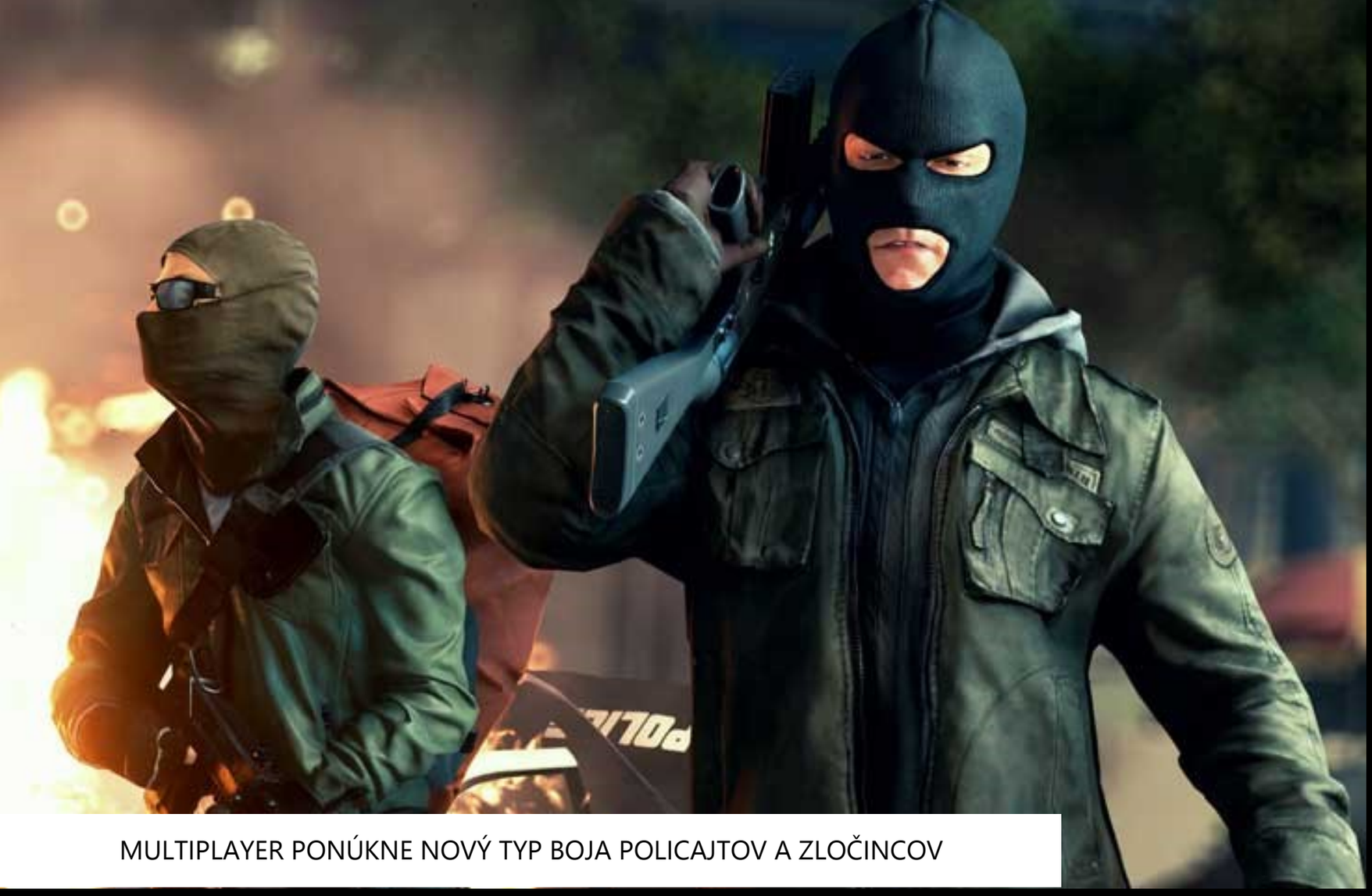
Síce už teraz môžem napísať, že nedosiahli úroveň pôvodnej série, ale napriek tomu zvolili dobrý smer, ktorý má potenciál do budúcnosti. Zatiaľ síce nevieme, či im v tejto podsérii dovolí EA pokračovať, ale ak chcete znovu multiplayerovku so 64 hráčmi, krátku ale intenzívnu kampaň, Battlefield Hardline vás do príchodu Battlefrontu dokáže zabaviť.

Príbeh dobrého a zlého policajta

Kampaň má svoj štýl a ponúka niečo, čo sme tomto štýle hry už dlho nevideli. Ponúka typický policajný príbeh so všetkými klišé, čo k tomu patria. Je drsný, plný zrád, návratov, drog, zbraní, politikov. Je to presne to, čo od policajného príbehu čakáte a k tomu vidieť, že Visceral Games vedia vyrozprávať dej a zadefinovať postavy. Možno však celému príbehu hádže polená pod nohy linearita. S takýmto konceptom misii by to ideálne vyniklo v otvorenom štýle GTA.

Takto si musia autori poradiť s kombináciou akcie a automobilových naháňačiek na Frostbite engine, No ako vieme, automobilové naháňačky a Frostbite nikdy nešli dokopy a tu to nie je iné. Je to nemotorné, fyzikálne na úrovni Mario Kart a aj keď pekne navrhnuté a naskriptované, hrá sa to veľmi zle. Oproti tomu však akčné scény excelujú. Autori šli do otvoreného štýlu podobného Crysis, a teda je čisto na vás, ako sa postaráte o nepriateľov pred vami. Môžete ísť do toho akčne a prestrieľať sa cez nich, no vtedy musíte dávať pozor na sirény, ktoré budú neustále privolávať ďalšie posily. Alebo môžete ísť potichu, zakrádať sa a buď zatýkať, elektrizovať, alebo potichu likvidovať každého nepriateľa. Prípadne skúsiť aj všetkých obísť. Stealth systém tu skutočne funguje veľmi dobre a hru si užijete s akýmkoľvek prístupom. Možno je škoda, že tvorcovia viac nezapracovali na AI. Nepriatelia síce dobre odpovedajú na to, keď vás zachytia a na zvuky, ale paradoxne aj uprostred plného kempu reagujú na vystrčenie odznaku a hneď dvíhajú ruky. Pri boji sa v taktizovaní tiež nevyznamenajú. Vynahradzujú si to však početnosťou..

Čakajú vás napríklad prepady skladísk so zločincami, budovy s po zuby ozbrojenou ochrankou, ale aj lety nad bažinami na vznášadle, nedobrovoľný výlet do púšte, a dokonca aj otvorený ostrov s niekoľkými kempmi nepriateľov. Tam to začína pripomínať Far Cry. Všetky prostredia si môžete pred svojim príchodom zoskenovať mobilom, zistiť stavy a polohu nepriateľov, rozloženie bezpečnostného systému a následne sa môžete pustiť do boja, ako aj do získavania dôkazov. Pritom každý level skrýva niekoľko dôkazov, ktoré buď musíte, alebo môžete nájsť. Celkovo sú otvorené misie dobre navrhnuté, neustále ponúkajú možnosť nových prístupov a jediná škoda, je, že ich nie je aspoň dvakrát viac.



MULTIPLAYER PONÚKNE NOVÝ TYP BOJA POLICAJTOV A ZLOČINCOV

Sedem hodín síce je pre tento COD a Battlefield štýl stavby hry štandard, ale skutočne sa z konceptu dalo vytiahnuť ešte viac. Napríklad mi veľmi chýbal prepad banky, ktorý sa do príbehu nezmestil a objavil sa len v multiplayeri. Napriek dĺžke má však kampaň vysokú znovuhrateľnosť. Môžete sa vracať do misii hľadať ďalšie nenájdené dôkazy, skúšať iný postup ako aj nové zbrane, ktoré sa postupne odomkýnajú. V tejto hre pochopíte dôležitosť pištole pre policajtov. Tá sa stane vašou primárnou zbraňou, ale do ruky dostanete aj brokovnice a samopal. Pekným prídavkom je hák na lezenie alebo lano na spúšťanie. Obe môžu pekne rozšíriť možnosti taktiky, aj keď si bez problémov poradíte aj bez nich. Najlepšia je aj tak elektrická pištoľ.

Multiplayerový prepad banky

Multiplayer v titule nezaostáva a nesporne je kvalitný. Prebral celý Battlefield 4 engine a to v aktuálnom stave, čiže všetko je vyladené, všetko funguje, a tak sa hráči môžu ponoriť do multiplayerových máp a režimov. Tie sa snažia vymaniť z Battlefield štýlu a darí sa im to. Zároveň ponúkajú citeľne iný štýl boja. Nie sú to masívne boje s neustálymi explóziami a invázie tankov s bombardovaním lietadiel. Bitky sú tu rýchlejšie, bojuje sa s ľahkými a stredne ťažkými zbraňami, a teda čakajte pištole, samopaly a maximálne granátomety. Žiadne veľké guľomety, z vozidiel žiadne tanky a ani lietadlá. Nechýbajú však helikoptéry, rôzne policajné autá, obrnené vozy a motorky. Navyše boje 64 hráčov pekne dopĺňajú rýchle boje pre 10 hráčov.

Hráte sériu otvorených režimov, a teda Conquest alebo tímový deatmatch a hlavne tematické boje v Heist, Hotwire, Rescue, Blood Money, Crosshair módoch. Zatiaľ čo v Conqueste sa obe strany ako zvyčajne snažia obsadiť a udržať kontrolné body, napríklad v Hotwire sú týmito kontrolnými bodmi vozidlá, s ktorými je potrebné jazdiť, aby ste si ich udržali. Dodáva to módu na rýchlosti. Oproti tomu Rescue je menší akčný mód pripomínajúci Counter Strike so zajatcami, ale s tým rozdielom, že prostredia sú plne otvorené a budovy tu môžete rozbíjať a dnu sa dostanete napríklad aj cez stenu. Nechýbajú ani prepadové módy, v ktorých zlodeji musia kradnúť peniaze a zlikvidovať svedkov. Alebo naopak - policajti musia obraňovať trezor.

Hra má základné povolania, ako sa na Battlefield patrí. Nechýba postupné odomkýnanie zbraní a vybavenia. Celé to dopĺňa hacker mód, obdoba Commander módu z Battlefieldu 4, ktorý prebral vedenie nad tímami svojej strany. Teraz má hacker k dispozícii hackovacie utility umožňujúce zvýhodniť svojich vojakov.Samotní vojaci sú už štandardné classy, a to operátor, teda útočník a zároveň medik, mechanik je vlastne inžinier, enforcer obdoba supportu a profesional je sniper. Všetkým postupne môžete vylepšovať ich zbrane.

Všetko sa hrá inak ako Battlefield, a teda hru obíďte, ak od toho čakáte pokračovanie Battlefieldu. Choďte do toho, ak chcete niečo iné. Ak vás napríklad baví Counter Strike, PayDay a chcete v tomto štýle niečo masívnejšie aj s použitím vozidiel. Presne to vám ponúkne multiplayer Battlefield Hardline. Na 9 mapách nájdete všetko, od banky, cez vlakovú stanicu, mesto, malé dedinky, púšť, farmy a majú aj svoje levolution efekty meniace postredie, či už v malom alebo veľkom.

KAMPAŇ PONÚKNE OTVORENÉ LEVELY S VOĽNÝM PRÍSTUPOM

Vizuálne je to pôsobivý titul, nakoniec tak ako sme pri Battlefieldoch zvyknutí. Frostbite engine ukazuje svoj štandard, a teda veľmi pekne prepracované a rozsiahle prostredia, kvalitné textúry, explózie, ničenie materiálov a aj prestreľovanie stien. Možno jediné, čo vadí, sú tváre postáv, ktoré síce majú detaily, ale ich nasvietenie je už slabšie a často vyzerajú neprirodzene. Celkový dojem však nekazia a znovu ide o vizuálny zážitok či už budete v púšti, bažinách alebo kanceláriách uprostred prestrelky, kde všetko okolo vás lieta.

Čo vyslovene vadí je fyzika vozidiel. Je to ako facka celej kampani, nehovoriac o tom, že prakticky celá hra racingovou scénou aj začína. Osobne som ju opakoval asi desaťkrát, kým som sa trafil tam, kam bolo potrebné, aby sa misia neskončila. Podobne na tom boli ďalšie skriptované naháňačky. Nie je ich veľa, ale tvorcovia radšej nemuseli postavu za volant púšťať vôbec a mali ju nechať, nech napríklad strieľa len z okna. Na rozdiel od kampane s tým v v multiplayeri nie sú problémy, tam už majú autori tento model rokmi odskúšaný a funguje. Celé to príjemne dopĺňa hudobná stránka a to ako v single, tak aj multi časti. Hudba má štýl a reálne skladby v pozadí prijemne dotvárajú policajnú tému, nehovoriac o samotných zvukoch zbraní a prostredia, ktoré ako vždy v BF sérii dodávajú hre bojovú atmosféru.

Veľká škoda je aj to, že na konzolách je hra technicky stále na úrovni starého Battlefieldu 4, kde 720p na Xbox One a 900p na PS4 nie sú práve štandardné rozlíšenia pre rok 2015. Na druhej strane, kvalita grafiky je vysoká a framerate sa snaží pohybovať na 60 fps. Už potom záleží len na tom, ako ďaleko ste od TV a ako vam budú prekážať preblikujúce pixely na hranách (špeciálne v niektorých prostrediach v multiplayeri to dosť vidieť). Je otázne, či DICE nemali čas na vylepšenie enginu pre konzoly alebo si väčší update nechávajú na jesenný Battlefront. Ak s týmito rozlíšeniami prídu aj tam, už to bude hanba. Na PC však hra funguje veľmi dobre a od posledného Battlefieldu bola pekne vyladená, špeciálne v multiplayeri, kde už beta ukázala prijateľné nároky a veľmi dobrú stabilitu.

Celkovo je Hardline decentným prídavkom do Battlefield série. Možno nie štandardným, ale otvárajúcim novú vetvu série, po ktorej sa skutočne oplatí ísť. Už len preto, že herný trh s policajtmi a zlodejmi je poloprázdny a potrebuje oživenie. Hardline to pekne zvláda, a to ako v kampani, tak aj multiplayeri. Možno by to chcelo niektoré prvky doladiť, napríklad v príbehu sme od Visceral čakali viac, ale je to slušný rozbeh a celkom pekný začiatok. Navyše sme dostali stealth prídavok dobrý pre kampaň a multiplayer obohacujú rýchle 5 vs 5 režimy.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ policajný štýl akcie
+ kvalitne spracovaný stealth postup, ktorý je plne voliteľný
+ otvorené levely v kampani
+ dobre navrhnuté režimy pre multiplayer

- scény na vozidlách zhoršujú dojem z kampane
- nízke rozlíšenie na konzolách, hlavne na Xbox One
- slabá AI vojakov pri prestrelkách

8.0

PILLARS OF ETERNIT

NÁVRAT KU KLASICKÝM RPG

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: OBSIDIAN
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Obsidian Entertainment určite netreba fanúšikom RPG žánru predstavovať. Tvorcovia hitov Star Wars: Knights of The Old Republic II a Fallout: New Vegas mali však namále a už to chceli pomaly zabaliť. Jedinou možnou spásou bola nová RPG a finančná injekcia z Kickstarteru. Vyšlo to a úsilie autorov, ani financie z peňaženiek hráčov, našťastie nevyšli navnivoč. Hoci sa rok ešte len rozbieha, už teraz je jasné, že Pillars of Eternity sa zaradí v RPG žánri medzi (nielen) tohtoročnú elitu.

Už generovanie hlavnej postavy v úvode naznačuje, že to vývojári s hrou mysleli skutočne vážne a nič neponechali na náhodu. Kým si vytvoríte svojho primárneho hrdinu alebo hrdinku, možno uplynú aj desiatky minút. Možností úprav vzhľadu a parametrov postavy je totiž mnoho a jedna zaujímavejšia ako druhá. Rasy a ich podskupiny, viac ako desať povolaní - od barbara až po čarodejníka, vrátane pár menej známych volieb, atribúty, schopnosti a niekoľko hlasových schém - skrátka je sa s čím zabávať.

Potom si zvolíte obtiažnosť a môžete zvážiť aj režim s jedinou ukladacou pozíciou a permanentnou smrťou, po ktorej je definitívny koniec hry. Vzhľadom na skutočne masívny rozsah hry je to ale dosť veľké riziko, hoci na riešenie problémov nebude váš primárny hrdina ani zďaleka sám. Už na začiatku bude mať parťáčku, ale radšej si na ňu veľmi nezvykajte...Všetko sa začína prepadom karavány, s ktorou putujete krajinou a pokračuje podivným rituálom, po ktorom sa prenesiete v čase a priestore. Čo a prečo sa stalo budete zisťovať niekoľko desiatok hodín, počas ktorých budete spoznávať seba, nových druhov a svet, v ktorom ste sa ocitli.

Predovšetkým zistíte dôležitú vec - dokážete nahliadnuť do duší živých, komunikovať s dušami mŕtvych a nazerať do spomienok. Ste totiž Watcher, čosi ako pastier duší, ale čo všetko to obnáša, to sa budete dozvedať pekne krok za krokom, po malých útržkoch a stopách. Čaká vás množstvo bojov aj rozhovorov a obidve zložky ponúkajú široké

možnosti. Optimálne je pozbierať skupinku dobrodruhov, ktorí vám pomôžu nielen v krvavých potýčkach, ale niekedy aj ponúknu nové možnosti v dialógoch. A tým nemám na mysli len vedľajšie úlohy a doplnkové debaty, v ktorých spoznáte jednotlivých členov družiny, ale aj extra voľby pri komunikácii s početnými NPC postavami.

Rozhovory sú väčšinou veľmi košaté, čiastočne nahovorené a už štandardné odpovede sú dostatočne variabilné. Ak však máte vysokú úroveň intelektu, schopnosti prežitia či tradícií, neraz sa dočkáte bonusových volieb. Dialógy prinášajú cenné informácie a pomáhajú pri plnení úloh. Niekedy sa jedná priam o detektívne vyšetrovanie s hľadaním indícií. Často vhodne volenou rétorikou dokážete predísť konfliktu, a to dokonca aj s niektorými bossmi. Samozrejme, aj dôsledky bývajú rôzne a majú vplyv na ďalšie udalosti v krajine a vašu reputáciu. Dohodnúť sa dá dokonca aj s mocným drakom, ktorý vás čaká hlboko v útrobách podzemného bludiska. Len je otázne, za akú cenu...

Krajinou, ktorej jednotlivé územia sa postupne zobrazujú na prehľadnej mape, keď ich spoznáte alebo sa k nim priblížite, môžete putovať až s piatimi spoločníkmi. Nie ste však odkázaní na stretnutia s nimi na špecifických miestach, aby ste ich nahovorili na spoločné dobrodružstvo. Prakticky v každom meste aj dedinke je hostinec, kde si môžete kúpiť jednu alebo viac postáv. Tieto postavy síce nemajú rozvinutú osobnosť ako hrdinovia, ktorých pozbierate cestou, ale môžete si ich vygenerovať podľa vášho gusta - presne ako hlavného hrdinu. Hodil by sa vám odborník na zámky? Vytvoríte si zlodeja. Čo tak podpora z diaľky? Ranger je úplne ideálny a navyše mu zvolíte aj zviera, ktoré ho bude sprevádzať - čo je , mimochodom, v podstate ďalší člen vašej expedície, ktorého môžete plne ovládať, ale pritom nezaberá miesto v skupine. Zaujímavosťou je používame nielen predvolených formácií družiny, ale aj vytvorenie vlastných, kde si vytvoríte ľubovoľnú schému a rozložíte členov tímu podľa vašich predstáv a ich funkcie.

Spriatelených postáv bude časom až priveľa, ale našťastie dostanete možnosť odložiť si ich vo vašom vlastnom hradnom sídle. To ale najskôr musíte získať a potom je optimálne ho aj zveľaďovať. Budete teda prikupovať desiatky rôznych rozšírení, ktoré prispievajú k bezpečnosti sídla a zvyšujú vašu prestíž, navyše aj zarobia nejaké peniaze. Lenže majú aj praktický význam. Rekonštrukcia rezidencie pri hlavnom sídle vám umožní kedykoľvek si tam odpočinúť, a tak zregenerovať schopnosti a kúzla a doliečiť vaše postavy. Takže nemusíte prespávať len v hostincoch, hoci obyčajné izby sú tam zadarmo a platené sú len tie luxusnejšie, ktoré však prinášajú bonusy na ďalšie dobrodružstvá. Keď na hrade zrekonštruujete väzenie, niekedy v boji môžete významnejšiu postavu namiesto zabitia radšej poslať do cely. Potom ju môžete mučiť alebo prepustiť za výkupné.

Ďalšie prístavby zlepšujú obranu hradu a okolia, aby vás neokrádali banditi. Po vybudovaní kasární sa dajú verbovať aj strážcovia, ktorí chránia váš majetok, treba im však pravidelne platiť. Rekonštrukcie veľkej sály, laboratória a dielní k vám privedú obchodníkov a umožnia nakupovať a vylepšovať výbavu priamo za hradnými múrmi. Je to skrátka paráda. A čo sa týka vašich odložených hrdinov, ktorých v sídle môžete obmieňať, ani tí nemusia zaháľať a niekedy ich môžete poslať na ponúkané výpravy a o niekoľko dní sa dostaví výsledok - peniaze a skúsenosti. Procesy výstavby sa pritom počítajú na (herné) dni a hodiny, a preto je akýkoľvek váš presun na iné miesto vyjadrený v týchto hodnotách.

Aj keď všetko v hre prebieha v reálnom čase a všimnete si aj striedanie dňa a noci, čas sa dá zrýchľovať a spomaľovať. Stačia na to dve šípky, ktoré použijete podľa potreby. Zrýchlenie sa hodí pri presune družiny cez už známe prostredie, spomalenie sa dá využiť v boji, kde potom bez stresu ovládate postavy. V bitkách je však aj možnosť použiť priamo pauzu, počas ktorej udelíte pokyny, pokojne aj sériu nadväzujúcich úkonov (pomocou „shift") každej postave, a takto si dokážete premyslieť ďalší postup a prispôsobiť sa taktike nepriateľov.

Boje však majú aj iné špecifické prvky. Postavám v bitke síce ubúda aj život, ale zvyčajne je to najskôr vytrvalosť. Vyčerpaná postava klesne na zem, je vyradená z boja a osud družiny závisí na tých, čo sú ešte schopní boja.

Po bitke sa všetci členovia družiny postavia, rýchlo z nich opadne únava a sú pripravení postupovať ďalej. Po niekoľkých bojoch ale môže výraznejšie klesnúť aj úroveň samotného života a na to si treba dávať pozor. Postava, ktorá zahynie, je definitívne stratená. Čiže v lepšom prípade sa vrátite o kus cesty späť a nahráte autosave, quick save alebo tradične uloženú pozíciu, aby ste neprišli o svojho obľúbenca.

Zranené postavy bežne vyliečite prespaním v hostincoch alebo na svojom hrade, ale aby ste sa nemuseli ďaleko trmácať, môžete aj hocikde uprostred bludiska použiť zásoby a družina sa vyspí a obnoví sily priamo na mieste. Spánok v posteli, ale aj v teréne navyše obnoví aj dostupné kúzla a schopnosti. Pillars totiž nevyužíva tradičnú manu, ale postavy majú určený počet použití svojich kúzel a daností (pôsobia na konkrétny cieľ, celoplošne alebo na postavy v dosahu). Keď si ich minú, ďalšie použitie je možné až po spánku. Napríklad čarodejník môže použiť tri kúzla prvej triedy, dve druhej a jedno tretej (počty závisia aj od levelu postavy). Nezáleží na tom, či ich použije v jednom alebo viacerých bojoch, ale po vyčerpaní limitu sú skrátka dočasne nedostupné. Neplatí to však vždy, niektoré schopnosti, napríklad barbarova zúrivosť, sa dajú použiť raz v každom boji a nevyžadujú spánok. Vybrané povolania majú dokonca unikátny vlastný štýl regenerácie schopností - napríklad taký cipher - lovec duší vysáva v boji energiu nepriateľov, a tým sa nabíja.

Proti vám sa postavia rôzni nepriatelia a spravidla v skupinách. Niekedy je možné a vhodné odlákať časť nepriateľskej družiny a potom sa vysporiadať so zbytkom. Hlavne v prípade špecifických protivníkov, ako je fampyr, ktorý obráti vaše postavy proti sebe. Vtedy nastáva chaos a porazí vás aj relatívne slabá zostava protivníkov. Okrem toho budete bojovať proti zbrojnošom, banditom, okultistom, divej zveri, obrom, duchom a obligátnym kostlivcom, pavúkom a nemŕtvym. Na každého platí trochu iná taktika a útoky.

Z mŕtvych nepriateľov, truhlíc (väčšinou chránených pascami), dební a ďalších objektov v interiéroch a exteriéroch (aj zbieraním rastlín na lúke) sa dá získať obrovské množstvo predmetov. Sú to rôzne suroviny, pakľúče, knihy, odvary úlohové predmety a, samozrejme, zbrane a brnenia. Nezáleží na tom, aké je povolanie postavy - každá dokáže použiť meč, kušu, palcát, palicu, luk, pištoľ alebo inú zbraň.

A tiež kožené či kovové brnenie, plášť, rukavice, prstene a iné doplnky. Na základe svojich schopností a vylepšení však môžu mať postavy rôzne postihy alebo bonusy pri používaní výbavy. Každý člen družiny má pritom vlastný inventár, ale so sebou nosíte aj doslova bezodnú truhlu. Tam sa hromadia všetky prebytky a sú pekne rozdelené do kategórií podľa použitia. Môžete mať hoci stovky brnení a nijako vás neobmedzujú. Pokojne teda môžete vyzbierať všetko, čo vám príde pod ruku a nemusíte sa ničoho vzdať. Prebytky potom predáte obchodníkom.

Medzi predmetmi nechýbajú unikátne kúsky s bonusmi, či už extra účinkom podľa ich typu alebo unikátnou vlastnosťou - napríklad možnosťou metať ohnivú guľu bez ohľadu na povolanie. Zahrnutí sú aj maznáčikovia. Po vložení do patričného okienka hrdinu sprevádza mačka, okrídlený dráčik či prasiatko. Najmä v bludiskách sa oplatí využívať schopnosť zakrádania. Prikrčená družina je menej nápadná a vnímavé postavy takto dokážu odhaliť, prípadne aj zneškodniť, pasce v okolí, ktoré sa zvýraznia červenou farbou.

V hre nechýba ani výroba predmetov, ktorá sa však orientuje na zostavovanie jedál a odvarov. Vyrábať sa ale dá kdekoľvek a všetky recepty sú dostupné okamžite. Treba len získať ingrediencie a zvolený predmet je prakticky okamžite hotový. Tieto výrobky slúžia na dočasné zvýšenie atribútov alebo zlepšenie vlastností, a teda sa ich oplatí piť a jesť pred bojom. Je však trochu zvláštne, že sa jedlá nepovažujú za zásoby, ktoré sú nutné, ak chcete prenocovať v teréne. Kempingové doplnky si môžete jedine kúpiť u obchodníkov alebo nájsť. Zbrane a brnenia síce priamo nevyrábate, ale môžete si ich vylepšiť a očariť. Funguje to vlastne podobne ako výroba konzumovateľných vecí. Po otvorení popisu výzbroje vykukne ikona a keď na ňu kliknete, ukážu sa možné vylepšenia predmetu. Zlepšiť sa dajú atribúty, ochrana a kvalita, u zbraní poškodenie a sekundárny účinok. Opäť sú priložené recepty a na vylepšenie treba mať potrebné suroviny a dostatok peňazí. Ako inak, postavy získavajú skúsenosti a levely a vďaka nim sa zlepšujú a majú čoraz viac možností. Upravujete im primárne schopnosti, medzi ktorými je atletika, survival, mechanika, stealth a tradície.

Zlepšujú výdrž v boji, účinky konzumovateľných predmetov, zakrádanie, zručnosť pri otváraní zámkov a schopnosť čítania magických zvitkov. K tomu podľa levelu a zamerania pribúdajú schopnosti povolania a talenty, a tam je niekedy výber veľmi bohatý, no zvoliť si môžete vždy len pár z možností. Sú to nové kúzla, vyššia zručnosť s určitou kategóriou zbraní, pridanie extra setu zbraní pre postavu, ničivý útok a mnoho ďalšieho. Mágovia si však môžu osvojiť nové čary aj mimo úpravy levelu - keď nájdu magické knihy iných čarodejníkov a za príplatok sa z nich naučia hociktoré neznáme kúzlo. Je to super vec.

Lokality v hre sú síce rozčlenené na menšie oblasti a oddelené prechodmi, po ktorých sa nahrávajú ďalšie pasáže, ale celková rozloha interiérov a exteriérov je masívna. Hra sa rozpína do šírky aj do hĺbky - pri vstupe do kanálov, jaskýň a podzemných dungeonov. Na teleporty nenarazíte, ale v rozsiahlejších bludiskách nájdete vedľajšie východy a skratky, ktorými sa rýchlo dostanete von. V mestách sú desiatky budov a množstvo ľudí - s mnohými sa dá rozprávať, prijímať nepovinné úlohy, neutrálnym hrdinom môžete nazrieť do duše a uvidíte (prečítate si) ich minulosť.

Niektoré miesta a úseky hry sú dotvorené formou popísaných stránok, kde vás so vzniknutou situáciou oboznámi len elegantne písaný text. Neraz však obsahuje možnosti voľby - napríklad v prípade niektorých hlavolamov, keď treba v správnom poradí vkladať farebné kamene či iným spôsobom vyriešiť rébus, alebo keď treba vysloviť správne heslo. Niekedy je to len spôsob, ako sa dostať do ďalšej oblasti, inokedy súčasť nejakej úlohy. Zadania sú pritom rôznorodé, od banálnych až po veľmi komplexné. Musíte priniesť obchodníkovi dračie vajce (podľa možností neprasknuté), prerušiť rituál okultistov, nájsť vzácny zvitok, uzmieriť pohnevaných osadníkov, vypátrať únoscov, spoznať svojich spoločníkov, uctiť si bohov či odhaliť sprisahanie. Väčšina úloh sa dá zavŕšiť dvomi alebo viacerými spôsobmi a neraz si zvolíte, na ktorej strane budete stáť.
Izometrický pohľad hre pristane. Je praktický a situácia v teréne väčšinou prehľadná. Grafika nie je práve najmodernejšia, ale dizajn prostredí a lokalít výborný. Svojím ponímaním pripomína Baldur's Gate či Icewind Dale. Tvorcovia ponúkli rôznorodé scenérie a nešetrili objektmi a interaktívnymi predmetmi. Postavičky sú rozkošné, ich vzhľad sa mení podľa výzbroje a plynulo sa pohybujú.

Pri zoome sú však rozmazane. Ale je zábavné sledovať napríklad strelcov, ako nabíjajú kuše alebo pušky - pôsobí to realisticky, a preto aj chvíľu trvá. Efekty kúzel vyzerajú celkom dobre - najmä plamene a vystrelená ohnivá guľa, ktorá sa odráža od stien. Hudba prináša rôzne motívy, medzi ktorými som začul aj melódiu, čo mi pripomenula filmového Pána prsteňov. V bojoch a dramatických chvíľach sa náležite zmení aj hudobný podklad zdôrazňujúci napätú situáciu. Hra prináša obrovské množstvo dialógov, ale tvorcom sa napriek tomu podarilo mnoho z nich nadabovať - hoci nie všetky a mnohé len čiastkovo. No aj tak si to zaslúži pochvalu. Hlasy hru významne oživujú a potvrdilo sa, že keď sa chce, tak sa dá - a príklad by si mohli vziať aj vývojári RPG Shadowrun Returns. Užívateľské rozhranie v Pillars je intuitívne a rýchlo si zvyknete.

Obsah hry je skutočne bohatý a väčšine priaznivcov žánru sa splní mokrý sen a budú spokojní. Nejaké menšie nedostatky však v hre sú. Napríklad postavy sa neraz zaseknú jedna o druhú v boji a prekážajú si. Niektoré dialógy obsahujú zbytočnú vatu v podobe popisov situácie, ktorú vidíte pred sebou alebo vyjadrenia citového rozpoloženia postavy, čo však prezrádza už samotný dabing. Limitovaný počet dávok proviantu niekedy prinúti družinu vrátiť sa z hlbín bludiska a vyhľadať obchodníka - to býva otravné. Nie každému sa bude páčiť inventár so stovkami predmetov a bez limitov - hoci je veľmi pohodlné, že sa nemusíte vzdať žiadneho nálezu. To sú však väčšinou detaily, s ktorými sa dá zmieriť.

Skutočným problémom hry sú bugy. More bugov. V prvých hodinách ich možno ani veľmi nepostrehnete, ale neskôr ich je o to viac. Akoby tvorcovia jednoducho nestihli otestovať všetok ten masívny obsah - čo sa na druhej strane dá pochopiť. Niektoré chyby sa tolerovať dajú, iné sú však dosť zásadné. Hra mi občas zamrzla pri nahrávaní pozície alebo sa ukázala čierna obrazovka. Viackrát mi po boji zostala zaseknutá postava a družina sa nemohla nikam presunúť alebo sa vtedy neukončila úloha. V jednom prípade som sa dohodol s nepriateľom na prímerí, ale napriek tomu na mňa ďalej útočil. Na inom mieste ma naopak nepriateľský boss ignoroval, hoci sa mal odohrať významný súboj. Na známych územiach sa neskôr náhodne vyskytli nové zvieratá či kreatúry - na tom nie je nič zlé...v exteriéroch.

Lenže sa respawnovali aj uprostred mesta, dokonca v paláci, kde sa nerušene prechádzali pomedzi stráže. Objavila sa aj veľmi nepríjemná chyba (momentálne by už mala byť odstránená) - keď hráč menil výzbroj dvojitým kliknutím myšou, permanentne sa stratili pasívne a rasové bonusy postavy. Skrátka a dobre, hra rozhodne potrebuje nejednu záplatu. Ale našťastie klady výrazne prevládajú.

Obsidian Entertainment vstal ako fénix z popola a 77 000 prispievateľom na Kickstarteri, ale aj ostatným fanúšikom žánru, sa odvďačil za ich priazeň špičkovou RPG. Nebyť viacerých otravných bugov, mohla to byť v našom hodnotení najvyššia známka. Nič to však nemení na tom, že sa jedná o jedinečnú záležitosť, ktorá je nádherne napáchnutá hrateľnosťou starej školy a prináša nezabudnuteľný zážitok. Momentálne je to bezkonkurenčne najlepšia hra na hrdinov na trhu a tento rok je na dohľad azda len jediná RPG, ktorá by mohla zosadiť Pillars of Eternity z pomyselného trónu. A vy určite tušíte ktorá...

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ bohatý obsah na desiatky hodín zábavy
+ vlastný hrad a jeho vylepšovanie
+ rozvetvené dialógy, ktoré ovplyvňujú ďalší vývoj udalostí
+ formovanie družiny a postáv, vlastné formácie
+ koordinácia hrdinov a taktické možnosti v boji

- bugy, hlavne v pokročilej fáze hry
- postavy sa niekedy zasekávajú v boji a prekážajú si

9.5

CITIES SKYLINES

KONEČNE KVALITNÁ SIMULÁCIA MESTA

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: PARADOX INTERACTIVE
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Výstavba mestečiek je v hrách odjakživa obľúbená, a pritom takýchto titulov nie je na trhu až tak veľa. Keď hráčov naposledy sklamalo SimCity, otvoril sa priestor pre nového kandidáta na post najlepšej simulácie mesta. A pre mnohých je synonymom splnených želaní práve Cities: Skylines od Colossal Order a Paradox Interactive.

Napriek tomu, že SimCity zlyhalo, zanechalo za sebou stopu, ktorá je viditeľná aj v Skylines. Základné princípy výstavby mesta sa nápadne podobajú na systém od Maxisu. Na začiatku si teda zvolíte druh krajiny, pripojíte sa k diaľnici a na svojom ohraničenom území vytvoríte prvé cesty a pri nich vyznačíte obytné (zelené), komerčné (modré) a priemyselné (žlté) zóny. Môžete to urobiť formou menších či väčších bodov alebo farebných pásov. Zakrátko na určených miestach začnú bez vášho ďalšieho pričinenia vyrastať domy, obchody a továrne - tie by nemali byť v tesnej blízkosti príbytkov, pretože majú negatívny vplyv na prostredie a tým aj na obyvateľov.

Následne treba postaviť čerpadlo a vodovodné potrubia aj s odtokom. Rozvody sú umiestnené pod povrchom a vám stačí pohodlne nakresliť linky, ktoré povedú k domom. Pritom pekne vidíte označené plochy, kde je zabezpečený prísun vody. Ďalej pristavíte elektráreň a prúd sa automaticky rozšíri medzi domami v okolí, prípadne si vypomôžete elektrickými stĺpmi. Na začiatku môžete postaviť výkonnú, ale škodlivú elektráreň na uhlie alebo menej efektnú, ale ekologickú veternú. Neskôr pribudne aj solárna či vodná. Týmto ste zvládli základy hry a vaše skromné sídlo sa pomaly ale isto začne zväčšovať.

Ďalším krokom je výstavba skládky odpadu, ktorá by tiež, pochopiteľne, mala byť ďalej od príbytkov. A keď sa už skromné sídlo začne podobať na mestečko, bude nutné využívať aj menu zdravotníctva, hasičov a polície. Nemocnice dozrú na zdravotný stav obyvateľov. Cintoríny a potom aj krematórium zabezpečia dôstojnú rozlúčku s nebohými. Hasičské stanice, samozrejme, majú na starosti likvidáciu požiarov a policajné dbajú na dodržiavanie poriadku a znižujú kriminalitu. Mestá potrebujú vzdelaných ľudí,

takže v teréne nájdite aj priestor na základné a stredné školy a nejakú univerzitu. V tejto fáze už mesto naplno žije a je dobré vybudovať autobusové a vlakové stanice a trasy so zastávkami, metro a neskôr aj letisko, prípadne prístav. Súčasne je optimálne zväčšovať a vylepšovať cesty, čo pomôže plynulejšiemu chodu dopravy.

Ľudí môžete hýčkať a potešiť výstavbou parkov a dekorácií, ktoré musia mať, tak ako prakticky všetky budovy, priamy prístup k ceste. A keď už všetko ide ako po masle, môžete si dovoliť výstavbu unikátnych budov a monumentov. Znamenajú pre vás vysokú prestíž, ale majú vplyv aj na turistický ruch a blahobyt. Takto si môžete postaviť napríklad Sochu slobody, Eiffelovu vežu, štadión alebo katedrálu. Niekde tu vaše možnosti končia a už sa vlastne venujete len rozširovaniu mesta osvedčenými metódami.

Je škoda, že sa tvorcovia trochu viac nevenovali zabezpečeniu surovín, výrobe a produkcii. Nedá sa povedať, že na ne nemysleli, ale všetko až príliš zjednodušili formou vymedzenia obvodov, ktorým následne určíte špecializáciu - lesníctvo, poľnohospodárstvo, spracovanie rudy alebo naftový priemysel. Potom už len treba čakať na podniky, ktoré sa chopia príležitosti.

Pokročilejšie budovy, prirodzene, nie sú prístupné hneď, ale postupne sa odomykajú. Nové objekty, ale aj možnosti spravovania mesta, vrátane vyhlášok a ustanovení, spravidla pribúdajú pri dosiahnutí vyššej úrovne sídla, čiže pri raste populácie a dosiahnutí určeného počtu obyvateľov. Niektoré nové stavby a prostriedky sú ale podmienené aj splnením ďalších požiadaviek. Napríklad múzeum moderných umení postavíte len v meste, kde má 50 percent občanov pokročilé vzdelanie.

Prirodzene, na všetko potrebujete peniaze, inak sa ďalej nepohnete. Značné sumy sú nutné na výstavbu nových objektov, ale aj ich pravidelnú údržbu, zabezpečenie energií a chod dopravy. Našťastie sa dajú upravovať dane, a to osobitne rezidenčným zónam vyššej a nižšej úrovne, komerčným zónam, továrňam a úradom.

A keď to nestačí, môžete si zobrať hoci aj tri pôžičky a budete ich pravidelne splácať - samozrejme, aj s úrokmi. Ak všetko v meste pôjde tak, ako má, onedlho sa rozhodnete prikúpiť nový pozemok, aby ste rozšírili územie. Práve táto vymoženosť si mnohých hráčov získa. Kameňom úrazu SimCity boli totiž smiešne malé sídla, ktoré sa nedali zväčšovať. Autori Cities: Skylines si toho boli vedomí, a preto môžete prikupovať a zastavať ďalšie štvorce dovtedy, kým máte z čoho a kým sa vám chce. Pritom si viete vybrať spomedzi susedných parciel tie, ktoré vám svojim terénom a zdrojmi najviac vyhovujú.

V hre nechýbajú rôzne tabuľky so štatistikami, možnosť použiť pauzu alebo aj dvojnásobne zrýchliť plynutie času a režim voľnej kamery, kde máte pred sebou mesto ako na dlani a v plnej kráse. Dokážete aj premenovať obvody či dokonca jednotlivých obyvateľov. Hra sa sústredí na pohodlie hráča v sólo režime a nečakajte spoluprácu ako v SimCity, ale na druhej strane, netreba byť neustále online a mnohí hráči si to budú pochvaľovať.
Na mňa však Skylines pôsobí trochu neosobne a až príliš stroho a jednoducho. Na hornej časti obrazovky síce vyskakujú odkazy a pripomienky od obyvateľov mesta, ale sú to len dookola omieľané rovnaké správy, ktoré sú časom otravné. Namiesto opakovania rovnakých činností a nezáživného búrania opustených objektov by som uvítal väčší sortiment štandardných budov alebo aspoň prístavby. K tomu prepracovanejší systém produkcie a výroby a možno aj nejaké malé úlohy či sídlo starostu, ako sme to videli v SimCity. UFO priletieť nemusí, ale nejaká živelná pohroma, ktorá by priniesla do jednotvárneho sandboxu trochu vzrušenia, by nebola na škodu. Škoda, že tvorcovia aspoň trochu nepopustil uzdu fantázii.

Našťastie Colossal Order k Skylines pribalili aj dva editory, a tak si hráči sami môžu dotvoriť hru podľa svojich predstáv. Je to skvelá možnosť a poviem to otvorene - aj záchrana pred rýchlo nastupujúcim stereotypom, ktorému sa pri hraní základnej hry časom nevyhnete. Niekoľko dookola opakovaných procesov sa stane rýchlo monotónnymi a práve výtvory komunity dokážu hre dodať šťavu.

Grafika hry je dobrá, ale ničím nevyniká. Holá krajina neponúka žiadne pôsobivé scenérie a je chudobná na detaily, avšak po zastavaní sa na všetko pozerá lepšie, hoci stále sú viditeľné rezervy.

Napríklad ani pri výrazných zásahoch do prostredia sa nijako zásadne nemení vzhľad okolia. Akýkoľvek úsek mesta si môžete priblížiť a pokochať sa pohľadom na rušné ulice a ešte pohodlnejšie je to v režime voľnej kamery. Zvuky sú skromnejšie, po vypnutí priemernej hudby počujete prakticky len šum a iba zriedka niečo výraznejšie.

Cities: Skylines nie je veľmi komplikovaná simulácia mesta, a práve preto osloví mnohých hráčov. Na druhej strane je však až príliš jednoduchá pre milovníkov komplexných budovateľských a manažmentových hier. Oproti poslednému SimCity toho Skylines neponúka až tak veľa, ale na rozdiel od svojho slávneho konkurenta, ktorým sa však zjavne inšpiruje, je v lepšom technickom stave, netreba byť neustále online a mesto sa dá pohodlne rozširovať. Spolu s editormi, pomocou ktorých komunita výrazne obohacuje pôvodný obsah, to väčšine hráčov postačí. Ale ak patríte k náročnejším „budovateľom", až takí nadšení nebudete a z hodnotenia si odpočítajte jeden bod.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ nenáročná výstavba a manažment osloví aj menej skúsených hráčov
+ dostatok priestoru, mesto sa dá neustále rozširovať
+ editory a výtvory komunity, ktoré výrazne obohacujú hru
+ nemusíte byť neustále online

- pre náročnejších hráčov málo možností a priveľmi zjednodušený manažment
- žiadne katastrofy, úlohy alebo iné oživenia a motivačné prvky
- po čase nastupuje stereotyp

8.0

BLOODBORNE

KRV, KRV, SAMÁ KRV

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: FROM SOFTWARE
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

RECENZIA

Japonské štúdio From Software je známe najmä vďaka sérii „Souls" hier. Prvou hrou z tejto série bol Demon's Souls, ktorý sa na pulty obchodov dostal ešte v roku 2009. Kvalitných RPG hier je na konzolách ako šafranu, a práve kvôli tomu sa po každej jednej začnú s nádejou obzerať početné skupiny hráčov. Demon's Souls doputoval exkluzívne na PlayStation 3 a to vo veľkom štýle. Milovníci RPG žánru konečne dostali to, čo tak dlho hľadali, a kvalitu titulu potvrdzovali aj vysoké známky v recenziách. Za hrou stál talentovaný dizajnér Hidetaka Miyazaki, ktorý si spolu so štúdiom From Software povedal, že po veľkom úspechu skúsi šťastie aj na ostatných platformách. Výsledkom bola hra Dark Souls, ktorá vyšla aj na Xbox 360 a neskôr sa dostala aj na PC. Toto sa ešte opakovalo s Dark Souls 2, no s príchodom nových konzol Sony vycítilo, že by si predsa len malo uchmatnúť podobnú hru opäť iba pre seba.

V prvej polovici minulého roka sa na internet začali dostávať informácie o tom, že From Software pracuje na Demon's Souls 2. Internet sa zaplnil dokonca aj videami z údajnej PS4 exkluzivity s kódovým označením Project Beast. Všetky špekulácie však ukončilo Sony o pár mesiacov na E3 2014, kedy sme sa dočkali odhalenia tejto hry, a to už pod oficiálnym názvom Bloodborne. Sony si tak splnilo svoj cieľ, aby Hidetaka Miyazaki pracoval na ďalšej PlayStation exkluzívnej hre. A aj napriek tomu, že napokon nejde o Demon's Souls 2, Bloodborne sa veľmi často spája a porovnáva so Souls hrami. Niet sa čomu diviť, na pohľad sú si tieto hry veľmi podobné, no zároveň aj dosť odlišné, čo napokon iba potvrdzuje, že Bloodborne mal byť od úvodu niečim novým a nie iba pokračovaním toho, čo sme tu už mali.

Príbeh Bloodborne sa odohráva v gotickom meste Yharnam, o ktorom sa medzi obyvateľmi nielen okolitých miest hovorí ako o meste, v ktorom existuje liek aj na tú najzákernejšiu chorobu. Do Yharnamu sa preto hrnú už po dlhé desaťročia skupiny chorých ľudí, ktorí hľadajú nádej na uzdravenie u miestnych liečiteľov. Ako hráč sa pritom chopíte práve jedného z týchto cestovateľov, ktorí do Yharnamu prišli hľadať liek.

DARK SOULS V PRESTROJENÍ

Nanešťastie, po príchode zisťujete, že mesto zasiahla hrozivá nákaza neznámeho pôvodu. Ľudia, ktorí sa touto chorobu nakazia, sa začnú meniť na ohavné príšery, ktorými sa veľmi rýchlo zaplnia ulice Yharnamu. Strach naháňajúce ticho, ktoré občas preruší kvapkajúca krv, výkriky beznádeje, utrpenia a plač. Kedysi radosťou prekvitajúce mesto sa mesto sa behom chvíle zmenilo na temnú oblasť, do ktorej sa odvážia vstúpiť len tí najodvážnejší.

Hneď po spustení hry vás ako prvý krok čaká vytvorenie vlastnej postavy. Na výber máte niekoľko druhov postáv, pričom každá má nejaké tie prednastavené atribúty, ktoré ovplyvnia jej schopnosti. Následne sa dostanete do prepracovaného editora, v ktorom máte k dispozícii skutočne široké spektrum nástrojov. Upravovať môžete všetko - od veľkosti hlavy, vlasov, brady, cez tetovania/znamienka, až po farbu pleti. Už od úvodu vám tak autori dávajú najavo, že na detailoch si rozhodne dali záležať.

Po dokončení tohto kroku sa ocitáte v meste Yharnam, ktoré je rozdelené na množstvo ďalších lokácií plných rôznych typov príšer, obrovských bossov či ďalších nástrah. Stretnete sa ako s „obyčajnými" obyvateľmi mesta, tak aj s príšerami v podobe vtákov, psov, pavúkov či hadov. Každá časť mesta ukrýva iné druhy príšer, takže aj po tejto stránke je hra skutočne rozmanitá. Slovo „stereotyp" tu jednoducho nemá miesto, zvlášť ak každá z príšer využíva inú kombináciu útokov, ktorým sa musíte neustále prispôsobovať. Svet v Bloodborne je do detailov prepracovaný a mimo hlavných ciest sa v ňom skrýva niekoľko tuctov tajných chodieb, priepastí a ďalších miest, z ktorých je cítiť strach doslova na každom kroku. V podstate ide o jeden komplexný svet, ktorý sa vám načíta iba raz a môžete sa v ňom ľubovolne prechádzať. Samozrejme, zo začiatku ste iba obyčajný cestovateľ bez zbrane a bez nejakého lepšieho brnenia, takže vaše kroky príliš ďaleko nepovedú.

No a tu sa dostávame k tomu najdôležitejšiemu – k jedinému miestu, kde sa môžete cítiť bezpečne. Týmto miestom je priestor nazvaný Lovcov sen, teda Hunter's Dream, do ktorého sa dostávate pomocou lámp, ktoré sa po zapálení stávajú akousi bránou a zároveň slúžia ako checkpointy. V sne sa teda môžete rýchlo presúvať medzi už zapálenými lampami – oblasťami, no hlavne si tu môžete vylepšovať postavu. A to nakupovaním lepšieho brnenia, nových zbraní, ich vylepšovaním či zvyšovaním levelu postavy. Vylepšovať si môžete zdravie, silu, výdrž, no tiež zručnosti a danosti, ktoré sú dôležité najmä pre použitie niektorých zbraní. Ak si totiž môžete kúpiť niektorú zbraň, to ešte neznamená, že ju môžete aj použiť. Dôležité je tiež dodať, že neexistuje brnenie, ktoré by bolo všeobecne „dobré", ale každé má nejaké výhody či nevýhody. Jedno je odolné voči útoku ohňom, ďalšie proti hrubej sile a podobne. Všetky nákupy prebiehajú vymieňaním krvi, ktorú získavate zo zabitých príšer. Zozbieranú krv ale radšej čo najskôr využite, kedže ak zomriete, stratíte ju. V tomto momente však ešte nie je definitívne stratená, kedže ju môžete získať späť. A to buď po príchode na miesto, kde ste zomreli, alebo ju má príšera, ktorá vás zabila. Tú spoznáte tak, že jej svietia oči na ružovo. Každopádne, ak zomriete opäť, už sa s krvou môžete nadobro rozlúčiť, čo niekedy naozaj poriadne zamrzí, a preto radšej neriskujte.

Vzhľadom na časté prirovnávanie k Souls hrám by hráči predošlých hier asi očakávali možno až rovnaký súbojový systém. Ten sa síce podobá na systém zo Souls hier, no rozhodne nie je totožný. Autori ho mierne upravili, je akčnejší, a pridali do neho niekoľko nových prvkov. Tými najvýraznejšími sú strelné zbrane a možnosť „získať" časť strateného života späť. Strelné zbrane boli pri oznámení dosť rozporuplnou novinkou, no tá, ktorej sa hardcore hráči najviac obávali, bola práve druhá menovaná. Predsa len, Souls hry sú známe veľkou obtiažnosťou a možnosť opätovného získavania

už strateného života tak trochu vyvolávala obavy, že sa hra (aj) vďaka tejto novinke stane podstatne ľahšou. Na začiatok však treba upresniť, ako to celé funguje. Ak ste pri súboji zasiahnutí, ukazovateľ zdravia síce poklesne, no ak do niekoľkých sekúnd úder opätujete, stratené zdravie sa vám sčasti - alebo až úplne - vráti. Toto však platí iba pre posledný zásah, čiže ak ste zasiahnutí hneď viackrát, môžete si obnoviť iba toľko zdravia, koľko ste stratili s posledným zásahom. Ako primárny spôsob dopĺňania zdravia však slúžia elixíry, takzvané Blood Vial – tie získavate buď z príšer alebo si ich môžete kúpiť v sne. No pre upokojenie všetkých tých, ktorí by sa obávali nízkej obtiažnosti, môžeme skonštatovať, že nič také sa nekoná a Bloodborne je stále tou hrou, ktorá poriadne otestuje vaše schopnosti a pevné nervy.

Na druhej strane, Bloodborne je prístupný aj novým hráčom, ktorí predošlé Souls hry nehrali. Hardcore hráči, ktorí vyhľadávajú poriadne výzvy, si v Bloodborne určite nájdu to svoje, no nestratia sa ani tí menej skúsení. Je to však celé o tom zvládnuť úvod hry, spoznať väčšinu mechaník a pochopiť princíp. Musíte sa zmieriť s tým, že obrazovku „You Died" budete vidieť častejšie, ako ste zvyknutí, no netreba sa hneď vzdávať. Dalo by sa tiež povedať, že Bloodborne je taký ťažký, ako si ho sami spravíte. Ak prechádzate cez určitú oblasť a hneď prvý nepriateľ vás dostal na kolená, nemusíte sa zbytočne trápiť a jednoducho sa vráťte späť, nazbierajte dostatočný počet krvi, vymeňte ju za niekoľko levelov a môžete bez väčších problémov pokračovať ďalej. Ani v takýchto prípadoch ale nemáte úplne vyhraté a stále potrebujete správnu taktiku a skúsenosti. Zvlášť keď sa na vás vrhne hneď niekoľko príšer naraz, nepomôže vám ani toľko diskutované získavanie zdravia z príšer a po pár úderoch vás hra uzemní s už dobre známou obrazovkou.

Vedľajšou, no aj tak pomerne obľúbenou funkciou hry je možnosť online kooperácie a PvP. Bloodborne teda ponúka aj online časť, ktorú si môžete zvoliť hneď na začiatku. Ak sa nezapájate do kooperácie, no aj tak hráte online, po svete sa vám budú zobrazovať pomníky ostatných hráčov s odkazmi, no aj s krátkou ukážkou toho, ako zomreli. Správy môžete označovať ako falošné alebo správne – nie všetci hráči totiž chcú ostatným pomáhať, a tak sa veľmi ľahko môže stať, že sa vás pokúšajú iba nalákať do pasce. Vráťme sa ale ku kooperácii. Zapínate ju počas hrania, a to zazvonením na zvonec z inventára. Bloodborne ponúka dve možnosti kooperácie, kde pomocou zvonca Beckoning Bell voláte do sveta druhých o pomoc, zatiaľ čo so Smart Resonant Bell ju zase ponúkate druhým. Spájanie sa s náhodnými hráčmi je poväčšinou pomerne zdĺhavé a na pripojenie spoluhráča si počkáte aj niekoľko minút. Ideálne preto je, ak sa na kooperácii dohodnete s kamarátom. To urobíte tak, že si v nastaveniach zvolíte obaja rovnaké heslo, na základe ktorého vás hra spojí.

Bežný hráč by sa mal dostať k záverečným titulkom po odohraní viac ako štyridsiatich hodín. Po tejto stránke sa tak hre nedá nič vyčítať. Treba ale počítať s tým, že je to veľmi individuálne a dosť záleží na vašich schopnostiach. Pokojne tak hrou môžete prejsť aj za menej ako dvadsať-tridsať hodín, no taktiež môžete mať za sebou štyridsať hodín a budete iba v polovici. Po dokončení hlavnej časti sa ale nič nekončí. Bloodborne totiž ponúka náhodne generované Chalice dungeony, ktoré v sebe skrývajú obrovský potenciál a hlavne znovuhrateľnosť. Takto vygenerované dungeony môžu byť navyše zdieľané aj s ostatnými hráčmi z celého sveta. Tým pádom sa môže herná doba natiahnuť aj o ďalšie desiatky hodín - nudiť sa rozhodne nebudete.

Po vydaní sa Bloodborne nestretol iba s chválou, ale aj kritikou, ktorá bola zameraná na technickú stránku hry. Dá sa povedať, že hry od From Software nikdy príliš nevynikali dobrou optimalizáciou či grafickým spracovaním a pri Bloodborne je situácia podobná. Aj keď sa nad grafickou stránkou hry nebudete rozplývať, vôbec neurazí a na niektorých miestach skôr príjemne prekvapí. Niekedy však vášmu oku neunikne doskakovanie objektov, čo na jednej strane nie je nič hrozné, ale s takýmito nedostatkami by sme sa už v súčasnosti nemali stretávať.

Po technickej stránke je to teda o niečo horšie a aj napriek tomu, že sa snímkovanie snaží držať na čísle tridsať, klesanie nie je niečo, na čo by ste narazili len výnimočne. Paradoxom je, že sa s ním nestretnete iba pri veľkých súbojoch, ale aj na relatívne prázdnych miestach. V drvivej väčšine prípadov však nejde o nič hrozné, čo by malo negatívny vplyv na hrateľnosť. Preto udeľujeme prvé miesto v kategórii neduhov dlhým nahrávacím obrazovkám. Pridlhé sú najmä tie, ktoré naskočia potom, ako zomriete, čo vzhľadom na obtiažnosť hry môžeme považovať za problém číslo jeden. Na aktualizácii, ktorá by mala nahrávacie časy skrátiť, sa údajne pracuje, tak snáď to nezostane iba pri slovách a čoskoro sa jej dočkáme.

Milovníci RPG hier už majú za sebou desiatky hodín v Bloodborne, v obchode už boli po druhú PlayStation 4, piaty DualShock a na obrazovke im svieti postava s levelom 170. No tým, ktorí nad kúpou hry váhajú, pričom tam niekde vo vnútri majú pocit, že toto je záležitosť, ktorú by chceli skúsiť, odporúčame - choďte do toho. Keď prekonáte náročný úvod a získate potrebný prehľad či zručnosť, za odmenu dostanete desiatky hodín preplnených zábavou, akciou, napätím a skvelým pocitom po dosiahnutí úspechu.

HODNOTENIE

+ výborný súbojový systém
+ prepracovaný svet Yharnam
+ prepojenie so svetom ostatných hráčov
+ množstvo rôznych typov príšer, každá s vlastným štýlom boja
+ vyššia obtiažnosť, ale prístupné aj nováčikom
+ jednoduchý, no účinný RPG systém, ktorý motivuje
+ náhodne generované dungeony
-+ kooperácia

9.0

ORI AND THE BLIND

STAVAJTE A NIČTE

PLATFORMA: XBOX ONE, PC
VÝVOJ: MICROSOFT
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

Dnešná doba praje hrám, ktoré sa pomocou všemožných filmových barličiek snažia zapôsobiť na city hráčov v miere, ktorú sme v minulosti nevideli. Často vám berú z rúk kontrolu, nechajú vás len pasívne sledovať udalosti a plne prenechajú v starostlivosti scenáristov. A takto vlastne balansujú na veľmi úzkej hrane, kde im hrozí strmý pád k nepríjemnému a neobľúbenému citovému vydieraniu. O to zaujímavejšie vyznieva fakt, že medzi všetkými tými veľkovýpravnými eposmi s filmovým feelingom je to práve drobná nezávislá platformovka, ktorá vás najvýraznejšie chytí za srdce a zahrá sólo na emotívnu strunu.

Ori and the Blind Forest je dospelou hrou. Dokonca dospelejšou ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Láska, nenávisť, smrť aj obetovanie, to všetko tu nájdete. Príbeh je postavený na protikladoch a už dávno ho poznáte, aj tak sa však hra neutápa v zbytočnom pátose a rozpráva ho s gráciou, akú často nevidieť. Čiastočne za to vďačí aj minimalizmu v tomto ohľade. Na začiatku sú vám predstavení protagonisti, expozícia je stručná, ale funkčná. Potom sa Ori, hlavný hrdina, ocitá vo vašich rukách a len tu a tam vám hra naznačí drobnú časť príbehu pomedzi to, ako vás necháva zápoliť s nástrahami a prekážkami. Príbeh sa opäť naplno vynorí až v samotnom závere. Aj vďaka neustále prítomnému fatalizmu by určite tak dobre nefungoval, ak by vás hrou sprevádzal nonstop. Takto vyznieva naozaj príjemne a nenútene.

Vy ste malý Ori, duch, ktorý má chrániť les, no osud ho zaveje niekam inam. Do náručia Naru, podivného lesného tvora, ktorý sa Oriho ujme ako matka a rozhodne sa ho vychovať. Ori tak utešene rastie, no nie je si vedomý vlastného osudu a ten ho tak nečakane prekvapí. Les postihne obrovská katastrofa, všetko začne umierať a, bohužiaľ, Ori sa opäť stáva sirotou. Na pokraji síl ho nachádza Sein - sprievodca. Spolu sa vydávajú na cestu lesom, aby sa ho pokúsili zachrániť a vrátiť mu život. Nebude to však jednoduché.

Hra má jedinečný nádych. Celé jej stvárnenie a aj príbeh akoby sa inšpirovali Miyazakiho tvorbou. Vizuálny štýl v žiadnom prípade nevykráda fenomenálne Studio Ghibli, tvorí si vlastnú identitu. Miernu inšpiráciu tu však môžeme badať.

O FOREST

Hra vyzerá skutočne nádherne a či už sú to prepracované postavičky, alebo detailný svet, je radosť na to pozerať. Badať z toho lásku, s ktorou autori k výtvarnému spracovaniu pristupovali. Navyše presne ladí s herným obsahom. Skvele vystihuje mystiku lesného sveta plného najrôznejších síl a podivných bytostí. A v tom je tá podobnosť s Miyazakim. Získa si vás svojim kúzlom a aj keď občas budete mať chuť hru v momente vypnúť, nedokážete to.

Ori nie je priamo lineárna hra. Ak by som ju mal v rámci žánru platformoviek k niečomu prirovnať, tak to sú klasické 2D Metroidy a pôvodné Castlevanie, no ani to úplne nereprezentuje zážitok z tejto hry. Pre oživenie lesa musíte vrátiť sily troch elementov: vody, vzduchu a tepla. Na ceste k nim vás hra vedie pomerne priamočiaro, keďže si musíte osvojovať mnohé nové postupy, schopnosti a možnosti, ktoré vám ponúkne. No po ceste za nimi sa môžete pomerne voľne túlať herným svetom, pokúšať sa dostať tam, kam to predtým nešlo či objavovať skryté zákutia. A je ich tu teda skutočne požehnane.

Nemusíte sa báť, že by vás pri Ori prepadla nuda. Svoje princípy predstaví hneď na začiatku, no stále ich oživuje novinkami. Zbierate tu rôzne orby, ktoré vám rozširujú život, energiu, rovnako tieto veci aj regenerujú. A verte, že si nedovolíte len tak niečo prehliadnuť či nechať za chrbtom. Neustále vo vás bude hlodať zvedavosť a často si poviete, že keď vás už hra nechala trpieť pri niektorých povinných úlohách a s vypätím všetkých síl a nervov ste ich splnili, tak aj trošku extrémnejšie umiestnené orby už nejako zvládnete. Počas hry prežijete aj 6 špeciálnych eventov naviazaných na príbeh.

S obyčajným skákaním si dlho nevystačíte a už od úvodu vám bude jasné, že postupne musia prísť nové schopnosti. Tie hra dávkuje pomerne svižne a po obligátnom dvojskoku nasledujú ďalšie šikovné kúsky, ktoré vám umožnia plachtiť, šplhať po stenách, či dokonca „nabíjať" energiou svoj výskok, vďaka čomu prerazíte aj pevné prekážky. Postupne čoraz viac z toho musíte používať naraz pri riešení „puzzle" a do výsledného mixu musíte pripočítať aj jednoduchú akciu pomocou malých bleskov svetla, ktorými bojujete s podivnými nepriateľmi.

Sú zaujímaví, no mohli by byť aj variabilnejší a hlavne by sa nemuseli takmer neustále respawnovať. V boji si však môžete pomôcť postupným vylepšením svojej postavičky. Strom schopností má 3 vetvy. Jedna sa zameriava na útoky, druhá na zbieranie orbov a tretia na schopnosti (napríklad dýchanie pod vodou, regenerácia...).

Ori nie je jednoduchou hrou. Nie je to oddychovka, ktorú si večer zapnete po vyčerpávajúcom dni s tým, že pri nej zrelaxujete. Skôr práve naopak. Musíte sa pripraviť na to, že tam narazíte aj na momenty, kedy vám jednoducho nedá vydýchnuť a vychutná si každú vaši chybu a zaváhanie. Našťastie je tu len minimum pasáží, kde by ste sa pri chybách museli naspamäť učiť každé miesto, kedy skákať, uhnúť alebo jednoducho niečo spraviť. Prakticky je to len trojica po získaní elementov. Aj tak vás však po dohraní môže prekvapiť výsledné číslo vašich smrtí - 500 totiž nie je nič nevídané.

Je teda pochopiteľné, že vás bude hra často hnevať, možno aj frustrovať, keďže vás čakajú skutočne krko (a palco)lomné platformingové kúsky. Možno niekedy budete chcieť vyhodiť ovládač von oknom, no zatnete zuby a prekonáte to. Ten pocit po zdolaní náročných prekážok skutočne stojí za to a občas vám ešte navyše blikne aj ikonka získaného achievementu. Speedrunom určite hru prebehnete aj za nejaké 3 hodinky, koniec koncov o tom je aj jeden z achievementov. Pri prvom prechádzaní, keďže sa s hrou aj tu a tam potrápite, však môžete počítať so zhruba 9-10 hodinami, čo je rozhodne veľmi slušné. O to viac poteší, že prakticky celú dobu nemusíte bojovať s nudou alebo stereotypom.

Jednou z najunikátnejších vecí v hre je netradičné ukladanie vašej pozície. Jeden z tých niekoľkých druhov orbov vám totiž dobíja energiu, pomocou ktorej si môžete svoj progres ukladať a to prakticky na ľubovoľných miestach (len nie pri nepriateľoch a počas tých eventov na jeden dych). Nemôžete však ukladať úplne bezhlavo, keďže sa táto energia môže aj minúť. Stále máte slušné možnosti a voľnosť, no niekedy sa hodí pouvažovať nad tým, či sa neoplatí s uložením radšej pár skokov počkať.

Posledným dielikom tejto malebnej skladačky je skvelá hudba, za ktorou stojí skladateľ Gareth Coker (na konte má hlavne krátke filmy). Podarilo sa mu vytvoriť niečo jedinečné, čo krásne dotvára atmosféru hry a aj vďaka nemu si vás Ori and the Blind Forest okamžite získa a len tak vás nepustí. Celkovo ide zatiaľ o jeden z najlepších herných zážitkov v tomto roku, ktorý hráčov osloví nielen unikátnym vizuálnym spracovaním, ale taktiež chytí za srdce a preverí vaše schopnosti v skákačkách. Hru budete nenávidieť, no to len v pár unikátnych chvíľkach. Vtedy sa však do nej ešte viac zahryznete a keď konečne prekonáte náročnú prekážku, hru oceníte ešte viac. Je vystavaná skutočne výborne a všetko v nej funguje tak, aby vo vás vzbudila čo najlepší dojem. A aj preto jej tie menšie chybičky radi odpustíte.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ štýlová grafika a vynikajúca hudba
+ chytí za srdce
+ jedinečná atmosféra
+ slušná dĺžka a prakticky žiadny stereotyp
+ skutočná výzva
+ zaujímavý save systém

- občas už frustrujúce
- respawn nepriateľov

9.0

HOMEWORLD COLL

NAVRAT VESMÍRNEJ LEGENDY

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: GEARBOX
ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA

Možno vývojárom dochádza fantázia, možno je to z úcty k legendám alebo len kvôli peniazom, v každom prípade je návrat starších klasických titulov na hernú scénu súčasným trendom. Niekedy to dopadne horšie, inokedy lepšie. Séria Homeworld sa vrátila vo veľkom štýle. Veteránom kvality známej hry a jej pokračovania predstavovať netreba a ide len o to, ako sú spokojní s jej novým „náterom". Pre nováčikov je to zas žiarivý príklad, ako má vyzerať prvotriedna vesmírna stratégia.

Je pozoruhodné, že napriek uplynulým rokom systém hry a jej princípy vôbec nepôsobia archaicky. Samozrejme, tvorcovia v inovovanej verzii vykonali určité úpravy, ale nijako zásadne nenarušili pôvodnú štruktúru Homeworldu. Veľkým plusom je už samotný obsah balíčka, ktorý zahrňuje nielen nové edície Homeworld a Homeworld 2, ale aj pôvodné verzie obidvoch titulov. Ak je teda niekto nespokojný s novou podobou hry (a vždy sa niekto taký nájde), môže si zahrať originál. Aby toho nebolo málo, kolekcia obsahuje aj multiplayer, síce zatiaľ v beta verzii, ale s atraktívnou možnosťou bojovať proti iným hráčom v niekoľkých módoch a s ľubovoľnou rasou. Natrénovať si to môžete na samostatných mapách proti AI s rôznou vyspelosťou.

Jadrom Homeworldu a jeho pokračovania však zostáva kampaň s príbehom, čo u vesmírnych stratégií dodnes nie je samozrejmosťou. Vo väčšine hier si jednoducho hráči zvolia mapu alebo vygenerujú solárny systém a cieľom je dobýjať planéty a stať sa dominantnou veľmocou. Niekedy to spestria doplnkové úlohy, ale v zásade sa jedná len sandbox. Ťaženie Homeworldu ale tvoria misie prepletené príbehom. Hráč si ich postupne odomyká a má pred sebou stále nové ciele, ktoré musí splniť, aby pokročil ďalej.

Na pozadí konfliktu sa odvíja sympatický, aj keď možno nie najoriginálnejší príbeh o ohrozenej rase, ktorú môže zachrániť len materská loď putujúca nebezpečným vesmírom. Aj keď putovanie nie je celkom presný výraz. Loď má fixnú polohu a nepohybuje sa. Len po splnení všetkých hlavných cieľov (až na pár výnimiek) sa dokáže presunúť skokom v hyperpriestore na novú pozíciu, kde sa odvíja ďalšia misia.

ECTION

Čo je sympatické, spolu s touto základňou sa teleportujú aj všetky vesmírne lode vyrobené na jej palube. A k tomu aj zostávajúce suroviny z asteroidov a vrakov, ktoré tam nestihli zozbierať mobilné zberače. Nové misie teda často začínate so slušnou flotilou a môžete veselo vyrábať ďalšie lode, ktoré sa budú hodiť v nastávajúcich bojoch.

Materská loď je vlastne srdce celej operácie a nesmie byť zničená. Môžete tam vyrábať desiatky lodí rozdelených do niekoľkých tried podľa ich veľkosti a funkcie. Na najnižšom stupni sú skauti, ľahké bombardéry a interceptory. Hoci sa jedná o drobné stroje, vo väčších množstvách sú veľmi účinné. Hlavne bombardéry, ktoré dokážu zavariť aj masívnym lodiam a ničiť aj ich subsystémy. Na ďalších stupňoch výroby sú korvety a fregaty, sondy a nechýbajú ani veľké lode, medzi ktorými je efektný Destroyer a lietadlová loď, ktorá má podobné možnosti výroby ako „matka".

Jednotlivé druhy jednotiek sú účinné v boji proti konkrétnym typom nepriateľských lodí a majú aj svoje slabiny. Ani tie najväčšie a najlepšie vybavené lode nie sú všemocné a bez podpory sa môžu stať ľahkým cieľom. Preto je dobré používať kombinované flotily a s rôznou výzbrojou. Vždy sa hodí aj podpora vo forme opravárenskej korvety, ktorej funkciu v dvojke zastáva vylepšený zberač surovín. Použijete aj senzory a sondy, ktoré odhalia široké okolie alebo ochromia pohon okolitých nepriateľov. Uplatní sa aj loď s protiradiačným štítom, ktorá ochráni jednotky v dosahu. Na obranu sa hodí aj korveta kladúca míny.

Homeworld 2 k tomu pridáva pomalé, ale ničivé krížniky a pár špeciálnych lodí, ale aj separovaný prístav a obranné vežičky, ktoré sú optimálne na ochranu základne a kľúčových pozícií. Sú to vlastne jediné objekty, ktoré staviate mimo materskej lode - hra sa totiž primárne sústreďuje na boje vyprodukovaných jednotiek a nie na výstavbu. Druhý Homeworld už dovoľuje produkovať základné jednotky nie po jednom kuse, ale v niekoľkočlenných skupinkách a útočiť na subsystémy lodí. Tým sa napríklad dosiahne, že nepriateľské plavidlo nemôže vyrábať ďalšie posily, aj keď je stále funkčné.

Rovnakým spôsobom však súper dokáže ohroziť vás a treba počítať s tým, že ak chcete rozšíriť sortiment lodí, potrebujete už pristavovať moduly a továrenské bloky. Za zmienku určite stoja aj mariňácke lode, ktoré sú v dvojke náhradou za podporné fregaty, ale v zásade slúžia na rovnaký účel - kradnutie a prisvojenie nepriateľských lodí a prístavov.
Hoci už prvá časť zahrnula výskum, ktorým sa odomykali nové lode, Homeworld 2 túto oblasť značne rozšíril. Hráč má voľnejšiu ruku pri vývoji lodí a výbere vylepšení, ktoré chce získať. Každá jednotka sa dá viacnásobne zdokonaliť, predovšetkým jej odolnosť a rýchlosť, niekedy aj jej doplnkové funkcie.

Stredobodom hry však zostávajú bitky v otvorenom vesmíre a tie sú v neskorších misiách naozaj epické. Zapoja sa stovky lodí rôznych tried, ktorým môžete nastoliť agresívny alebo obranný režim a meniť formácie. Špecifickým prvkom bojov je však plne využitý trojrozmerný priestor, ktorým sa preslávil už prvý Homeworld. To znamená, že sa lode môžu pohybovať v ľubovoľnom uhle v rozmedzí 360 stupňov a pohodlne sa presúvajú prakticky všade bez plošných obmedzení. Uhol pohľadu sa dá pritom pohodlne meniť myšou. Vtedy ale veľmi ľahko stratíte orientáciu. Preto oceníte možnosť kedykoľvek zapnúť galaktickú mapu, kde vidíte schému celej oblasti a tu môžete pohodlnejšie koordinovať lode a meniť ich pozície v priestore.

Účelom bojov ale nie je prostoduché vyvražďovanie nepriateľov. Náplne misií sú naozaj pestré a rôznorodé. Napríklad musíte zozbierať fragmenty kozmického korábu a dopraviť ich k svojej materskej lodi. Inokedy treba pristáť na nepriateľskej základni, uniesť plavidlo, zachrániť uväzneného veliteľa alebo zničiť bariéry, ktoré bránia v skoku do hyperpriestoru. Potom pre zmenu treba zabrániť, aby nepriatelia zničili portál, alebo eliminovať strely skôr, ako zlikvidujú planétu. Monotónnosť rozhodne nehrozí a aj keď sú presuny lodí a niektoré pasáže relatívne pomalé, väčšinu času budete mať plné ruky práce a dostanete poriadne zabrať.

Vzhľad oboch inovovaných častí je vlastne rovnaký a vychádza z grafiky pôvodnej verzie Homeworld 2. V prípade jednotky to znamená veľký skok, dvojka vám už ale bude povedomá. V žiadnom prípade to však neznamená, že vyzerá zle. Práve naopak, vylepšené hry, aj keď ich vzhľadovo od seba ani nerozoznáte, ponúkajú skutočne nádherné scenérie. Vesmír nie je čierny a pustý, ale pestrý a rôznorodý. Na mnohých miestach hýri farbami a je tam množstvo malých a veľkých objektov, ktoré dobre poslúžia aj ako orientačné body. Naproti tomu sú predelové scény väčšinou jednoduché, monochromatické, ale spoľahlivo plnia svoj účel a vhodne dopĺňajú príbeh.

Vesmírne lode vyzerajú pekne, i keď dizajnovo nie sú až také zaujímavé, ale pri pohybe za sebou nechávajú efektné šmuhy a výbuchy vyzerajú pôsobivo. Na lepšiu identifikáciu lodí slúžia zelené, červené a žlté symboly, čím sa rozlišujú vlastné jednotky od neutrálnych a nepriateľských.

Rozoznať jednotlivé druhy lodí však niekedy chvíľu trvá. Celkový dojem je ale výborný. Prispieva k tomu aj upravené užívateľské rozhranie s jednoduchou manipuláciou a väčšinou aktivít zhromaždených na lište na pravej strane obrazovky. Ozvučenie je slušné, hudba s chorálmi v prvej časti fantastická. Dvojka má slušný soundrack, ale jednotke sa nevyrovná.

Kvality série Homeworld už preveril čas a sú nespochybniteľné. V zásade jediným väčším nedostatkom sú bugy. V niektorých misiách sa vám môže stať, že úplne zlyhá AI. Stalo sa mi to napríklad v misii, kde som mal zničiť prilietajúci meteorit aj s jeho ochrankou. No hoci sa ozývali hlásenia o tom, ako sa hrozba približuje, objekt stál na mieste a nepriatelia boli úplne pasívni. Pri reštarte sa táto chyba nezopakovala, ale na podobné neduhy som narazil aj v iných misiách. Paradoxom je, že na niektoré z týchto chýb hráči narazili aj v pôvodných verziách Homeworld 1 a 2. Akoby sa prosto portovali s ostatným obsahom bez toho, aby im autori venovali pozornosť. Navyše sa mi vôbec nepodarilo spustiť pôvodnú verziu Homeworld 2, ktorá je súčasťou kolekcie. Chyba sa týka AMD grafických kariet, a hoci sú návody, ako to napraviť, od tvorcov právom očakávame oficiálnu záplatu.

Homeworld Remastered je vydarená kolekcia, v ktorej nájdete ako inovované, tak aj pôvodné verzie dvoch úžasných vesmírnych stratégií s doplneným multiplayerom. Ak holdujete danému žánru, táto edícia by vo vašej zbierke nemala chýbať. Bez ohľadu na to, či ste sa s Homeworldom zoznámili pred rokmi alebo vás prvé stretnutie s týmto zaujímavým fenoménom ešte len čaká.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ epické bitky v trojrozmernom priestore
+ príbeh s bohatou náplňou misií
+ obsahuje pôvodné aj inovované verzie Homeworld 1 a 2
+ vylepšená grafika a užívateľské rozhranie
+ výborná atmosféra

- bugy
- chvíľami nerozoznáte jednotlivé druhy jednotiek vo vesmíre

9.0

ASSASSINS CREED ROGUE

TEMPLÁR PRICHÁDZA AJ NA PC

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Ubisoft po pár mesiacoch od vydania Assassin's Creed: Rogue na Xbox360 a PS3 prináša už aj PC verziu a umožňuje tak aj PC hráčom uzavrieť americkú trilógiu série. Nový assassin, nový templár, nový Abstergo zamestnanec - všetko v jednom nám prepojí Assassins Creed 3, Black Flag a Unity a uzavrie to vlastným a netradičným príbehom. Tentoraz totiž budeme zabíjať assassinov.

Dostávame sa do kože Shay Patricka Cormacka, assassina, ktorý už od začiatku hry viditeľne nie je v kolektíve assassinov obľúbený, a tak sa ani nedivíme zvratu udalostí, keď je hlavný protagonista zradený a ponechaný napospas osudu. Našťastie a možno naneštastie, má Shay tvrdý korienok, prežije a svoj nasledujúci život venuje vyvražďovaniu assassinov. Popritom všetkom stretáva známe postavy z predchádzajúcich a aj nasledujúcich hier a nechýba doplnok súčastnosti, ktorý nám odhalí viac pozadia postavy. V minulosti sa bude znovu rozoberať téma Pieces of Eden, navštívime rozmanité lokality v polovici osemnásteho storočia, severné more, vnútrozemské zátoky, na chvíľu sa pozrieme do Lisabonu, Paríža, ale hlavne si podmaníme New York - v mene templárov. Ubisoft sa síce hru od prvého posteru až po posledný trailer snažil štylizovať ako viac drsnejšiu a neviazanú tichým zabíjaním, a to ako silnejšími zbraňami hrdinu, tak aj silnejšou výzbrojou vašej "badass" lode. Nedá sa povedať, že by to bolo v samotnej hre presvedčivé. Minimálne však môžeme povedať, že je to viac akčnejšie ako Black Flag, ale okrem toho prakticky rovnaké, len na inom území. Budete sa teda veľa plaviť, bojovať na mori a menej behať po mestách. New York to síce mierne oživuje, ale ak ste nemali lode radi v predošlých častiach, táto vás nepoteší.

Samotnú hru a príbeh sme si už bližšie opísali v minulej recenzii pre Xbox 360 a PS3 (7.5) a v zásade sa na PC oproti konzolám výrazne nezmenila.

Okrem lepšej grafiky žiadne novinky alebo bonusy neprináša. V hre ostáva stále len kampaň bez multiplayeru, ale fanúšikom to postačí, keďže kampaň je slušne rozsiahla s množstvom vedľajších misii a možností. Vylepšenia grafiky sú citeľné a ako vyššie rozlíšenia, tak aj vyššia kvalita textúr spraví svoje. Žiaľ, to je všetko. Hre chýbajú dodatočné efekty, ktoré mal Black Flag a, samozrejme, celým enginom je stále o generáciu pozadu za Unity. Avšak vďaka tomu ju na 60 fps rozbehnete aj na 5 rokov starých kartách a nie pri 6 fps ako Black Flag. Je to na jednej strane pozitívne, na druhej tie efekty vizuálu viditeľne chýbajú.

Stále je to ešte vizuálne v norme, ale okrem toho cítiť masívny rozdiel oproti Unity - ako v jednoduchšom spracovaní prostredí s prázdnymi ulicami miest, tak aj pri animáciách, bojovom systéme a problematickejšom parkoure. Možno hru Ubisoft naschvál vydali až po Unity, aby sme si uvedomili, aký veľký technologický skok spravili a o koľko nás Rogue presunulo späť v čase. Na druhej strane, v ponuke príbehu je Rogue oveľa lepší ako Unity, kde autori nestíhali a modernú líniu orezali úplne na kosť. Rogue v príbehu ponúka kompletnú nádielku Assassins Creed univerza, ktorú si fanúšikovia vychutnajú. A teda hra ponúkne ako hľadanie Pieces of Eden, tak aj staré chrámy, novú cestu k zničeniu sveta, množstvo lokalít a, samozrejme, aj príbeh v prítomnosti v Abstergu.

K tomu robí Rogue zaujímavú vec, a síce ponorí nás aj do plánov templárov a ich pohľadu na aktuálny vývoj udalostí. Ukazuje, že je relatívne, kto chce kto v danej chvíli zničiť svet. Teraz to vyzerá tak, že to môžu byť aj samotní assassini, ktorí sa tomu doteraz vždy snažili zabrániť. Samotný príbeh má síce dobrú tému, pointu, ale celé je to strnulé, pomalé, nezaujímavé a potenciál je väčšinu času utlmený a len chvíľami sa prejaví v pár zaujímavých misiách.

Nehovoriac o hlavnej postave, ktorú si neobľúbite. Jednoducho Shaya nemajú radi assassini, templári ho len trpia a vy za neho hráte len z nutnosti.

Hrateľnosťou a ovládaním hra na PC kopíruje Black Flag, a teda tu znovu máme už štandardný pohyb po meste, lezenie po budovách, skalách, typický oldgen AC bojový systém, ako aj ťarbavejšie ovládanie lode a útoky s ňou. Aj keď je oproti pirátskym lodiam rýchlejšia, silnejšia a bude mať sériu nových zbraní, napríklad horiaci olej na vode, malé rýchle kanóny alebo primitívne rotačné guľomety. Sú to chuťovky, ktoré spravia námorné boje zábavnejšími a rýchlejšími. Zbrane budú lepšie aj vo výbave postavy, ktorá použije vzduchovú pištoľ s rôznymi taktickými nábojmi alebo granátomet. Je to akčnejšie, aj keď stále je lepší útek, ako pokúšať sa zastaviť nepriateľov pomalými zbraňami. Útek zostáva ideálna cesta postupu, keďže s ním tupú AI protivníkov ľahko prekabátite.

Napriek tomu je však tento titul pre fanúšikov Assassin's Creed univerza veľmi dôležitý a ukáže nové prepojenia, ako aj tento svet z tej druhej strany. Ak ste hrali prvé dve hry americkej trilógie, táto je už samozrejmosťou. Všetko uzavrie a posunie vpred. Práve preto je škoda, že Rogue vydával Ubisoft len ako doplnok k Black Flag a v tieni Unity. Možno to mohli autori vymeniť, dopracovať Rogue a Unity si odložiť na tento rok. Všetko by bolo kontinuálne prepojené, všetko mohlo byť kvalitnejšie a všetko by dávalo zmysel. Takto sa hráči Unity dostali do príbehu, kedy boli niektoré udalosti preskočené a nevysvetlené, hlavne v prítomnosti, do ktorej Rogue pridáva dôležité uzatvorenia.

Musíme sa však uspokojiť s tým čo Ubisoft naordinuje, a tak si prežijeme dobrodružstvo, ktoré je síce dostatočne obsiahle, ale napriek tomu sa nedokáže zbaviť dojmu samostatného DLC obsahu.

Toho je za 50 eur na Steame skutočne málo, ale v obchodoch cena klesá aj pod 30 eur - už prijateľných vzhľadom na ponuku. Prípadne ak titul ani neplánujete hrať, pozrite si záver na YouTube a budete v obraze a oboznámení s prepojeniami v minulosti a aj prítomnosti.

Celkovo je Assassin's Creed: Rogue dôstojným zakončením americkej trilógie Assassins Creed série, ktorá nás pred pár rokmi vytiahla zo stredovekej Európy, umožnila spoznať americkú históriu a ponúkla primárne námorne ladené novinky. Rogue je síce prídavok, ktorý minulý rok len dopĺňal AC Unity a viacmenej len spájal už známe veci AC3 a Black Flag, ale príbehovo to uzavrel a umožnil sérii presunúť sa späť do Európy. Hra je konkrétne priamo previazaná s Unity, na ktoré sa tento rok naviaže londýnsky Assassin's Creed: Victory.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ slušné uzatvorenie americkej trilógie
+ rozmanitosť prostredí a možností
+ niekoľko noviniek oproti Black Flag
+ nenáročné na hardvér

- na vizuále vidieť že ide o oldgen port
- absentuje multiplayer a kooperácia
- príliš zamerané na lode

7.5

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

HD VERZIA PSP TITULU

PLATFORMA: XBOX ONE,PS4
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: JRPG

RECENZIA

Mnohí hráči tvrdia, že zo série Final Fantasy sa vytratilo pôvodné čaro. Hoci sami nedokážu povedať, v čom tkvelo, je to dobré odôvodnenie, prečo sa navážať do série, ktorú ešte milióny hráčov milujú. Ale dobre. Povedzme, že desiatka niektorým nesadla, lebo bola dlho lineárna. FF XI bola MMORPG. Dvanástka sa blížila k MMO a XIII trilógia bola séria experimentov. Ak hodnotíme Final Fantasy podľa štyroch esenciálnych kritérií (silný dej i postavy, svet a jeho objavovanie, chytľavý súbojový systém a rozsiahlosť podporená vedľajšími aktivitami), každý diel sa kvalifikoval, no old-school hráči chcú niečo tradičné. Je Type-0 HD hra pre nich? Áno aj nie. Núka ikonické prvky série, nový svet a dobrý dej, no zároveň je skôr akčnou RPG v štýle Crisis Core: FF7 ako klasickým dielom s ťahovými súbojmi.

Jedna vec je istá a zarazí veteránov, nováčikov i bádateľov bažiacich po originalite – úvodné intro a tragický štart. FF hry už štartovali rôzne, od bombastických náletov, cez chórus Liberi Fatali, až po heavy metal vypaľovačku Otherworld. FF Type-0 HD má inú skladbu: bohatú mytológiu o kryštáloch, štyroch národoch a konflikte, do ktorého sa zapojí skupina Class Zero. Strih. A už sledujeme dianie uprostred krutej bitky, kde sa potáca mestom zúbožený hrdina a klesne v náručí zakrvaveného Chocoba. Je iba otázkou času, či sa dožije príchodu kolegov na bojisku, no v momente je hráčom jasná prvá vec: táto hra ide po krku tradičným prvkom a neváha ich obetovať.

Operený miláčik ako možná obeť vojny? Strata spolu s hrdinom v kŕčoch cediacim cez zuby posledné vety života znamená jediné: fantasy idylka je preč a ostáva smútok, beznádej a militantná zápletka. Tá sa postupne rozvinie a zakomponuje ústrednú skupinu Class Zero zloženú zo štrnástich členov. Je to bohatá skupina rozličných postáv obohatená o dvojicu Rem a Machina, medzi ktorými sa črtá aj romanca či boj so sebou. Ich príbeh vás chytí za srdce, sú dobre napísaní a rovnako aj ostatní, ibaže nedostávajú toľko priestoru. Interakcie medzi všetkými postavami ústia do solídnych dialógov. Nechýba ani séria flashbackov do minulosti osvetľujúca vznik skupiny. A popritom sa tú chrlia bájky s povedomými pojmami ako l'Cie, ale aj neznámymi národmi. Úprimne povedané, na prvé dve videnia intra je to veľa a aj druhé prechádzanie hrou má zmysel z hľadiska deja.

Nie je to najlepší príbeh série, no patrí medzi veľmi nadpriemerné: elementy má poskladané ukážkovo, rozvíja ich. Nechýbajú zvraty, romanca, konflikt, ale v inom mixe. Celková atmosféra je odlišná, a to je veľké plus. Štrnástka postáv má navyše iné pravidlá v scenári, každý si nájde favorita. Spoznávanie je kúzelné, dialógy môžete sledovať v angličtine i japončine a postupne sa s nimi zžijete. Ich využitie zájde do takých detailov, že rozhovory s ostatnými NPC sa odvíjajú podľa aktívnej postavy: ak prídete s obľúbenou, čaká vás vrelé prijatie, inak kyslý pohľad. Niektoré vedľajšie questy si priamo pýtajú určitú postavu – pri spojení s odlišnými charaktermi to znamená nutnosť kombinovať. A, samozrejme, vzájomné interakcie prejdú do podpichovania, chválenia či spoločného riešenia problémov v čase núdze. A keď sa dostanete po 20 minútach sledovania k hrateľnej porcii, zistíte, že perfektná znalosť hrdinov je bezpodmienečná.

Súbojový systém štartuje sériou tutoriálov, kde sa na vás valia neznáme pojmy a chvíľu trvá, kým sa zorientujete a pochopíte, čo hra od vás chce. Aha, treba zbierať z padlých nepriateľov akúsi Phantoma látku. Neskôr sa vyprofiluje ako náhrada za manu, takže naozaj je podstatná a navyše existujú rozličné farby použiteľné pre jednotlivé typy kúzel či akcií. V boji máte k dispozícii tri postavy: jednu ovládate vy, ostatné má pod palcom inteligentná AI. Skutočne sa možno na ňu spoľahnúť a súputnici nie sú na obtiaž, ale svedomito si boje odmakajú a pomôžu vám. Medzi triom sa možno prepínať; aktívnu postavu vediete po bojisku, smelo útočíte i beriete predmety. Každá postava núka štyri akcie namapované na funkčné tlačidlá gamepadu: fyzický útok, obranný ťah (aj liečenie) a dve unikátne podľa zamerania.

Doprajte si hodinku-dve a zistíte, že súbojový systém je pomerne rýchly a vaše ťahy musia byť intuitívne, správne načasované a postavy vhodne zvolené. Hneď sa naučíte pracovať aj so zameraním cieľov, aby ste čo najrýchlejšie vymlátili ľahších nepriateľov, použili správne ťahy a šli po hlavnom protivníkovi. Final Fantasy Type-0 nemá ľahké súboje, proti vášmu triu stojí často presila, a preto vzniká potreba vhodného mixu. Neskôr nájdete balans aj medzi postavami s útokmi na diaľku (vhodné vďaka odstupu a dlhšej výdrži) a búchačmi na blízko, ktorí majú silné kontaktné údery.

Dobrá mágia vychádzajúca z Phantoma pomôže, elementy ohňa, vody, či blesku sa zídu. Z bojiska neradno uháňať okamžite preč – zber Phantomy je nutný, zíde sa vždy a navyše aj na investície do schopností.

Súbojový systém FF Type-0 HD má v sérii najbližšie ku Crisis Core. Nečudo, je to kvôli PSP pôvodu, no handheldový systém je prekvapivo dobrý a obsahuje potrebnú hĺbku aj pre konzolový titul. Základ čaká v delení na misie: niektoré sú povinné príbehové (zväčša sa týkajú vojnového konfliktu a budete oslobodzovať mestá, brániť ich či útočiť na základne), iné doplňujúce a ultra ťažké. Špecialitou sú misie, ktoré sa ukážu pri druhom hraní, čo je silná motivácia pre New Game+. Štruktúra titulu prospieva, nestráca sa však ani v narácii príbehu či pohybe po svete, ktorý zaručí potrebnú hĺbku.

No súboje lepšie vyznievajú na otvorených priestranstvách ako v dungeonoch, ktoré nedýchajú toľkou pestrosťou a sú skôr povinným prechádzaním. Sú veľkým žrútom času, odmena príde v podobe lepšej výbavy a množstva skúseností. Type-0 HD má iné pravidlá ako ostatné JRPG, nestačí sa iba zastaviť a začať grindovať na dobrom mieste v snahe získať pár levelov, aby som ďalší súboj ľahšie zvládol. Levely naskakujú a pomôžu pri bežných nepriateľoch, ale na bossov platiť nebudú. Tam zaberie presné načasovanie a taktika. Pomôže vytrénovanie postáv na vyšší level, aby boli zrelé na bossov, ale primárne treba časovať kritické údery na víťazstvo. Kto bude tápať, môže si znížiť obtiažnosť. Oproti PSP verzii pribudla easy alternatíva, lebo normal je dostatočnou výzvou, kde treba grindovať a správne všetko načasovať.

Kombinácie postáv a ich zbraní sú esenciálne. Sú tu údery, meče, biče. Na diaľku fungujú pušky. Je tu dokonca magická flauta, balíček kariet a elementárne projektily (ľadová smršť, ohnivá bomba). Mágia funguje z Phantoma a keď budete dostatočne ďaleko, objavíte summonov: Shiva, Ifrit a iní Eidoloni sú použiteľní, ale obetujete slot jednej z trojice postáv. Sú to samostatné bytosti s vlastnou ponukou akcií a oplatí sa ich vyvolať, no treba vystihnúť správny moment.

Fakt, že súboje v hre zožerú aj dve tretiny času, oceníte rýchlo. Zvyšok patrí animáciám, dialógom a pohybu po akadémii, kde môžete študovať postavy. Aj vedľajšie úlohy sa rýchlo otočia na ďalšie súbojové misie a objavovanie sveta nie je aj tak ponúknuté príliš skoro. Podobne ako vo Final Fantasy X a XIII sa dostaví ďaleko za polovicou hry – ale v otvorenom svete nie je vlastne čo objavovať. Toto nie je pestrý svet ako v iných dieloch FF, kde by ste strávili v malebných lokalitách 20 hodín a hľadali stratené truhly. Áno, čakajú vás náhodne generované súboje, za ktoré dostanete ďalšie skúsenosti, ale to je všetko. Hra vás podvedome núti ísť do ďalších misií, lebo tu ubieha čas. Na voľnú vandrovku ho neradno minúť, ak chcete objaviť dialógy s postavami v akadémii alebo si trošku zatrénovať s monštrami.

Misie vás čakajú a kto túži po voľnosti a stopercentnom objavovaní, bude musieť hrať druhý raz. Pochopiteľne, za odmenu v podobe existujúcich znalostí, iných misií a lepšieho pochopenia celého príbehu.

Final Fantasy Type-0 HD vychádza z PSP základu a miestami to cítiť. Nie iba v štruktúre, misie sú dobre využité, ale celá grafika je nevyrovnaný mix. Niektoré prostredia a postavy sú výborné, svetelné efekty nádherné, no pri animáciách cítiť, že pôvodná verzia počítala s nižším rozlíšením a vyčarovať z neho zrazu FullHD scény, to je umenie. Aj akadémia vyzerá dvojako: Class Zero a hlavné postavy sú detailné, na vedľajších cítiť menšiu pozornosť. Animácie Eidolonov sú výborné. Na druhej strane hudobná stránka berie dych. Hudba je skvelá, dvojaký dabing poteší japonských audiofilov i tých, čo preferujú anglický dabing, ktorý je málinko veselší ako pôvodne hlboké japonské hlasy.

Final Fantasy Type-0 HD je pre mnohých vytúžený projekt. Po štyroch rokoch konečne dorazil na západ a keďže má viac klasických ako moderných prvkov, na mnohých fanúšikov zapôsobí ako balzam na dušu. Ale pozor, toto je skôr výzva pre odchovancov Crisis Core a tuhých akčných RPG. To, že je tu pútavý svet, silný príbeh, 14 skvelých postáv a najmä chytľavý súbojový systém, sa počíta. Aj to, že ide o emotívne silný celok. Promptní hráči tu strávia 40 hodín a detailisti aj stovku.
A zároveň si uvedomíte, že PS4 dostala po FF XIV: ARR druhú kvalitnú Final Fantasy – a sérii sa blýska na lepšie časy.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ netradičný, emóciami nabitý príbeh
+ 14 odlišných hrateľných postáv
+ vynikajúci súbojový systém
+ funkčná štruktúra hry v podobe misií
+ odlišná atmosféra ako v iných FF dieloch
+ atraktívny soundtrack a dabing
+ zaujímavá estetická grafika

- objavovanie sveta je na vedľajšej koľaji
- občas hnevá kamera

8.5

TECH

TEST: MX MASTER / G303

FIRMA: LOGITECH

TEST

Logitech je jedna z firiem vyrábajúcich periférie, ktoré skutočne netreba nikomu predstavovať. Asi každý z vás už mal v rukách nejaké lacné či top zvukové produkty, základné kancelárske myši, aj najvyšší herný rad tejto značky. Logitech funguje už dlho a dokáže neustále chrliť nejaké novinky. Tak je to aj teraz. Len koncom minulého roka sme si vyskúšali niekoľko nových hlodavcov a teraz sa nám pri PC usídlili ďalšie. A aj keď by sa už trh mohol zdať presýtený, aj dve nové myšacie novinky stále, vo väčšej či menšej miere, dokážu zaujať a predstaviť niečo nové a unikátne.

Logitech MX Master

Performance MX je dnes snáď už legendou a to aj vďaka svojej spoľahlivosti, z ktorej vzrástla jej popularita. Nebola to herná myš, no nikto vám, samozrejme, nezakazoval, aby ste si s ňou zahrali. A ak ste tak spravili, o nič z herného zážitku ste neprišli. Jednoducho univerzálna myš na každý deň a na každú činnosť.

A teraz nastal čas, aby sa konečne dočkala svojho nástupcu v podobe Logitech MX Master. Myška bola len včera predstavená verejnosti, no my sme mali možnosť stráviť s ňou oveľa viac času a je prekvapivé vidieť, že nakoniec dala za pravdu PR kampani, ktorá ju v týchto dňoch sprevádza.

Môžete sa dozvedieť napríklad to, ako v Logitechu poctivo ručne cibrili dizajn tejto myši, aby dosiahla čo najlepšiu ergonómiu. Vo výsledku však už na prvý pohľad veľmi pripomína herný model G700 a to je len a len dobre. Rovnako ako G700 aj MX Master skvele sadne do ruky, a to bez ohľadu na to, či máte dlane väčšie alebo menšie. Dokážete s ňou pohodlne pracovať aj hodiny hrať a stále sa drží veľmi príjemne. Prakticky sa od G700 najviac líši svojou spodnou časťou a materiálmi. Skladá sa z dvoch plastov – matného a lesklého. Každý je v trošku inom farebnom vyhotovení, pričom matná časť (väčšina povrchu) je aj akoby trošku drsnejšia. To všetko je super, na myške sa vám ani po hodinách nepríjemne nepotí ruka, ergonómia je špičková a po podložkách kĺže

skutočne hladko. No ako pravdepodobne tušíte z obrázkov okolo, pre ľavákov je to všetko zbytočné. Myška je vytvarovaná len pre pravú ruku a u ľavákov tak nemá šancu bodovať. Niežeby na to už neboli zvyknutí, no v každom prípade treba spomenúť, že si niektoré veci neužijú rovnako ako praváci.

Myš môžete používať s káblom (cez micro USB konektor) aj bezdrôtovo (bohužiaľ, nie je kam schovať receiver). Má vlastný akumulátor, takže sa nemusíte obťažovať s batériami. Jednoducho sa páruje, na spodnej strane nájdete aj tlačidlo na zapnutie/vypnutie, no hlavne prepínanie medzi zariadeniami. V jednom momente totiž môže byť myška pripojená až k trom zariadeniam a medzi nimi môžete jednoducho prepínať, čo je veľmi šikovné riešenie. Myška, samozrejme, podporuje systémy Windows a Mac a ponúka vlastný softvér. Ten je jednoduchý a prehľadný a môžete v ňom podrobnejšie nastaviť funkcie tlačidiel a podobne.

Potešili aj možnosti snímania. Senzitivitu si nastavíte prostredníctvom softvéru, no nie je to len tým. Rôzne materiály k myške by vám prezradili mnoho detailov k použitému Darkfield senzoru. Tvoria ho dva lasery a bol použitý už v MX Performance, no najdôležitejšie je to, že veľmi dobre funguje aj na nie práve konvenčných materiáloch, čo využijete napríklad vtedy, keď s notebookom na ceste musíte improvizovať. Myš teda výborne fungovala na displeji zapnutého tabletu a podobne si poradí aj s inými lesklými materiálmi, ako sklo, dokonca aj zrkadlo, aj keď tam ju pravdepodobne nebudete nikdy používať.

MX Master má celkovo 7 tlačidiel. Okrem dvoch štandardných „myšítok" aj stredné rolovacie koliesko funguje ako tlačidlo, nad ním nájdete jedno menšie (primárnou funkciou je prepínanie rolovania medzi krokovaným a plynulým), okrem toho nájdete dvojicu zboku a rovno pod palcom je ďalšie koliesko. Ich funkcie dokážete konfigurovať, no už v základe dokážu veľa. Primárne koliesko dokáže inteligentne samo meniť plynulosť rolovania a ak ho pri krokovaní ráznejšie roztočíte, zmení sa chvíľku na úplne plynulé bez krokov. Bočné koliesko zas môžete využiť napríklad na ovládanie hlasitosti a horizontálne rolovanie.

Dvojica tlačidle vedľa bočného kolieska je umiestnená dosť nešťastne, najmä sú však skutočne drobné a neraz ich stlačíte obe naraz. Ak ich chcete ovládať presne, musíte palcom mierne prehmatnúť. Skvelé je veľké tlačidlo rovno pod palcom. Plast na ňom má jemnú textúru a drobné hranky, stlačenie je jednoduché a jeho použitím vám myš umožňuje používať gestá. Napríklad ho stlačíte a myšou pohnete do strany, čím zmenšíte okno práve otvoreného dokumentu a vedľa seba tak umiestnite dve.

Logitech MX Master možno nie je najdokonalejšou myškou od tejto spoločnosti, no stále je to výborná myš so zaujímavými vlastnosťami a možnosťami, ktoré dokážete slušne využiť nielen pri hraní, ale aj pri práci. Pravákom do dlane sadne ako uliata, keďže je veľmi podobná hernému modelu G700. To všetko sa však odráža aj na cene, ktorá je opäť o niečo vyššia ako v prípade bežných myší. Odporúčaná cena je 99,99 €, no ako to už v podobných prípadoch býva, v rôznych obchodoch by ste ju mohli nájsť s menšími výkyvmi hore aj dole.

Logitech G303 Daedalus Apex

Hernú sféru má vyárendovanú druhá nová myš – Logitech G303 Daedalus Apex. Pravdepodobne vám ale pri pohľade na ňu niečo nehrá. Nahlodal vás pocit, že už ste ju už predsa niekde videli, tak nemôže byť novinkou. A je to tak trochu pravda. V novembri sme vám predstavili G302 Daedalus Prime a nový model z tejto staršej myšky vychádza, možno dokonca trošku viac, než by si Logitech želal.

G302 vznikla ako myš vyladená pre hráčov populárnych MOBA hier. K jej tvorbe boli prizvaní MOBA hráči, ktorí mali pomôcť vyvinúť kvalitnú, no cenovo dostupnú myšku, ktorá by odrážala potreby tohto žánru. G303 je jej evolúciou. Využíva rovnaký dizajn a telo, no v ňom sú nahádzané nové vnútornosti, ktoré by ju celú mali posunúť ďalej. Tvorcovia tak reagovali na požiadavky samotných hráčov, ktorí si žiadali vylepšenia a zmeny. Tie tak po pár mesiacoch prišli, no taktiež sa odrazili vo forme vyššej ceny. Kým G302 ste mohli kúpiť už pod päťdesiatku, za G303 budete musieť dať takmer 70 eur.

Dizajn sa vôbec nezmenil. Zostáva rovnaká symetrická základňa, ktorá je pri držaní vhodná ako pre pravákov, tak aj ľavákov (avšak na ľavej strane sa nachádza dvojica tlačidiel). Opticky aj funkčne myšku predlžujú dlhé tlačidlá zakončené relatívne ostrými hranami. Medzi nimi je nie hlboký, no pomerne široký žľab, v ktorom je umiestnené rolovacie koliesko. Šalamúnsky sa takto rieši otázka pohodlia držania myši pre ľudí s menšími aj väčšími dlaňami. Dobre ju uchopíte, ak máte väčšie ruky, no aj v opačnom prípade. Škoda len, že opäť nie je kam upratať malíček.

Myška váži takmer totožne ako G302, je teda veľmi ľahká. Taktiež je však odolná a nejaké tie pády by jej nemali prekážať, no zbytočne ju o zem nehádžte. V porovnaní s G302 je o niečo lepší zdvih dvojice „myšítiok", taktiež ich reakcia. Ako pozitívnu zmenu hodnotím aj zmenu kábla. G302 mala úplne bežný, ten na G303 je potiahnutý látkou. Vyzerá to o niečo lepšie, malo by to eliminovať zamotávanie a taktiež aj priniesť väčšiu odolnosť. Minimálne v prípadoch, kedy sa káblom pohybujete v okolí ostrejších hrán (zadná strana PC skrine a podobne) by to mohlo pomôcť.

Tie najväčšie zmeny sa však udiali tam, kde ich okom preskúmať nemôžete. Vylepšený bol optický senzor, ktorý teraz lepšie pracuje na rôznych povrchoch a taktiež si poradí s vyššou rýchlosťou. V reči čísiel to znamená, že zvláda zrýchlenie vyššie ako 40G a rýchlosť vyššiu ako 300ips.

Odozva myši je 1ms a po novom disponuje aj výrazne vyšším rozlíšením. Priamo za behu (pomocou tlačidla nad rolovacím kolieskom) teraz môžete meniť DPI v rozsahu od 200 až do 12000. To je možno viac, ako by ste si vedeli predstaviť, no napríklad pri rýchlom snipovaní a podobných akciách to môže padnúť vhod.

Spolu na G303, rovnako ako na G302, nájdete 6 programovateľných tlačidiel. Dvojica na ľavej strane padne vhodne rovno pod palec, takže sú tlačidlá jednoducho dostupné a nemalo by sa stávať, že by ste „missklikli“. Tlačidlá môžete jednoducho programovať prostredníctvom softvérového balíčku Logitech Gaming Software. Ten je rýchly a prehľadný a umožní vám pridať k tlačidlám aj príkazy. Profily sa ukladajú do internej pamäte. Okrem toho tam však viete nastaviť aj vizuálne efekty myšky. Tá na svojej zadnej strane obsahuje výrazné „G" logo a dve svetelné plochy. Voliť si môžete pulzovanie, jas a, samozrejme, aj farbu v RGB spektre.

Logitech G303 Daedalus Apex predstavuje skutočne zaujímavé vylepšenia a rozhodne prináša veľmi dobré novinky, no možno sa až príliš odkláňa od pôvodného cieľa G302, ktorým bolo priniesť kvalitnú myš s rozumnou cenovkou. Vylepšenia, nové funkcie a nové vnútornosti sa odrazili na výrazne vyššej cene. Rozhodne nejde o zlú myš, aj keď má niektoré nedostatky. Jej najväčším problémom však bude, či sa dokáže presadiť vedľa svojho staršieho súrodenca aj napriek menej priaznivej cenovke.

Matúš Štrba

UŽÍVATELIA

AUTOMATION THE CAR COMPANY TYCOON

ŠTÝL: MANAGEMENTOVÁ

Ide o do detailov prepracovaný dizajnér motorov a celých áut, ktorému do dokonalosti chýba už iba kariérny mód zahŕňajúci výrobu a predaj, na ktorom už autori usilovne pracujú. No dobre, vždy je čo zlepšovať, ale v tom čo robí nemá táto hra v podstate žiadnu konkurenciu (čo iné čakať od vývojárov ktorí si hovoria doslova Vačkový hriadeľ :) Hrávam ju už vyše pol roka a za ten čas ubehla riadny kus cesty, v podstate celý návrh áut (návrh motorov bol v tej dobe už dokončený) a pred vydaním na STEAM spravilo aj používateľské rozhranie výrazný skok vpred.

Čím začať? No samozrejme s tým, čo je a čo nie je aktuálne dostupné. môžte si prezrieť tutorialy vo forme videí (nie je nutné, vždy keď sa prvýkrát dostanete k nejakej novej oblasti tak tutorial sa pustí automaticky), preskúšať svoje schopnosti v scenáriách ktoré slúžia zároveň aj ako tutorial či využiť sandbox pre návrh motorov a celých áut. Kampaň a multiplayer sú zatiaľ nedostupné a vývojári na nich pracujú.

Multiplayer v hre už bol, ale bol dosť obmedzený a momentálne ho vývojári prekopávajú od základov a dokončený by mal byť do pár mesiacov. Kampaň je otázkou skôr roka alebo dlhšie.

A čo by sme to boli za PC-čkárov keby sme ako prvé nepozreli Options :)

Ako vidíte môžte si tu nastaviť merné jednotky (a že ich je vcelku dosť), hlasitosť a dokonca aj farebný profil pre farboslepých. Pýtate sa kde je nastavenie grafiky? No v launcheri, ale veľa možností nečakajte, okrem rozlíšenia a spôsobu zobrazenia (odporúčam windowed borderless) je tam aj hrubé nastavenie detailov. Výrazne zlepšenie grafiky sa dá očakávať po zmene enginu na Unity alebo s väčšou pravdepodobnosťou UE4 (momentálne využívajú vlastný Kee engine), rozhodnutie sa očakáva v najbližšej dobe (preložené z reči vývojárov - možno do pol roka :)

Poďme však už na samotnú hru. Ako som spomínal, videotutorialy môžte rovno preskočiť keďže sa vám zobrazia keď na danú tému prvýkrát narazíte, a ideálne je začať systémom Scenario - Tutorials, kde sa postupne krok za krokom naučíte základy návrhu motora, keďže väčšina vecí je zamknutá a hýbať sa dá iba s pár parametrami pre dosiahnutie želaného výsledku.

Napríklad hneď prvý tutorial od vás chce, aby ste svoj motor prispôsobili pre Kazašský trh, aby fungoval aj na ich nekvalitnom benzíne. Nemôžte meniť veci ako vŕtanie a zdvih, typ hlavy motora či palivový systém, môžte však meniť napríklad kompresiu, profil vačky, bohatosť zmesi a nastavenie predstihu. A ak sa vám teraz zo všetkých týchto pojmov zatočila hlava nezúfajte, vysvetliť tieto pojmy vám pomôžu spomínané videotutorialy a samozrejme systémom pokus-omyl zistíte aj ich vplyv na parametre motora, či už výkon, priebeh výkonu, emisie, efektívnosť (samotnú spotrebu v l/100km je možné vyrátať až namontovaním motora do auta keďže na ňu má veľký vplyv hmotnosť a odpor vzduchu auta či sprevodovanie) atď.

Veľký vplyv má aj aktálne nastavený rok (v scenáriách je zamknutý), či už na dostupnosť technológií (v 70. rokoch môžte o elektronickom vstrekovaní paliva iba ak snívať) ale aj na ich kvalitu čo simuluje postupný vývoj a zlepšovanie kvality výroby súčiastok (novšie piesty znesú o niečo vyššie rýchlosti, novšie vstrekovanie dokáže vyžmýkať z paliva trochu viac atď.) - nemýľte si to však s typom materiálu/súčiastky, ten zvyčajne vyberáte osobitne (liatinový/hliníkový/AlSi/horčíkový blok motora, rôzne typy karburátorov a elektronického vstrekovania...). Kvalitu však môžte ovplyvniť aj vy sami, a to zvyšovaním kvality pre dosiahnutie lepších parametrov (cena stúpa geometrickým radom), alebo naopak znižovaním kvality pre zníženie ceny (cena klesá len veľmi pozvoľne). Cena sa aktuálne skladá z dvoch parametrov, materiál a práca. Práca je momentálne ohodnotená jednotne, to sa však zmení keď pribudnú vlastné továrne a cena práce sa bude líšiť minimálne od regiónu, uvidíme do akých detailov vývojári nakoniec pôjdu.

síce v hre momentálne vyznačené sú, ale zatiaľ nie sú započítané, konkrétne požiadavky na špeciálne dielne pri niektorých dieloch (napr. CNC) či náklady na prestavbu výrobnej linky.

Scenáre majú aj krátky vcelku vtipný popis, napríklad vytvoriť iEngine, ktorý bude malý a ľahký, tichý, spoľahlivý a ekonomický, akurát že na prevádzku potrebuje špeciálne palivo iFuel :) Neskôr pri scenáriách s autami narazíte na iCar, kde sa dočítate že od návrhu motora prešiel už rok a tak je čas na nové auto, tentokrát už na štandardný benzín :)

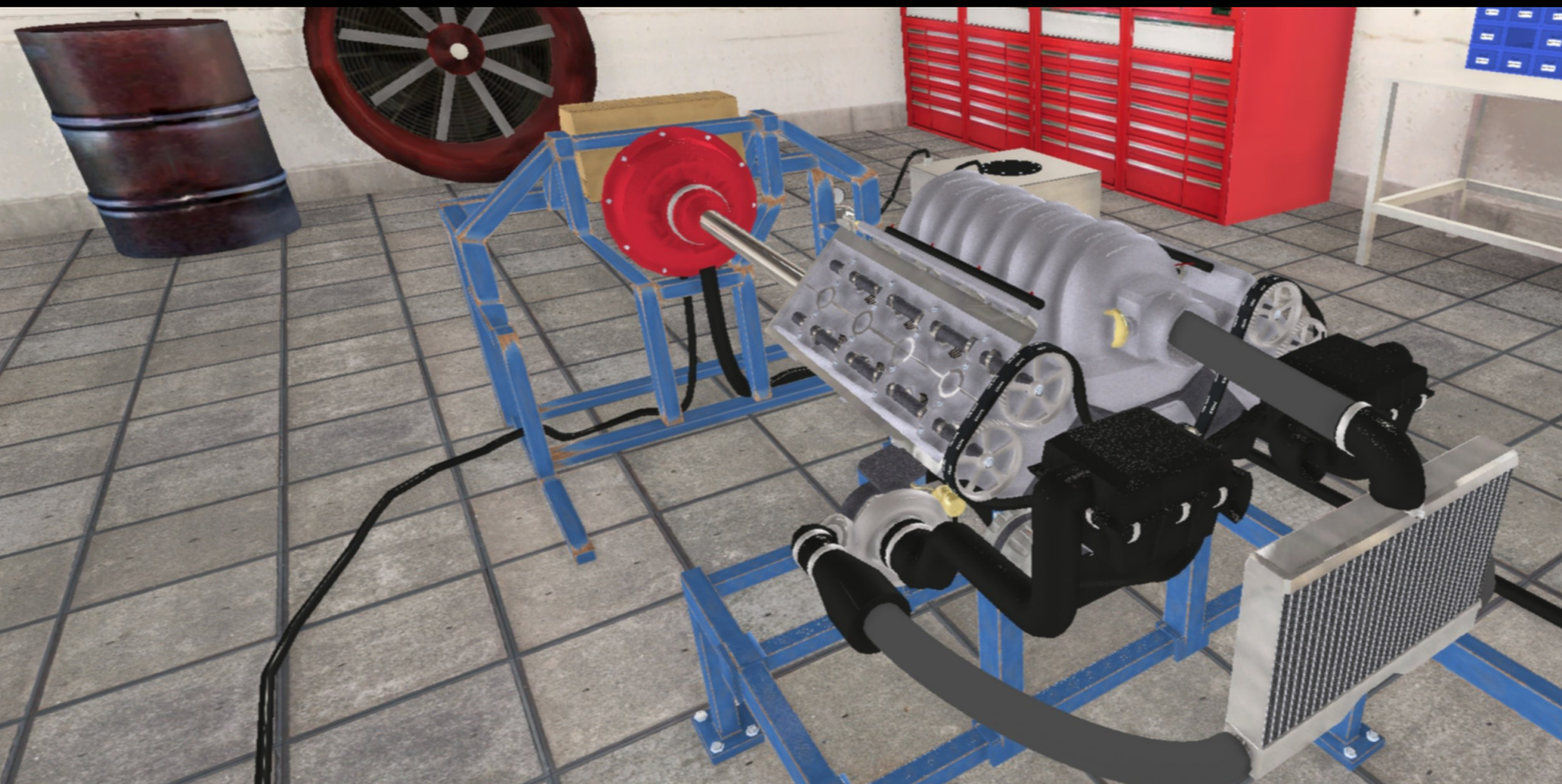
A tu je môj pokus o návrh iCar. Platinový s veľkou rezervou, už ho len poslať do Apple. 72 kW so spotrebou 4,4l/100km, nie zlé na atmosférický benzínový radový šesťvalec (diesel v hre nie je a do vydania ani nebude kvôli tomu že vyžaduje úplne novú komplexnú sadu výpočtov, autori ho nevylučujú ako DLC). Tichučké, pohodlné, bezpečné, s nízkou spotrebou, spoľahlivé a dostatočne svižné. Dizajn našťastie hra nehodnotí,keďže ten je individuálny :)

presvedčil šéfa že to 1000 koňové auto čo ste navrhli minule už stratilo svoju výnimočnosť a iba zvýšenie výkonu o ďalších 200 koní dokáže zachrániť prestíž vašej spoločnosti! Po chvíli šomrania že kone nie sú všetko som sa vrhol na to, nedoprajem predsa tým kravaťákom v marketingu šancu zvaliť blížiaci sa krach na vývoj, len nech si to pekne vyžerú oni :)

0-100km/h za 2,4s a maximálka 385km/h... :)

Ako vidíte, scenáre sú zaujímavé, kladú však na vás rôzne požiadavky a obmedzenia. Ak máte chuť jednoducho vytvoriť niečo zaujímavé, šialené či repliku reálneho motora či auta, je tu pre vás sandbox kde sa môžte vyblázniť bez obmedzení. Zároveň práve tu môžte tvoriť motory či celé autá do rôznych súťaží, ktoré sa organizujú na fóre hry a čiastočne nahradzujú multiplayer. Súťaže sú rôznorodé aj keď zvyčajne ide o rôzne formy závodov (stanovia sa pravidlá a obmedzenia, každý kto sa chce zúčastniť vytvorí auto a organizátor vyhodnotí všetky autá), záleží len na kreativite a šikovnosti členov, pokojne môžte zorganizovať vlastnú aj vy.

A teraz niečo z trochu iného súdka - marketing



Moja najobľúbenejšia bola Car Tycoon Challenge, ktorá v podstate simulovala ako bude hra vyzerať keď bude dokončená - zahŕňala náklady, výnosy i predajný model, a predaje záviseli od toho aké autá súťažiaci poslali do súťaže. Škoda len že v nich už organizátor nepokračuje.

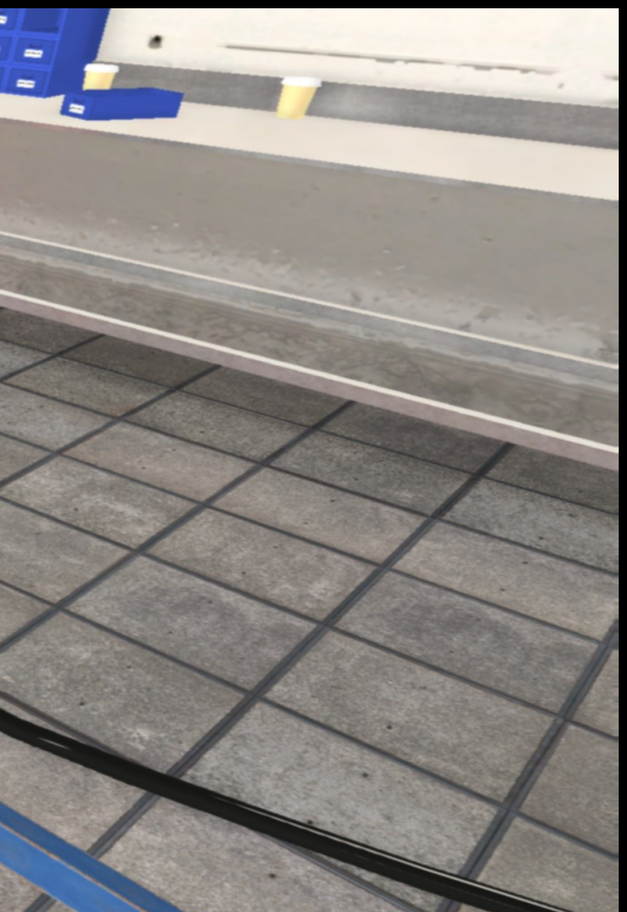
Bohužiaľ pri prechode na novú STEAM verziu som prišiel (zase raz) o všetky doteraz vytvorené autá, keďže vývojári neustále dolaďujú výpočty a staršie verzie už nie sú kompatibilné. Je to daň za to že hra ešte stále nie je dokončená a treba s tým rátať. Tak sa aspoň podelím o pár výtvorov do súťaží na fóre. Takéto obrázky priamo z hry nedostanete, ale stačí trocha fotošopo/ GIMP šikovnosti a je to :)

Čo dodať na záver? Snaď len že ak vás to zaujalo neváhajte a vyskúšajte, je dostupné aj demo takže sa nemusíte ničoho báť, zároveň chystám druhý článok kde vás prevediem celým návrhom auta, konkrétne moderného kombíka. A ak si nie ste istí, ako pri každej Early acces hre počkajte kým bude dokončená, ale nezabudnite na ňu, pretože určite za to stojí ;)

Xwing

HODNOTENIE

9.0



RESIDENT EVIL REMASTER

Strach. V celej svojej podstate je vnímaný ako emocionálny cyklus, ktorý vyplýva z pocitu blížiaceho sa zla, neistoty. Má mnoho podôb a tvorí sa v každom z nás na základe výchovy, skúsenosti a zážitkov, ktoré nedožičili vnútorne uspokojenie. Tie spôsobili bolesť, poznamenali nás a uložili sa nám hlboko do pamäti. Strach nemožno ignorovať alebo odložiť na neskôr. Jednoducho sprevádza naše kroky a zbaviť sa ho úplne neprichádza do úvahy. Kľúčom k úspechu je prestať žiť v minulosti a pochopiť, že ide len o našu ilúziu. Potom prekonáme sami seba a začneme vdychovať pocit reality a tvoriť veci. Dovtedy, pokiaľ to nejde, skúšajme premeniť svoju neistotu na zvedavosť. A skôr či neskôr sa dostaví čarovný pocit poznania.

Tento úvod je mojou polemizujúcou úvahou na základe osobnej účasti. Premostiť s hrou som ho nedokázal a vlastne ani nechcel. Ospravedlňujem sa. Avšak strach a poznanie v nej majú vysoké postavenie a miesto.

Spice Girls, Matrix, Resident Evil sú príklady ťažko tonážnych značiek minulého storočia. V tých 90. rokoch zažívali hry obrovský vzostup. Netýkalo sa to len samotného herného priemyslu, ale aj celej pop kultúry od filmov cez alternatívne videá. Kultúrne pozadie bolo rozmanité, plodné a vrcholne originálne. Tretí spomínaný v úvode odseku je ultimátny videoherný fenomén. Hra, ktorá definovala survival horor a stala sa nekorunovaným kráľom tohto subžánru. Dokonalý mix klasickej adventúry v kombinácii s akciou budúci rok oslávi už svoje 20. výročie. Za tie roky sa z hry stala séria. Tá pretransformovala svoju podobu a kolísavo striedala úspechy a pády. Zatiaľ posledný šiesty diel je asi to najslabšie, čo nám spoločnosť CAPCOM mohla ponúknuť. Zbytočne a prudko sa pritlačilo na sterilnú a naťahujúcu sa akciu, vynechal sa strach a hádanky. Ostal len názov, všetko ostatné sú zle nakopírované aspekty moderných hier. Preto sa nemôžeme čudovať, že sa vracajú ku koreňom a svoj zlatý grál ponúkajú po rokoch zase.

Originálna hra prišla v roku 1996 a bola vydaná pre PC, PSX a Sega Saturn. V roku 2006 sa ešte dostala aj na prenosné Nintendo DS a niesla podtitul "Deadly Silence". Prvé prepracovanie dostala v roku 2002 a to prekvapujúco exkluzívne na GameCube. Odozvy mali ohlas nadšenia. Reedície sú v dnešnej dobe v kurze a na dennom poriadku. Do tretice teda všetko najlepšie, pre novú generáciu a vo vysokom rozlíšení.

Enter the survival horror.

Mrazivá atmosféra, ktorá evokuje klaustrofóbiu z prostredia, komplexne riešene hádanky a nedostatok munície na krvilačné kreatúry. Vlastnosti, ktoré spravili z originálu legendárnu klasiku. Priniesť nový vizuál a formu znamenalo risk a odvahu. Tvorcovia majú však tréning a dlhoročné skúsenosti. Výsledok priniesol ovocie.

Príbeh je ukážkový minimalizmus. Špeciálna jednotka S.T.A.R.S cvičená na záchranne akcie prilieta na pohorie Arklay. Ich primárnou úlohou je získať kontakt so stratenou skupinou kolegov, ktorá išla prešetriť zvláštne úmrtia posledných dní. Uvítací výbor v podobe zmutovaných psov hneď po pristáti odplaší našich hrdinov do obrovského a odpudzujúceho sídla. Už na prvý pohľad nepohostinný dom sa stáva útočiskom pre Chrisa Redfielda a Jill Valentine. Hlavné a hrateľné postavy, jednu z nich si hneď v úvode vyberiete. V spoločnosti kapitána Weskera, tajomného Barryho a neskúsenej Rebeccy budete len vlažne odhaľovať tajomstvá priestorov zámku. To, že ste v epicentre genetického experimentovania na ľuďoch a zvieratách je vám po kratšej dobe úplne jasné. Ako sa všetko postupne vymyká kontrole, a že nečakaných zvratov je viac si už zistíte sami. Zvraty v priebehu hrania sú vzácne, avšak môžete ich ovplyvniť a to má zároveň dopad na spoločníkov a záverečnú animáciu. Odklon od pôvodnej hry a vlastne bonusom je dopasovaný jeden smutný príbeh, ktorý pridáva na hodnote.

Fight your fears and survive.

Hrateľnosť a samotné ovládanie sa nemení. Niektoré archaické postupy mladšie ročníky hráčov možno nepotešia, ale aspoň skúsia niečo, čo už moderné hry neobsahujú. Na druhej strane stará škola môže ostať pokojná. Hra netlačí na akciu, nikde sa neponáhľa, ale stále drží v strehu. Viac ako dve monštrá v jednej chvíli nečakajte. Vyzdvihnúť a pochváliť treba určite moment prekvapenia a formu akou útočia. Počet zbraní a munície je skromnejší a preto je potrebné si prehodnotiť každý výstrel. Mnohokrát sa budete snažiť okolo nepriateľov len prebehnúť. Budete mať totiž pocit, že príde niečo veľkolepé a nedostatok streliva v brokovnici vám bude osudným. Fyzickému kontaktu sa nebude možné vyhnúť a novinkou oproti originálu sú pomôcky ako taser, dýky či granáty.

Tie v boji telo na telo ozaj oceníte. Slušne zmutovaný zverinec, geneticky pomútené exempláre a chodiace mŕtvoly sa budú snažiť skrížiť vaše kroky. Verím, že každý si nájde niečo, čo mu svojím zjavom a útokom dobrý pocit neprinesie. Špeciálne ma potešili tzv. Crimson Heads. Nápaditá novinka hlavne v spôsobe likvidovania. Významnejší sled udalostí vždy zakončí viac alebo menej očakávaný Boss-fight so slušne prerastenou obludou. Zamrzí, keď doň vstúpite s nepripravením inventárom, dvere totiž ostávajú zamknuté.

Alfou a omegou v tomto prípade nie je strieľanie. V základe je RE hlavne adventúrou. Je potrebné rozmýšľať o postupe, kombinovať predmety a hlavne sa zorientovať v množstve unikátne riešených interiéroch a exteriéroch. Váš inventár je strašidelne malý na to kvantum vecí, ktoré pre svoj postup vyžadujete. Preto si tie, ktoré v konkrétnom čase nepotrebujete, ukladáte do boxu. Takže častý back-tracking hráča neminie, bude však baviť. Situácie sú naň perfektne pripravené. Čaká vás blúdenie, masívne zbieranie nábojov, kľúčov, lekárničiek. Narazíte na logické hádanky spracované symbolicky a vkusne. Niektorá z nich určite na moment dostane do pomykova. Korigovať kroky sa snaží mapa, ktorej sa to darí možno až príliš. Herní priekopníci pokrútia hlavou, pretože progress dosť odľahčuje. Červená farba značí, že priestor obsahuje niečo, čo je nepreskúmane. Zelená zase, že je všetko kompletné. Toto značkovanie priestorov mi jednoducho nesedí. Táto hra to nepotrebuje a na môj vkus jej škodí. Bohužiaľ, máme 21.storočie a rozmýšľať vo videohrách sa nenosí. Satisfakciou za to by mal byť „real survival" mód, kde je menej zásob, manuálne mierenie a obmedzené ukladanie hry. Hru na neskôr môžete odložiť len v písacom stroji, no nato potrebujete ešte atramentovú stuhu. Čiže žiaden auto -save v krátkych intervaloch.

In the darkness lies your fears.

Základ jednej z najznámejších herných sérii bol silno atmosférický zvládnutý pre svoj grafický vizuál a predovšetkým vďaka audio podkladu. Exemplárne spracované 2D statické obrazovky bohaté na detail nemali obdobu. Prepínajúce sa kamery po prechode postavy do rôznych uhlov navodili svojsky neurčitý pocit, rovnako ako aj úzke chodby priestorov. Všetky tri hlavné lokality (zámok Oswella E. Spencera, vedecká ubytovňa a laboratórny komplex) mali historicky nádych s osobitou paletou farieb. Jedinečnosť spracovania mám v hlave dodnes. Jediný problém boli do očí bijúce polygónové postavy, ktoré v kontraste s prostredím vyzerali príšerne.

Remaster nijako pozadu nezaostáva, no chybičky sa nájdu. S uhlami kamery sa experimentovalo a niektoré sú dosť robené iba pre efekt, čo nepomáha orientácii hráča v boji. Miestami, obzvlášť v interiéroch, mi prišlo vypracovanie miestností a ich dizajn kvalitou kolísavý. Niekde je všetko maľované, tieňované a osvetlené

ladne a pozoruhodne. O dvere ďalej však vidím čiernu machuľu a prehnane tmavo prefiltrované objekty. Oproti hre z roku 1996 je to celé ochudobnené o sýte farby. Dominancia sivej a čiernej znásilňuje určité scény a to mi prišlo, že sa zbytočne tlačí na pílu. Postavy v tomto prípade sú takmer v poriadku. Splynú s prostredím, no absencia mimiky pri animáciách zamrzí. Rovnako aj fakt, že renderované scény z GameCube žiaden HD prepis nedostali. Poteší však navolenie obrazovky. Buď si to dáte štandardne v širokouhlom 16:9 alebo zvolíte klasiku 4:3. Všetko inak beží ako má, nahrávacie časy v podobe otvárania dverí držia hru pri 60 fps stabilne.

Zvuková kulisa roky dozadu bola silná oceľová reťaz, ktorá držala majstrovský kúsok pokope. Hlboké a pekelné tóny robili hru špecifickou a dodnes jej creepy soundtrack pokladám vysoko nad ostatné, či už v sérii alebo v dejinách videohier všeobecne. Je na zamyslenie, čo dokážu len nízko posadené husle načasované do konkrétnej situácie. Alebo melancholické melódie v momentoch keď treba premýšľať, či očarujúce a jemné po vstupe do bezpečia. Zavýjanie psov niekde v pozadí, otváranie dverí, údery bleskov ladili na svojskú frekvenciu strachu. Dotvárali atmosféru a dávali prežívať tu príjemnú nevoľnosť vašej pokožke. Dabing a dialógy boli priemernou zložkou vtedy a teraz je to rovnako. Ťažko to táto novšia verzia všetko prekoná. Má svoje skladby, svoj podklad, proste drží krok. Tiež dá ušiam stiesnené zmesi, drží preto v strehu a to je hlavné.

Kultová záležitosť. Klasika, ktorá rokmi nestarne a teraz sa moderne a férovo tlačí do priazne mladším hráčom v novej forme. Tí by jej mali dať šancu. Uvidia iný rozmer hry. Presne ten, ktorý dnes už mainstream neponúka. Priekopníci videohier si to určite pustia, aj za Chrisa a aj za Jill. Skúsia odomknúť nové kostýmy, vyzývavé režimy prekonania hry. Napríklad prejsť to celé len s nožom v ruke dáva hre nový rozmer. Hlavne sa k tomu vrátia lebo ten čarovný pocit poznania a atmosféra, čo z tejto hry vylúhuje, chcú zakúsiť znova

Liam Gallager

HODNOTENIE

8.0

FILMY

RÝCHLO A ZBESILO 7

ONE LAST RIDE

ŠTÝL: AKCIA
RÉŽIA: JAMES WAN

FILMOVÁ RECENZIA

Máloktorá séria má trajektóriu ako Rýchlo a zbesilo. Po ostrej jednotke, typickej dvojke a slabučkej trojke prišiel solídny priemer v podaní štvorky. Stačilo zmeniť štýl, rozšíriť partiu a päťka v Riu či šestka v Londýne mala iné čaro. Teraz sa pomsta vracia domov; do akcie sa zapojí nielen celá skvadra, ale aj nové prírastky: Jason Statham a Kurt Russell.
A každého diváka kvári tá istá otázka – v ktorej minúte zomrie Paul Walker a ako scenáristi vyriešili jeho posledný film...

Napozerajte si minulý diel, aby ste boli v obraze. Deckard Shaw ide po krku partičke od prvých minút. Jeho mladší brat dostal nakladačku a jeho hnev zastihne Hana v Tokiu i ostatných vrátane agenta Hobbsa. Štartuje zápletka okolo cenného Božieho oka, vďaka ktorému možno vystopovať hociktorého človeka na Zemi – našej partii sa rozhodne zíde na poľovačke Deckarda, ktorého chcú nájsť skôr ako ich zlikviduje on. Treba objaviť hackerku, získať superčip a potom sa môžu zrátať všetky účty.

Justin Lin urobil sérii Rýchlo a zbesilo mamutiu službu. Od Tokijskej jazdy po skvelú päťku dokázal zvyšovať latku a natočiť najlepší diel. Šestka málinko ubrala, ale po prebraní žezla Jamesom Wanom cítiť, že v žilách série koluje veľa nitra a je kde pridať forsáž a ešte viac prehnať akčné scény, narvať adrenalínové či pokojné momenty... a ohúriť! Sedmička sa pozicionuje ako posledná jazda, povolá do akcie mnohých a chce byť uceleným vyústením. Štartuje zostra, s odkazmi, v priebehu sa mihnú aj iné postavy (Sean z trojky). Nechá si čas na všetko: pokojné scény rodinky, nemilé prekvapenia, nečakaný nástup nových zúčastnených a obrovské finále.

Scenáristi sa sústredili iba na tri oblasti a vyžmýkali ich výborne. Rozvíjajú svoje postavy a nechávajú ich žiť v civile s novými starosťami (Letty má amnéziu a ťažko sa vyrovnáva, Brianovi chýba streľba v rodinnom živote, Hobbs by tiež rád vymenil pečiatku za pištoľ v akcii). Je to pocta sérii i postavám, s ktorými sme de facto prežili 15 rokov a nepotrebujeme ich vidieť zásadne iba v nasadení. Trable nie sú iba malicherné ako kedysi (došli nám prachy, musíme ísť kradnúť autá) a téma rodiny sa akcentuje vo výraznej miere, čo je plus – séria k tomuto momentu chcela roky prísť, už je tu.

9.0

Druhou oblasťou je entré nováčikov. Jason Statham je fantasticky využitý a podobne ako The Rock, aj on si zaslúži hrať v AAA lige, akou je dnes séria Rýchlo a zbesilo. Musel síce prejsť na druhú stranu, ale jeho Deckard Shaw je silný zloduch a sadne mu lepšie ako Kuriér či poltucet iných borcov. Má v talóne x prekvapení a zbraní, ktoré okamžite využíva. Netreba ho ani príliš vykresliť, keď sa nám tak skvostne uviedol na konci šestky a pridá pamätné intro sedmičky.

Treťou oblasťou sú akčné scény: preteky i všetky ostatné. Séria sa dostala do bodu, kedy navyšuje tie neuveriteľné aspekty a teraz zachádza ešte ďalej. Bankový trezor či zostrelenie lietadla sú prekonané prakticky vo všetkých troch megalomanských scénach: autori ubrali na počte a zvýšili intenzitu, každá však získala obrovskú výhodu: je pamätná a dlho po videní si ju budem vedieť predstaviť, čo je plus každého blockbustru. Navyše druhá hlavná akcia i finále popri autíčkach pridávajú oveľa viac: súboj na férovku dvoch krásne oblečených žien? Svalnáči si to rozdajú s hasákmi na parkovisku? The Rock láme sadru, berie guľomet a páli do nepriateľa? Všetko je také ikonické, až to funguje. Sústredenie akcie na tri obrovské akčné scény má iba jeden eventuálny mínus: niektorým divákom sa to bude zdať príliš veľa a v ich očiach môže trošku trpieť dynamika...

Ale na to je tu James Wan, ktorý točí neskutočne dravo a ešte pôsobivejšie ako Justin Lin. Wan skúša nové skvelé efekty: najprv zvrtne v akcii kameru o 90 stupňov, neskôr o 180 vtedy, keď to nečakáte. Alebo strihá veľmi rýchlo a nebojí sa v Abú Dabí či vo finále rozohrať akciu na troch miestach naraz. A vybral si skutočne nadupaný soundtrack, čo je tiež plus. Ak si pamätáte jeden song z filmu, už vám s ním splynie. Danza Kuduro pre pätku, a Get Low pre sedmičku sú pomyselné hymny.
Iste. Scenáristi si pomôžu nejednou náhodou a dianie kondenzujú ako môžu. Pocta Paulovi Walkerovi môže vyvolať trošku súcitu, jednu slzu či určité nepochopenie. Ale séria (a rodina) je silná ako nikdy.

Séria má po 14 rokoch tri top diely. Prvý, ktorý všetko naštartoval a má svoje čaro. Päťku, ktorá katapultovala sériu do vyšších obrátok a s odstupom je najsilnejšia. Sedmička, ktorá uzatvára veľa otvorených línií a obsahuje pôsobivé scény i dôvetok na záver.

Michal Korec

INSURGENT

RESISTENCIA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ROBERT SCHWENTKE

FILMOVÁ RECENZIA

Dystopických svetov a odhodlaných mladých žien už začína byť trošku moc. Alebo sa s nimi často stretávame a strácame prehľad o ich osudoch. Rezistencia je presne kúsok skladačky, ktorý nemá začiatok, ani koniec, rozpovie kúsok mozaiky a nechá vás opäť rok čakať. Má svoje momenty, no zároveň je výzvou pre bežných návštevníkov.

Od udalostí, kedy Tris prišla o rodičov pri vzbure proti systému, ktorý začal naháňať divergentov, neubehlo veľa času. Namiesto prekročenia Steny za postapokalyptickým Chicagom sa so Štvorkou a Calebom ukryli vo frakcii Mierumilovných a ostali by tu dlhšie, keby sa neprejavili ich násilné črty a nevtrhla sem jednotka od naštvanej Janine. Pretože v dome rodiny Tris sa našiel záhadný predmet, ktorý má testovať divergentov a rozlúštiť posolstvo. Tris a Štvorku čaká cesta k ďalším frakciám, až napokon putuje ku konfrontácii s tajomným predmetom a veľkými testami osobnosti.

Jedna vec je istá: Rezistenciu neradno sledovať bez znalosti jednotky. Skúste to a neodhalíte ani fakt, že Tris a Caleb sú súrodenci. A hoci prvých 15 minút sa veľmi orientuje na flashbacky a vráti k pár udalostiam, nestačí to, aby ste sa zorientovali v aktuálnom dianí či rozdelení frakcií. Toto je, žiaľ, údel dvojky a pripomína nedávnu Drozdajku 1: sledujeme iba úsek deja, kedy sa má čosi stať – paradoxne, veľa toho za 119 minút nebude.

Ťažko povedať, kde vznikla disproporcia: veľa scén vo filme je naťahovaných. Sú tu dlhé dialógy (asi verná adaptácia knihy), rozličné vnútorné dilemy, pribudnú nové postavy (i Naomi Watts v tmavom účese), no nestačia na vyvolanie dychberúcich momentov. Najmä v prvej polovici sa chodí, strieľa a najmä udeje veľa náhod, ktoré ústia do ťažko nadväzujúcich scén. Možno v knihe dávali zmysel a na desiatkách strán boli popísané motivácie, no filmu chýbajú. Dianie sa dá rozdeliť na dve časti: rozličné návštevy a toľko očakávaná hlavná porcia okolo tajomstva záhadného predmetu a testu divergentov. Dovtedy je tu akurát jedna interesantná scéna: sérum pravdy, ktoré odhalí pár tajomstiev.

7.0

Finálna tretina sa venuje artefaktu a upaľuje k odhaľeniu veľkej pravdy. Je to najzaujímavejšia časť filmu a parádne dávkovaná. Samotný test má pútavé vizuálne nápady a občas sa ukáže 3D efekt, ale najmä sa máme na čo pozerať a cítiť, že tu padla väčšia časť rozpočtu. Testy časti osobnosti majú istý zmysel a vhodne využitý kontext. Očakávané finále (načrtnuté v traileri) je nakoniec dobré, aj keď sa v ňom veľa nestane, je tu efektne natočený moment a esenciálny bod zlomu pre hrdinku. No a potom príde megapointa viažuca sa k artefaktu a... film skončí.

V tom momente som si uvedomil podstatnú vec: v Rezistencii sa skutočne veľa nestane, dej by sa dal zhutniť na 30 minút, no mám neskutočnú chuť siahnuť po tretej knihe a zistiť, čo má nasledovať. Ak je to účel filmu, navnadiť na ďalšie diely, ten si plní výborne, bez problémov by som išiel do vedľajšej sály na tretí diel. Okamžite, bez výhrad a natešený. Otvorený koniec ma dostal.
Lenže popri polhodinke dobrých scén je tu 80 minút výplne, ktorá sa príliš nevenuje hrdinom, ani vedľajším postavám a nemá napríklad ani silnú nosnú tému v porovnaní s Drozdajkou 1 (propaganda, PR nástroje). Toto je akčné sci-fi, kde si mnohé postavy robia čo chcú, iné plnia príkazy a medzi nimi skupina hrdinov hľadá svoje opodstatnenie a ďalší cieľ.
V hereckých výkonoch dominujú tri ženy: Shailene Woodley je stále dobrá, hoci krátky zostrih i redší scenár jej neprospeli. Kate Winslet hrá záporáčku s prehľadom, Naomi Watts je chameleón. Mužskí hrdinovia sú v menšine stopáže: určite si budete viac pamätať ambivalentnú dvojicu Miles Teller – Ansel Elgort (ich postavy sa menia často) ako Thea Jamesa, ten je fakt iba akčný búchač.

Séria pokračuje. Oproti jednotke stratila kus čara, odkryla kúsok mozaiky sveta, aj navnadila na viac. Ak by niekto urobil 30-minútový zostrih, to by bol ideál.

Michal Korec

VOM FEUER
GUN MANUFACTURERS