SCOOR

HERNÝ MAGAZÍN #69

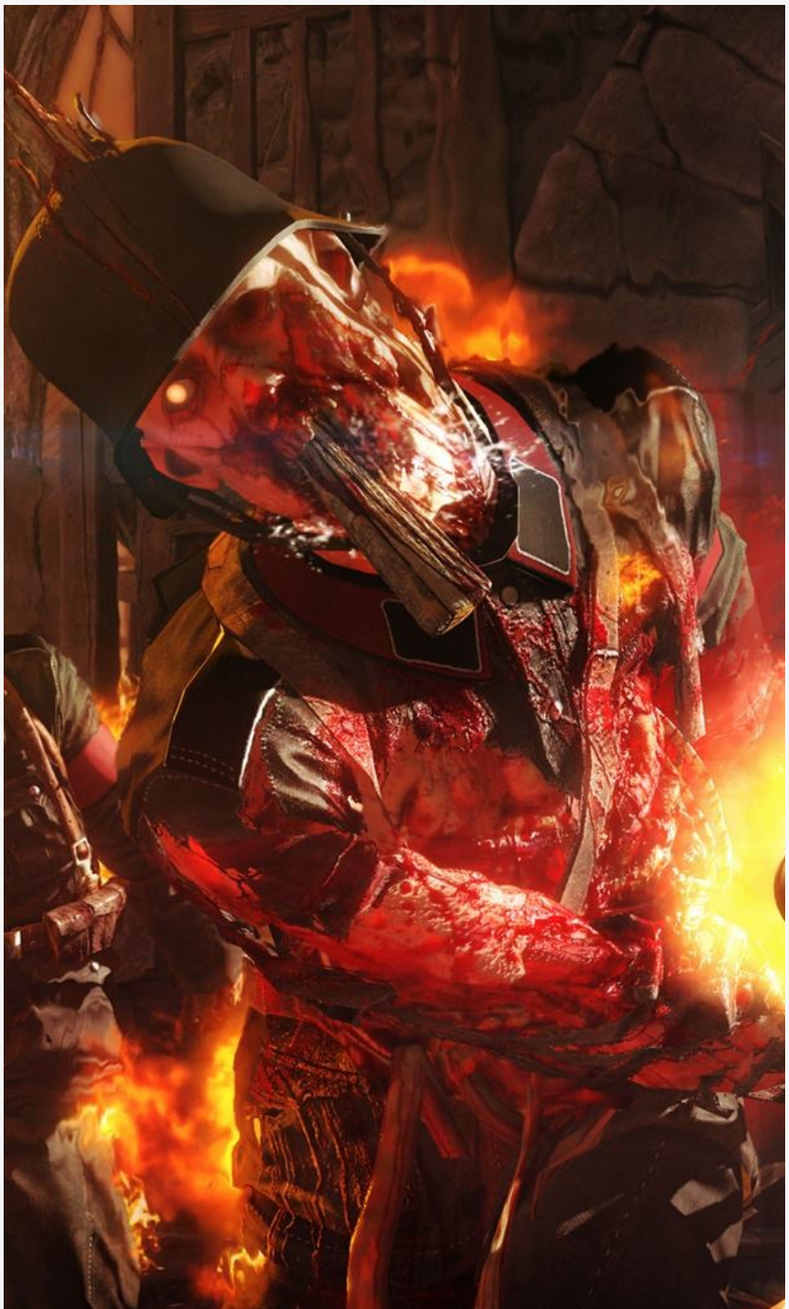
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

WOLFENSTEIN OLD BLOOD
ASSASSINS CREED CHINA
MORTAL KOMBAT X
PROJECT CARS
BROKEN AGE

DIRT RALLY
FINAL FANTASY XV
STAR WARS BATTLEFRONT
CALL OF DUTY BLACK OPS 3
MAD MAX FURY ROAD

PREVIEW

ASSASSINS CREED SYNDICATE
CALL OF DUTY BLACK OPS 3
DIRT RALLY
FINAL FANTASY XV DEMO
STAR WARS BATTLEFRONT



RECENZIE

WOLFENSTEIN OLD BLOOD
MORTAL KOMBAT X
PROJECT CARS
ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA
BROKEN AGE
MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE
I AM BREAD
WAR FOR THE OVERWORLD
SHADOWRUN CHRONICLES
LOCKDOWN

TECH

OCULUS RIFT NAPLÁNOVANÝ
HOLOLENS PRIBLÍŽENÉ
DX12 MULTIADAPTER
APPLE WATCH V PREDAJI

UŽÍVATELIA

COMMANDOS
NIGHT OF THE RABBIT

FILMY

AVENGERS 2
EX MACHINA
MAD MAX ZBESILÁ CESTA

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

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: 23. OKTÓBER 2015

PREDSTAVENIE

Ubisoft tento mesiac oficálne predstavil nový prírastok do mimoriadne obľúbenej Assassin's Creed série. Vďaka leaku už celé mesiace vieme, že hra sa presunie do viktoriánskej éry, času priemyselnej revolúcie a v tomto období niet zaujímavejšieho miesta, než krásny i špinavý Londýn. Zabijáci sa vrátia do roku 1868 a my si Assassin's Creed: Syndicate zahráme 23. októbra 2015.

Grafika možno zostala takmer rovnaká, ale o novinky nie je núdza. Ako prvé si všimneme, že namiesto osamelého hlavného hrdinu tu máme dvoch protagonistov - dvojičky Jacoba a Evie Fryeovcov. Jacob má byť "horúca hlava" a rebel, pokým Evie bude ľadovo chladná assassínka a majsterka nenápadnosti. To, s ktorým z nich budeme hrať príbehové misie bude vopred dané, ale v otvorenom svete si medzi nimi budeme môcť slobodne vyberať. Podľa trailerov bude ďalšou veľkou zmenou prístup k fyzike dokumentovaný zničiteľnými vozmi preháňajúcimi sa ulicami svetovej metropoly.

Londýn sa v ére pary plní chudobnými nešťastníkmi z vidieka, ktorých nový svet tlačí k hľadaniu práce vo veľkých mestách. A tu sa dostávame k samotnému názvu Syndicate, ktorý značí, že dvojičky budú šéfovať vlastnému gangu a vzbure proti despotickému systému, za ktorým samozrejme stoja templári. Na zozname našich prominentných spojencov sa tentokrát objavia spisovateľ Charles Dickens i Charles Darwin.

Assassin's Creed: Syndicate bude čisto singleplayer hra. Ubisoft teda strháva kormidlo a po pokuse prepojiť single a multiplayer do fungujúceho celku v Unity, sa tentokrát rozhodol nie veľmi obľúbený multiplayer úplne vystrihnúť. Časť hry strávime aj mimo viktoriánskeho Londýna, keďže príbeh z minulosti bude opäť hustejšie pretkaný príbehovou linkou zo súčastnosti. Herná mapa bude v porovnaní s Unity o 30 percent väčšia a Londýn sa rozdelí na 6 lokalít: Westminster, the Strand, the City of London, Whitechapel, Southwark a Lambeth.

Hra vyrozpráva príbeh Jacoba Fryea, ktorý sa s pomocou svojej sestry pustí do boja za práva chudobných más prúdiacich do Londýna v čase rozmachu strojov. Na strane skorumpovanej moci a vykorisťovateľov samozrejme stoja templári a protagonisti sa teda pridávajú k podsvetiu.

TERS
ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

ABBOT'S
THE BEST COCOA POWDER IN THE WORLD
COAL
Deacon's Soap
Deacon's Soap
ABBOT'S
ASSASSIN

Pridávajú ale možno nie je to správne slovo, keďže charizmatický Jacob sa stane vodcom notoricky známeho pouličného gangu The Rooks a povedie ho do boja za navrátenie Londýna jeho obyvateľom. Odtiaľto vzišlo aj meno Syndicate, nemá sa však spájať iba s negatívnym významom tohto slova a organizovaným zločinom, ale aj so združovaním ľudí.

Vieme, že Jacob bude chrabrým bojovníkom, a teda bude vyznávať boj zoči-voči, divokú akciu a s odvahou sa postaví aj skupine nepriateľov, čím do hry vrátil multi-kills. V ľavom rukáve skrýva otrávené šipky aj novú zbraň - vystreľovací hák. Nová hračka ho dostane na budovy, ktoré vyrástli vyššie než kedykoľvek predtým. Tvorcovia hry si samozrejme nenechajú ujsť Big Ben ani Katedrálu svätého Paula. Vystreľovací hák okrem toho dokáže lanom premostiť široké ulice a umožní tak rýchly pohyb skrz široké ulice hlavného mesta Britského impéria. Prirodzene, nesmie chýbať ani skrytá assassínska čepeľ a neraz sa bude hodiť aj pár boxerov na pravej ruke. Evie bude tiež hrateľnou postavou, príležitosť určite dostane v niektorých príbehových misiách a môžeme ju uprednostniť aj počas potuliek otvoreným Londýnom. Evie je rozvážna a nenápadná a môžeme sa domnievať, že jej zostala úloha streleckej podpory svojho brata, Ubisoft si však podrobnosti o jej bojovom štýle nechal na neskôr.

V Unity sme sledovali následky Veľkej francúzskej revolúcie, v Syndicate budú súrodenci prítomní pri priemyselnej revolúcii a hrateľnosť ovplyvní rozšírenie elektriny, parných motorov a ďalších výdobytkov techniky. Assassíni si preto nenechajú ujsť jazdu vlakom, ale v preplnenom Londýne príde čas aj na preskakovanie po strechách konských povozov. Ale prečo sa voziť iba na strechách? Assassín si môže jeden vziať, vyskúšať si poriadnu naháňačku a potom zlámaný koč vymeniť za iný. Ak je obsadený, tak zabijak proste kočiša vykopne na chodník.

Nová doba sa odrazí aj na výzbroji obyvateľstva. V roku 1868 sa už po Londýne nikto neprechádzal so širokým mečom na opasku či na chrbte. Bežný Londýnčan však nevlastní ani pištoľ, takže sa pouličné boje zvrhávajú v potýčky s boxermi a zákerne ukrytými zbraňami. Konflikty nebojácneho Jacoba preto budú brutálnejšie a špinavšie, rovnako ako život mestskej chudiny.

Hra vyjde spomínaného 23. októbra na Xbox One a PS4, na PC vyjde v priebehu jesene. Tam ešte Ubisoft dátum neurčil.

PACKER
ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

FUTURISTICKÁ VOJNA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: TREYARCH

PREDSTAVENIE

Activision a vývojári zo štúdia Treyarch oficiálne predstavili Call of Duty: Black Ops 3 na evente v Santa Monice, kde zároveň odhalili aj niekoľko zaujímavých detailov o hre. Mnohé informácie o nej zostávajú stále zahalené, no prekvapivo sme sa dozvedeli už aj minimálne požiadavky na hardvér PC verzie. Tá bude, samozrejme, podporovať aj 4K rozlíšenie.

Mark Lamia, šéf Treyarchu, vyvracia niektoré chybné informácie o vývoji hry a dodáva, že tento rok nebudú žiadne porty, ale hru vyvíjajú súbežne na všetky 3 platformy - PC, Xbox One a PS4. Podľa neho ide o začiatok novej generácie a ako sme aj čakali, priniesla zjednodušenie multiplatformového vývoja. Všetky 3 verzie rovno aj ukázali a taktiež potvrdili, že s verziami pre Xbox 360 a PS3 by sme nemali počítať, keďže sa nemôžu stále obzerať dozadu. Wii U verziu priamo nezamietli, no podľa Activisionu v súčasnosti nemajú plány na predstavenie pre túto platformu. No nebolo by to prvý raz, že si Activision necháva ohlásenie Nintendo verzie na poslednú chvíľu.

Dnes sa navyše potvrdili aj informácie z nedávneho úniku, ktorý pravdepodobne spravil Activisionu menšiu zmenu v plánoch a vyfúkol im všetky esá z rukáva. Hra bude pokračovať v Black ops 2, konkrétne bude nadväzovať na útok dronmi v roku 2025, po ktorom vláda predstavila obranný dáždnik, čím preniesla boje znovu späť na zem. Teraz nasledujú boje s kyberneticky upravenými vojakmi, ktorým budete vylepšovať 40-timi modifikáciami. Predstavuje to krok vpred oproti exosuitu z Advanced Warfare. Vylepšenia budú rozdelené na Cyber Cores ktoré ponúkajú rôzne nové skilly ako vzdialené hackovanie, ovládanie dron, alebo aj reťazové melee útoky (ako v bojovkách) a Cyber Rigs, ktoré budú sú pasívne upgrady obleku a napríklad vylepšia pohyb, alebo brnenie.

Kampaň tentoraz prvýkrát ponúkne kooperáciu štyroch hráčov, možnosť výberu postavy a čo bude dôležité, hlavne pre otvorené levely hry, ktoré sa teraz budú hrať viac ako Crysis a menej ako Call of Duty.

Teda sami si budete vyberať taktiku a ak hráte kooperačne, koordinovať s ostatnými. Budete mať prepojené senzory a teda nepriateľov, ktorých vidia ostatní uvidíte znázornených aj vy. Keď si k tomu prirátate tentoraz úplne voľné využívanie implantátov a je tu úplne iná hra ako Advanced Warfare, ktorá obmedzovala používanie možností exosuitu. Prakticky vďaka kooperácii sa konceptom posúva ešte vpred oproti Crysisu a pridáva k tomu široké modifikácie v štýle Deus Ex.

Autori tu mieria aj na väčšiu znovuhrateľnosť, kde si vyskúšate rôzne prístupy. Prepracovaná totiž bola aj AI, ktorá už nejde rovno za cieľom, ako v predošlých hrách, ale má 20 rôznych typov správania a prístupu.

S ostatnými hráčmi sa spájate na základni medzi misiami, kde každý má svoje lôžko so svojimi štatistikami, hodnoteniami, medajlami, rovnako sa tu vyberajú obleky, inštalujú nové kybernetické implantáty. Ich úpravu a rozšírená customizácia (aj v oblasti zbraní) hrá v kampani veľkú úlohu, no hra narástla aj v ďalších režimoch. Zombies režim by mal predstavovať niečo nové a unikátne, ponúkne výrazné sociálne prvky, systém progresu a aj zaujímavý príbeh. Na jeho predstavenie si ešte počkáme. Samotný multiplayer mení zaužívané pravidlá a nie len tým, že sa doň pretavili rôzne kybernetické vylepšenia. Rozšírila sa paleta pohybov (napríklad pribudne aj plávanie pod vodou) a pri každom jednom z nich budú môcť hráči zároveň strieľať. Akcia by mala byť rýchlejšia a hráči by nad ňou mali mať lepšiu kontrolu. Do boja navyše vstúpi rôznych 9 tried postáv, kde každá bude mať svoju specializáciu a zbraň (napríklad Reaper robot s rotačákom, seraph s revolverom, Outrider bude mať luk atď.) Veľkou zmenou bude aj skladanie si vlastnej zbrane ale najväčšie prídavky v tejto časti budú pre e-sports. Štýl máp zostáva verný tomu, čo v sérii poznáme. Dan Bunting to zhrnul slovami "evolúcia Black Ops 2".

Potvrdil sa aj dátum vydania a Call of Duty: Black Ops 3 vychádza 6. novembra.

DIRT RALLY

NÁVRAT K SIMULÁCII

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: CODEMASTERS
ŠTÝL: SIMULÁCIA
VYDANIE: EARLY ACCESS

PREDSTAVENIE

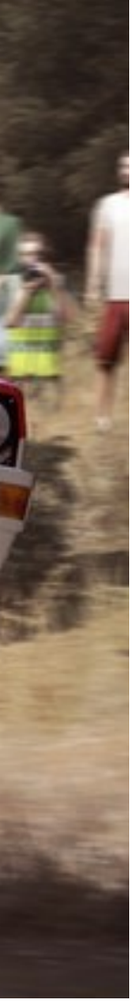
Codemasters dnes bez veľkých oznámení či reklám, len s pár drobnými náznakmi, na Steame vydali novú časť Dirt série s názvom DiRT Rally, ktorá sa vracia k rally základom, ktoré položili ešte v sérii Colin McRae Rally. Hra však má ešte ďaleko k finálnej podobe a zatiaľ vyšla len ako Early Access za 26,99€, ktorá obsahuje základnú ponuku a ďalej sa bude formovať podľa spätnej väzby od hráčov. Hra nebude obsahovať žiadne mikrotransakcie a ak ju teraz kúpite, dostanete všetky update. Prvé väčšie updaty by mali prísť v priebehu mája a júna a ponúknu najmä nové prostredia.

Za hrou stojí základný Dirt tím, teda ju vyvíjajú v menšom počte a aj preto sa rozhodli pre iný distribučný model. Zatiaľ v nej nájdete 17 áut a 36 kôl naprieč 3 prostrediami - Wales, Monte Carlo a Acropolis. Všetky sú vytvorené na základe skutočnosti a skúseností Paula Colemana, vedúceho vývoja.

Celkovo aj hra nabrala reálnejšie kontúry, kedy je jazdný model náročnejší a odpúšťa oveľa menej chýb. Nenájdete tu žiadne vracanie času a aj deštrukcia je rozpracovaná tak, aby predstavovala veľkú prekážku. Poškodenie si môžete opraviť medzi kolami, no iba v obmedzenom čase a množstve.

Hra rozhodne nie je DiRT 4, keďže to je niečo, čo si odkladajú do budúcnosti. Priamemu potvrdeniu verzií sa zatiaľ vyhýbajú, no podľa všetkých dostupných vyjadrení to vyzerá tak, že minimálne zatiaľ je v pláne len PC verzia a od tohto titulu by sa neskôr chceli odpichnúť k ďalšiemu. Neskôr by sme však čakali aj vydanie na konzolách.

Čo sa týka úvodných dojmov z Early Access verzie, tie sú veľmi dobré a fanúšikovia Colin McRae Rally série sa majú na čo tešiť.



dirtgame.com
@dirtgame
dirtgame
DiRT
RALLY
SIMPSON
1
EBC
BRAKES
BILSTEIN
CORBEAU
speedline
D197 RLY

C74 BNX

STAR WARS BATTLEFRONT

STAR WARS BOJE SA VRACAJÚ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: DICE
ŠTÝL: MULTIPLAYEROVÁ AKCIA
VYDANIE: 19. NOVEMBER 2015

PREDSTAVENIE

DICE oficiálne predstavilo Star Wars Battlefront, novú inkarnáciu multiplayerových bojov v Star Wars univerze.

Hra bude podporovať boje 40 hráčov na mapách siahajúcich krížom cez origiálnu trilógiu v bojoch Rebel Alliance a Galactic Empire s ich ikonickým vybavením. Teda čakajme jetpacky, AT-AT, speedre a všetko čo k bojom v Star Warse patrí. Bojovať sa bude na Endore, Hoth, Tatooine, lávovej planéte Sullust. Hráči nebudú bojovať len za vojakov, ale preberí ikonické postavy ako Boba Fetta, alebo Darh Vadera. Akcia bude zachytávať aj stíhače a teda sa chopíme Tie Fighterov, X-wingov alebo aj Millenium Falcona, ale všetko len nad povrchom planét, nepôjdeme s nimi do vesmíru.

Hra bude mať aj samostatné Battlefront Missions, mod ktorý môžete hrať aj sám, s priateľom v splitscreene lokálne, alebo kooperačne online a zavedie vás na rôzne misie v univerze, ktoré poznáme z filmov. Misie budú mať vysokú znovuhrateľnosť a zrejme to bude niečo ako Specops z Call of Duty MW.

Battlefront dostane aj free update pri premiére Star Wars Force Awakens, konkrétne to bude jedna mapa Battle of Jakku. Zúčastníme sa v nej boja o púštnu planétu, ktorú vidíme na filmových teaseroch. Zároveň však tento boj nebude vo filme a v sedmičke už bude len jeho výsledok o 30 rokov neskôr. Mimo tejto mapy sa do budúcnosti môžeme tešiť na veľa ďalších DLC updatov, s ktorými majú EA a DICE skúsenosti

Hra vyjde 17. novembra v US a 19. novembra v EU na PC, Xbox One a PS4. Hra podľa DICE prinesie najkrajšiu grafiku v hrách doteraz a trailer nám ju približuje

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

FINAL FANTASY XV

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: RPG
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Nenechajte sa pomýliť, hype tentokrát neklame. Čakanie na demo Final Fantasy XV sa vyplatilo a nie iba preto, aby sme si po deviatich rokoch konečne zahrali aspoň kúsok a mohli sa ponevierať po Final Fantasy svete vytvorenom už pre štvrtú generáciu PlayStation (či tretí Xbox). Kto si teda kúpil FF Type-0 HD a dokázal odolať možnosti stráviť niekoľko hodín s Noctisom, premárnil šancu.

Je to síce iba malá ukážka, ale aj dôkaz, že Square-Enix opäť obráti pravidlá série naruby. V prvom rade nemajte žiadny strach z koridorov a la FF XIII – pokiaľ sa demo neodohráva až na konci hry, ale vzhľadom na nízky level hrdinov asi nie. Partia štyroch junákov sa ocitne mimo domova – vyrazili si na výlet autom, no to sa im pokazí a musia splašiť prašule na opravu. Ocitnú sa v divočine Duscae, kde ich pristihnete, ako sa zobúdzajú do nového dňa.

So štvoricou postáv sa zoznámite v niekoľkominútovej scéne, keď reagujú na zvonenie budíka v mobile originálnym spôsobom. Hneď odhalíte ich charaktery, stotožníte sa nielen s Noctisom, ale aj Ignisom, Gladiolom a Promptom. Jeden je odhodlaný ochranca, druhý vtipkár, tretí dobrý stratég. Samotný Noctis je rozvážny, zadumaný typ. Veľa o ňom z dema nevieme, ale cítiť jeho úlohu v tomto svete – a partia k nemu vzhliada ako k lídrovi či najlepšiemu kamošovi. Na to, že sme dostali iba demo, sa dočkáme množstva interakcií a pár dlhých animácií. Celá epizóda pôsobí rozhodne celistvo a okamžite sa dokážeme stotožniť s hrdinami, čo je obrovské plus a nádejný základ hry. Pri niektorých minulých dieloch (XII, XIII trilógia) mali totiž hráči práve s postavami problém.

Demo však od prvých minút dáva obrovský prísľub na inom fronte – servíruje nádherný svet. Aspoň región Duscae a jeho divočina berú dych. Vyjdete zo stanu a otvorí sa úžasný výhľad. A potom máte možnosť prebehnúť sa po zelenej pláni, kde sú cestičky, pohybujú sa tu pokojné tvory i rôzni dravci a pri rieke napájajú obrovské bylinožravce. Vskutku obrovská plocha na pomery dema sa nedá prejsť ani za jediný herný deň, ale

orientáciu jednoznačne uľahčí prehľadná mapka, na ktorej vidno kľúčové body týkajúce sa hlavných questov, vedľajších úloh alebo odpočívadiel. Výhodou mapy a pochodu je možnosť určiť si najbližší styčný bod (podľa questu či chute) a šípka v hre vás potom nasmeruje, aj odpočíta vzdialenosť. Postupne sa naučíte, za aký čas vzdialenosť zdoláte a spoznávate celý región.

Pravidlá FF XV sú odlišné od iných sérií. Putujete po svojich, strieda sa tu deň a noc. Môžete prespať v stane, ale iba na vyhradených miestach. Našťastie ich je na mape dosť a keď sa stmieva, zvolíte si jedno z nich a prídete k nemu. Keď sa zotmie, mapu pohltí tma, ale dokážete sa orientovať, no ste vystavení väčším nebezpečenstvám. Pocit z navodenia atmosféry divočiny ide Episode Duscae výborne. Systém questov je kvalitný: zopár hlavných (zhromaždiť peniažky, ísť po krku Deadeyovi) máte hneď, iné sa vám núkajú na vyzdvihnutie po ceste. Pozor, niektoré vedľajšie úlohy do rána zmiznú zo zoznamu!

Keď sa dostatočne pokocháte krajinou, budete zvedaví na súbojový systém. Dobre študujte tutoriál, pretože systém je robustný, núka kopu možností. Napríklad máte rôzne meče pre útoky - iným súboj štartuje, iným končí - tie treba priradiť v inventári k jednotlivým úlohám. V boji kontrolujete iba Noctisa, chalani bojujú po svojom, ale pomáhajú (najmä uzdravia). Ovládať funkcie je ľahké: štvorec je útok, trojuholník vyberie špeciálnu techniku, X je unikátny Warpstrike, výpad na bojisku či so zvláštnou schopnosťou vyskočiť na vežu a útočiť odtiaľ. Dôležitá je aj obrana, takže L1 stláčate neustále, keď sa črtá možný zásah od nepriateľa.

Súboje popri komplexnosti prinášajú dve prekvapenia: sú relatívne pomalé a zložité. Za nižšiu rýchlosť môže snaha neprejsť do frenetickej rúbanice, takže niekedy aj základný útok trvá dlho. Hutné možnosti vstrebávate pomaly, no rýchlo zistíte, že všetko okrem úderov si pýta MP. Obrana stojí 10 MP, iné schopnosti 40-50 MP, čo pri maxime 100 MP znamená, že často padnete na nulu a beháte po bojisku či skáčete na vežu ako Spider-Man, aby ste zvýšili počet MP. Chce to zvyk – súboje sa správajú inak, ako sú fanúšikovia FF zvyknutí. Menšiu výhodu budú mať vyznávači inej série. FF XV má totiž dosť blízko k štýlu Kingdom Hearts, ale pri vzájomnom porovnaní má FF XV citeľne pomalšie tempo. Popri vandrovaní po lúkach a bežných súbojoch s beštiami či vojenskými jednotkami budete určite chcieť dostať hrdinov z regiónu a k tomu treba preľstiť obrovské monštrum Deadeye. Najprv zvládnete pár questov, ktoré vám ukážu jeho stopy. Neskôr mu pôjdete po krku, čo znamená ísť do určených miest a dokonca takticky plánovať súboj, používať stealth mechaniky či správne načasovanie. Je to odlišný prístup k veľkým beštiám oproti iným dielom FF, kedy ste povolali veľkého summona a porátali sa protivníkom za 6-7 minút. FF XV vyvolá realistickejší pocit, hoci je to stále fantastický svet mimo našej reality.

Pri deme môžete stráviť 3-4 hodiny a po porazení Deadeyea hrať aj ďalej, kochať sa otvoreným svetom a dúfať, že plná hra prinesie veľa podobných lokalít. Z FF XV cítiť viac akčnú RPG a MMO zároveň, a to aj v systéme zadávania či plnenia questov. Zároveň dáva demo prísľub otvoreného bohatého sveta, kde budete chcieť tráviť stovky hodín. Je to budúcnosť série? Asi áno. Bude to úplne odlišný diel? Určite.

RECENZIE

WOLFENSTEIN: THE

NÁVRAT NA ZÁMOK WOLFENSTEIN

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: MACHINE GAMES
DISTRIBÚTOR: BETHESDA
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Bethesda dokázala minulý rok vďaka MachineGames vrátiť Wolfenstein sériu späť medzi špičku FPS hier a teraz v tom v kratšej samostatnej expanzii pokračuje. Minule nám tvorcovia prezradili, ako B.J. Blazkowicz prehral spojencom druhú svetovú vojnu, skončil v sanatóriu a prebral sa až v temnej alternatívnej minulosti, kedy nacisti obsadili Zem a aj Mesiac. Teraz nás vývojári vracajú späť v čase do druhej svetovej vojny a prinášajú misiu, v ktorej Blazkowicz získal dôležité údaje pre prvú hru.

Udalosti sa odohrajú v dvoch prepojených, ale rozdielnych epizódach, ktoré zmiešajú to najlepšie z Wolfenstein série doteraz. V prvej sa vrátime späť tam, kde to všetko začalo. Prejdeme značne vylepšeným zámkom Wolfenstein, ktorý je preplnený technológiami a konkrétne uvidíme začiatky Tesla technológii a prvé verzie vylepšených vojakov. Druhá epizóda bude z iného súdka a vtiahne nás do paranormálnej stránky série, kde sa otvorí samotné peklo, aby nás zaplavilo zombíkmi a okrem iného ponúklo jednu z najlepších scén FPS hier posledných rokov.

Old Blood prinesie veľmi príjemné odregovanie, ktoré oživuje žáner FPS ovládaný vojnovými akciami Battlefield a Call of Duty. Zároveň je pekné byť späť v druhej svetovej vojne, aj keď, samozrejme, vzhľadom

OLD BLOOD

EXPANZIA VÁS ZNOVU PREVEDIE ZÁMKOM A AJ OKOLITÝMI DEDINAMI

na Wolfenstein značku upravenej na nepoznanie. Žiadne zákopy, žiadne tanky, ale ako sa na Wolfenstein patrí, sú tam zámky, jaskyne, bane, staré nemecké dedinky a nebude chýbať ani niekoľko ľudí, ktorým bude treba pomôcť. Príbeh je teraz síce jednoduchší a prestrihové scény občasné, ale je to všetko vo veľmi dobrom pomere k akcií.

Tentoraz nám autori z MachineGames ukazujú začiatky technologického rozmachu nacistov v roku 1946 a uvidíme, ako začínali predtým, ako sa dostali do štádia, ktoré sme videli v prvej hre. Hneď v prvej epizóde nás tvorcovia ovalia novým zámkom Wolfenstein, ktorý z malého kamenného hradu vyrástol do masívnej betónovej podoby na vrchole hory. Nechýba lanovka, nacistická atmosféra na každom rohu a, samozrejme, Tesla experimenty s mechanickými oblekmi a vylepšenými vojakmi. Aj keď v príbehu o to nepôjde. Zámok Wolfenstein momentálne okupuje nacistická archeologička Helga Von Schabbs, ktorá tám prevádza svoje pokusy na psychiatrických pacientoch, zatiaľ čo neďaleko dohliada na vykopávky. Úlohou Blazkowicza je však len dostať sa k zložke, ktorá naznačí lokalitu Deathsheada, generála po ktorom sme šli v prvej hre.

Prechádzame tak rozľahlým komplexom a spoznávame nové výtvory nacistov, ako na elektrinu pripojených obrnených vojakov, ktorí majú síce silné zbrane, ale obmedzuje ich kábel, ktorým sú pripojení.

BOJ NA LANOVKE NECHÝBA, NIE JE VŠAK AŽ TAKÉTO PÔSOBIVÉ

Zažijeme prvé pokusy s pancierovými psami, ale hlavne budeme čistiť miestnosti od nacistických vojakov, a to v čisto akčnom prístupe alebo aj stealth štýlom, kde sa väčšina situácii dá zvládnuť potichu. Či už s pištoľou s tlmičom, hádzaním nožov alebo len tichým obchádzaním nepriateľov. Ak to nevyjde, nevadí, ponuka zbraní je široká, od samopalov, cez sniperku, modernizované brokovnice, až po rotáčáky a raketomety. Likvidovať nepriateľov tak môžete ako uznáte za vhodné. Samozrejme, znovu tak ako v pôvodnej hre musíte manuálne zbierať všetky náboje, brnenia a aj lekárničky, keďže zdravie sa regeneruje len čiastočne.

Hlavnou novinkou v Old Blood je prídavok tyčí. Tie sú prakticky multifunkčným nástrojom na prežitie pre Blazkowicza a použije ich ako na zabíjanie vojakov a psov, tak aj na páčenie dverí, poklopov a hlavne na šplhanie po stenách, ktorého si užijete dostatok. Nebudú chýbať lezenia šachtami, hľadanie tajných chodieb a navigovanie pomocou máp, ktoré priebežne nachádzate v leveloch. Toto všetko sa však zmení v druhej časti hry, keď prechádzate cez neďaleké dediny až do Wulfburgu. Tam práve Helga prevádza svoje vykopávky a čo by čert nechcel, práve v čase vášho príchodu na niečo narazila. A, samozrejme, nebude to nič pekné. Možno ste to mohli aj tušiť, keďže nacistické vykopávky ešte nikdy neskončili dobre. Tentoraz to vyzerá tak, akoby sa na zem dostalo samotné peklo. Dedina je v plameňoch a horiace vzducholode nad ňou vykresľujú priam epický obraz. Niežeby mal o podobné prvky Wolfenstein núdzu, ale ten obraz je priam dokonalý. K tomu horiaci zombíci majú svoj štýl.

Samotní zombíci v druhej časti hry sú síce ľahší cieľ ako po zuby vyzbrojení nacisti, ale keď je ich viac, už sa popri nich nemôžete zakrádať a idú priamo po vás. Dostatok nábojov a taktický ústup budú súčasťou postupu. Občas vám pomôžu aj nacisti, ktorí proti nemŕtvym rovnako bojujú, no často márne a po chvíli sa k nim tak či tak pridajú a celá práca ostáva na vás. Hrateľnosť tak netrpí a je to zábava. Jediná škoda je, že z nejakého zvláštneho dôvodu pridali tvorcovia do boja aj prototyp mecha, ktorý síce pekne pokosí nepriateľov, ale do atmosféry sa veľmi nehodí. Skôr by bol vhodnejší v prvej časti hry. Mimo neho sa môžete tešiť aj na niekoľko bossov, ktorí sú prekvapiví, aj keď možno vzhľadom na vašu silu poddimenzovaní. Na druhej strane sa na nízku obtiažnosť v hre určite sťažovať nedá a aj na strednej obtiažnosti si všetko parádne vychutnáte a užijete si aj množstvo smrtí a reštartov.

Dokopy v hre strávite 6-8 hodín, pričom, samozrejme, záleží na tom, ako často budete zomierať a znovu pobijete nepriateľov (môj osobný čas bol 5:24, ale prechádzanie cez 7 a pol hodiny s presne 114 úmrtiami).

STEALTH MOŽNOSTI NECHÝBAJÚ

Samotnú kampaň dopĺňa séria výziev, ktoré sa postupne odomknú a môžete si isté časti levelov prechádzať aj s bodovaním. Všetko sa zapisuje do rebríčkov a porovnáva s ostatnými hráčmi. Nakoniec si môžete rozšíriť hru aj hľadaním všetkého zlata, listov, ktoré dopĺňajú príbeh a aj tajných Wolfenstein 3D levelov, ktorých je tentoraz až deväť a ponúknu aj boj s finálnym bossom. Je to ako ďalšia hra v hre, len musíte nájsť každú z nightmare postelí, aby ste sa ponorili do tohto retro vizuálu, ale s moderným spracovaním zbraní. Je to príjemný prídavok hodný ďalšieho zahrania celej hry, pri ktorom pohľadáte tieto levely.

Vizuálne je Wolfenstein na veľmi dobrej úrovni. Od minulého roka síce vpred nepostúpil, ale aj tak megatexturing znovu vytvára parádne scenérie a prostredia, ktoré vďaka tejto technológii vyzerajú inak ako generické prostredia vytvorené štandardným systémom kopírovania textúr. Tu je vždy každá tehla iná. Hra má síce vďaka tomu 37 GB a kvalita textúr nie je taká ako pri bežných hrách, ale prostredia stoja za to a ak nejdete úplne k stenám, vychutnávate si peknú rozmanitosť celého sveta. Ako zvyčajne sú textúry skôr v medium kvalite - keď ich porovnáme s inými hrami.

S výkonom hra znovu nemá problém, 60 fps dosahuje bez problémov, a to ako na PC, tak aj na konzolách. Je to pekné, rýchle a plynulé (na PC si, samozrejme, musite nastaviť efekty náležité svojej grafikej karte). Megatexturing však má ešte svoje muchy a občas vidíte, ako sa textúry načítavajú priebežne alebo prebliknú. Zvuková stránka rovnako nesklame a hudobne ponúka mix vlastných orchestráliek, aj niekoľko spievaných remakeov. Nechýba nemecký dabing vojakov, anglický dabing spojencov a ohlušujúce dunenie pri streľbe, ktoré dotvorí atmosféru hradu, ale aj pekla.

Celkovo je titul v tom, čo robí, dokonalý - parádna akcia, parádne prostredia, neustále sa meniaci dizajn levelov a nepriateľov, ako aj možnosť hrania akčne alebo stealth. Pritom stále ostáva ten oldschoolový pocit, keď si musíte náboje zbierať ručne a zdravie sa vám dopĺňa len čiastočne. Tentoraz hra nepotrebuje hromadu prestrihových scén, ktoré by prerušovali akciu a dokáže príbeh rozpovedať aj bez nich. Multiplayer hra síce nedostala, ale ani nechýba, možno by sa však do challenge misii hodila kooperácia, pretože sú na to ako stvorené. Zvýšilo by to zábavu. Napriek tomu sa vzhľadom na cenu a štylizovanie produktu ako expanzie ťažko dá Wolfenstein: Old Blood niečo zásadné vytknúť. Ak ste hrali pôvodnú hru a páčila sa vám, neváhajte.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kvalitná akcia
+ dobre navrhnuté levely s možnosťou stealth postupu
+ rozdelenie na technickú a okultnú časť
+ novinka v hrateľnosti v podobe univerzálnej rúry

- poddimenzovaní bossovia
- megatexturing stale nedokázal zvýšiť kvalitu textúr

9.0

MORTAL KOMBAT X

BOJOVNÍKOV ČAKÁ ĎALŠÍ TURNAJ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360
VÝVOJ: NETHERREALM STUDIOS
DISTRIBÚTOR: WARNER BROS
ŠTÝL: BOJOVKA

RECENZIA

Bojovky ponúkajú skvelý spôsob odreagovania. Aj keď sú niektoré dosť drsné. A nájdete medzi nimi aj mimoriadne násilné, ktoré si plným právom zaslúžia nálepku 18+. A keby sme sa spýtali hráčov na najbrutálnejšiu bojovku, zrejme každému príde okamžite na um ten istý názov - Mortal Kombat. Originálku s prvými dvomi hrami z tejto kultovej série som si kúpil ešte v čase, keď som nemal PC, na ktorom by som ich hral. A Scorpion, Sub-Zero či Sonya ma stále dokážu spoľahlivo vtiahnuť do Netherrealmu - aj v X-tom pokračovaní.

Tri vyššie spomenuté ikonické postavy nechýbajú ani v najnovšej časti Mortal Kombat. Bez nich by to skrátka nebolo ono a určite by sa hráčom cnelo aj za ďalšími starými známymi, ako Johny Cage, Jax, Kano alebo Raiden. Všetci títo veteráni sú späť a dostavili sa aj iní osvedčení borci, ktorí postupne rozširovali zástupy bojovníkov na turnaji MK. V základnej ponuke novej časti je teda úctyhodných 25 hrateľných postáv. A to si ešte môžete zadovážiť ďalšie. Ale popri starých harcovníkoch sa objavili aj celkom noví vyzývatelia, ktorých mená by mohli zažiariť najmä v ďalších pokračovaniach. A nie sú to len takí hocijakí prišelci. Štyri najvýznamnejšie prírastky pochádzajú z vážených rodín. Možno vás prekvapí, že sa Johny a Sonya dali dokopy, menej prekvapí, že im vzťah až tak nevyšiel. Ale vzišla z toho šarmantná blond rebelka Cassie Cage, ktorá kráča v šľapajách svojich rodičov. Jax sa tiež pochlapil a jeho dcéra Jacqui Briggs zdedila po otcovi schopnosť rozdávať poriadne tvrdé údery. Kung Laov odkaz zas žije v podobe trochu zbrklého, ale odvážneho Kung Jina. A napokon Kenshi s páskou na očiach je hrdým otcom mladého Takedu, ktorý po otcovi zdedil aj schopnosť čítať a prenášať myšlienky. O jeho výcvik sa však postaral majster Hanzo Hasashi, známejší ako Scorpion a je to viditeľné aj na mladíkových špeciálnych pohyboch.

Nová „fantastická štvorka" dostala značný priestor v príbehu hry, no ani rodičia nezostali bokom. Uplynulo dosť veľa času a zdalo sa, že už nehrozí žiadna

katastrofa. Ale zlo sa nedá poraziť, len spí a čaká na svoju ďalšiu príležitosť. A tej sa chopilo v podobe Mileeny, ktorá sa prehlasuje za právoplatného dediča trónu Outworldu, a to znamená hrozbu pre obidva svety - teda aj ten náš. Momentálny vládca na druhej strane Kotal Khan musí čeliť rebelom, ale ľudia v rámci dobrých susedských vzťahov k nemu posielajú pomoc v podobe štvorčlenného tímu novej generácie, ktorý pripravil tatko Cage. Lenže sa všetko zamotá, nič nejde hladko a obratko a situáciu skomplikujú nedorozumenia, zrada a slepá pomsta a v neposlednom rade mocný amulet, ktorý môže narobiť veľa škody.

Príbeh je formovaný podobne ako v predošlej časti Mortal Kombat či Injustice. Dej je rozdelený do dvanástich kapitol a v každej dostane priestor jedna postava, s ktorou hráč absolvuje niekoľko bojov. Zápletka je veľmi slušná a tvorcom sa aj tentoraz podarilo zaujímavým spôsobom poprepájať väčšinu osobností hry. A to tak šikovne, že sa niektorí kladní hrdinovia zrazu ocitli na strane záporákov a naopak. Niektoré postavy dokonca vystupujú ako dobré aj zlé. Ako sa to podarilo dosiahnuť a ako bol vzkriesený Liu Kang sa dozviete v niekoľkohodinovom maratóne, ktorý je doplnený nenáročnými QTE a flashbackmi. Útržky z minulosti dopĺňajú dej a zaplnia medzery v príbehu a aj tam si zabojujete. Pritom je zaujímavé sledovať, ako sa postupne menia charaktery vybraných postáv, ich motivácie, postoje a kariéra. Napríklad vzťahy rodinky Cageovcov. Sonya sa poriadne vyhupla a je z nej generálka, lenže necitlivá k svojmu ex aj k vlastnej dcére. Nepriatelia na život a na smrť Hanzo Hasashi a Kuai Liang alias Scorpion a Sub-Zero si raz a navždy musia ujasniť, čo sa medzi nimi odohralo a rozhodnúť, ako to skončí. A podobných vsuviek je v príbehu viacero a možno vás zaujmú viac ako samotný boj o záchranu dvoch svetov. Škoda, že príbeh nie je ešte o niečo dlhší, ale budete ho hltať a je skutočne dobre napísaný, a to nielen na pomery bojoviek. Obstál by aj pri porovnaní s kvalitnou RPG.

Okrem príbehu si môžete v sólo režime vybrať veže, ktoré budete postupne dobýjať. Je tu klasické stúpanie na čoraz vyššie poschodie s desiatimi oponentmi, ktorých treba poraziť. V inej veži sa musíte prebojovať na vrchol bez jediného prehraného zápasu. Alebo to rovno skúste s jediným životom, ktorého zostatok sa vám prenesie do ďalšej bitky. Môžete vyskúšať aj šťastie v sťažených bojoch s modifikáciami, ktoré spravidla prinášajú postihy - vám alebo aj súperovi. Udierajú do vás blesky, nemôžete blokovať údery alebo niečo iné. Pritom môžete mať hneď niekoľko postihov. Live veže zas prinášajú online generované výzvy s náhodnými zostavami. Napokon môžete v poslednej vysokej citadele likvidovať gamepady pri rýchlom stláčaní tlačidiel, aby ste prerazili rôzne dosky a sochy.

Samozrejme, hra ponúka aj tréningy a samostatné zápasy, kde si postupne odomknete 25 postáv. Všetky, až na poslednú, ktorá sa sprístupní po dokončení príbehu. Veľmi praktický je výcvik orientovaný len na testovanie Fatality, kde si natrénujete kombinácie tlačidiel a môžete vypnúť aj časový limit na toto obľúbené zakončenie. Ak máte dva ovládače, určite radi vytrieskate kamaráta v režime pre dvoch hráčov, prípadne si porovnáte skóre pri dobýjaní veží. V ponuke nechýba ani online režim, ale na PS4 je podmienený využívaním platenej služby PlayStation Plus, na Xbox One to bude zrejme zlaté členstvo. Ponuka režimov je napriek tomu slušná, no môže vám tam chýbať Tag Team, kde ste si v boji prepínali medzi dvomi postavami, ktorý tentoraz tvorcovia úplne vypustili.

Osvedčené základy boja sa zachovali, ale došlo aj k určitým úpravám a zmenám. Postavy majú opäť pestrú paletu základných úderov, kopov a úchopov v niekoľkých variáciách. Využívajú rôzne kombá, dokážu blokovať aj odraziť nepriateľský útoky. Nechýbajú ani obľúbené špeciálne pohyby individuálne pre každého bojovníka. Lenže tentoraz si vždy pred bojom (s výnimkou príbehu) vyberáte jednu z troch škôl na ktorú

sa váš borec špecializuje. Niektoré prvky sú súčasťou každého štýlu, no spravidla 2 -3 sú vždy unikátne. Napríklad Takeda môže byť Ronin a vtedy používa extra útoky s pulzovými čepeľami. Alebo mu namiesto toho zvolíte Shirai Ryu, teda techniky majstra Hasashiho. Ako žiak Škorpióna vtedy dokáže používať obdobu jeho techník - rýchly fázový presun s premiestnením za súpera a zaháknutie protivníka vystreleným oštepom. Treťou voľbou pre Takedu je Lasher, čiže útoky s energetickými bičmi. Po vzore Injustice tentoraz MKX využíva rôzne interaktívne objekty v prostredí - odlomený konár, ktorým ovalíte oponenta, ale aj nešťastnú babičku, ktorú hodíte do súpera.

Nebol by to Mortal Kombat, keby nemal pridanú hodnotu v podobe devastačných superútokov a zakončení. Priamo počas bitky, keď máte plný zásobník energie, môžete opäť využiť devastačný X-Ray. Súpera polámete na kúsky, až mu (doslova) praskajú kosti, ktoré aj vidíte a príde o pekne veľa života. Vrcholným finišom sú, samozrejme, Fatality, ktoré sa vyznačujú pomerne zložitými kombináciami tlačidiel s krátkym limitom pri ich aplikácii. Zaujímavosťou je však tentoraz možnosť využiť zjednodušenú kombináciu, s ktorou zvládne Fatality každý - lenže počet použití je obmedzený. Porcovanie nepriateľov na kúsky, poliatie kyselinou a iné spôsoby krvavých jatiek majú stále svoje čaro. Hoci je však fatálnych zakončení veľa, možno vám budú chýbať Stage Fatality, ktoré sa dali v minulých častiach vykonať len v špecifických arénach. To napríklad zahrňovalo zhodenie protivníka z mosta s následným dopadom na ostne na dne jamy. Tu ich síce nenájdete, ale na druhej strane nechýbajú drsné Brutality a veľmi príjemnou novinkou sú Faction Kills.

Zabitia frakcie sú extra zakončenia, ktoré súvisia so sympatickou novou súčasťou MKX. Už pred prvým zápasom v hre si zvolíte jednu z piatich frakcií, do

ktorej budete patriť. Je tu Lin Kuei s grandmajstrom Sub-Zerom, Biely lotus reprezentovaný Raidenom, Quan Chiho Bratstvo tieňa, podsvetie Black Dragon, kde dominuje Kano a Špeciálne jednotky s generálkou Sonyou. Každá frakcia má trochu inú filozofiu a cieľ a môžete ju vymeniť za inú. Všetky však bojujú medzi sebou a hráči sa automaticky stávajú súčasťou tohto boja o prestíž a body. Nijako ich to pritom neobmedzuje pri výbere postáv v boji.

Každý hráč prispieva k úspechu svojej frakcie už tým, že bojuje, bez ohľadu na režim, no hlavne plní stanovené denné výzvy. Tie sú jednoduché, napríklad stačí vybojovať jeden zápas a pritom nepoužiť beh alebo dvakrát zvíťaziť v úlohe Kitany. Pekným bonusom je prístup k spomínaným finišom Faction Kills. Nie sú síce také komplexné ako Fatality, ale individuálne pre každú frakciu a tie úvodné majú veľmi jednoduché kombinácie. Stačí podržať R2 a dvakrát stlačiť dopredu alebo dozadu (z veľkej vzdialenosti) a na nepriateľa napríklad dopadne množstvo hviezdic, ktoré z neho spravia sito.

Z minulého dielu sa do hry preniesla krypta, kde sa prechádzate po cintoríne a okolí, rozbíjate sochy a vybojované mince vymeníte za bonusové súčasti. To znamená nové Brutality pre jednotlivé postavy, kredity na zjednodušenú kombináciu pre Fatality, extra hudobné stopy, artworky, kostýmy. Počet získavaných mincí sa dá ovplyvniť aj voľbou kariet. Tie sa odomykajú počas progresu hráča a pri zvyšovaní jeho levelu. Karty sa dajú pred bojom meniť a okrem „koins" pridávajú za vykonanie požadovaných úkonov v boji aj extra skúsenosti.

MKX má príjemnú modernú grafiku a variabilné prostredia. Navštívite obidva svety, interiéry aj exteriéry. Bojuje sa pri vraku lietadla v ulici mesta, v džungli, kobke či pri púštnom sídle v štýle Princa z Perzie. Pekne vyniknú jednotlivé pohyby a kombá postáv. Početné predelové scény v príbehu sú výborné a môžete si ich pozrieť aj v záznamoch. Hudba a zvuk v ničom nezaostáva. Sympatické sú najmä krátke slovné prestrelky bojovníkov pred zápasom, ktoré sú dobre napasované v závislosti od protivníka. Takže to napríklad poriadne iskrí, keď sa stretne Sonya a Kano. Ale ak má Kenshi bojovať s Takedom, berie to skôr ako nevyhnutnú otcovskú lekciu.

Ak sme multiplayerovej akcii Evolve vyčítali DLC politiku, musíme ju vytknúť aj MKX. Hoci je obsah základnej verzie hry bohatý, zamrzí vnucovanie Kombat packu za dosť nepekných 30€. Predávajú sa aj balíčky s easy Fatalitami, kostýmy a doplnkové postavy. Skalných fanúšikov môže vyjsť prikupovanie pekne draho. Dá sa však zaobísť aj bez toho. Tvorcom musíme vyčistiť žalúdok aj za zlý technický stav hry. Problémy v PS4 verzii som mal hlavne v úvode pri samotnej inštalácii. Hoci hra oznamovala, že je

kompletná a nie sú dostupné žiadne aktualizácie, po niekoľkých hodinách z ničoho nič začala sťahovať masívny niekoľkogigový obsah, ktorý patril do základnej výbavy produktu. Spočiatku sa mi totiž ani po splnení podmienok nedal spustiť príbeh, režim s vežami ani multiplayer. A podobný problém mali aj ďalší hráči. V priebehu ďalších hodín pribudli záplaty, ktoré do istej miery vyriešili úvodné komplikácie. Pri online progrese a frakciách však stále úplne bežne dochádza k výpadkom - chvíľu to funguje, zakrátko hra vyhlasuje chybu pri pripojení a tak dookola.

Mortal Kombat X je povinnosťou pre fanúšikov série a vlastne aj všetkých, ktorí holdujú kvalitným bojovkám. Hoci zamrzia absurdné a zbytočné technické problémy, ako aj vnucovanie platených doplnkov, ale aj absencia Tag Teamu, samotná hra patrí medzi špičku žánru. Na rozdiel od iných bojoviek nepotrebuje natŕčať polonahé bitkárky, aby zaujala. Tvorcovia radšej stavili na pozoruhodný príbeh, postavy, ktoré nie sú statické, ale majú vlastné osobnosti a neustále sa vyvíjajú. A áno, aj na brutalitu, ale tá do tejto hry skrátka patrí. Navyše je tu viditeľná snaha priniesť novinky - výber štýlov boja každej postavy a frakcie sú príjemným spestrením. Takže neváhajte - Let Mortal Kombat Begin!

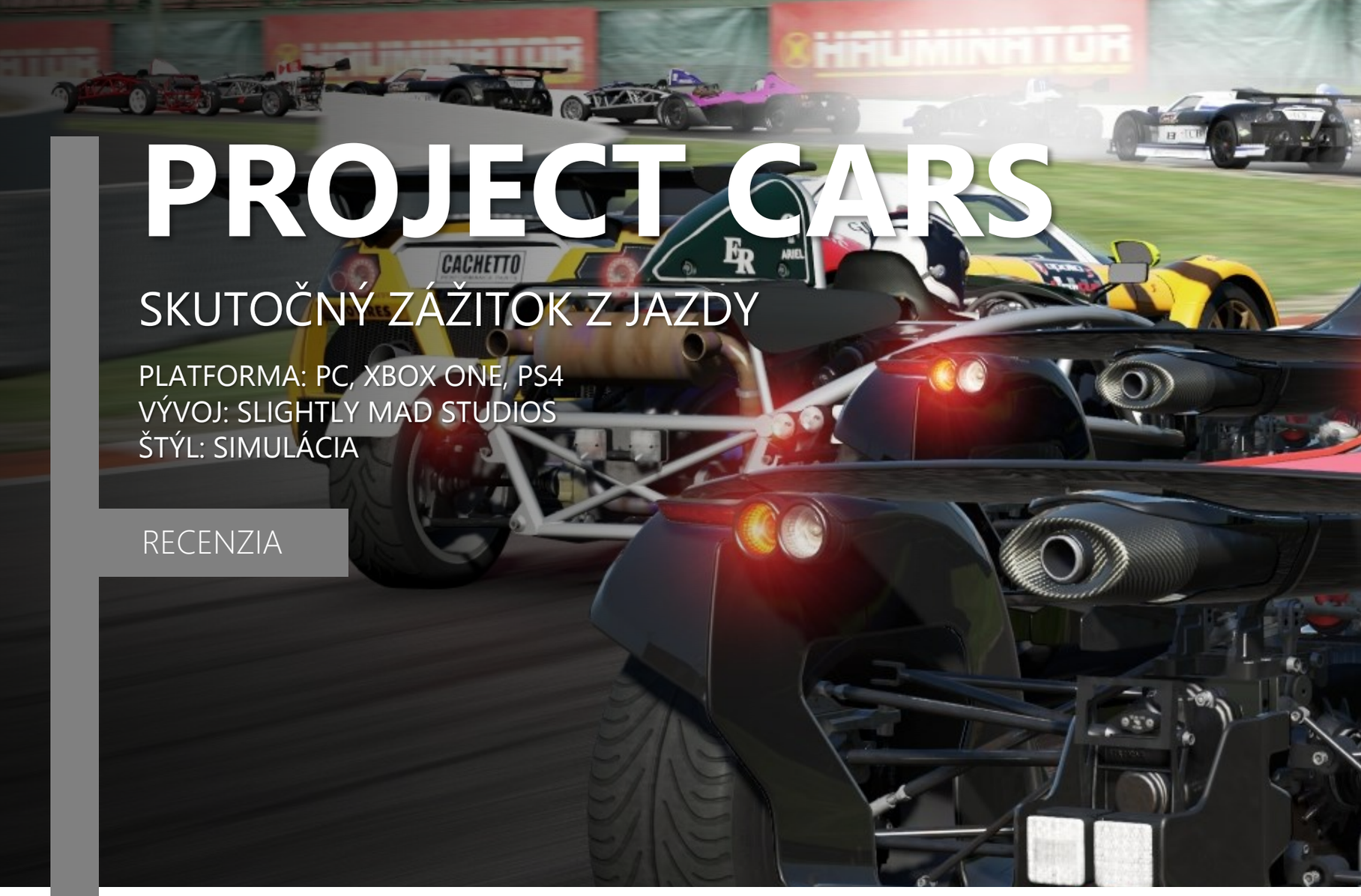
Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ pútavý príbeh
+ vývoj osobností a nová generácia bojovníkov
+ frakcie ako súčasť progresu hráča
+ voliteľné bojové techniky pre každú postavu
+ Fatality, Brutality, Faction Kills

- možné technické problémy pri inštalácii a online režime
- DLC politika
- chýba Tag Team a Stage Fatality

9.0



PROJECT CARS

SKUTOČNÝ ZÁŽITOK Z JAZDY

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: SLIGHTLY MAD STUDIOS
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Nervózne presuniete prsty na volante, aby ste ho uchopili pevnejšie. Ľavú nohu jemne priložíte na spojkový pedál, pravou vytáčate motor. Letmo skontrolujete zrkadlá, či je za vami všetko v poriadku, no pohľad máte aj tak upretý na semafór pred sebou. Stále svieti červená. Periférne skontrolujete ešte auto vedľa seba. Červená zmizla, objavila sa oranžová a pri radení rýchlosti vám vrie krv v žilách. Čakáte na zelenú a už cítite výkon každého jedného koňa pod kapotou. Je tam a vy štartujete. Na prvej križovatke po ceste z práce domov ste práve odbočili doľava, no celú noc ste strávili hraním Project CARS a neviete sa dočkať chvíle, kedy si k hre sadnete opäť.

Predstavovať jednu z najočakávanejších pretekárskych hier posledných rokov je skôr obligátna povinnosť ako niečo potrebné. Slightly Mad Studios sa po niekoľkých hrách pre niekoho iného pustili do vlastnej tvorby a s pomocou komunity posledné 3 roky pracovali na svojom najambicióznejšom projekte. Nevyhli sa mu problémy, no už pri jeho názve fanúšikovia motošportu vždy spozorneli. Autori hru nehypovali, samotní hráči nevedeli vydržať deň bez toho, aby sa so svetom podelili o nové obrázky, z ktorých pravidelne padali sánky o pár poschodí nižšie. Menej je však niekedy viac. Odklady a presýtenosť materiálmi z hry v hráčoch časom vybudovali imunitu a možno aj apatiu.

Teraz je hra konečne tu. Točí sa vám v DVD mechanikách, obsadila slušnú porciu miesta na HDD a jedno je zrejmé – oplatilo sa čakať. Nech už si o hre alebo jej vývoji myslíte čokoľvek, nech už je váš favorit na poli pretekárskych hier akýkoľvek, nech kopete za ktorúkoľvek platformu, zastavte sa aspoň na chvíľu pri

KONEČNE PORIADNA KONKURENCIA FORZY A GRAN TURISMO

Project CARS, lebo práve toto môže byť hra, na ktorú ste čakali. Vzduch nad rozpáleným asfaltom slnkom zaliatej trate sa pred vami vlní, po svetovo známych okruhoch sa premávajú autá všetkých váhových kategórií a za sprievodu jemnej elektroniky, gitár a aj sopránu z úvodného intra vám naskakujú zimomriavky.

Už len tento úžasný mix dáva čo-to tušiť, no taktiež vzbudzuje veľké očakávania. Dovolím si trochu predbehnúť - len málo z nich sa nenaplní. Úvodné oťukávanie je však skôr nesmelé. V úvode vám hra dá na výber z troch základných nastavení, do ktorých sa neskôr môžete hlbšie ponoriť. Ste nováčik, amatér alebo profesionál? Každému bude pasovať presne na mieru. Hra vám chce každý jeden krok vysvetliť, no aj tak sa v nej spočiatku strácate.

Menu je fragmentované na niekoľko väčších aj menších položiek a vy neviete, kam skôr skočiť. Chcete si nastaviť to aj tamto, no zároveň si svoje nastavenia chcete aj vyskúšať. A ruku na srdce, chcete vedieť, aký vizuál z hry dokážete dostať a ako v skutočnosti vyzerá na trati.

Hráči to síce nemajú príliš radi, no v prípade Project CARS veľká časť herného zážitku závisí od nastavení. Už nejakú dobu sme vedeli, že titul nebude hardcore simulátorom, no ani arkádou. Chce si hľadať svoj priestor niekde medzi tým a osloviť čo najširšie spektrum hráčov. Ak napríklad milujete vynikajúce Assetto Corsa, nemusíte na hru pozerať cez prsty. Stačí sa do nej hlbšie ponoriť a niekde ďalej v menu objavíte mnohé známe položky, vďaka ktorým si môžete hru vyladiť podľa seba.

Nie je to len o úvodnom výbere z trojice možností a vypnutí či zapnutí rôznych asistentov. V nastavení hry viete ísť ďalej a v konečnom dôsledku ponúka veľmi slušnú mieru autenticity. Nie je to AC, ale simulácie sa nebojí.

Funguje to však, samozrejme, aj naopak. Ak nepotrebujete do dokonalosti vybrúsiť každý jeden prejazd apexom, vie byť hra zhovievavá. Ponúka vám nielen benevolentnejšie nastavený jazdný model, ale aj rôzne iné barličky, ktoré vám pomôžu k virtuálnym víťazstvám. Môžete použiť rôzne vizuálne pomôcky, no aj asistentov na trati, ako napríklad kontrolu trakcie, automatický štart motora (ak chcete, môžete ho pokojne štartovať manuálne) a ďalšie. Je skutočne len na vás, akú hru z Project CARS budete mať. Nikdy však nesmiete zabudnúť na to, že autám sa mína benzín, gumy potrebujú zahriať a vedia sa aj zničiť, no a drobný ťukanec nemusí byť niečím, z čoho sa ľahko vylížete. A aby toho nebolo málo, rovnako ako v skutočnosti, aj tu vás môže prekvapiť nečakaná porucha. S niektorými viete pokračovať, inokedy potrebujete navštíviť boxy, no vyhorená spojka znamená koniec.

Rovnako ako je hra otvorená rôznym typom hráčov, umožňuje pretekať s obrovským množstvom periférií. Pre mnoho z nich ponúka pripravené profily a je super nájsť si tam ten svoj volant. Pre lepší zážitok sa však oplatí aj v týchto nastaveniach trochu viac povŕtať. Hra je síce pripravená k okamžitému hraniu, a to dokonca aj s klávesnicou, no v základných nastaveniach nedokážete dostať z ovládačov maximum a nezáleží na tom, či ide o gamepad alebo volant. Stačí sa pohrať s mŕtvymi zónami a senzitivitou riadenia, plynu, spojky a iných prvkov a hneď sa hra ovláda inak.

Jediným negatívom je spätná väzba, s ktorou aj keď sa vyhráte, niečo jej chýba. Cítite nerovnosti, keď auto

pláva a aj horšie preradenie, no stále by mala byť výraznejšia.

Zážitku ale napomáhajú aj ďalšie nastavenia. Napríklad si môžete nastaviť uhol jednotlivých kamier v hre tak, aby vám čo najviac vyhovoval. Nájdete tu všetky štandardné a aj menej používané pohľady, nechýba kamera z kokpitu či z pohľadu vlastných očí (a cez priezor helmy). Upraviť si však ďalej môžete citlivosť FOV na rýchlosť, nakláňanie prilby a separovane aj kamery pri točení, preťažení alebo nerovnostiach. Pohrať sa môžete aj s nastavením DOF alebo Look to Apex. Priamo v hre si navyše môžete nastaviť aj obtiažnosť súperov na stupnici od 0 do 100 po jednom bode, čo už sa dá považovať za posadnutosť detailmi.

Popritom, ako ste hru ladili podľa svojich predstáv z hľadiska autenticity, ovládania a aj grafiky, ste si, samozrejme, všetko aj vyskúšali vo voľných tréningoch. Ešte síce neovládate všetky finesy, no pretáčavý šmyk v zákrute vás už nedesí. Ochotne sa tak púšťate do režimu kariéry, ktorý tvorí výraznú porciu z ponuky Project CARS. Opäť vás však prekvapí rozsah toho, čo máte pred sebou. Cieľom kariéry je dosiahnutie trojice historických míľnikov, no nenavádza vás na žiadnu cestu, ktorou sa k nim môžete dostať. Tú si volíte úplne sami. Je teda len na vás, či do sveta motošportu chcete vstúpiť ako Michael Schumacher a iní známi jazdci, ktorí začínali na motokárach, alebo sa rovno vrhnete na jazdenie vo formulách a iných dravých šelmách, ktoré hltajú asfalt. Rôzne pretekárske triedy máte na začiatku svojej kariéry rozdelené do 8 výkonnostných kategórií a niektoré sa ešte ďalej delia. Hneď v úvode si tak môžete vyberať z celkovo 16 možných tried a výber je skutočne len a len na vás.

Hra takto pokrýva snáď všetky kategórie pretekov dvojstopých vozidiel, ktoré sa jazdia na asfalte. Z tých exotickejších tu narazíte aj na NASCAR.

Ste nikto. No aj tak ste mali na stole 3 alebo 4 zmluvy, z ktorých ste si mohli vyberať. Podľa toho, kde ste sa rozhodli začať, sa rozhodnutie s podpisom zmluvy odrazí na farebnom prevedení vášho stroja (napríklad motokáry) alebo na tom, že vám v garáži skončí jeden z viacerých typov vozidiel (špeciály, cestné...). Pozriete sa do kalendára a vidíte, že v prvej sezóne je pomerne prázdny. Máte v ňom poznačené len preteky vo vlastnej triede. Svojimi výkonmi však bojujete nielen o ďalšie kontrakty, ale aj o pozvánky. V jednej sezóne si tak sadnete za volanty rôznych strojov, ak si vás nejaký sponzor všimne. Popri svojej hlavnej triede sa môžete zúčastniť menších špeciálnych eventov alebo aj kratších sérií pozostávajúcich z niekoľkých pretekov. Líšia sa aj pravidlami a bodovaním a nie všade sa za úspech považuje len víťazstvo.

Škoda, že manažment hry nie je prepracovaný do väčšej hĺbky. Ponuky môžete prijímať a odmietať, no to je tak všetko. Nevyjednáte si lepšiu dohodu, neupravíte si vzhľad svojich áut, nenasimulujete väčšie časti sezóny (jednotlivé fázy ako tréning alebo kvalifikácia sa však simulovať dajú). Hra vás tlačí do toho, aby ste buď jazdili, alebo sa hrali so svojimi autami. Aj v nich totiž dokážete nastaviť mnoho vecí podľa vlastného gusta, nie len typ pneumatík, ale aj ich tlak, balans brzd a podobne. Každú vašu činnosť však eviduje a stávate sa tak súčasťou obrovskej komunity.

Vo vašom profile sa evidujú najazdené kilometre, trate, autá, preferovaný štýl jazdy, triedy, ktorých ste sa zúčastnili, skúsenosti v jednotlivých oblastiach a aj zastúpenie činností, ktorým sa v hre venujete. Opäť sa tak musím vrátiť k tomu, že ponuka Project CARS je neuveriteľne pestrá a aj toto dokazuje, že je v nej radosť tráviť čas aj inak ako jazdením. Samozrejme sa do komunitných rebríčkov zapisujú aj vaše časy spolu s nastaveniami, s akými ste ich dosiahli. Komunitné eventy môžete sami vytvárať, vstupovať do nich či si len sťahovať dáta od ostatných hráčov, napríklad ghostov. Nechýba online hranie, ktoré taktiež disponuje slušnou porciou nastavení a je bleskovou hračkou vďaka prehľadnému lobby brosweru.

To najdôležitejšie však nastáva v momente, keď máte za sebou tréningy, kvalifikáciu, vypilovanú stratégiu v boxoch, už len stojíte na štartovej čiare a čakáte na zelenú. Ste tu len vy, auto z polygónov, v ktorom virtuálne sedíte a trať pod jeho kolesami. Vtedy opäť prechytíte volant na stole pred vami, skontrolujete zrkadlá, súpera na pozícii vedľa seba a už len s hlbokým nádychom a rozbúchaným srdcom počkáte na zelenú. Bez ohľadu na tie tony nastavení, ktorými ste si prešli, teraz zažívate radosť z jazdenia.

Do konca rovinky dupete na plyn, ako sa len dá, snažíte sa čo najpresnejšie preradiť a predbehnúť súpera vedľa vás, stúpite na brzdu, aby ste do prvej zákruty vošli ideálnou stopou a na prvom mieste. Trošku vám uletí zadok, no to ešte skorigujete a snažíte sa získať aspoň mierny náskok, len aby ste nemuseli jazdiť defenzívnu stopu, čo by mohli využiť ďalší jazdci za vami. Pokúsite sa nazbierať tisícinky sekundy prejazdom cez obrubník, no strata kontaktu s vozovkou vás rozhádže, horšie zaradíte, autom trhne a už sledujete, ako vás po vonkajšej strane predbieha súper.

Dojem z jazdy a dojem z rýchlosti v Project CARS je vynikajúci. Vnímate každé zrýchlenie, každý jeden otras. Kamera môže byť neposedná, nakláňať sa do všetkých smerov a ešte viac tak vie umocniť dojem z jazdy, ktorému chýba len máličko k tomu, aby sme mohli hovoriť o pretekárskom orgazme. Nezáleží na tom, či sa rútite zákrutami v motokáre, Mustangu alebo futuristickom Lykane. Každé jedno z áut je novou výzvou a novým zážitkom, ktorý si najskôr musíte podrobiť a potom sa ním môžete nechať unášať.

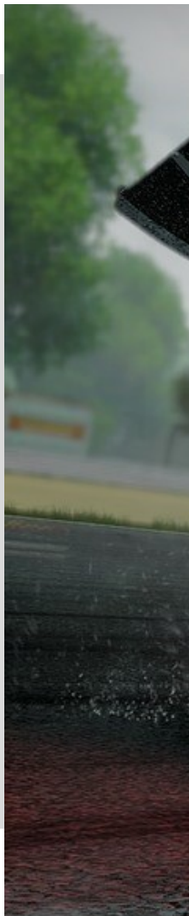
Do úplne nových výšin sa jazdenie dostáva vďaka bezkonkurenčnému audiovizuálnemu spracovaniu. Hudba tu je dokonale namiešaná z rozličných žánrov, ktoré spolu fungujú v jedinečnej symbióze. No keď je treba, všetko prehluší rev motora, ktorý v tejto oblasti môže smelo konkurovať tým najlepším, a to aj vďaka skvelému priestorovému spracovaniu, k čomu sa pridávajú aj bohaté ruchy.

K tomu si musíte pripočítať aj skvele spracované autá, ktoré sú síce doplnené slabším okolím tratí, no to dokonale vyvažuje dynamický systém počasia, ktorý sa stará o to, aby sa stále bolo čím kochať. V priebehu pretekov sa môže počasie meniť a okrem toho, že vám spôsobuje problémy so zvládnutím áut (dážď, hmla), na ktoré musíte reagovať zastávkou v boxoch, je to pastva pre oči.

Počasie dokáže prekvapiť. Čakáte, že sa každú chvíľu spustí lejak a ono nakoniec svitá do krásneho rána. Keď vás zalievajú slnečné lúče pri brieždení, máte chuť na chvíľku len tak zastaviť. Naopak pri daždi by ste z trate najradšej utiekli, lebo voda je zrazu všade a občas už skutočne nič nevidíte. Všetky tieto krásy si však vyberajú daň na výkone. Kozmetických efektov je tu mnoho a hru skutočne skrášľujú, no našťastie je aj veľmi slušne škálovateľná, takže sa stačí pohrať s nastaveniami a užijú si ju aj hráči so staršími zostavami. Optimalizácia je na veľmi slušnej úrovni a zároveň si z Project CARS môžete spraviť najlepšie vyzerajúcu pretekársku hru súčasnosti, ak na to máte možnosti.

Jedinou chybou takmer dokonalého pretekárskeho zážitku je kolízny model. Už sme si zvykli, že ak do hry vstupujú veľké licencie, na detailnú deštrukciu môžeme zabudnúť. Tu to nie je inak a deštrukcia je skôr odstupňovaná a benevolentná ako prirodzená. Horšie je to však s kolíziami, ktoré často nevyzerajú tak, ako by ste čakali. Nie je to síce žiadny ping-pong, no aj tak sa stane, že po náraze od súpera veľmi netradične a možno aj komicky skončíte na streche. A kolízie tu nie sú nič netradičné, keďže AI protivníkom často chýba pud sebazáchovy a so stoickým pokojom vás zrolujú jedna radosť. Najmä vtedy, keď sa po menšom neplánovanom výjazde z trate na ňu chcete vrátiť. Najhoršie je, že hra za takéto zrážky často penalizuje čiernymi vlajkami práve vás.

Množstvo šampionátov vás pri hre udrží dlhé desiatky hodín. Ak vás omrzí kariéra, môžete sa vrhnúť na komunitu a online zápolenie. Viac ako 100 tratí je zárukou, že vás jazdenie len tak neomrzí, a to medzi nimi nájdete aj rôzne variácie najznámejších svetových tratí, ako Laguna Seca, Nordschleife, Spa,



Donington a mnohé ďalšie. Horšie je to však s autami. Tried je veľa a do nich sa delí len 60 úvodných kúskov. Ďalšie budú neskôr do hry pribúdať a niektoré aj úplne zadarmo, no takto hrozí, že si tu niektorí hráči nenájdu ten svoj milovaný kúsok. Výber je síce pestrý, no mohol by byť aj rozsiahlejší.

Project CARS je presne tým, v čo mnohí dúfali. Je to pretekárska hra ako žiadna iná, ktorá nebude mať problém nájsť si svoje publikum a to bude vďaka jej obrovským možnostiam a hĺbke rozličných nastavení poriadne široké. Dokonalé audiovizuálne pozlátko je len príjemným bonusom k pretekárskemu zážitku, pri ktorom sa vám s krvou miesi adrenalín a vysokooktánový benzín. Keď po prvý raz zbadáte dynamické počasie v plnej paráde, na chvíľku na tratí spomalíte, len aby ste sa ním mohli pokochať. Hneď nato však musíte v daždi vyrovnávať pekelné šmyky. Hra má prakticky len dva nedostatky, nemožno ich však prehliadnuť. A tu a tam ju ešte špatia menšie bugy, ktoré sa do finálnej verzie nemali dostať. Keď budú preč, pokojne si toho pol boda pripočítajte, Project CARS je výnimočný racing, ktorý si to zaslúži.

Matúš Strba

HODNOTENIE

+ skvelý pocit z jazdy a rýchlosti
+ audiovizuálne spracovanie
+ množstvo obsahu
+ množstvo trait
+ široké možnosti nastavenia jazdného modelu
+ podpora rôznych periférií a ich nastavenia
+ obrovská sloboda pri prispôsobení hry
+ prehľadná komunita a online režim

- stále obsahuje menšie bugy
- slabší kolízny model
- menej áut

8.5

BROKEN AGE

KONEČNE KOMPLETNÁ

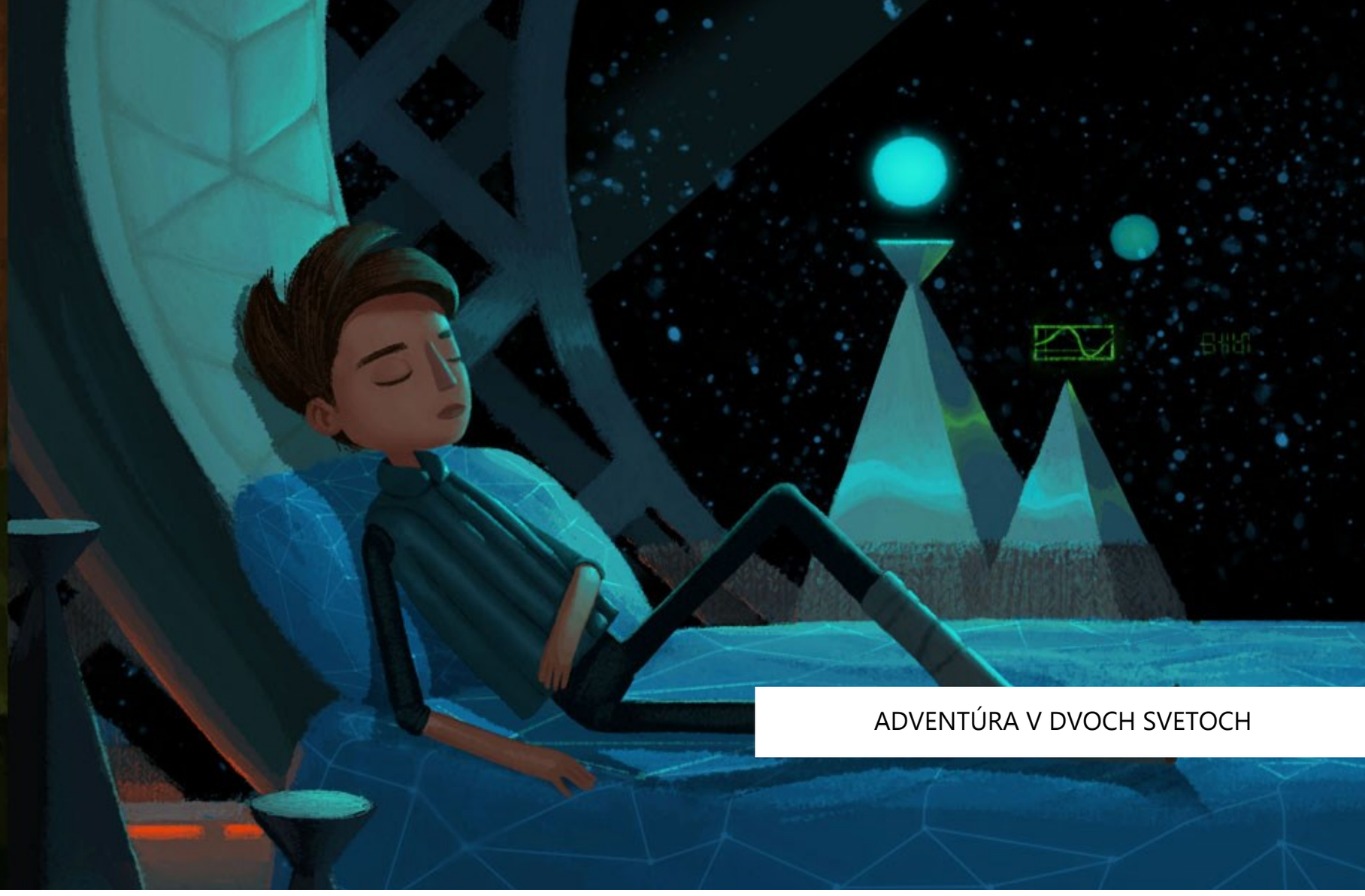
PLATFORMA: PC
VÝVOJ: DOUBLE FINE
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Adventúry boli v minulosti kráľovským žánrom. Bavili milióny hráčov, no zároveň dokázali prevetrať mozgové závity, vydesiť, vtiahnuť do hlbokého príbehu plného zvratov, no hlavne preniesť do svetov plných fantázie. Variabilita titulov a štýlov je dnes minulosťou a mnohí si pod pojmom adventúra predstavujú skôr hru, kde sa im na obrazovke zjavujú tlačidlá, ktoré musia stlačiť. Tie klasické poctivé adventúry však nezanikli. Je ich menej, sústredí sa na ne len pár vývojárov, no stále dokážu zaujať na ceste k neopakovateľným zážitkom.

Žiarivým príkladom môže byť Broken Age. Vysnená hra Tima Schafera, ktorá v roku 2012, ešte bez konkrétnych čŕt, stála na začiatku celého crowdfunding šialenstva v hernom svete. Bola to práve Double Fine Adventure, ktorá ako prvá polámala všetky rekordy v komunitnom financovaní a jej stopy nasledovali mnohí ďalší. Bola to však dlhšia cesta, ako všetci čakali. Časť Broken Age sme si mohli vyskúšať už pred rokom, keď vyšiel prvý akt. Na dokončenie príbehu dvoch zdanlivo vzdialených postáv sme museli čakať až doteraz. Broken Age sa uzatvára a aj vy sa môžete stať divákmi v nevídanom divadle.

A to je pravdepodobne najlepšia charakteristika úlohy, do ktorej sa tu vy ako hráči dostávate. Postavy si zamilujete, no neocitnete sa v ich koži. Riadite ich konanie, ich osudy máte v rukách, no aj tak ste stále skôr divákmi pri sledovaní netradičnej rozprávky. Alebo vlastne dvoch rozprávok. Či len jednej, ktorej sekunduje „vesmírna odysea"? To už záleží na uhle pohľadu. Už od začiatku si však môžete byť istí, že toto je hra ako žiadna iná. Číslo hore ste si už určite všimli, nie je to žiadne 15/10, takže v kvalitách to nebude. Je to v emóciách pri hraní, na ktorých hra a jej autori stavajú.



ADVENTÚRA V DVOCH SVETOCH

Shayov príbeh dobre poznáte, aj keď je umiestnený ďaleko medzi hviezdami. Mladý muž by rád objavoval, skúmal a zachraňoval - najlepšie celý vesmír. No nemôže. Je kapitánom vesmírnej lode, avšak sám nemá žiadnu moc a celé dni trávi zachraňovaním štrikovaných panáčikov zo zmrzlinových lavín. O jeho bezpečie dbá jeho „mama" a aj keď to nie je konkrétna fyzická žena, celý deň z neho nespustí oči. Trošku slobody zažíva len v noci. A ako to v prípade dospievajúcich chlapcov býva, to málo mu rozhodne nestačí.

V úplne inej situácii je dievčina Vella. Mala by byť poctená, veď je predsa vyvolená, aby zachránila svoju malebnú dedinku plnú šikovných pekárov. No nie je to celkom tak. Aj ona je silná a vzdorovitá postava, ktorá so sebou nenechá zametať a chce si žiť svoj vlastný život. Navyše táto záchrana dedinky nie je žiadnym heroickým činom, skôr len bežné rozprávkové klišé. Spolu s niektorými ďalšími slečnami sa Vella musí nechať zožrať monštrom v tradičnom rituáli, a tak by sa mala stať pýchou svojej rodiny. A musíte uznať, že to nie sú práve najlepšie vyhliadky.

Vesmírna loď a malebná tradičná dedinka - čo majú tieto vzdialené miesta spoločné, keď ich autori vopchali do jednej hry? Silné postavy a túžbu chytiť opraty svojich osudov do vlastných rúk. Broken Age je vlastne hrou o bežnom živote, len ho náležite prikrášľuje rôznymi figúrami a fantáziami. A potom je to už len na vás, aby ste postavám pomohli spraviť prvý krok k slobode a dobrodružstvu, ktoré zmení ich osudy. Sledujete oboch protagonistov, začínate však len s jedným. Neprídete však ani o jediný moment z ich príbehov, keďže sa medzi postavami v rámci hry musíte prepínať.

Niekedy meníte postavy len z dôvodu, aby ste zmenili štýl a pozreli sa na inú stránku príbehu. Inokedy ste zas na to odkázaní, aby ste získali trošku iný náhľad, ktorý vám môže pomôcť pri riešení niektorej z hádaniek. S konceptom dvojice svetov v Double Fine pracujú skutočne dobre. Dávkujete si ich prakticky sami. Trávite v nich toľko času, koľko sa vám chce. V istých smeroch sú svojimi opozitami, no zároveň vytvárajú čarovný celok, v ktorom by jedna časť nemohla existovať bez tej druhej. A to sa stále nachádzate len v prvej polovici hry. Jej záver s postavami poriadne zatočí a môžete si byť istí, že je pred vami nejedno prekvapujúce odhalenie.

Obrat v polovici hry je výrazným otrasením jej samotnými základmi. Hra prakticky zoberie všetko, čo v prvom akte ukázala a prevráti to naruby. Drobných náznakov veľkých zmien v deji sme sa dočkali už pred rokom, teraz si to všetko môžeme vyskúšať na vlastnej koži. Možno sa ani nestihnete diviť, ako sa mení dynamika hry. Postavy musia čeliť novým a najmä netradičným výzvam, ktoré ešte viac zvýraznia ich špecifický pohľad na svet. To, vďaka čomu ste si ich zamilovali, tak ešte viac vynikne v nečakanom kontraste. Príbeh pritom nestráca hlavu a pätu. Práve naopak, pomaly dávkuje odhalenia a speje k čarovnému finále.

Áno, je to hlúpučké aj naivné, no stále veľmi milé a najmä hravé. Vy hráte hru, ona sa hrá s vami a pritom sa, samozrejme, skvele bavíte. Ak vám tvorba Tima Schafera nie je cudzia, už ste si mohli dávno zvyknúť na to, že v nej nesmie chýbať svojský humor. Nie silený, nie trápny ani detinský. Len nenápadný, vystavaný na situačnom humore, inteligentných dialógoch, kontrastoch či dokonca popkultúrnych odkazoch, aj keď práve v tejto hre ich je menej. V každom prípade si však môžete byť istí, že vám hra neraz vyčaruje úsmev na tvári a to nikdy nie je na škodu.

Hre pomáhajú aj veľmi dobre napísané postavičky, a to nielen dvojica hlavných protagonistov, ale aj všetky ostatné. To sme už písali v recenzii prvého aktu, no s tým druhým sa situácia ešte trochu zlepšuje. Akčný deduško sa zrazu špecializuje na výrobu cukrárskej polevy, stolár zmenil svoj biznis plán a chce sa orientovať na kovové odliatky svietnikov a netreba zabúdať ani na precitlivelý, no zato zhovorčivý strom uprostred lesa. A to je vlastne len špička ľadovca nezabudnuteľných postavičiek, ktoré vám vždy majú čo povedať.

Po skutočne dlhej dobe, ak nepočítame remastre klasických titulov, je tu adventúra, kde je radosť konverzovať s ostatnými postavami, a to najmä vďaka vetveným a hlbokým dialógom. Môžete sa s ostatnými zhovárať skutočne do sýtosti a nemusíte sa pritom naháňať len za hlavnou príbehovou líniou. Môžete sa takto dozvedieť niečo navyše, vyskúšať si menší vtip (dokonca aj pri opakovaní tej istej otázky, každému predsa raz prasknú nervy), prípadne získate pomôcku k riešeniu hádanky. K väčšine vecí vás hra nebude navádzať, je to len na dobrovoľnej báze. A druhý akt priniesol aj pár hlavolamov založených priamo na dialógoch.

Pred rokom sme písali o tom, aká je hra krásne plynulá. Prvou polovicou ste mohli prejsť ako nôž maslom bez toho, aby ste sa niekde zasekli, prípadne vám niektorá z hádaniek robila problém. Výhodou bolo, že si hra udržiavala slušné tempo bez kolísania. Nevýhodou zas to, že mohla hráčom chýbať výzva. A zjavne práve hráčov, ktorí chceli pritvrdiť, v Double Fine vypočuli, keďže kompletka Broken Age vo svojej druhej polovici stupňuje náročnosť. A až na dva pomerne nezmyselné prípady sú to všetko veľmi inteligentne navrhnuté hádanky. Len pri tých dvoch výnimkách to neplatí. Ak sa vám nebude dariť, môžete pri nich zabiť aj deň a nepohnete sa. Pôsobia, akoby boli z inej hry.

Rozviazanie náročného uzla má niekoľko fáz a zdá sa, že vo všetkých vám riešenie môže pokaziť náhoda.

Na predchádzajúcich riadkoch som sa rozplýval nad postavami. Jedným z dôvodov, pre ktoré si vás získajú, je aj to, že majú dušu. A tú im prepožičiavajú vynikajúci herci, ktorí sa svojich úloh chopili s vervou a krásne ich vystihli. Prekvapením je, že sú to zväčša známe mená, no taktiež všetko herci s veľkým hlasovým talentom, ktorý naplno využívajú. Do hlavných úloh sa vžili Elijah Wood a Masasa Moyo ako Shay a Vella a skutočne žiaria. Nestratili sa však ani Jack Black, Wil Wheaton a Jennifer Hale vo vedľajších úlohách. A nie je nič prekvapujúce, že si vás hra vie získať aj kvalitným soundtrackom, ktorý dokonale ladí s každou situáciou, na ktorú tu narazíte.

Len ťažko si viem predstaviť niekoho, kto by Broken Age ohodnotil ako škaredú hru. Ako sa hovorí, 100 ľudí 100 chutí, no výtvarná stránka hry je skutočne pôsobivá. Je v nej badať cit pre detail a krásu, aký poznáme z dôb ručne kreslených hier. Svet hýri farbami, ale aj objektmi a detailmi. Zaujímavým prvkom je, že vizuál hry nedbá na dokonalosť. Tu a tam narazíte na menšie chybičky, napríklad v nerovnosti línií, no ešte viac to umocňuje dojem ručnej tvorby, ktorá vás vráti späť v čase. Ak vám okolité obrázky pripomínajú výkresy, ktoré ožívajú vďaka súhre pasteliek a voskoviek, asi nebudete ďaleko od reality.

Do adventúry Broken Age sa zahryznete a natoľko vás pohltí, že sa od nej len tak neodtrhnete. Vo výsledku tých 8-9 hodín môžete zhltnúť na jedno či dve sústa,

keďže hra sa naozaj ťažko vypína. Ponúka jedinečný a krásny zážitok, ktorý na aktuálnom trhu nemá obdoby. A aby to nebolo málo, stále vás stavia pred niečo nové. Prostredia sa neopakujú, práve naopak, neustále menia a je v nich mnoho vecí na objavenie. A aj keď v druhej polovici hry prídete na známe miesta, zmenili sa natoľko, že ich musíte nanovo objavovať. Aj po vyše roku sa tak verdikt príliš nemení, aj keď sa objavilo zopár nových chybičiek. Čaro prvej časti akoby trochu strácalo dych a možno zamrzí aj to, že druhý akt síce všetko pekne uzavrie, no neponúkne nič úplne nové.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ dva rozdielne svety a ich spojenie
+ zaujímavé postavy
+ vizuál, dabing a hudba
+ humor

- jednoduché s pár nevyváženými hádankami
- žiadne nové postavy a prostredia v druhej polovici hry

8.5

MONSTER HUNTER ULTIMATE

LOV MONŠTIER NA 3DS POKRAČUJE

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Hovorí sa o nej ako o sérii, ktorá rozhodla súboj medzi 3DS a Vita. Monster Hunter (MonHun) je len jeden, hoci na PS Vita nájdete aspoň poltucet nástupcov, ktorí priniesli do žánru niekoľko osvieženi. Monster Hunter je kult, ktorý dokáže rozpumpovať predaje konzol a primäť hráčov, aby investovali do jednej – a pri každom titule strávili 80-100 hodín a tí najvytrvalejší 200 či 500. Má nezameniteľnú formulku, vyvíja sa a stále nedokáže osloviť všetkých, lebo je to tuhá hra, ktorá sa s vami nemazná, no na druhej strane praje trpezlivým viac ako napríklad Dark Souls.

Ale dobrou správou pre neznalých je prístupnosť štvrtého dielu. Autori mierne znížili obtiažnosť, investovali do tutoriálov a zapracovali ich do hlavnej porcie singleplayeru. Hra sa vám viac venuje, pomôže a latku obtiažnosti síce napokon musí zvýšiť a protivníci budú tuhí, ale tá chvíľa nepríde tak skoro ako minule. Kým zahodíte 3DS do kúta od zlosti prvý raz, ubehne veru viac času ako napríklad pri trojke na 3DS či PSP tituloch.

Princíp hry sa nemení - ste hrdina, ktorý vo svete plní zadané questy. Buď sa vydáte zbierať potrebné predmety typu vajcia, rastliny, huby či vzácne lajná, alebo musíte zahlušiť nepriateľov a bossov, z ktorých padajú cenné suroviny. Tie použijete na výrobu silnejších zbraní i odevu, aby ste sa pustili do väčších protivníkov. Koncept ostal nezmenený a točí sa okolo neho základná hrateľnosť. Nemožno čakať dlhší ukazovateľ zdravia (jedine u nepriateľov, nie pri vašej partii), dynamickejšie súboje, ani otvorenejší svet, kde skúsite grindovať. Štýly naučené v iných RPG hrách sú takmer zbytočné. Neplatí návod, že ak nezdolám toho bossa teraz, odskočím si zatrénovať na päť hodín a potom padne. Nie a nemôže to fungovať ani kvôli faktu, že hrdina nemá vo výbave tradičné levely, ale jeho schopnosti určujú vaše vedomosti a ešte celková výbava, ktorú mu postupne vylepšujete.

Celkový zážitok je však bohatší, lebo hoci jadro hry ostalo rovnaké, je zabalené do plynúceho príbehu dynamickej karavány, ktorá sa poberá naprieč svetom. Namiesto jednej dedinky, kam by ste sa vždy vrátili, sa autori rozhodli poslať do sveta hrdinu v skupine, ktorá hľadá antickú relikviu. Zrazu dajú mnohé dialógy postáv hlbší zmysel, máte chuť ich sledovať a nechýbajú ani animácie. Postavám sa črtá ich charakter, rozpravy sú neraz zábavné a lokalizácia veľmi dobrá. Hre nechýba kontext, dá sa aj sledovať

príbeh a nemusíte vždy iba načrieť do svojho presvedčenia, že až na desiaty raz boss padne. Dobrý príbeh v MonHunovi je vítané spestrenie a kvalitný tmel zaručujúci hĺbku putovania. Aj adekvátny dôvod zaťať zuby a dostať sa cez ťažkých bossov, aby ste vedeli, čo sa odohrá ďalej.

Štruktúra zložená zo zadávaných questov s počtom hviezdičiek ostáva rovnaká. Celé roky funguje a potvrdzuje, že stupňujúca sa obtiažnosť dáva zmysel. Hráč hneď vidí náročnosť úlohy (od jednej po desať hviezdičiek), časový limit na jej splnenie (prvá polovica ním netrpí) a putuje na miesto činu. MonHun nemení cesty hrdinu po svete, nedáva mu voľnosť, aby ho detailne preskúmal (preto časový limit), ale sústredil sa na úlohy. Postupne sa treba naučiť mapku prostredia zloženú z 8-12 častí, vedieť, kde rastú cenné plodiny, kde sa premávajú potrebné beštie a kde sa eventuálne nachádza boss. Pri absencii túlania sa po svete vzniká otázka, či nie je štýl misií archaický a obmedzujúci – pravda leží na druhej strane, vždy vstupujete do akcie a nemusíte absolvovať nudnú cestu.

Ale je to vôbec zábavné? Nemať voľnosť, byť teleportovaný na mapku s tuctom priestranstiev a vždy vedieť, kde nájdem perlu či rastlinu? MonHun je populárny v Japonsku, lebo reflektuje náturu národa: poriadkumilovnosť, jasný systém, isté úlohy, cestu k cieľu. Sila hrdinu rastie s plynúcimi hodinami: učením sa máp, porazenými nepriateľmi, sledovaním ich ciest i úderov. Naplní vás to, ak sa stotožníte s tým postupom, ale ak chcete JRPG voľnosť, nedostanete ju. Ani košatý dej, dobre napísané charaktery, tony vedľajších úloh. Nie, preto je MonHun samostatný žáner a tasí iný, krásny paradox - kombinuje repetitívnosť základného konceptu (choď, ulov, zbieraj, použi, obleč a bojuj znova) s diverzifikáciou, kedy s pribúdajúcim počtom hviezdičiek na stupnici misií pridáva nové elementy a taktické možnosti. Naučíte sa ako na nepriateľa, využiť terén, novú taktiku, silnejšiu zbraň.

MonHun 4 Ultimate nie je iba najprístupnejší diel, ktorý nováčikom ukáže krásu série vďaka lepšiemu tempu. Je to aj najbohatšie vydanie. Napríklad v správaní sveta, čo odráža vaše činy alebo viacerými miestami na oddych či preberanie questov. Už to nie je iba jedna dedinka a základňa, karavána sa hýbe medzi viacerými, čím vzniká plnší pocit dobrodružstva. Variabilitu zvýrazní 14 zbraní, ktoré rozšíria vaše

možnosti lovu. Pri každej sa treba učiť jej nuansy, bonusy a spôsob použitia. 11 z nich sú meče, respektíve kombinácie so štítmi a ďalšími predmetmi. Je rozdiel medzi Long Swordom a kopijou Lance, hoci sa môžu zdať podobné v boji na kratšiu vzdialenosť. Zaujímavý Charge Blade (s dvomi módmi a uchovávanou energiou) či Insect Glaive (dokáže vyvolať malého summona) využijú skôr experti. A trio zbraní v kategórii Gunner zvádza na použitie bez kontaktu, ale nie je veľmi ľahké.

Paleta zbraní je však vítaná pre znalcov série, ktorí môžu experimentovať, skúšať známe a kochať sa použitím nových pri vybraných nepriateľoch. Rýchlo si uvedomíte, že treba voliť údery v správnom čase a z dobrého uhla. Nováčikov prekvapí relatívne pomalé tempo švihov i zásahov, preto je potrebné študovať všetko - vlastnosti arzenálu a beštií. A ak nájdete slabinu, budete rozdávať mocnejšie údery, odsekávať časti, dostávať sa k torzu. Novinkou sú pridané pohyby – hoci nemôžete skákať, vďaka terénnej nerovnosti možno dopadnúť na nepriateľa z útesu a útočiť zvrchu. MonHun 4 využíva častejšie vertikálny boj. Stále treba sledovať ukazovateľ zdravia a najmä staminu, bez nej ste stratení a nemožno behať, rýchlo šplhať či blokovať. Súbojový systém ponúka slušnú hĺbku, nie je iba o švihaní čepele.

Pri voľbe oponentov (i bossov) objavíte starých známych, iní protivníci zažijú premiéru. MonHun 4 Ultimate obsahuje takmer stovku beštií, menších kúskov nájdete 23 a veľkých až 75, čo je solídny nárast oproti tretiemu dielu i prvým častiam. Osobne mám najradšej pestrú faunu. Kecha Wacha pripomína lemura, Congalala obrovskú gorilu, nepohŕdam ani potomkami dinosaurov, ale úplne nadšený nie som z boja s operencami. Lietajúce či vtáčie typy mi neimponujú a tých pribudlo celkom dosť. Great Jaggi je klasika a podobných nájdete veľa. MonHun 4 Ultimate má najlepšie zloženie nepriateľov v sérii vôbec.

Keď konečne utriete krv i pot zo zbraní, môžete sa ponoriť do systému predmetov. Na mape sa črtajú rozličné kúsky na zber a inventár treba plniť všetkým, pretože nikdy neviete, čo budete potrebovať na upgrade. Veľa vzácností padá z nepriateľov, ale niektorí hráči sa potešia misiám, kde sa netreba vždy vydať iba zabíjať, ale šikovne pozbierajú nutné ingrediencie. Bobule beriete automaticky a rastliny, zuby, minerály, hmyz či ryby už predstavujú menšiu výzvu. Spracovanie predmetov v dedinách bude už na vás – v hre sú desiatky až stovky kombinácií, vyberať môžete bezhlavo, radšej to však skúste umne.

MonHun 4 Ultimate teší aj paletou prostredí. Aj tu platí výborná kombinácia nových území a repete obľúbených. Osobne holdujem prevedeniu otvorených priestranstiev. Step, lesy, duny, púšte, polárne pole sú

na vyšších priečkach, vulkány, svätyne či aréna potešia ostatných. Duny navyše núkajú dennú i nočnú verziu a niektoré lokality sú prerobené z minulých dielov na podstatne lepšie variácie.

Hrať môžete sólo i v multiplayeri, ale pozor, postup sa ráta samostatne, takže niektoré spoločné questy môžete opakovať. Na druhej strane má multiplayer lepšie spracovanie ako tretí diel. Netreba toľko čakať na ostatných hráčov, nie vždy musíte putovať vo štvorici a navyše sú tu aj vlastné úlohy. Keďže MonHun 4 Ultimate je 3DS exkluzivitou, odpadá paralelné hranie s Wii U, ale ani nechýba. Štvrtý diel je od začiatku prispôsobený 3DS. Platí to pre interface aj nuansy, ovládanie kamery je podstatne intuitívnejšie ako v MonHun 3 Ultimate. Majitelia New 3DS ocenia pravý analóg na prácu kamery, ale nie je to nutnosť. Ak máte staršie 3DS, na hre takmer nezbadáte rozdiel. Ani vo výkone. Grafika je solídna, hudba dobre vybraná. Možnosti platformy boli využité naplno.

Monster Hunter 4 Ultimate je najväčší, najprístupnejší a svojím spôsobom najvyspelejší diel série. Má veľa obsahu, je dostatočne variabilný a môže osloviť (aj na západe) najväčšie množstvo hráčov. No je to veľký žrút času i trpezlivosti, nehovoriac o stále vysokej obtiažnosti, ktorá nesadne každému.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ vynikajúci herný systém lovu monštier
+ taktické možnosti boja
+ paleta nových i známych beštií
+ bossovia patria medzi najlepších vo videohrách
+ desiatky predmetov, stovky zbraní
+ viac ako tucet atmosférických prostredí
+ výborná grafika a hudba na handhelde
+ lepší multiplayer

- stále vysoká úroveň obtiažnosti

9.0

WAR FOR THE OVER

KRV, KRV, SAMÁ KRV

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SUBTERRANEAN GAMES
ŠTÝL: STRATEGICKÁ

RECENZIA

Hry, v ktorých hráči prevezmú úlohy hrdinov a potom plienia podzemné bludiská, sú bežné. Ale tituly, kde naopak treba postaviť vlastný labyrint plný všakovakých kreatúr, sa až tak často nevyskytujú. Priekopníkom v tejto oblasti a kultovou legendou je nepochybne Dungeon Keeper, ktorým sa inšpirovali aj tvorcovia novinky War for The Overworld.

Subterranean Games možno až priveľmi čerpali z úspešnej klasiky a už pri prvom spustení vám podobnosť oboch hier priam bije do očí. Chvíľami budete mať dojem, že sa jedná len o remake úspešného hitu a jeho decentné vzkriesenie. Pre niekoho je to plus, no predsa len tvorcovia mohli použiť viac vlastných nápadov a nie len nehanebne kopírovať. V každom prípade sa to nehrá zle, hoci skutočne na každom kroku si uvedomíte, že toto ste už videli predtým, a dokonca to vyzeralo takmer rovnako.

Takže ste pánom bludiska, ktorý svojou božskou rukou označuje bloky v podzemí a tie potom poslušne vyhĺbia pokorní robotníci - impovia. Vyčistené plochy potom premeníte na konkrétne miestnosti, ktoré prilákajú do vášho bludiska kreatúry prichádzajúce cez bránu z podsvetia. Na začiatku stačia kasárne kde si zatrénujú prví krvilační obyvatelia, pelech na spanie a "jedáleň" kde si vaše potvory pochutnajú na prasiatkach. Postupne treba pristaviť ďalšie užitočné miestnosti, ako je hostinec či zlieváreň, kde sa vyrábajú obranné doplnky bludiska. Archív a svätyňa zas prilákajú okultistov vykonávajúcich temné rituály, skúmajúcich hriechy a artefakty. Hodí sa aj aréna, krypta pre nekromancerov a žalár pre chytených hrdinov, ktorých succubus v mučiarni prinúti, aby sa pridali na vašu stranu.

Čoskoro budete mať bludisko plné miestností a hávede, ktorá automaticky bojuje proti nepriateľom a poslušne nakráča tam, kde umiestnite banner. To sa hodí napríklad na kritickom mieste, kde sa náhle objaví väčšia skupinka protivníkov. Vaši zverenci pri tréningu a boji získavajú vyššie levely a za ich služby treba platiť mzdu. Potrebné zlato nakopú vaši robotníci na

RLORD

miestach, kde sa vyskytujú cenné ložiská, ale niekedy nájdete aj zlatú relikviu s nekonečnými zásobami. Dá sa využiť aj rituál, vďaka ktorému sa prebytočná mana, ktorú inak používate na kúzlenie, pomaly konvertuje na zlato.

Keď vybudujete brloh pre beštie, nasťahujú sa k vám aj rozmanité potvory z najhlbšej časti podsvetia, ktoré ani veľmi nestoja o peniaze, ale vyžívajú sa v bojoch a sú samostatnejšie ako bežné kreatúry. Dajú sa však tiež koordinovať. Niekedy je ale dobré chrániť svoje bludisko aj doplnkovými objektmi, ako sú dvere, ktoré protivníci najskôr musia vylomiť, delá a pasce, ktoré oslabujú alebo útočia na okoloidúcich nepriateľov. Predovšetkým treba chrániť jadro vášho bludiska - srdce dungeonu, ktoré nesmie byť zničené.

Určite sa oplatí používať aj kúzla, ktorými liečite svojich zverencov, môžete zoslať blesk na dotieravcov, vykúzlite viac robotníkov, odkryjete časť neznámeho územia alebo vytvoríte most na lávovom poli. Dá sa aj ovládnuť ľubovoľná kreatúra z vášho beštiára a vtedy sa môžete prechádzať v jej koži s využitím pohľadu prvej osoby. Okrem toho sa dajú zužitkovať aj odvary, ktoré majú podobné efekty ako kúzla, ale namiesto many vyžadujú pri použití zlato. Vďaka nim posilníte svojich zverencov alebo napríklad dočasne zmrazíte vybrané územie. Osobitnou skupinou podporných doplnkov sú konštrukcie, ktoré majú špecifické využitie. Napríklad zasypú označené časti chodby alebo naopak - odpália nálož a zničia aj múry, cez ktoré sa nedá prekopať.

Na bludisko sa pozeráte zhora a máte ho pod sebou ako na dlani. Procesy koordinujete pomocou zobrazenej ruky, ktorou určujete, kde vykopať chodby a vyberáte položky z menu. Ale môžete ňou aj prefackať lenivých robotníkov alebo zobrať vaše kreatúry a premiestniť ich na iné miesto. Áno, väčšinu z toho poznáte z Dungeon Keepera, hoci si všimnete malé rozdiely a hlas, ktorý vás sprevádza a radí pri formovaní bludiska, bol predtým hlbší a výraznejší.

A možno sa vám zacnie za rohatým Hornym - Horned Reaperom, ktorý v Overworlde nemá žiadneho adekvátneho nástupcu. Navyše napriek určitým pokusom v novej hre absentuje humor.

Za novinku v Overworlde môžeme pokladať systém odomykania pokročilých miestností, kúzel a doplnkov pomocou nadobudnutých bodov hriechu. V tabuľke Veins of Evil je niekoľko stĺpcov, do ktorých sú naukladané jednotlivé položky. Keď máte body, zvolíte si kúzlo alebo miestnosť a hneď ich môžete využiť pri zveľaďovaní dungeonu či v boji. Súčasne sa rozšíri zoznam ďalších prístupných prvkov.

Hlavným režimom je ťaženie, kde sa vývojári skutočne snažili, aby každá zóna (opäť členenie presne v štýle Dungeon Keepera) ponúkla nejaký odlišný cieľ. V zásade síce vždy ide o dobýjanie území, ale s rôznymi variáciami. Raz musíte zničiť portál, inokedy odolávať prívalom agresorov z impéria, chrániť jadro, kým sa nedokončí rituál alebo nájsť v bludisku hrobku imperátora. Kampaň teda môžeme hodnotiť kladne a je vydarená.

Ďalšie hodiny zábavy sľubujú doplnkové režimy, ale zdanie klame. Skirmish obsahuje len tri mapy, kde musíte poraziť jediného súpera. Zvyčajne to trvá pár desiatok minút. Survival vám zverí do rúk rozostavané bludisko, kde čelíte vlnám nepriateľov. Môžete pristavovať miestnosti, používať pasce a koordinovať kreatúry, aby ste zastavili čo najviac dotieravcov, ktorí prichádzajú zo štyroch smerov. Zlatá relikvia garantuje neustály prísun zlata. Sandbox je nuda. Nemáte nepriateľov ani žiadne obmedzenia, vďaka desiatkam bodov si hneď na začiatku odomknete všetky doplnky. Po bleskovej výstavbe všetkých miestností tam už nemáte čo robiť. Určitý potenciál má multiplayer, ale ten je ešte nedokončený, ako vlastne prakticky všetky režimy s výnimkou kampane. Tvorcovia sa tým netaja a plánujú všetko postupne dopracovať. Lenže hra je už prezentovaná ako kompletný produkt, nie verzia s predbežným prístupom, takže hneď niekoľko nedorobkov zamrzí.

Hra nevyzerá najhoršie, ale po vizuálnej stránke neprináša nič, čo by sa dalo vyzdvihnúť. Navyše pri zoome je všetko príliš kostrbaté a neforemné.

Užívateľské menu je vcelku praktické - minimapa a menu s položkami bludiska v spodnej časti obrazovky, tabuľka s odomykateľnými prvkami sa otvára hore, informačné panely zobrazujú vpravo. Ozvučenie je solídne a dabing v poriadku, ale ako som už spomínal, ten hlas v pozadí nie je taký charizmatický ako v Keeperovi. Pri načítavaní úvodnej obrazovky hry som opakovane zaznamenal menšie komplikácie. Vždy treba pomerne dlho čakať, kým nezmizne čierne okno a ak náhodou medzitým niečo stlačíte, môže celá hra spadnúť.

War for The Overworld prináša príjemný zážitok a pohodlnú výstavbu bludiska, ale je to skrátka iba klon Dungeon Keepera s kozmetickými vylepšeniami. Na dobrú zábavu to stačí, ale je to len prevzatý nápad, ktorý nie je ničím výrazným ozvláštnený. A doplnkové režimy, ktoré sú navyše stále nedokončené, to nezakryjú. Skúsenejší hráči si všimnú, že hra nemá až takú charizmu ani humorný podtón ako klasika od Bullfrogu, ale nováčikovia zrejme nebudú mať žiadne veľké výhrady. V každom prípade to nedopadlo najhoršie a nudiť sa pri hre nebudete.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ vcelku zábavná výstavba bludiska v štýle Dungeon Keepera
+ ťaženie s rozmanitými cieľmi
+ ľahko zrozumiteľný systém prístupný aj nováčikom

- až priveľmi podobné DK s minimom vlastných nápadov a inovácií
- pri načítavaní úvodnej obrazovky je hra nestabilná
- stále nedokončené a zatiaľ vlažné doplnkové režimy

7.5

I AM BREAD

STE CHLIEB

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: BOSSA STUDIOS
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

I am Bread iba nedávno vyliezol z hriankovača zvaného Early access a bol nám konečne naservírovaný vo svojej neodkrojenej verzii na Steame. Tí, čo už majú skúsenosti so Surgeon Simulator 2013, asi tušia, čo je I am Bread zač. Hra spadá pod takzvané „simulátory" s bláznivým nápadom a ani tentokrát sa tak nevyhneme krkolomnému ovládaniu a veľkej frustrácii, ktoré so sebou prináša.

Hlavným cieľom hry je dostať sa z bodu A do bodu B, zachovať si svoju jedlosť (príliš veľa nečistôt chlieb znehodnotí), dopraviť sa k zdroju tepla a dostatočne sa opiecť. Všetko toto sa odohráva v byte muža, ktorý momentálne podstupuje terapeutické posedenia pri psychiatrovi kvôli neúspešnému podnikaniu a rozvodu. Snaží sa prejesť všetok svoj smútok a tu prichádzate na rad vy, aby ste mu každý deň zabezpečili chutné raňajky v podobe hrianky.

Byť chlebom je vskutku náročné. Po oddelení od materského chleba ste ponechaní sami na seba a ak chcete naplniť svoj osud ako dobre opečená hrianka vhodná na konzumáciu, nebude to vôbec jednoduché. V I am Bread budete súperiť nielen s nástrahami prostredia bytu, ale hlavne s ovládaním. To spočíva v plazení sa pomocou šípok alebo páčky a nevyhnutné bude využívanie tlačidiel určených pre každý roh vášho chleba. Pomocou rôznych kombinácií stlačení priľahlých rohov sa tak viete posúvať o niečo rýchlejšie, a to buď točivými pohybmi, alebo robením kotrmelcov.

Váš objekt záujmu (hriankovač alebo iné objekty generujúce teplo) ale nie je nablízku a v každej úrovni je nutné preliezť z jedného konca miestnosti na druhý. V tom vám pomôže hlavne priľnavosť rohov vášho chleba, pomocou ktorej sa môžete zachytiť a liezť po akomkoľvek povrchu. To ale nesie so sebou veľké riziká, keďže na to, aby ste sa udržali na mieste, musíte držať príslušné tlačítko a treba sa stihnúť presunúť v časovom limite, inak váš chlieb dočasne stratí priľnavosť. Pády na podlahu spočiatku prinesú mnoho nezdarov, pretože sa pri dotyku so zašpineným povrchom vždy začne odpočítavať čas až do vypršania vašej požívateľnosti. Jedinou záchranou je vyšplhanie sa späť na neznečistené miesto, čo ale nie je stále možné a častokrát budete musieť celý level opakovať, lebo ak bude chlieb na 100% nejedlý, začínate odznova.

Po splnení tutoriálu, ktorý vás oboznámi so základným ovládaním, sa môžete pustiť do vášho prvého dňa života ako plátku chleba v príbehovom móde. Najprv netušíte čo so sebou, tak sa trochu pohýbete a padnete na stôl. Potom sa preplazíte k maslu a ponatierate si svoj chlieb (kto chce, môže použiť aj marmeládu) a snažíte sa rozhliadnuť naokolo, kde leží váš cieľ. Hriankovač sa nachádza ďaleko pri dverách a jediný spôsob, ako sa tam dostať, je cez kuchynskú linku. Po narobení dostatočného neporiadku na stole, pri snahe presunúť sa k jeho okraju, sa dostanete k stoličke. Padnutím na ňu ju preklopíte a máte voľný prechod. Po úspešnej navigácii a vyhnutí sa mravcom sa dostanete až k chladničke, po ktorej sa vyštveráte nad mrazničku a s trochou šťastia sa dostanete k dresu. Po úspešnom lezení po stene nad dresom sa už naozaj blížite k

svojmu cieľu. Stačí preliezť ponad nože až k stolíku pri stene a vliezť do hriankovača.

Čo sa javí ako posledný jednoduchý úkon, sa môže stať súbojom aj na päť minút, kým nezapadnete do diery hriankovača a konečne sa začne opekanie. Stačí chvíľu počkať a sledovať ukazovateľ opečenia až do 100% a úroveň je tak splnená. Dostanete známku ako v škole a môžete sa veselo vrhnúť na ďalšiu izbu, teda ak ste neprišli o všetky nervy. Veľakrát totiž počas hrania stačí, že sa váš chlieb trochu viac pretočí a padnete tam, kam ste nechceli. Toto sa bude opakovať dosť často, až budete mať chuť váš chlieb rozmliaždiť a rozmrviť na malé kúsočky. Je to naozaj nervydrásajúce, hlavne pri snahe vyliezť kolmo nahor a pretočiť sa na horizontálnu plochu. Okrem príbehu I am Bread ponúka rozličné výzvy a módy na odomknutie, ako napríklad nájdenie všetkých kúskov syra, narobenie neporiadku alebo dokonca mód s nulovou gravitáciou.

Originálny nápad ale nie vždy stačí a I am Bread je ukážkovým príkladom. Po x-tom opakovaní celého levelu vás to celé môže prestať baviť veľmi rýchlo. Nadšenie z niečoho nového opadne po pár minútach a hoci môžete mať náročné hry radi, táto skôr spadá medzi tie, pri ktorých sa budete cítiť otrávení. Problémy spôsobuje aj kamera, ktorá, akonáhle sa váš chlieb dostane do úzkych priestorov, spôsobí, že nič nevidíte a sťažuje vám postup. Takisto fyzikálny model nie je stopercentný a často sa zaseknete o rôzne predmety. Pri ovládaní pomocou klávesnice je to takmer nehrateľné a lepšie urobíte, ak siahnete po gamepade. Grafika hry je pomerne jednoduchá, ale na účely hry dostačujúca. Hudba je zas veselá a nijako neurazí.

I am Bread v podstate nie je zlou hrou. Má však vysokú obtiažnosť a vďaka nemotornému ovládaniu budete mať často chuť vyhodiť celý chlieb aj s ovládačom rovno von oknom. Niektorých chlebových masochistov ale hra dokáže pobaviť a môžu si zlepšovať svoje časy v úrovniach a odomykať ďalšie hrateľné módy. Ostatní si radšej dajte skutočný chlieb s maslom, pri ktorom nerozbijete polku kuchyne. No ak vás bavili hry založené na fyzike a manipulácii s predmetmi, ako napríklad Octodad či Surgeon Simulator 2013 a máte veľkú trpezlivosť, tak je I am Bread pre vás ako stvorený.

Raina Audron

HODNOTENIE

+ bláznivý nápad
+ rozličné spôsoby ako sa dostať k cieľu

- nemotorné ovládanie
- nepresný fyzikálny model
- veľká frustrácia
- rýchlo omrzí

5.0

ASSASSINS CREED CHRONICLES CHINA

ČÍNSKA ASSASSINKA

PLATFORMA: PC, Xbox One, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

Séria Assassin's Creed má milióny fanúšikov na celom svete, no pokojne môžeme povedať, že rovnakému množstvu hráčov už začína pomaly liezť hore krkom. Kedysi predstavovala to najzaujímavejšie, čo sa v stajni Ubisoftu dalo nájsť. Každoročným vydávaním (naposledy už dvakrát ročne) a len malými zmenami však časť zo svojej popularity stratila. Na druhej strane však stále predstavuje obrovský potenciál s množstvom historických období, exotických lokalít a aj zaujímavých postáv. Ubisoft si toho je vedomý, rád by hráčov priviedol na nové miesta, no už cíti, že ak by značku podojil ešte viac, nemuselo by to dopadnúť dobre.

A pravdepodobne takto vznikla nová, menšia trilógia Assassin's Creed Chronicles. Zahadzuje za hlavu veľké príbehy a ešte väčšie revolúcie, orientuje sa na menšie silné postavy a pripomenie nám aj známe tváre. Pritom sa hrateľnosťou vracia k prenosným odbočkám Altaïr's Chronicles alebo Discovery. A práve prvá časť novej trilógie nás zavedie tam, kam sme sa v hre chceli pozrieť už dávno - do Číny. Na vlastnej koži zažijeme pád dynastie Ming v prvej polovici 16. storočia.

Ak ste videli krátky film Assassin's Creed: Embers, budete mať výhodu. Príbeh vám bude známy a sleduje mladú čínsku asasínku Šao Jun, ktorá sa do svojej domoviny vracia po niekoľkých rokoch, keď trénovala v Toskánsku so starým známym majstrom Eziom. Ten nie je len vyblednutou spomienkou, ale vo flashbackoch vás naprieč hrou učí rôzne techniky, ktoré vám neraz padnú vhod. Dôležitejšie je však to, čo si od neho Šao Jun odniesla domov. Bohužiaľ ju viac ako obsah tajomnej krabičky zaujíma pomsta a tam do deja vstupujete aj vy, pričom sa stávate svedkami najcennejšej lekcie, akú Šao Jun kedy dostala.

Na pomery menšej hry je príbeh skutočne solídny. Expozícia je výborná a rozprávanie pomocou statických animácií s jedinečným výtvarným štýlom (niečo ako rozpité vodovky) má svoje čaro. No je škoda, že po pár chvíľach príbeh skĺzne do priamočiareho klišé o slepom sledovaní pomsty, pričom si to odnesú tí, ktorých má práve Šao Jun najradšej. Fanúšikov série však rozhodne poteší náhľad na históriu nekonečného

boja medzi zabijakmi a templármi v tomto kúte sveta, kde sa templárom podarilo ovládnuť krajinu a prostredníctvom moci ovplyvňujú nielen politiku. Šao je príslušníčkou ohrozeného druhu a je tak len na nej, aby sa s tým pokúsila niečo spraviť.

Séria Assassin's Creed od svojich stealth začiatkov už prešla poriadny kus cesty a nie je nič výnimočné, že sa z mnohých pre vás nepríjemných situácií dokážete prebojovať. Skrývanie v tieňoch a na miestach, kde vás nie je vidno, môže stále fungovať, no ten priamočiary akčný štýl vám séria neodopiera a nenúti vás k tomu, aby ste hľadali alternatívnu cestu. Prechod zo sandboxu do akčnej platformovky v tomto prípade hre prospel. Často vás tlačí práve do tichého postupu a k tomu, aby ste zostali nevidení. Z boja sa budete snažiť skôr utiecť, nie doň bezhlavo vrhať. Úrovne sú však komornejšie. Veľkolepé mestá sú preč, tu je to len o hradbách a jednoliatych stavbách, ktoré ponúkajú obmedzený počet ciest, no tu a tam na alternatívu narazíte a nemusia skrývať len zberateľné bonusy, ale aj schodnejšiu cestu.

Prirovnanie k Altaïr's Chronicles z úvodu hru vystihuje asi najlepšie. Chronicles: China je 2,5D hrou, no podobne ako pripravovaný tretí Trine sa nebojí využívať hĺbku a aj keď väčšinu času trávite rolovateľnou hrateľnosťou z jednej strany do druhej, levely sú poskladané aj do niekoľkých vrstiev s hĺbkou. Pred nepriateľmi sa teda môžete skryť tak, že sa posuniete bližšie alebo ďalej v obraze, no taktiež sa vám takto otvárajú nové cesty a možnosti pohybu. Pritom v neskorších fázach sú už úrovne skutočne bohato vetvené všetkými smermi a veľmi dobre kompenzujú pomalší rozbeh v prvých pár leveloch, ktoré vás za srdce príliš nechytia.

Už som písal, že sa súbojom budete cielene vyhýbať, no nie vždy sa vám to podarí, prípadne to v niektorých herných momentoch ani nie je možné. Zo začiatku sú boje strnulé, neohrabané, len o stláčaní dvoch-troch tlačidiel v zabehnutom rytme, no postupne, keď vás Ezio vo flashbackoch naučí nové schopnosti, stáva sa boj elegantnejším a zábavnejším. Jedným z dôvodov, prečo sa bojovaniu budete vyhýbať, je nie príliš vydarené ovládanie, keď vás

presila nepriateľov zloží behom chvíľky. Rýchlo sa ale učíte nové spôsoby nenápadného likvidovania a napríklad také zabitie v sklze si zamilujete. Rovnako môžete využiť aj finty, ako pískanie či petardy. Niekedy na odlákanie, inokedy na získanie výhody.

Hra ponúka celkovo 12 pasáží. Niektoré sú dlhšie, iné kratšie. Ich zábavnosť je dosť kolísavá, no väčšine z nich sa dobre darí udržať si vašu pozornosť. Keďže sú pomerne členité, nájdete v nich aj sériu vedľajších, nepovinných úloh. V závere vás zväčša čaká konkrétny cieľ, ale cestou k nemu môžete zabíjať špiónov, zachraňovať kurtizány či páliť sviečky za mŕtvych bratov. Na základe vášho výkonu ste ohodnotení bodmi a podľa ich počtu získavate vylepšenia pre svoju postavu. Môžete si tak rozšíriť inventár, zlepšiť zdravie, zvýšiť účinnosť zbraní a podobne. No postupne sa zlepšujú aj nepriatelia a musíte sa naučiť prekonávať ich štíty či uhýbať sa guľkám. Zopár levelov však je viac či menej len o úteku, zväčša z horiacich lokalít, a tieto sú hodnotené na základe času.

Chronicles: China ponúka všetko to, čím je charakteristický zvyšok série. Nechýba tak parkour, lozenie po vysokých budovách či dokonca skákanie do sena. Chýba tomu však ten náboj, ktorý majú podobné sekvencie vo veľkých hrách. Šplhanie na vežu je vždy zážitok sám osebe, no tu je to len o tom, aby ste boli správne nasmerovaní, pričom môže tiež občas zahaprovať práve ovládanie. A najvýraznejšie, bohužiaľ, práve v misiách, kde musíte utekať z plameňov. Nie je to vôbec častý jav, no ak vám ide o čo najlepší čas, tak nahnevá, keď sa postava niekde zasekne alebo nezorientuje správne.

Obrovskú službu hre robí dabing a hudba, ktorým sa dá len máločo vytýkať. Hudba je pestrá, rôznorodá, nenudí a opakuje sa len v pasážach s únikom. Naozaj sa počúva veľmi dobre a skvele hru dokresľuje. Dabing je výborný a herci svoju prácu odviedli na jednotku (len Ezia dabuje niekto iný). Má to len jednu chybičku. Akosi v hre nesedí, že stráže a obyčajní vojaci hovoria po čínsky, no hlavná hrdinka a všetky iné dôležité postavy po anglicky. A bez prízvuku. Výkony hercov sú naozaj slušné, no k celkovej téme by sa skutočne nejaký ten prízvuk hodil. PC verzia obsahuje aj české titulky a preklad je podarený.

Aj z hľadiska grafiky ide o veľmi podarený titul. Technologicky nie je až taký kvalitný, keďže Unreal Engine 3 má už svoj vek a tu a tam to môže byť vidno na drobných chybičkách, no celé to ťahá hore výtvarný

štýl, ktorý opäť evokuje vodovky alebo olejomaľbu. V kombinácii s niekoľkými vrstvami obrazu to vyzerá výborne. Ostré je centrum diania, pozadie aj popredie sú rozmazané a do toho je vsadených mnoho „rozpitých" objektov, ako napríklad kríky, vlajky a podobne. Nároky PC verzie nie sú nijako zvlášť krvavé, no nepotešia chyby, na ktoré môžete naraziť. S najväčšou pravdepodobnosťou na AMD kartách. Preblikujúce objekty a časti obrazu ťahajú dojem z hry dole.

Assassin's Creed Chronicles: China je vydarenou hrou a taktiež slušnou expanziou známeho univerza, ktorá fanúšikom rozhodne má čo ponúknuť. A možno aj hráčom, ktorí už nad sériou zlomili palicu, keďže prichádza s príjemne spracovaným exotickým prostredím a novým konceptom. Mohla by sa však svižnejšie rozbehnúť, takto si úvod z tých zhruba 8 hodín hrania až tak neužijete. Rôzne chybičky a bugy sa ešte dajú vyladiť a potom si k hodnoteniu môžete ten pol bod navyše pripočítať, ani to však nezachráni nie práve najlepšie navrhnutý súbojový systém a ovládanie, ktoré vám vie spraviť medvediu službu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ vizuálny štýl
+ hudba
+ vrstvenie levelov
+ cena a dĺžka
+ niekoľko ciest a vedľajšie úlohy
+ elegantné zabitie v sklze

- slabší úvod
- ovládanie
- chyby a glitche
- súboje
- príbeh skĺzne do klišé

6.5

SHADOWRUN CHRONICLES LOCKDOWN

SHADOWRUN POKRAČUJE ONLINE

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: CLIFFHANGER PRODUCTIONS
ŠTÝL: MMO

RECENZIA

Shadowrun je známe sci-fi univerzum, ktoré je populárne nielen v podobe stolovej RPG, ale aj vo forme videohier. Virtuálny svet, akokoľvek prešpekulovaný a komplexný, ale sám osebe nestačí na to, aby hra, ktorá z neho čerpá, dosiahla úspech. Dokazuje to aj ambiciózny titul Shadowrun Chronicles - Boston Lockdown.

Od tejto hry som určite nielen ja, ale aj ďalší hráči očakávali slušnú zábavu so zaujímavým obsahom. Shadowrun má predsa bohaté možnosti, už vďaka tomu, že zručne kombinuje kyberpunk a fantasy a prináša pestrý mix mágie, špionáže a moderných technológií. Cliffhanger Productions sa síce v Boston Lockdown snažia všetky tieto prvky využiť, ale veľmi sa im to nedarí. Napriek tomu hráčov spočiatku môže ovládnuť príjemný ošiaľ, keď sa ocitnú v uličkách korupciou napáchnutého mesta. Hra je totiž vizuálne príťažlivá, hoci jedným dychom treba povedať, že nemá práve najmodernejšiu grafiku, ani nadštandardné ozvučenie. Ale lokality, kde sa odohrávajú taktické boje, majú tú správnu atmosféru, slušný dizajn a sú v súlade s predstavami hráčov. Vďaka tomu hru nevypnete už pri prvých problémoch, na ktoré narazíte prakticky okamžite po vytvorení vašej postavy.
Generovanie postavy - runnera je rýchle. Zvolíte si rasu, človeka, elfa, orka alebo nejakú inú, k tomu zázemie a vzhľad. Voľby vám môžu priniesť nejaké menšie bonusy, ale inak parametre postavy neurčujete ani neovplyvníte. Nasleduje úvodná blesková misia, kde vás čaká útek z operačného stola, pričom sa nevyhnete násiliu. Zistíte, že všetko prebieha v ťahovom systéme, ktorý vychádza z hry Xcom: Enemy Unknown. V každom kole smiete vykonať dve akcie, ktoré môžu zahrňovať pohyb, útok, stlačenie spínača, otvorenie zámky, nabúranie do bezpečnostných systémov, preskúmanie alebo extrahovanie objektu. Potom sú na rade nepriatelia.

Keď je protivník na dohľad a máte vhodnú zbraň, môžete zaútočiť. Pritom sa vám ukáže percentuálne vyjadrená šanca na úspešný zásah. Ak sa presuniete k objektom, postava sa automaticky prikrčí alebo pritisne k múru a získa bonus k obrane. Pre začiatok to stačí, lenže po absolvovaní ďalších misií, ktoré dostávate od tej istej osoby v štvrti s obchodníkmi alebo kybernetickom matrixe, zistíte, že žiadne pokročilé taktické možnosti v hre nie sú.

Nečakajte zakrádanie alebo pozorovací mód, pri ktorom postava zareaguje, keď sa vyskytne nebezpečenstvo. Postup v boji je maximálne zjednodušený, aby ho zvládli aj úplní laici, ale dôsledkom je, že je plytký a čoskoro nezáživný. Čiastočne to kompenzujú schopnosti postavy získané pri jej vývoji.

Pri úspešnom napredovaní sa vaša postava zdokonaľuje a získavate odmenu vo forme Nuyen kreditov na nákup výbavy a karma kreditov na odomknutie nových schopností. Do bežného oblečenia investovať nemusíte. Už od začiatku máte pestrý šatník, kde sa kedykoľvek zadarmo môžete preobliecť a zmeniť si jednotlivé kúsky odevu, od pokrývky hlavy až po rukavice. Pokojne môžete pridať aj fúzy alebo tetovanie. Za kredity nakupujete zbrane a taktické doplnky. Do boja môžete nastúpiť s dvomi zbraňami, ktoré sú prepojené so schopnosťami v určitom odvetví a s dvomi doplnkami, napríklad lekárničkami a stimulátormi. Môžete porozmýšľať aj nad kúpou kybernetických končatín a brnenia.

Karma kredity sú vlastne body na získanie schopností rozdelených do jedenástich kategórií. Váš hrdina nemá striktne dané povolanie, ale jeho možnosti sa rozširujú sypaním karmy do ľubovoľných odvetví. Ak chcete používať kúzla, budete investovať do čarovania alebo vyvolávania duchov zvierat. Chcete narobiť paseku strelnými zbraňami? Vyberte si pištole, brokovnice alebo automatické pušky. Nie je zlé investovať aj do telesných funkcií, aby ste zniesli viac zranení alebo získali väčšiu silu. Ak preferujete technológie, investujte do ovládania dronov a hackovania. Nie je problém kombinovať schopnosti viacerých kategórií, takže môžete byť hoci hackerom a súčasne použijete útočné kúzla. Niektoré odvetvia a schopnosti majú pritom špecifické použitie. Napríklad spomínaný hacker dokáže útočiť aj na nepriateľov, ktorých priamo nevidí a sú za stenou alebo prekážkou. Duša vyvolaných zvierat vydrží len pár kôl, ale dá sa znovu vyvolať, na rozdiel od drona, ktorý síce nemá limitovanú životnosť, ale v boji môže byť definitívne zničený.

Postup v hre je vlastne vždy rovnaký. Po akceptovaní misie a úpravách schopností a výbavy vášho hrdinu - runnera opustíte neutrálne územie a ocitnete sa v budove alebo uličke, kde treba splniť zadanie. Hra je stavaná ako kooperačná, takže spravidla dvaja až štyria hráči vytvoria tím a postupujú spoločne. Môžete však hrať aj sólo a v tom prípade si zvolíte príslušný počet AI žoldnierov, ktorých v boji ovládate rovnako ako svoju vlastnú postavu. Úlohy sú pomerne rozmanité. Musíte zlikvidovať gangstrov, ochrániť určenú osobu, dostaviť sa na tajnú schôdzu, presunúť na určené miesto, získať dáta alebo dôležité predmety. Dizajn úrovní je slušný, hoci sú neveľké. Spravidla vykonáte niekoľko ťahov, zabijete hŕstku nepriateľov a úloha je splnená. Za normálnych okolností by to prebehlo rýchlo, behom pár minút, lenže to by Boston Lockdown musel fungovať tak, ako má.

Tragédiou je mizerný technický stav hry. Boston Lockdown takmer neustále laguje, a to aj v prípade, keď hráte sólo. Pri spustení totiž hra vyžaduje online pripojenie a server to jednoducho nezvláda. Podľa všetkého je však hlavný problém v kóde a chybách pri programovaní. Chat, kde sa neustále hráči sťažujú na pomalosť hry, totiž funguje plynulo. Lenže pri zadaní pokynu v boji čakáte na vykonanie akcie postavy niekedy až 20-30 sekúnd! A to je šialené! Takáto dlhá odozva je skrátka neprípustná! Tvorcovia sa to pokúšajú riešiť záplatami, ktoré vychádzajú prakticky neustále, niekedy sa dočkáte aj dvoch denne. Zúfalým riešením, ku ktorému niekedy autori pristupujú, je reset serverov. Práve keď ste uprostred rozohranej misie, kde sa ako slimák pohybujete už štvrťhodinu, objaví sa v chate adminov odkaz, že sa server o dve minúty resetuje. To skutočne dojme. Najmä keď sa po tejto procedúre znovu prihlásite a zistíte, že to k ničomu neviedlo. Hra ide plynulo len chvíľu, kým sa všetci hráči znovu nenalogujú. Potom začína celá katastrofa odznova.

Rozhodne by pomohol aspoň offline mód v sólo režime, aby sa dalo prijateľne hrať prinajhoršom s botmi. Shadowrun Chronicles ale túto možnosť nemá a online jednoducho nefunguje. Nie tak, aby sa dalo hovoriť o zábave. Pre hráčov je to skôr trest a oprávnene ľutujú zhruba 30 € vyhodených do vetra, za ktoré táto hra ani náhodou nestojí.

Nepochopiteľný je už samotný fakt, že sa takéto vážne chyby vyskytujú v plnej verzii hry, ktorá vyšla asi rok po early acces, kde mali byť tieto neduhy dávno odstránené. Boston Lockdown však aj po dlhých mesiacoch stále pripomína ani nie betu, ale neošetrenú alfa verziu hry. Dá sa predpokladať, že sa chyby časom zmiernia, ak motyka vystrelí, aj úplne odstránia (?), ale je hanbou vydať takýto nepodarok (označený ako dokončená hra), na ktorého dopracovanie bolo more času.

Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown je sklamaním. Hru vám ani pri najlepšej vôli nemôžeme odporučiť. Aspoň nie teraz. Možno o niekoľko týždňov alebo radšej mesiacov sa ju skúsiť oplatí, ale teraz určite nie. Titul na úrovni Facebookovej hry za pomerne vysokú sumu síce ponúka zaujímavé univerzum a slušný vývoj postavy, ale súčasne aj taktické boje orezané až na kosť, nestabilný server a príšerné lagy, kvôli ktorým je prakticky nehrateľný. Ak to niekto chce napriek tomu skúsiť, musí sa obrniť poriadnou dávkou trpezlivosti. Otázne je, prečo do tejto odfláknutej hry investovať peniaze, keď sa dajú nájsť free-to-play tituly na podobnej úrovni a v lepšom technickom stave. A na niektoré vám stačí internetový prehliadač.

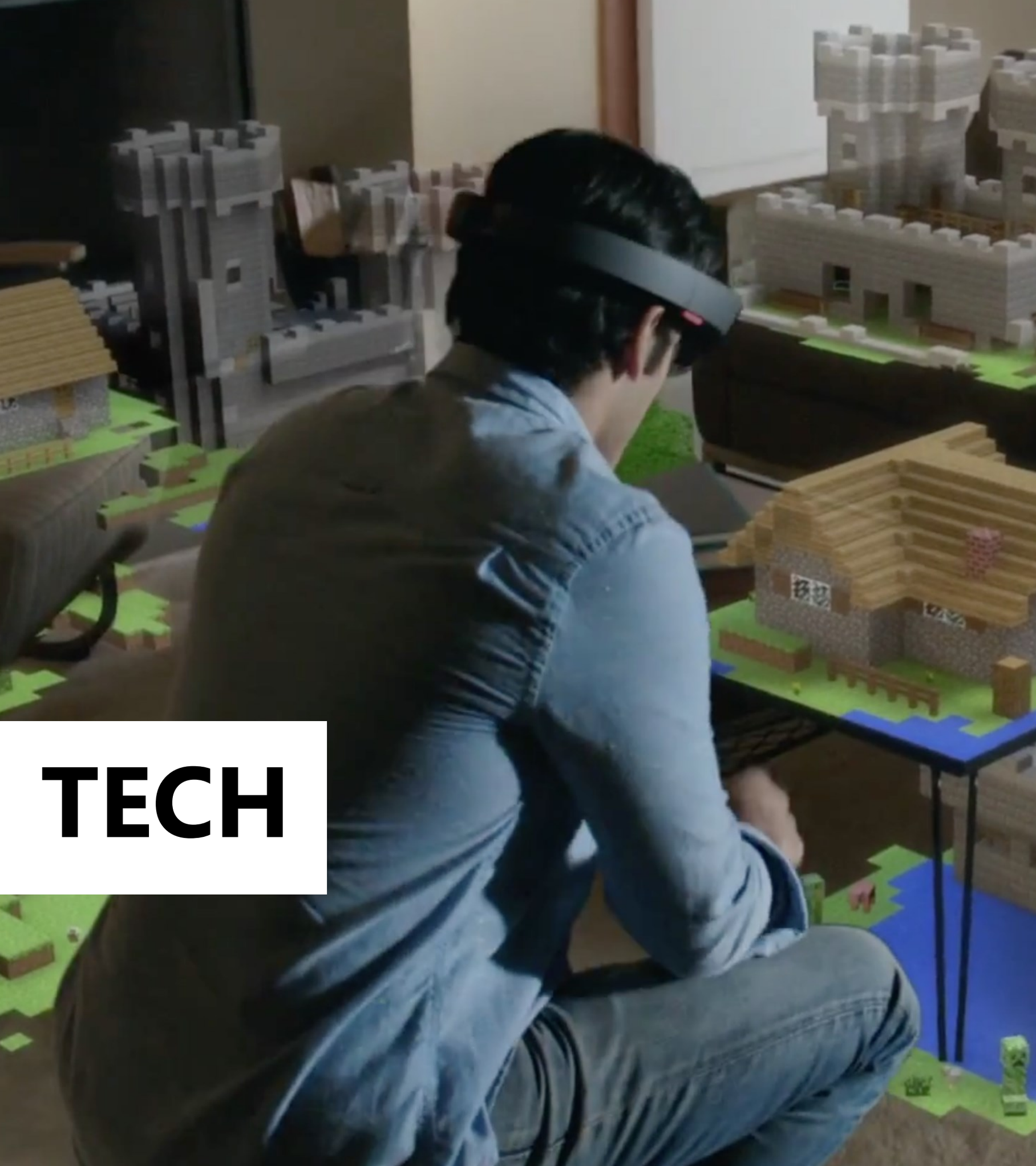
Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ atmosféra a lákavé Shadowrun univerzum
+ vývoj a kombinovanie schopností postavy

- mizerný technický stav, nestabilita, lag, lag, ****** LAAAAAG!!!
- boje bez pokročilých taktických možností orezané až na kosť
- repetitívny priamočiary postup
- online pripojenie aj pri sólo hre

5.5



TECH

OCULUS RIFT NAPLÁNOVANÝ

FIRMA: OCULUS

Už od prvých dní KickStarter kampane si Oculus Rift získava mimoriadnu priazeň hráčov, podporovateľov, vývojárov a nadšencov nových technológií z celého sveta. Jeho meno sa na nejaký čas stalo synonymom pre head set virtuálnej reality a získal záujem pre celé odvetvie virtuálnej reality, čím spustil prípravu celej generácie podobných zariadení. Pokým prvým nadšencom poskytol rannú verziu označenú Oculus Rift DK1 (development kit) a pokročilejší DK2, na trh sa stihli dostať menej prepracované zariadenia od Googlu i Samsungu a vyrástla konkurencia v podobe Morpheusu od Sony či Vive od partnerstva HTC a Valve.

Spoločnosť Oculus VR je však už takmer pripravená prísť na trh s hotovým produktom orientovaným na hranie a hráčov a na svojej stránke oznámila, že finálna verzia sa začne predávať v prvom štvrťroku 2016. Finálny produkt je založený na novom prototype pomenovanom Crescent Bay, ktorý má vylepšený systém priestorového zvuku, 360° sledovanie pohybov hlavy a v neposlednom rade dva menšie displeje namiesto jedného veľkého.

Detaily týkajúce sa hardvéru, softvéru, vstupov a ďalších kľúčových oblastí chce spoločnosť zverejňovať postupne počas najbližších týždňov. Už budúci týždeň sa majú na ich blogu objaviť prvé informácie o technických špecifikáciách finálneho produktu a ďalšie novinky odkladajú na blížiacu sa výstavu E3. Veria, že budúci rok začnú meniť herný, filmový i zábavný priemysel, ako aj modernú komunikáciu medzi ľuďmi. S presadením sa na poli komunikácie im zrejme bude pomáhať Facebook, ktorý vlani spoločnosť Oculus VR kúpil za 2 miliardy amerických dolárov.

HOLOLENS OKULIARE PRIBLÍŽENÉ

FIRMA: MICROSOFT

Na Builde konferencii si už vývojári a novinári mohli vyskúšať Hololens okuliare, konkrétne ich tam Microsoft priniesol sto a to už vo finálnom designe, aj keď technicky stále len vývojovej fáze. Microsoft už má veľa vecí dotiahnutých, všetko funguje a z dojmov novinárov ešte treba dotiahnuť jeden prvok.

Prakticky Hololens ponúka čistý a veľmi kvalitný holografický obraz, v ktorom nevidíte pixely a je pekne pravidelný. Čo však obmedzuje je FOV, teda uhol pohľadu, ktorý je zatiaľ nižší, a teda podobne ako pri ostatných VR systémoch hologram vidíte len presne pred sebou, ak teda očami uhnete do strán, prostredie je bez hologramov.

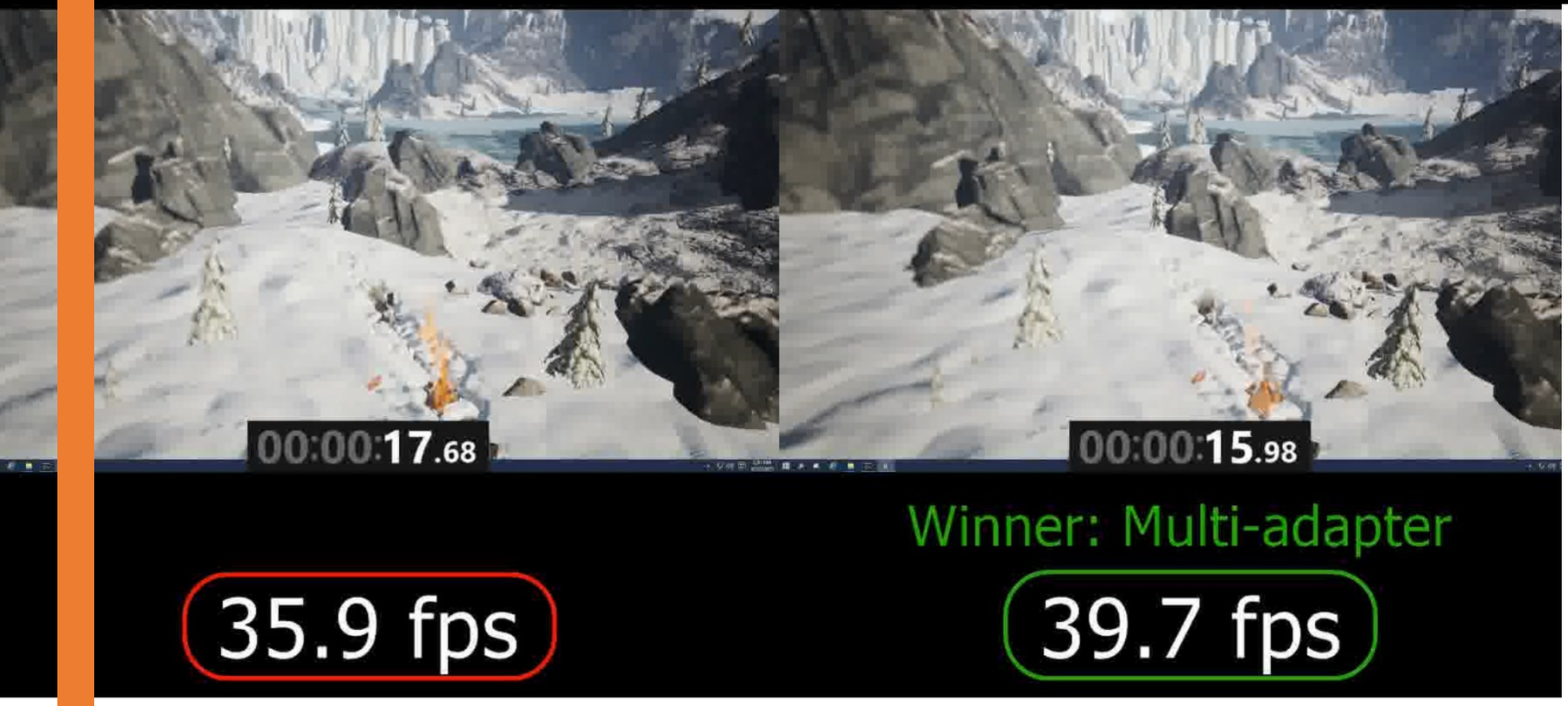
Redaktori to porovnávajú s monitorom alebo tabletom pred sebou, kde sa vám hologram zobrazuje len na danej ploche. Mimo nej sa hologram nezbrazuje. Teda pre menšie objekty je to veľmi dobré, ale pri väčších musíte poodstúpiť. Minimálne zatiaľ. Toto je vec, ktorú ešte Microsoft bude do finálnej verzie zvyšovať a uvidíme na akú plochu to dokáže zvýšiť. Určite však v prvej verzii nedostaneme kompletný 180 stupňový pohľad na virtuálnu miestnosť.

Mimo toho majú okuliare aj veľmi dobrý zvukový systém, ktorý nefunguje na slúchadlách, a teda neodreže vás od reality a zároveň dokáže naznačiť pozíciu daného objektu v priestore. Rovnako aj gestá sú jednoduché a rýchlo si na to zvyknete. Celková váha je prijateľná, nie je ani ťažká ani ľahká

Čo sa týka dátumu vydania a ceny, tam ešte Microsoft neupresňuje detaily, ale časovo by to chcel stihnúť do jesene, aj keď nie je to ich deadline a odloženie môže nastať. Cenovo nečakajte nič lacné. Pôjde to nad 500 dolárov.

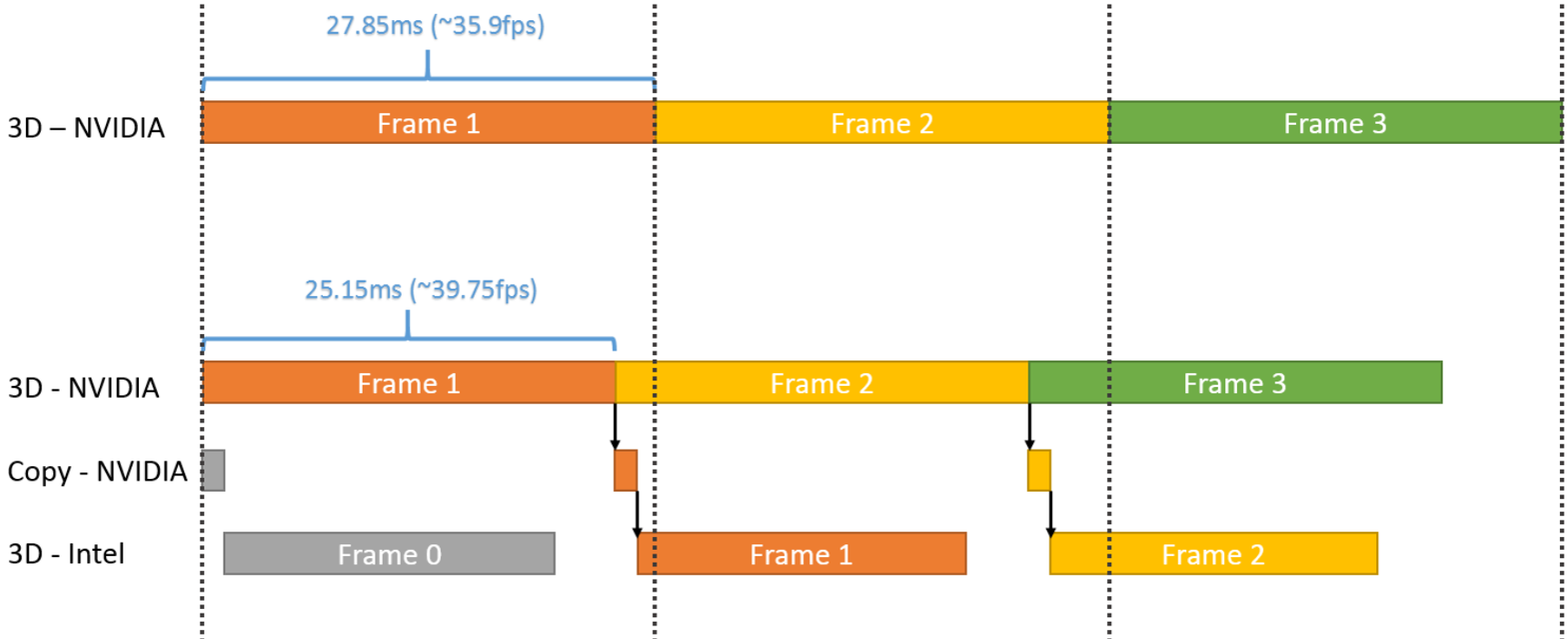
Microsoft sa teraz orientuje čisto na samostatné okuliare bez nutnosti pripojenia Hololens, ale prepojenia s PC, mobilmi a Xbox One sú jasné a zrejme po vydaní začne pracovať aj na nich. Pri vydaní si tak hlavne na hololens pozrieme aplikácie, videá, skype, a vzhľadom na výkon rôzne menšie virtuálne hry pripravené na Unity engine, špeciálne Minecraft, ktorý vyzerá, že bude hlavným ťahákom. Možno však už prvé prepojenia na veľké hry na Xboxe uvidíme už na E3, napríklad na januárovej prezentácii ukázali mapu bojiska z Ryse na stole, zatiaľ čo na TV išla samotná hra, aj keď to bol samozrejme koncept..

DX12 MULTIADAPTER FUNKCIA



Jedna z doteraz nevysvetlených možnosti DX12 bola práve predstavená a objasnená. Ukazuje ako DX12 bude môcť využiť viac grafických kariet, alebo rôzne karty v systéme. Napríklad to ukazujú na možnosti využiť ako vnútornú grafiku procesora tak aj externú grafiku. Síce konkrétne Intel grafika veľa nepomôže, ale v deme spravila 10% rozdiel a scéna bola vyrenderovaná o 2 sekundy rýchlejšie.

Konkrétne pri novom systéme vyťažili Nvidiu na 100%, Intel na 70%, intel vždy dodáva časť frejmu, ktorý sa následne Nvidia skopíruje cez novú Nvidia copy funkciu. Obrázok nám ukazuje ako to vlastne funguje.



APPLE WATCH V PREDAJI

Apple v týchto dňoch začína predávať svoje vlastné inteligentné hodinky. Reaguje tak na inteligentné hodinky iných spoločností často využívajúce OS Android Wear od Googlu a nazýva ich najosobnejším zariadením každého zákazníka. Je to prvé úplne nové zariadenie od Applu za uplynulých 5 rokov a prvé po smrti zakladateľa Steve Jobsa. Malé rozmery zariadenia a umiestnenie na zápästí vraj ponúkajú more nových možností, aj preto prišlo hneď s troma edíciami – štandardnými Watch, športovcom určenými Watch Sport s odolným displejom i náramkom a luxusnými Watch Edition s 18 karátovým zlatom a zafírmi.

Niektorí žurnalisti dostali príležitosť testovať Apple Watch niekoľko dní pred štartom predaja bežným zákazníkom a vďaka tomu vieme, že začiatok životného cyklu nebol jednoduchý. Inteligentné hodinky boli počas testovania pomalé, zasekávali sa počas načítania notifikácií, na pár sekúnd zamŕzali, načítavanie dát z iPhonu prostredníctvom Bluetooth i WiFi občas trvalo nepríjemne dlho, načítavanie aplikácií od Applu občas trvalo ešte dlhšie a aplikácie tretích strán sa niekedy nenačítali vôbec. To neznie ako opis zariadenia od Applu, spoločnosť však prisľúbila odstránenie softvérových chybičiek pomocou pár aktualizácií.

Zdá sa, že Watch by mali podľa predstáv Applu zrejme mali zvládať v obmedzenej miere takmer všetko, ale nič úplne a recenzenti hlavne počas načítavania bojovali s nutkaním jednoducho vytiahnuť z vrecka rýchlejší a užívateľsky pohodlnejší iPhone.

Hmotnosťou okolo 80 gramov sa neodlišujú od bežných hodiniek.

Apple im dalo mimoriadne kvalitný displej iba s malou výčitkou smerujúcou k rozoznateľnej medzere medzi displejom a ochranným sklom.

Užitočná je možnosť rýchlo odpovedať na SMS a iMessage pomocou štandardných odpovedí, odpovedí ponúknutých hodinkami na základe textu prijatej správy (ak bola napísaná gramaticky bezchybnou angličtinou) alebo emotikonmi.

Funkcia Digital Touch umožňuje okamžitú komunikáciu medzi vlastníkmi Apple Watch. Poklepanie prstom na displej vlastných hodiniek premenia hodinky príjemcu na zodpovedajúce zavibrovanie. Tá istá aplikácia umožňuje kreslenie a posielanie jednoduchých obrázkov. Komunikácia prebieha live, bez nutnosti potvrdzovať odoslanie správy.

Hodinky kvôli šetreniu energiou nesvietia celý čas a po zdvihnutí ruky treba vždy chvíľu počkať pokým sa rozsvietia. Sledovať na hodinkách čas môže byť teda otravné. Okrem toho sú tu nevýhody prirodzene spojené s každými inteligentnými hodinkami. Keďže sa nosia na zápästí jednej ruky a musia sa ovládať druhou rukou a kvôli maličkým ovládacím prvkom si vyžadujú aj pozornosť očí. Stáva sa teda, že niektoré úkony je ľahšie urobiť jednou rukou pomocou iPhonu, tie najjednoduchšie (regulácia hlasitosti) aj naslepo alebo takmer naslepo. Užívateľ hodiniek sa okrem toho musí pripraviť na časté opakovanie otázky: „Ponáhľaš sa niekam?“ Čo iné sa aj spýtať človeka, ktorý sa počas rozhovoru s vami každú chvíľu pozerá na hodinky?

Apple Watch pri bežnom využívaní vydržia iba jeden deň, takže je celkom otázne, či na nich niekto bude chcieť hrať hry a riskovať večerné vybitie. Napriek tomu už majú vlastné exkluzivity, upravené porty mobilných hier i crossplatformové hry rozdelené medzi hodinky a iPhone.

UŽÍVATELIA

BESTANDSLAGER
H. V. P.
Mar.Laz.
Arge.

COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

ŠTÝL: STRATEGICKÁ

Commandos sériu už určite nemusím približovať. Jedná sa o hru z pohľadu alternatívnej, respektíve 4. osoby v štýle Stealth, akcie. V dnešnom článku si predstavíme Commandos 1, alebo pod originálnym názvom Commandos: Behind Enemy Lines. To je ale nostalgia chalani všakže? Pamätáte ešte ako ste si požičiavali cédečka s Commandosom a snažili sa prechádzať misie čo v najkratšom čase?

Commandos: Behind Enemy Lines vyšla v roku 1998 31. Júla. Krátko po tomto termíne sa hra dostala aj na pulty slovenských obchodov a stala sa nevýhadným trhákom a svojho času mala prvenstvo v obľúbenosti hry.

Úvod

Hra sa odohráva v období druhej svetovej vojny, v jej skorých i neskorých rokoch. Vašou úlohou je ovládať tím Commandos elitných britských vojakov v štýle real-time-stratégie, klasicky na nich klikáte a následne môžete s nimi vykonávať rôzne akcie, ako napríklad streľbu, beh, kráčanie, riadenie vozu. Každý z vojakov má po kliknutí na neho rozbalený ruksak z ktorého môžete vyberať zbrane a taktiež vykonávať externé akcie (druhý obrázok, vpravo dole). Zaujímavosťou bola aj splitscreen camera, kde ste si mohli rozdeliť obrazovku pre sledovanie niekoľkých sektorov naraz. (footage z Commandos 2, no funguje aj v Behind Enemy Lines)

Commandos: Behind Enemy Lines si vynútil po roku update v podobe Standalone updatu Commandos: Beyond the Call of Duty, nakoľko Eidos zaznamenal rekordné predaje hry a tešil sa obrovskej škále fanúšikov všetkých vekových kategórii. V každej misii dostanete inštrukcie, čo máte v danej misii splniť, nie vždy máte k dispozícii všetkých členov Commandos-u v hre. Môžete byť zvyknutí, že nastúpite proti aj viac ako 10-násobnej presile nepriateľov.

Každý z členov vášho tímu má výnimočné skúsenosti, o ktorých si povieme o trochu nižšie. Na splnenie každej misie úspešne, je potrebné aby boli splnené všetky podmienky a všetci členovia musia prežiť. Hráč sa stretne v bojoch s ľahkými vojakmi, či už radovými s puškami, taktiež so skupinami ozbrojenými MP 40-kami. V špeciálnych misiách budete môcť na vlastné oči vidieť dobové bojové lode, či tanky, do ktorých môžete aj sami nasadnúť.

Najviac z hráčov využíva stealth akciu, teda tiché zabíjanie a následne odpratanie nepriateľa, aby žiaden z ostatných vojakov nespustil alarm. Ak však chcete naozaj overiť svoje strelecké schopnosti, strieľajte v mieste hlavných základní, po alarme okamžite z Barakov vynehnú 2 roty MP-40 ozbrojenými vojakmi, ktorí neváhajú strieľať do vás celé zásobníky.

Kampaň

Commandos: Behind Enemy Lines ponúka 20 misií v kampani.

Misie 1-7 sa odohrávajú v okupovanom Nórsku.

Ďalšia časť misií od 8-12 sa odohráva v Severnej Afrike zmietanej vojnou.

Tretia a predposledná časť sa odohráva v okupovanom Francúzsku a to konkrétne misie 13-15.

Posledná časť misií v hre je veľmi zaujímavá, kombinuje v sebe misie z Belgicka, najsevernejších častí Francúzska a samozrejme samotného Nemecka, kde sa celá vojna rozuzlí.

Postavy

Každá postava v hre je vytvorená podľa originálneho vojaka tejto elitnej jednotky. Každá postava je v niečom výnimočná, Driver dokáže riadiť vozidlá každého typu, Green Beret dokáže šplhať po prekážkach. Na splnenie každej misie budete musieť pracovať ako tím a vzájomne si s týmom pomáhať.

Green Beret (Jack OHara), narodil sa roku 1907 v írskom Dubline, boxerský šampión v rokoch 1935-1937, bol odsúdený na niekoľko ročné vezenie po udretí policajta. Nakoniec sa jeho trest zrušil, ako nastúpil do armády a pripojil sa k elitným jednotkách Commandos-u. Jeho hodnosť bola seržant. Bol zasiahnutý guľkou do ruky, ktorú si vyoperoval dýkou bez anestetík po tom, ako vpadol do nemeckého bunkra a zneškodnil 16 nepriateľov. Za spojenecké hranice sa vrátil ako hrdina.

Sniper (Francis Woolridge), narodený 1909 v Sheffielde, roku 1936 vyhral zlatú medailu v streľbe na olympiáde v Berlíne. Od 1937-1939 bol v armáde, umiestnený do Indie, roku 1940 sa pripojil k Commandos-u. Preferoval Springfield so 4-násobným teleskopom. Za teleskopom pôsobil veľmi uvoľnene a dýchal plytko, aby každá jeho strela bola starostlivo naplánovaná. Bol odmenený vojnovou medailou za zneškodnenie nemeckého cenného dôstojníka v Narviku.

Diver (James Blackwood), narodený 1911 v Melbourne, vyštudoval námorného inžiniera na Oxforde.
Po pripojení k námorníctvu mal značné problémy z alkoholom a bol suspendovaný z výkonu služby v námorníctve. Generálny štáb ho odoslal ku Commandos-u na preškolenie, ale ujal sa. Bol výborný plavec a ako prvý preplával English Channel v rámci stávky.

Driver (Samuel Brooklyn),narodený, 1910, Brooklyn USA, prichytený za krádež auta. Po udelení podmienky odišiel do Anglicka, kde chcel začať život pod novou identitou, pod menom Sid Perkins. Pod týmto menom sa pripojil k Britskej armáde. Celé 2 roky pracoval ako tester vozidiel ukoristených od nepriateľa. Velenie ocenilo jeho schopnosti a prevelilo ho k Commandos-u.

Spy (Rene Duchamp), narodený v Lyone vo Francúzsku roku 1911. Od 1935 do 1938 bol Rene šéfom tajnej služby pod francúzskymi farbami v Berlíne. Po vpáde Nemecka do Francúzska sa dal na odpor voči Nemecku a bol kontaktovaný Commandos -om, aby sa k jeho elitným jednotkám pripojil. Bol nasadený do špeciálnych operácii a spáchal niekoľko sabotáži, v skutočnosti vykoľajil 3 zásobovacie vlaky, zničil 14 tankov a niekoľko nepancierovaných pozemných vozidiel. Nakoľko ovládal aj niekoľko jazykov, medzi nimi aj nemčinu, bol nasadzovaný ako špión, aby od nemeckých vojakov vyzvedal citlivé informácie. Bol známy aj ako doktor, pretože pichal injekcie napustené smrtiacim jedom.

Sapper (Thomas Hancock), narodený 1911 v anglickom Liverpoole. Pracoval ako hasič v jeho rodisku, roku 1934 sa pripojil k firme, ktorá sa zaoberala deštrukciou budov za pomoci dynamitu. Následne rok nato sa pripojil ako dobrovoľník k skupine Commandos-u. Bol expertom na kalkuláciu časovaných bômb a vedel určiť aj gramáž dynamitu, aby zbytočne neplytval zásobami a mohol ich využiť neskôr.

Multiplayer

Multiplayer v Behind enemy Lines je veľmi zaujímavý. Ponúka misie ako v kampani, ktoré môžete hrať so

svojimi priateľmi online. Každý hráč, ktorý sa pripojí do hry si zvolí postavu za akú bude hrať, každý hrač musí ovládať minimálne jednu postavu. Ak sa chcete pripojiť do multiplayeru, musíte zadať presnú IP servera, teda multiplayer neponúka vyhľadávanie serverov, ale iba pripojenie cez statickú IP adresu servera. Hráči teda v co-operácii mohli prechádzať misie až do samotného finále.

Tréningové misie

Pri výberej novej hry môže hráč navštíviť aj tréningové misie. Tréning spočíva vo výbere danej postavy, s ktorou sa chce hráč oboznámiť. Stručný tutoriál naučí pre každú postavu využitie jej špecifických vlastností, ako hod granátov, pokladanie výbušnín, riadenie vozidiel. Okrem iného využíva aj prvy stealth, aby ste boli pri boji nepozorovaný a dokázali využiť moment prekvapenia.

Datadisk

Rok po vydaní Enemy Lines sa do rodiny Commandos-u pripojil aj samostatne spustiteľný datadisk pod názvom Commandos: The Beyond the Call of Duty. Datadisk rozšíril hru o 2 postavy, postavy nepriateľov, napríklad členov Gestapa, 8 nových misií odohrávajúcich sa v Juhoslávii a Grécku, boli pridané aj strážne psy, či iné zvieratá.

Umelá inteligencia - AI

AI v hre je pomerne jednoduché, ba občas až komické. Aj keď každý vojak stále chodí povedzme si narovinu.... dokolečka, pri výbuchu v jeho blízkosti uteká na miesto s vopred nabitou puškou aby overil situáciu, ak príde k zničenej budove, poobzerá sa z miesta po okolí, alebo spustí alarm, po chvíli sa vráti vychádzkovým krokom do svojho kolečka, ktoré začne znova opisovať.

Nemeckí vojaci sú citliví najmä na stopy v snehu a dokážu vás potom pomerne ľahko vystopovať na mape, ak je na mape prítomná aj väznica, vojak na vás namieri pušku, ak spravíte pohyb začne strieľať. Do vezenia vás môže odviesť iba nemecký seržant so skupinou ozbrojenou MP40-tkami. Ak spravíte pohyb aj v tejto fáze, popravde... rozflákajú vás.

Ak ste vo vezení, nemôžete robiť žiadne akcie s vašou postavou. Postavu je možné oslobodiť iba iným členom Commandos-u prítomnom na mape. Ak však na mape väznica nie je, vojaci začnú na vás bez mrknutia oka strieľať.

Sledovanie AI

Ak chce hráč sledovať AI, teda jeho uhol sledovania, môže tak urobiť kliknutím na oko v pravom hornom rohu obrazovky a následne na daného vojaka. Získavate tým obrovskú výhodu v boji proti nepriateľom, viete kadiaľ chodia, aj čo vidia. Môžete sa nepozorovane dostať cez vojaka, či zaneho a potichúčky odpratať za pomoci dýky Bereta, či harpúny Sappera.

Na obrázku nižšie vidíme sledovací uhol nemeckého vojaka. Ak sa ocitnete vo svetlo zelenej farbe, vojak vás vidí. Ak však stojíte bez pohybu v tmavej zelenej farbe, nevidí vás. Pohyb vojaka je možné taktiež sledovať za pomoci kamery, ktorú namierite na vojaka a označíte ho. Kamera centruje jeho pohyb do stredu obrazovky a môžete si teda určiť presnú trajektóriu, ktorú vojak opakuje. deadawp

THE NIGHT OF THE RABBIT

Vo svojej recenzii na hru „Raven" som spomenul, že som veľmi veľkým fanúšikom adventúr. Je v nich veľké sústredenie na príbeh, človek musí používať hlavu, a okrem toho sa do nich dá zapracovať veľké množstvo kreativity. Kým „Raven" ale akosi krivkal a z hry bolo len jedno veľké sklamanie, o „The Night Of The Rabbit" by som to isté povedať nemohol. Vstupoval som do toho s miernymi očakávaniami a keď som skončil, v mnohom ich hra výrazne prekonala. Na druhú stranu však niektoré iné miesta neboli celkom úplne zvládnuté. Ale k tomu prídeme.

V prvom rade si rozoberieme to, čo hra zvláda najlepšie. A tým je príbeh. Je do neho vložená obrovská dávka kreativity, originálnych nápadov a magického sveta, ktorý nebudete chcieť za žiadnu cenu opustiť. Dokonca si viem predstaviť, keby sa nejaké veľké animované štúdio ako Disney rozhodlo k tomu urobiť filmovú adaptáciu. Sám si viem predstaviť, že by to mohlo fungovať.

Sústredíme sa na príbeh chlapca menom Jerry Hazelnut. Ten celý život sníva o tom, že sa z neho stane kúzelník. Počas konca letných prázdnin dostane zaujímavý list, v ktorom obdrží zvláštne inštrukcie. A po ich splnení sa pred ním objaví obrovský kúzelnícky kufor s klobúkom, z ktorého vylezie jeho budúci majster Marquis de Hoto. Ten ho sám vyhľadal, aby ho naučil schopnosti „Treewalkerov." Kúzelníkov, ktorí dokážu prechádzať cez portály v stromoch a cestovať cez rôzne dimenzie. Jerry súhlasí a dostane do mestečka Mousewood, kde žijú rôzni zvierací obyvatelia. A jeho tréning sa pomaly začína.

Príbeh je ľahko dejovo sledovateľný, zaujímavý a súčasne chcete vedieť, kam sa Jerryho dobrodružstvo bude vyvíjať a chcete spoznávať svety, ktoré navštívi, naučiť sa jednotlivé kúzla a súčasne zastaviť zlého kúzelníka Zaroffa, ktorý plánuje prostredníctvom štyroch klincov Jerryho zlikvidovať.

Svet, ktorí tu autori vytvorili je skutočne nádherný. A fakt, že ide o animovanú adventúru tomu veľmi pomáha. Má to svoj vlastný osobitný štýl a vyzerá to skutočne nádherne. Priam v ňom máte chuť po celý čas ostať. A rovnako tomu dopomáhajú aj fantastické postavy, ktoré robia z hry veľký zážitok. Náš hlavný hrdina Jerry je veľmi sympatický. Ide si za svojim snom, občas vie vtipne komentovať niektoré situácie a ako chlapec pôsobí veľmi uveriteľne. Keď sa vžijete do jeho role, všetci si živo viete predstaviť svoje detstvo a sny.

Zaujímavou postavou je aj sám Marquis de Hoto. Na začiatku hry sa snaží nájsť začiatok svojho príbehu a súčasne napraviť veľkú chybu, ktorú kedysi spôsobil. Okrem toho ale pôsobí veľmi seriózne a inteligentne, čo mu veľmi hrá do karát. Osobne sa stal asi mojou najobľúbenejšou postavou. Ale aj ostatní obyvatelia Mousewoodu sú zaujímaví alebo minimálne vtipní. Máme tu uvrčaného zajaca, bratov ježkov kutilov, krtka v podobe rádio DJ-a a napríklad aj trpaslíkov, ktorí vedia vyrobiť ten najlepší džús. To všetko spôsobí, že v tomto svete chcete len zostať a len si prajte aby hra nikdy neskončila.

Hra je adekvátne dlhá na to, aby nepôsobila krátko, adekvátne náročná aby nezačala byť frustrujúcou a okrem toho tu máme aj mini-hru kvarteta. A musím povedať, je to veľmi chytľavé a dobre spracované. Takže po týchto všetkých plusoch, ktoré som tu vymenoval a rozobral, čo drží túto hru pred tým, aby sa stala jednou z najlepších adventúr? Bohužiaľ máme tu aj nejaké problémy.

Napriek tomu, že som povedal, že milujem Mousewood a spôsob, akým hra svoje prostredie zapracovala, no na druhú stranu by som asi viac uvítal, keby sa nám celý svet nesprístupní hneď, alebo keby sme mohli mať trošku viac lokalít. Zo začiatku to bude síce fantastické, no postupne budete mať pocit, že stále chodíte po tých istých miestach a budete mať chuť sa dostať niekam inam. Nie je to vyslovene veľké negatívum, ale rozhodne vie urobiť veľa. Keď som hrával hry ako „Polda 3“ alebo „Polda 4“ zaujímavou stránkou bolo, že sme mohli precestovať niekoľko možných krajín, miest a každé malo svoje zaujímavosti. Tu sme ale stále v jednom mestečku a jeho okolí.

A napriek tomu, že je pekné, myslím, že by neuškodio, keby nám tvorcovia odhalili trošku viac tohto magického sveta.

Môj druhý problém pri tejto hre je dabing. A netvrdím, že ide o všetky postavy, no niektorí herci nedali do toho ani štipku talentu alebo emócie. Ako aj napríklad samotný Jerry. A napriek tomu, že je mojou obľúbenou postavou a je zaujímavý, osobnosť je jedna vec a dabing niečo celkom iné. Chýbajú tomu emócie a nejaký ten talent. Občas nás síce svojimi hláškami vie rozosmiať, no myslím si, že keby som mal pocit, že to nie je len odrecitované alebo prečítané, bolo by to silnejšie.

Ostatní však na tom nie sú o moc lepšie. Marquis de Hoto rovnako nedáva svojej postave svojim hlasom nič, starosta veveričiak tiež nie je najlepšia voľba, a podobne aj ostatní v meste. Jediný, ktorý bol skvelou voľbou bola osoba, ktorá nadabovala Dj-a Ludwiga Burrowera. A hoci si nemyslím, že je to úplne stopercentné, dáva svojej postave aspoň trošku čara. Nečakajte však od postáv nič špeciálne, hoci vedia prečítať svoje riadky dobre, chýba tomu správna dávka emócií a chuti. A je to škoda.

Potom tu ale prichádza najväčší problém tejto hry. A v prípade, že sa cez neho nebudete môcť prehrýzť, viem to pochopiť. Tu ide najmä o technické problémy, kde sa hra dokáže z ničoho nič vypnúť, alebo zaseknúť. A keď sa to objaví prvýkrát, je dosť možné, že sa hru už nepodarí v poriadku spustiť. A napriek ochote ich support tímu tvorcov je toto veľmi vážny problém, ktorý môže výrazne znížiť chuť do hry. A je to podľa mňa veľká škoda. A napriek tomu, že niektorí hráči už prišli na riešenie ako funkcie hry zlepšiť, neznamená to, že hra začala predsa len fungovať. Neznamená. Záruka, že vám hra stabilne ostane stáť nie je veľká.

Keď sme si teda všetko toto rozobrali, aký je môj záverečný postoj k hre? Napriek závažným problémom, ktoré som pri hraní mal ide podľa mňa stále o silný titul, ktorý je hodný vašej pozornosti. Ako som povedal, príbeh je fantastický, postavy sú fantastické, animácie a prostredie hry sú skvelé a hra je veľmi chytľavá. Pokiaľ sa vám nepodarí preniesť cez technické problémy hry, viem to pochopiť, no napriek tomu si myslím, že ide o dobrý titul, ktorý si môžete zaobstarať a užiť. O sebe môžem otvorene povedať, že pre mňa išlo o výbornú adventúru, ku ktorej sa určite niekedy vrátim. A preto jej dávam hodnotenie 7/10.

OČAKÁVANIA: 6/10
STATUS: Spokojnosť
ODPORÚČAM?: Áno

endre-silentname

HODNOTENIE

+ príbeh
+ postavy
+ animácie
+ mágia a prostredie
+ minihra kvarteta
+ chuť ostať vo svete Mousewoodu
+ dĺžka a náročnosť

- vážne technické problémy
- dabing
- opakovanie lokalít

7.0

FILMY

AVENGERS 2 VEK ULTRONA

PARTIA ZNOVU V AKCII

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JOSS WHEDON

FILMOVÁ RECENZIA

Na začiatku filmu ide partia Avengers po krku baróna Steckera, ktorý predvádza s Lokiho zbraňou pokusy a v laboratóriu sú pripravené do akcie dvojičky s nadprirodzenými schopnosťami. Netrvá dlho, kým je barón polapený, Lokiho zbraň prebraná do sídla Avengers a Tony Stark na nej začína podnikať vlastné experimenty, ktoré majú viesť k vytvoreniu poriadnej umelej inteligencie – no v skutočnosti sa tu črtajú zárodky Ultrona. Ten sa postaví proti Avengerom a má jediný cieľ: zaistiť ich vyhynutie.

Dvojka Avengers nemá ľahkú úlohu. Kriticky, komerčne i divácky úspešný predchodca vyšperkoval toľkoročné úsilie priniesť všetkých superhrdinov na plátno v jednom momente, až sa stal filmovou udalosťou na roky vopred. Pokračovanie prišlo o toto kúzlo, lebo hrdinov sme si užili vo väčšej miere a prekvapiť môže inými elementmi: pridať nového záporáka, dostať sa postavám pod kožu alebo byť typicky väčším pokračovaním. Dvojka Avengers prinášajú z každého nápadu niečo.

Iba spojená akcia všetkých zúčastnených nestačí, o tom svedčí 12-minútové intro. Je zručne natočené, všetko v ňom funguje, je to také zahrievacie kolo, ale neprináša toľko nového a niektorých poriadne nevtiahne. Je to viac toho istého – a to nám už nestačí. Hrdinovia spolupracujú, akcia im ide od ruky, je tu pár efektných hlášok na počkanie. Kto príde neskôr do sály, ani o veľa nepríde.

No keď sa začne experimentovať s Lokiho bakuľou a črtá sa Ultron, to už všetci (posmelení trailermi) spozornejú, lebo nový záporák sa málokedy črtá takto postupne a graduje vo forme. Ultron je výborne vytvorená postava, od jednotlivých dizajnov jeho kreácie cez prenikavý hlas Jamesa Spadera až po pár filozofických prepojení s Tony Starkom. Konečne niekto, kto iba nepriletí z inej galaxie robiť brajgel. Ultron navyše nie je na plátne neustále, ale iba vo vybraných scénach, čo jeho démonickosť posilňuje.

Relatívne dobre zaberú neakčné scény. Pobaví plná verzia párty, kde sa snažia borci dvihnúť Thorovo kladivo a uprostred filmu sa nečakane dianie zastaví do civilnej verzie Hawkeyovho života. Je tu snaha o nadväzovanie nových vzťahov a solídne pokusy dať marveláckym hrdinom plnšiu tvár aj v kontexte

7.0

spoločného vystupovania, nie iba v akčnej vrave, či náhľady do zmýšľania či chvíľ strachu.

Pokiaľ ide o akciu, úvodna toľko neohúri, ale každá ďalšia núka čoraz viac, či ide o návštevu Afriky, Kórey alebo veľké finále. Špeciálne kórejská akcia vynára spomienky na druhý Matrix, ale v dobrom smere: kinetická akcia, kedy si hrdinovia nemajú čas vydýchnuť a používajú prepravné prostriedky, je dynamická, dramatická, nápaditá, azda najlepší moment filmu. Isteže je tu veľké finále, ktoré si opäť raz odhrýzne obrovské sústo – a sám uznávam, že má dobrý nápad, ale vtedy si najväčšmi uvedomíte, ako fungujú filmy Marvelu a že v poslednom období idú takmer na autopilot. Veľa dokážete očakávať, ale už nestačí iba spojená akcia a že prišla znova. Potešia nové postavy a ich angažmá na oboch koncoch barikády. Scenáristi by strašne chceli spájať mytológie a mixovať ich do celku, ale nebude to jednoduché: bájky o kameňoch múdrosti, strašných zloduchoch a mieri sú síce účinné, no nezapadajú všetky do celku. Je fajn vidieť opäť operovať Avengerov sólo, no niekedy som mal pocit, že ich výlety preč od ostatných slúžia iba na vytiahnutie starých známych vo veľkom filme.

Joss Whedon je šikovný režisér a celok si drží pohromade, myslí aj na malé detaily. Tu dá dobrý nápad do akcie, tam použije šikovný oblet kamery a má svoj štýl. Hudbu mu skladajú rovno dvaja borci (Brian Tyler a Danny Elfman), ale na pamätný motív nečakajte. Neraz zastaví akciu či spomalí rýchlosť, čo je dobre – ale to všetko tu už aspoň raz bolo.

Nemôžem si pomôcť, ale marvelovky budú potrebovať čosi viac. Iba noví záporací, ďalšie prísľuby, to už stačiť nebude. Tentokrát ešte možno uštedriť veľa bodov, ale druhí Avengers nie sú takí svieži ako vlaňajší Strážcovia galaxie, ani takí adrenalínoví ako Rýchlo a zbesilo 7. Ako solídna dvojka fungujú.

Takže kam s bodmi pre Ultrona? Osobne ho vidím na necelú osmičku medzi filmami Marvel univerza, ale keďže kolega Marek pri jednotke uštedril 7/10, dávam aj ja rovnako. Až taký výrazný rozdiel medzi dvojicou filmov nie je.

Michal Korec

EX MACHINA

PRÍBEH AI

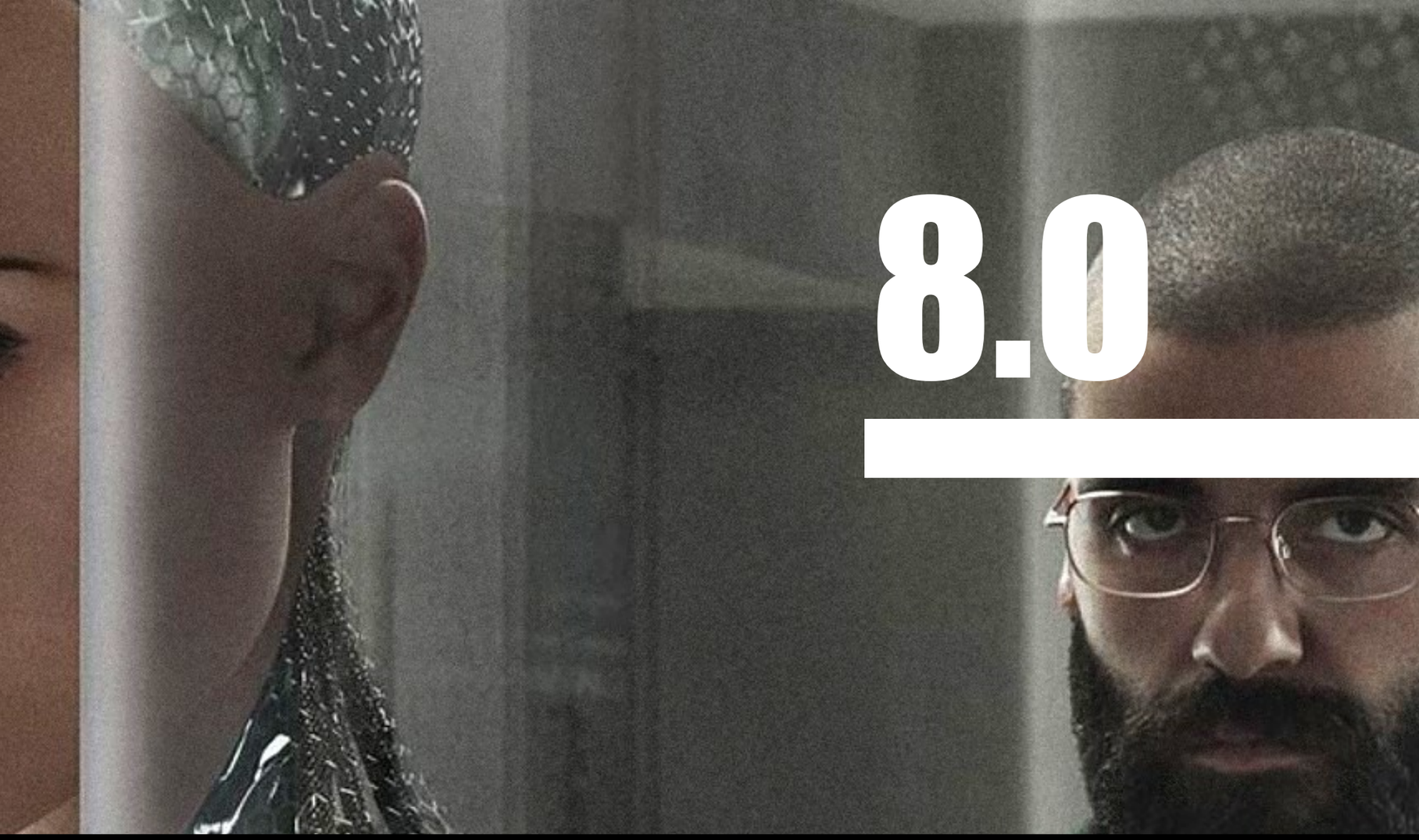
ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: ALEX GARLAND

FILMOVÁ RECENZIA

Šikovný programátor Caleb (Domhnall Gleeson) sa dostane do architektonicky unikátnej rezidencie svojho šéfa Nathana (Oscar Isaac). Uzavreto žijúci génius potrebuje, aby jeho umelá Ava (Alicia Vikander) prešla Turingovým testom a potvrdila tak skutočnosť, že nie je len naprogramovaným strojom, ale aj samostatne zmýšľajúcou bytosťou schopnou vlastných rozhodnutí a citov. Práve v poslednej oblasti autori tohto subžánru sci-fi s AI zlyhávajú a nechajú pre diváka atraktívnu hrozbu, že nás tie stroje raz psychologicky a sebecky prevalcujú.

To, na čo Garland stavil vo svojej Ex Machine, je čistá vedecká procedúra rozdelená do niekoľkých sedení Caleba a Avy. Nathan finišuje so svojimi poznámkami a chystá sa z nich vyexcerpovať zopár nedokonalostí, aby svoj ďalší model postavil na vyššiu úroveň. Toto je problémom všetkých naklonovaných Jordaniek z Bayovho Ostrova, všetkých citmi prekypujúcimi detskými robotmi, dobrosrdečných čísel 5 a ďalších. Divák neustále sleduje nemennú formu vedeckej výnimočnosti rýpajúcej sa v tom najobyčajnejšom ľudskom konaní, aby zaslúžilú kapacitu bolo možné pomyselne zbožštiť len preto, aby ako obyčajná ľudská bytosť prekonala prácou svoju vlastnú zadefinovanosť a vdýchla tú bájnu inteligenciu halde elektronicky pozliepanej robotickej bytosti. S karosériou čím ďalej, tým viac dokonalejšieho vzhľadu podobného ľuďom.

Garland, bohužiaľ, spadol do obávanej šablóny, no vykresal pomocou vzťahov troch ľudí v odľahlom vedeckom komplexe dusivú atmosféru neistoty. Výborne mu na to vizuálne poslúžili nádherné pohľady na jedinečnú landscape budovu zvonka a strohé technické prostredie Nathanovho príbytku. Dunivé prepájanie elektrifikácie do núdzovej prevádzky ukrýva Avino tajomstvo o tom, nakoľko



8.0

ešte funguje podľa naprogramovaných schém a nakoľko využíva vlastný AI potenciál, keďže Turingovým testom očividne prešla. Calebova postava sa postupne z vedeckého nadšenca stáva uväzneným pokusným králikom, ktorý poslušne spovedá zadaný objekt podľa jednotlivých sedení. Najšťavnatejším prvkom je Nathan so svojím bežným kamarátskym prístupom, no skrýva pritom mnoho tajomstiev, o čo mu vlastne v projekte ide.

Garland sa vo filme zameriava čisto konverzačne na plusy a mínusy dokonalých umelých bytostí, jeho postavy vedú tie najjednoduchšie rozhovory, na diváka zaberajú jednotlivosti ohľadom Avinej konštrukcie čo možno najvernejšej kópie človeka. No v dialógoch neustále cítiť akúsi nepatričnosť byť „stvoriteľom", ktorý by svojím výtvorom presiahol vlastné postupy premýšľania. V budovaní napätia dominujú tvrdé Nathanove podmienky, stále menej komfortná Calebova úloha testovať Avu a po hudobnej stránke rozrušujúci hudobný podmaz Bena Salisburyho a Geoffa Barrowa (Portishead).

V konečnej fáze sa, pochopiteľne, odohrá zopár ostrejších výmen názorov, a bohužiaľ, i očakávané Avino počínanie. Pre diváka ale tých 108 minút prejde v celkom slušne udržiavanom napätí a dostane možnosť spolu s Calebom a Nathanom filozoficky hĺbať nad etickým rozmerom neodvratného toku ľudskej evolúcie, aby sa v budúcnosti malé robotíčatá nemuseli hanbiť za to, že ľudské pokolenie sa kvôli nejakému morálnemu problému muselo zaseknúť na svojej tak nedokonalej úrovni.

Zuzana Ondrišová

MAD MAX FURY ROAD

SPÄŤ DO PÚŠTE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: GEORGE MILLER

FILMOVÁ RECENZIA

Dvadsať ráz videná ukážka, minimálne očakávania, nechápajúci výraz pri použitej hudbe. S takým nastavením som išiel na Mad Maxa, aby ma absolútne strhol. V čase čítania tejto recenzie ste už v inej pozícii, lebo svetoví kritici neklamú: toto je neskutočná jazda, ktorú musíte vidieť v kine.

V budúcnosti sa ľudstvo načisto zbláznilo a začalo bojovať o posledné štipky surovín: voda, náboje, benzín, zeleň. A keď otrávilo pôdu, situácia sa ešte zhoršila. Teraz bývajú ľudia ako otroci v mestách, kde si panovníci žijú v luxuse, zatiaľ čo chudoba maká a žobre aj o dúšok vody. Púštny svet, skazená klíma, takmer žiadna živá bytosť až na pár zmutovaných jašteríc. Keď sa vydá tanker s vodou zo Citadely do Benzínového mesta, na polceste ho šoférka zrazu zvrtne na východ, no nevedno prečo. No so sebou vezie viac ako iba niekoľko tisíc litrov kvapaliny a jej cieľ je jasný. Vládca Citadely hromží a vydáva sa za ňou – a paralelne s ním aj mladík Nux i nedávno uväznený Max, ktorý zohrá veľkú rolu na tejto štylizovanej, dramatickej krutej jazde.

Poviem vám tajomstvo hneď po náčrte deja, lebo vám pomôže pochopiť všetok entuziazmus kritikov. Fury Road sa odohráva 70% času v pohybe a takmer celá akcia je výlučne na kolesách. Áno, tento štýl poznáte z Matrixu Reloaded či posledných dielov Rýchlo a zbesilo, no trúfam si napísať, že Mad Max posunul latku ešte ďalej. Všetky vehikle uháňajú vpred, otáčajú sa o 180 stupňov, na mašinách sú šíky vojakov a bojovníkov, ktorí vrhajú kopije, pália zo strelných zbraní a v arzenáli nechýba plameňomet, poctivá brokovnica, dýka v šaltpáke a iné vychytávky.

Pomer dynamických scén k statickým je neskutočný, film sa počas prvej hodiny s výnimkou pár strihov nezastaví a akcia je zábavná, nápaditá, majestátna. Kamera miluje prelety okolo konvoja, strih je vynikajúci a užijete si to naplno. Na prvé videnie nestačíte všetok adrenalín vstrebať – druhá návšteva je otázka času. Je to jeden z mála hitov, kedy nieže uvažujete, či si ho pozrieť znova, ale či si nekúpiť druhý lístok hneď po titulkoch.
Akcia navyše graduje. Hoci sa v prvej polhodine rysuje obrovská mela, Miller ju servíruje postupne a nechá si ďalšie nápady na nasledujúce scény. Strieda prostredia i farby (žltá púšť), časové obdobia (po dni príde nádherná modrá atmosférická noc) a cítite, že tento svet nie je vyprahnutý, má veľký potenciál. Pri

9.0

výraznej palete žltej a modrej sa navyše počas dňa razí aj červeň výbuchov. Audiovizuál podčiarkne dunivý soundtrack Junkieho XL, ktorý konečne vhodne namieša aj to Verdiho Requiem. Ak budete blízko kina s Dolby Atmos, musíte film takto vidieť – tam musí zvuk preraziť strechu!

Akoby sa všetky trailerové momenty ukázali v najlepšom svetle. Akčné momenty sú vhodne rozložené do scén, Charlize Theron padajúca na kolená má zrazu jasný zmysel, jednotlivé výbuchy, aj prestrihy. Frenetický strih trailerov je natiahnutý na 120 minút, akcie nie sú zdĺhavé, dĺžka je presne vystihnutá.

Aby nebolo chvály málo, aj neakčné chvíle majú svoje čaro. Prvý raz nastane oddych na pár minút až po hodine (!) a sami si budete chcieť vydýchnuť z ohlušujúcej jazdy. Postavy sa rozprávajú o veciach, ktoré majú zmysel, záhadne stretnutia padnú vhod, budované putá nie sú na škodu. Žiadna milostná línia, pár gest je vhodne vložených; cítiť ako je drsný ráz prenesený aj do medziľudskej komunikácie. Dialógy sú skôr praktické (keď je väčšinou akcia, rozdávajú sa skôr povely a kričia heslá), občas príde náznak objavovania mytológie, frakcií, miest, ale to sú iba fragmenty. Chceme poznať viac, ale nie je čas, akcia musí pokračovať – a vo finále parádne vyústiť, aby ste azda uronili aj symbolickú slzu.

Herecké obsadenie je výborné. Charlize Theron je výrazná a má silnú postavu. Tom Hardy je správny Mad Max, hoci často operuje v pozadí (azda aj tým, že veľa nenarozpráva) – žiadny akčný hrdina, čo súka suché vtipy na počkanie, ale odhodlaný bojovník, ktorý pomôže, aj keď ho mátajú spomienky. Aj Nicholas Hault si strihol pekného šialenca a ženské osadenstvo je pohľadné i vhodne vložené do scén.

Blockbustrová sezóna je teda v plnom prúde. Furious 7 je akčná pecka, no Mad Max sa jej bez problémov vyrovnáva a Avengers 2 sú o dva kroky vzad. Odkladám pôvodný dešpekt, kupujem druhý lístok – na druhý raz si to chcem užiť naplno!

Michal Korec