SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #73

METAL GEAR SOLID V

MAD MAX
UNTIL DAWN
GEARS OF WAR ULTIMATE
FORZA MOTORSPORT 6

NEED FOR SPEED
HITMAN
MIRRORS EDGE
SCALEBOUND

PREVIEW

NEED FOR SPEED
HITMAN
ARK SURVIVAL EVOLVED
SCALEBOUND
MIRRORS EDGE
XCOM 2
MIGHT AND MAGIC HEROES 7

RECENZIE

METAL GEAR SOLID V
GEARS OF WAR ULTIMAT EDITION
FORZA MOTORSPORT 6
SUPER MARIO MAKER
TEARAWAY UNFOLDED
RARE REPLAY
MAD MAX
UNTIL DAWN
ACT OF AGGRESSION
DEVILS THIRD
EVERYBODY'S GOING TO THE

TECH

HTC VIVE
GTX 950
R9 NANO
BULLDOG 4K PC
ACER PREDATOR MONITORY
LOGITECH G29

FILMY

HITMAN AGENT 47
V HLAVE
KURIÉR REŠTART
GRISWOLDOVCI

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
Tomáš Kuník

Články nájdete na
www.sector.sk

PREVIEW

NEED FOR SPEED

NOČNÉ JAZDY V MESTE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: GHOST GAMES
ŠTÝL: RACING
VYDANIE: NOVEMBER 2016

PREDSTAVENIE

Hlboká noc, ulice sú presvietené pouličnými lampami. Z hrdzavej garáže vychádza naleštený športiak s tuningom za niekoľko desiatok tisíc dolárov. Prázdne mesto je skvelou príležitosťou pre nelegálne preteky s ostatnými jazdcami zo širokého okolia. Toho sú si však dobre vedomí aj miestni policajti, ktorí vaše adrenalínové pokušenie veľmi radi narušia. To ale pre nikoho z vás nepredstavuje žiadnu prekážku, kedže ulice fiktívneho kalifornského mesta Ventura Bay poznáte lepšie ako ktokoľvek iný.

Na nový Need for Speed titul čakáme už skutočne dlho. Minulý rok nám EA oznámilo, že žiadny Need for Speed nebude a so sériou si dávajú ročnú prestávku. Táto správa mnohých fanúšikov zaskočila, no zároveň išlo o rozhodnutie, ktoré hre určite prospelo. Od roku 2001 bol tak rok 2014 ďalším rokom, ktorý prešiel bez vydania nového dielu Need for Speed. Autori zatiahli za ručnú brzdu a otočili sa o 180 stupňov. Žiadny Need for Speed Rivals, Most Wanted alebo Run. Nevydáme sa na otvorené cesty Ameriky a rovnako tak sa nebudeme snažiť trhať asfalt na nemeckom Nurburgringu. Počas ročnej prestávky si v Electronic Arts očividne prediskutovali, o čom vôbec Need for Speed je a po čom fanúšikovia túžia. Špekulácie o tom, či sa k nám začiatkom novembra dostane hra, ktorá splní všetky naše očakávania, si necháme na neskôr, no z aktuálnych záberov sa zdá, že sa o to vývojári za dverami švédskeho štúdia Ghost Games minimálne snažia.

Toto však naznačuje už samotný názov nového dielu. Tohtoročné Need for Speed je reštartom série, ktorý už jednoducho musel prísť. Podobnými slovami nás v stánku Need for Speed privítal aj hlavný dizajnér hry, James Mouat: „Need for Speed čo? Veľa ľudí sa nás na to pýta, o aké Need for Speed v skutočnosti ide." Hneď potom sa však zozadu ozvala odpoveď jedného z prisediacich: „Underground!" Na čo Mouat neprikývol, iba sa pousmial a pokračoval opisovaním toho,

čo chce asi každý fanúšik série počuť: „Vraciame sa späť k tuningu, nočným pretekom a prekonávaniu samého seba." Rozsiahly tuning vždy k Need for Speed patril, no a aby tvorcovia hráčov o svojej snahe v tomto smere ešte viac utvrdili, počas Gamescomu predstavili päticu skutočných legiend tuningového sveta, ktoré sa stanú súčasťou nového Need for Speed.

Hra je tak rozdelená do piatich rôznych „odvetví", pričom každé jedno z nich má svojho majstra, ikonu. Prvou osobnosťou je Morohoshi-san, ktorý sa stáva ikonou Outlaw. Už od malička ignoroval všetky autority a šiel vlastnou cestou. Z polovice normálny chlap, no z tej druhej zarytý člen automobilového podsvetia. Na svoje upravené Lamborghini Diablo SV z roku 1999 jednoducho nedá dopustiť. Druhou ikonou je známa postava menom Ken Block. Ken si berie na starosť Style, ktorému venuje všetky svoje cenné skúsenosti nazbierané pohybom vo svete automobilov a najmä s jeho miláčikom Ford Mustang Hoonicorn, ročník 1965. Nájsť ten správny štýl je dôležité.

Tretím členom je Nakai-san, s ktorým sa v novom Need for Speed budete stretávať pri tvorbe vozidiel. Jeho prioritou je tak sekcia Build, ku ktorej sa dokonale hodí. Jeho prvým autom vôbec bolo Porsche 911 z roku 1974, ktoré si postupom času prestaval na skutočnú príšeru. Magnus Walker sa hlási k niečomu, čo má hra už v názve. Speed, čiže rýchlosť, je neoddeliteľnou súčasťou každého jedného preteku, pričom práve Magnus vám poradí, ako ju ovládnuť čo najlepšie. Poslednou ikonou je Risky Devil, ktorý bude synonymom pre vašu Crew. Mať dobrú partiu v takto nebezpečnom športe je skrátka nutnosťou.

Príbeh hry bude rozprávaný netradične, a to z pohľadu prvej osoby v skutočných filmových videách, v ktorých sa stretneme aj s vyššie spomínanými ikonami. Ako sme mohli vidieť v ukážke z našej garáže, tento štýl pôsobí veľmi dobre, najmä ak prechod medzi filmovou scénou a hrou nie je až taký viditeľný. Ako dodal Jame Mouat, auto, ktoré môžeme vidieť napríklad vo videu z garáže, nie je pevne nahrané do videa, ale vždy sa mení na vaše vlastné.

Keď príde na rad tuning, tam sa naozaj každý chce čo možno najviac vyhrať. V hrateľnej ukážke, ktorú sme si mohli vyskúšať, sme síce nemali k dispozícii práve najširší výber „súčiastok", no to bolo, pochopiteľne, spôsobené iba demom. Na aute si totiž môžete meniť či pridávať všetky možné spoilery, upravovať celé body kity, vymieňať kapotu, zatmaviť sklá, zmeniť svetlá, audio systém, upraviť brzdové disky, brzdy, kolesá, ich veľkosť a taktiež aj pneumatiky. Samozrejmosťou je zmena farby či výmena výfuku, ktorá bude mať vplyv aj na zvuk auta. K dispozícii pritom bude viacero skutočných značiek, ktoré si autori licencovali. Ponuka je teda naozaj rozsiahla a kombinácií je obrovské množstvo.

Okrem vizuálnych zmien však autori mysleli aj na úpravu ovládania. Hráči tak budú mať prístup k širokému nastaveniu ovládania, respektíve fyziky, a teda správania auta na ceste. Celkovo nové Need for Speed obsahuje až 25 možností úprav, medzi ktoré patrí vyváženie ovládania medzi driftom alebo priľnavosťou vozidla, možnosť využívať brzdu pre driftovanie či dokonca zmeniť tlak v jednotlivých pneumatikách.

V demo verzii, ktorá bežala na PS4, sme boli vhodení do mesta. Presnejšie do stredu križovatky, v ktorej sme si mohli vybrať medzi dostupnými pretekmi. Išlo o Time Trial, teda úloha bola jednoduchá - dostať sa z jedného miesta na druhé čo možno najrýchlejšie. V

prvých minútach bolo ovládanie dosť chaotické, no z môjho pohľadu nejde o nič nezvyčajné, a predsa len je skôr bežné také úvodné „zohranie sa" s ovládaním, kým sa vám plne dostane do rúk. A stále nemôžeme zabúdať na to, že sa ovládanie dá ľubovoľne nastavovať.

Prvé zákruty tak v mojom podaní končili tradične v stene a s policajným autom hneď vedľa. Každopádne to už po pár nevydarených pokusoch bolo lepšie a postupne prichádzala zábava. Ide o arkádu, čiže rezanie zákrut v obrovských rýchlostiach a v drifte tu má miesto. Príjemným zistením bola tiež neprítomnosť divokej kamery a jej nakláňanie v zákrutách, ktoré sme mohli vidieť v prvej ukážke. Našťastie tak nejde o pevné nastavenie, ale iba o špeciálny pohľad. Frostbite 3 engine hre taktiež veľmi prospieva a nočné mesto pôsobí na pohľad naozaj dobre.

Dobre vytočiť zákrutu, netrafiť betónovú stenu, striasť sa policajtov a utiecť súperom, to sú vaše najvyššie priority. Zdá sa, že nové Need for Speed to má skvele našliapnuté a mieri správnym smerom, a tak nám zostáva len dúfať, že to 3. novembra už iba potvrdí a nesklame nás.

Hra však v novembri vychádza len na Xbox One a PS4, na PC autori hru odložili pre dotiahnutie až na budúcu jar. Chcú však priniesť 60 fps framerate a lepšiu grafiku. Možno rovno pod DX12.

Tomáš Kuník

HITMAN

NÁVRAT ZABIJAKA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EIDOS
ŠTÝL: STEALTH
VYDANIE: DECEMBER 2016

PREDSTAVENIE

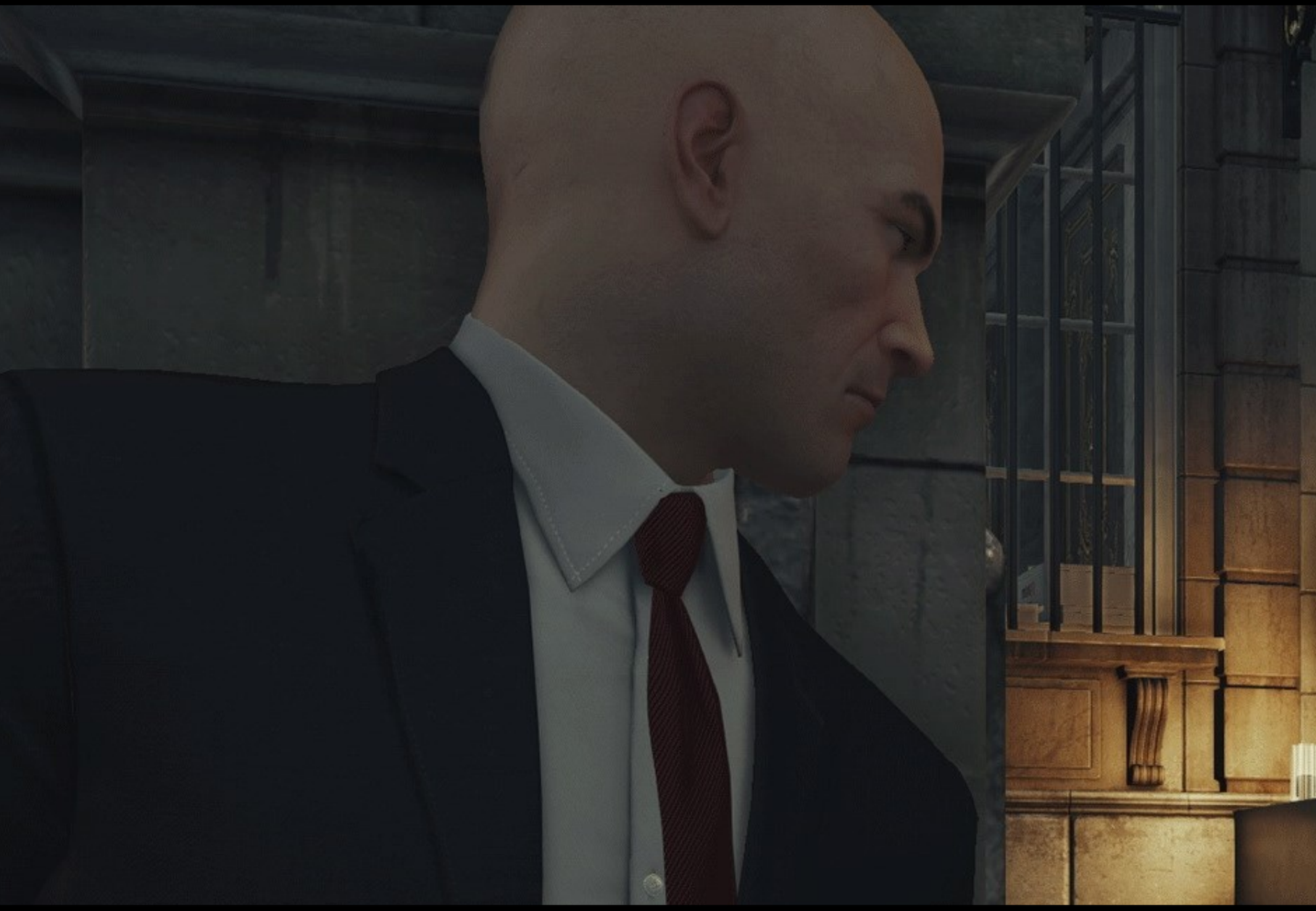
Hitman určite patrí medzi najznámejšie postavy vo videohernom priemysle. Agenta s číselným označením 47 a čiarovým kódom na zadnej strane hlavy pozná snáď každý. Do sveta videohier síce vkročil z dielne dánskych vývojárov zo štúdia IO Interactive už pred pätnástimi rokmi, no za ten čas vôbec nepoľavil, ba práve naopak. Prežil dve generácie herných konzol, širokej verejnosti sa v roku 2007 predstavil na plátnách kín a len nedávno si to namieril aj na mobilné zariadenia v ťahovej hre. Vo veľkom sme sa však s agentom 47 mohli naposledy stretnúť ešte pred tromi rokmi v Hitman: Absolution. Zároveň tak šlo o poslednú Hitman hru pre minulú generáciu konzol, ktorá možno definitívne uzatvorila jednu etapu tohto obávaného agenta.

Po troch rokoch čakania bolo už teda každému jasné, že na oznámenie šiesteho Hitmana nebudeme musieť dlho čakať. Tohtoročná E3 bola pod lupou aj práve kvôli prípadnému oznámeniu nového dielu. Square Enix síce malo na E3 vlastnú konferenciu, no očakávané odhalenie prišlo ešte pred ňou. Aby sme boli konkrétni, prvý, exkluzívny pohľad na Hitmana pre súčasnú generáciu sme mali možnosť vidieť počas konferencie Sony. Na nej, okrem prvých záberov a informácií o exkluzívnom obsahu pre PlayStation 4 verzii hry, odzneli aj stručné informácie o tom, akým smerom sa chcú dánski vývojári s hrou vydať. Nový Hitman má byť skutočne iný ako predošlé časti. Otvorenejší, bez lineárneho príbehu, no najmä odlišný po obsahovej stránke.

Štúdio IO Interactive kompletne zmenilo prístup k novej hre a zdá sa, že sa pokúša rozbehnúť novú éru Hitmana. Najväčšia zmena, ktorá spočiatku otriasla každým fanúšikom série, bola informácia o tom, že hra vyjde „nedokončená".

Tvorcovia vypustia základ a ďalší, aj príbehový obsah, bude do nového Hitmana pridávaný v priebehu budúceho roka, čiže po vydaní hry. Po zverejnení tejto správy sa začali po internete šíriť obavy a tvrdenia, že si zaplatíme plnú cenu za produkt, ktorý vlastne ani nebude kompletný. Autori to však, zdá sa, myslia dobre a týmto spôsobom z nás nechcú dostať viac peňazí. Všetok obsah, ktorý bude doplnený do hry po vydaní, bude dostupný pre každého zadarmo. Vývojári totiž sami tvrdia, že vydávanie platených rozšírení po vydaní hry či season passov nenávidia, čiže z ich strany sa ničoho takého nemáme obávať. Všetky rozšírenia do hry si tak hráči zaplatia už pri prvotnom nákupe a potom už len počkajú na ich realizáciu. Zatiaľ ale nie je presne známe, čo všetko bude hra obsahovať pri vydaní.

Spolu so zmenou prístupu prichádzajú tiež zmeny v hre samotnej. Autori sa pri prechode na súčasnú generáciu konzol snažia o vytvorenie ultimátneho zážitku. Aspoň tak na nás hra z dostupných informácií pôsobí, pričom hrateľná ukážka, ktorú sme mohli počas Gamescomu vidieť, nás v tom len utvrdila. Nový Hitman bude opäť otvorenejší, s menej lineárnym príbehom a kopcom možností. Po zapnutí hry už nebudeme vhodení do sveta s vopred pripraveným scenárom. Samozrejme, hra bude mať príbeh, ktorý je rozvíjaný počas misií, no ako k nemu pristúpime, bude len na nás. Sami si tak budeme môcť zvoliť, do akej časti sveta zájdeme a akú úlohu budeme musieť ďalej splniť. Už teraz je ale isté, že príbeh hry nebude pri vydaní kompletný, a teda jeho zvyšok nám autori naservírujú postupne. Máme počítať s množstvom nových úloh a oblastí, do ktorých sa budeme môcť pozrieť.



Veľmi významným prvkom, ktorým sa nový Hitman pýši, je voľnosť v samotných misiách. Po spustení misie budete mať pred sebou úlohu, ktorú treba splniť. Nebudete však v uzatvorenom priestore s lineárnym postupom, ale v plne otvorenej oblasti, ktorú máte možnosť preskúmať. V podstate tak bude iba na vás, akým spôsobom svoju misiu vyriešite - vždy bude k dispozícií viac možností. Ukážka, ktorú sme mohli vidieť, nám ponúkla práve jednu takúto misiu. Agent 47 sa ocitol na jednej významnej módnej prehliadke v Paríži. Bol obklopený stovkami NPC postáv, pričom samotná úroveň bola až šesťkrát väčšia ako najväčší level v Hitman: Absolution. V takom veľkom prostredí s obrovským počtom ľudí sa naskytá množstvo spôsobov, ako vykonať vraždu. Svoju obeť môžete zabiť jednoducho v tichosti a zbytočne si nekomplikovať situáciu, no taktiež môžete „upratať" niekoho z obsluhy, využiť jeho oblečenie a priblížiť sa k cieľu v prestrojení. A keby ste si náhodou nechceli zašpiniť ruky, k dispozícii je dokonca možnosť nafingovania nehody. V tejto konkrétnej misii sa dalo zariadiť, aby bola obeť zabitá „náhodným" pádom lustra.

Kedže sa autori rozhodli zamerať na pridávanie dodatočného obsahu aj po vydaní hry, celý Hitman nebude iba o príbehovej časti. Vývojári budú každý týždeň pridávať nový obsah s rôznymi výzvami.

Popritom však plánujú vydávanie špeciálnych úloh, ktoré budú k dispozícií len niekoľko hodín. Keď ale raz už takúto úlohu spustíte, budete mať len jeden pokus na jej úspešné dokončenie. Žiadne reštarty alebo checkpointy. Ako správny agent si musíte dôkladne prejsť prostredie, využiť ho vo váš prospech a daný cieľ zneškodniť bez zaváhania. Práve tieto úlohy ukazujú snahu autorov spraviť z Hitmana osobnosť, ktorú budeme viesť my a nie ona nás po vopred pripravených cestičkách. Takýto prístup k hre je určite zaujímavý, no aj napriek tomu sa nemôžeme vyhnúť miernym obavám z rozhodnutia vydať hru bez kompletného príbehu. Uvidíme, snáď sa tento pocit stratí hneď potom, ako nám IO Interactive odhalí všetok obsah dostupný pri vydaní hry.

Nový Hitman nevyzerá vôbec zle. Voľnosť pohybu s viacerými možnosťami riešenia úloh vítame s otvorenou náručou, no aj miernou neistotu kvôli rozdelenému obsahu. Na to, ako bude nový Hitman fungovať v praxi, si budeme musieť počkať do 8. decembra, keď hra vyjde v digitálnej forme vo verziách pre PlayStation 4, Xbox One a PC. V priebehu budúceho roka sa objaví aj krabicová verzia, no konkrétny dátum zatiaľ nie je známy.

Tomáš Kuník

ARK SURVIVAL EVOLVED

SURVIVAL MEDZI DINOSAURAMI

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: WILDCARD
ŠTÝL: SURVIVAL
VYDANIE: EARLY ACCESS

PREDSTAVENIE

Možno je to tým, že túžime po poriadnej výzve, možno chceme preveriť svoje schopnosti v boji o prežitie, v každom prípade survival hry máme radi. Aspoň niektoré. Nie všetky sú totiž skutočne zábavné a vďaka trendu early access mnohé vychádzajú vo forme polotovarov a je otázne, či niekedy vôbec budú dokončené. Aj Ark je rozpracovaná survival hra, ale napriek tomu už teraz ponúka dostatočne bohatý a zaujímavý obsah.

O tom, že sa tvorcovia snažia, svedčia aj početné aktualizácie, ktoré prinášajú do hry nové doplnky a vylepšujú chyby, ktorých je zatiaľ pomerne veľa. Kameňom úrazu je zlá optimalizácia. Na stredne výkonnej PC zostave síce Ark rozbehnete bez väčších problémov pri vysokých nastaveniach a hra nepadá, ale snímkovanie parádne kolíše a v istých momentoch zaznamenáte poriadny prepad fps. Stále však treba brať do úvahy, že sa jedná o verziu s predbežným prístupom a musíme len dúfať, že do vydania kompletnej hry bude tento problém odstránený alebo prinajmenšom zmiernený. Bola by to totiž škoda, keby hra, ktorá je po obsahovej stránke skutočne atraktívna, doplatila na zlý technický stav.

Úvod je notoricky známe klišé - ste stroskotanec, ktorý precitne holý, bosý na tropickom ostrove a ak chcete prežiť, musíte sa poriadne obracať. Všimnete si však dva atypické prvky - žiariaci implantát na vašej ruke a prehistorické zvieratá, ktoré sa väčšinou netvária mierumilovne. V nasledujúcich hodinách bude vašou hlavnou starosťou zabezpečenie potravy a získavanie surovín na výrobu primitívnych nástrojov a predmetov, ktoré vám uľahčia život. Holými rukami môžete zbierať bobule a získavať z kríkov vlákna. Na zemi nájdete kamene.

Päsťou dokážete udierať do stromu takou silou, až sa zlomí, a tak získate kúsky dreva a slamu. Možno to nepôsobí veľmi reálne, väčšina procesov v hre je ale logických a až prekvapivo kladú dôraz na detaily. Zakrátko už budete používať vlastnoručne vyrobený jednoduchý krompáč a kamennú sekeru, a tak jednoduchšie nasekáte drevo a môžete rozbíjať kamene, ale aj uloviť niektoré zvieratá, z ktorých získate mäso a kožu.

Ďalším logickým krokom je vyhotovenie ohniska, do ktorého ale treba vložiť aj palivo a nič vám nebráni v tepelnej úprave mäsa. Vedľajším produktom je pritom uhlie. Tepelne spracovaná potrava je výživnejšia, takže nebudete hladovať, navyše sa potom potraviny nekazia - bobule a surové mäso totiž postupne hnijú, takže ich treba rýchlo použiť. Ohnisko je zdrojom svetla, ktoré oceníte najmä v noci. Oheň poskytuje aj teplo - musíte sa totiž aj chrániť pred zimou alebo vlhkom. Na druhej strane sa zas môžete rozhorúčiť - najčastejšie cez deň na slnku a pri intenzívnej práci. Prehriaty organizmus treba schladiť - napríklad vodou, ktorú potrebujete aj na pitie.

Čoskoro pristúpite aj k výrobe plátených nohavíc, trička, topánok, čiapky a rukavíc a medzitým vám pribudnú skúsenosti a stúpne úroveň vašej postavy. Tieto chvíle budete milovať, pretože získate možnosť vylepšiť základné atribúty, ktoré vám zvýšia hodnotu života a nosnosť, umožnia silnejšie udierať, rýchlejšie behať, efektívnejšie vyrábať, dlhšie dýchať pod vodou a lepšie odolávať hladu a smädu. Najviac však potešia body engram points, vďaka ktorým si spomeniete, ako sa vyrábajú pokročilé predmety (čiže odomknete výrobné postupy). Receptov a možností je čoraz viac a poskytujú návody, ako si vyrobiť užitočné, ale aj výstredné predmety s rôznym využitím.

Takže si odomknete slamené steny, podlahu a strechu a potom dokážete z jednotlivých kúskov postaviť celé obydlie. A ďalej budú nasledovať drevené a kamenné ohrady a múry a môžete sa vyblázniť pri stavbe vlastnej pevnosti. Určite sa hodí posteľ, ktorá poslúži ako oživovací bod, keď zahyniete alebo sa vrátite do hry. Dobre poslúžia debny, kde si uložíte veci, o ktoré nechcete prísť, ak sa vám prihodí nejaké nešťastie. Prístup k uskladneným veciam pritom môžete zabezpečiť číselným kódom! Keď vás totiž napadne Tyrannosaurus alebo aj iný hráč, veci, ktoré máte u seba v inventári, zostanú na mieste úmrtia. Dostanete ich späť len v prípade, keď po oživení nájdete svoje nebohé telo aj s výbavou. Čo môže byť na rozľahlom ostrove veľký problém.

Môžete vyrábať aj tabule s odkazmi pre iných hráčov, oštepy, prak, kušu, pištoľ a ďalšie čoraz modernejšie zbrane, ktoré už ale vyžadujú aj viac a rozmanitejších materiálov. Dokážete si pripraviť parcelu, kde použijete semená rastlín a trus z dinosaurov na dopestovanie vlastných plodín! Pravdaže, potrebujete k tomu aj vodu, takže sa oplatí odomknúť a vyrobiť potrubie a vlastný zavlažovací systém! A to ani zďaleka nie je všetko. pribúda čoraz viac vecí, otvárajú sa nové možnosti, modernejšie doplnky a vynálezy, ktoré vás priam prevedú z doby kamennej až do modernej epochy.

Veľmi zaujímavou súčasťou hry sú dinosaury, ktoré neslúžia len ako zdroj mäsa alebo prirodzení nepriatelia, ale môžete ich chytať a domestikovať.

Osedlať si vlastného mamuta alebo jazdiť na T-Rexovi je skutočne jedinečný zážitok, ale dosiahnuť to nie je ani náhodou ľahké. Krotenie dinosaurov je najúžasnejšia a súčasne najviac frustrujúca súčasť hry. Je totiž nevyhnutné vykonať niekoľko krokov, ktoré vyžadujú veľa námahy a trpezlivosti.

Najskôr potrebujete sedlo určené pre konkrétny druh dinosaura. Potom si vyhliadnete obeť a musíte ju omráčiť, čo je hlavne pri veľkých jedincoch fuška. Do inventára omráčeného dinosaura musíte vložiť množstvo potravy, pričom každý druh má rád niečo iné, a to platí aj u bylinožravcov. Nasleduje veľmi zdĺhavý proces, počas ktorého znehybnený jedinec konzumuje núkanú potravu a napĺňa sa mierka určujúca úspešnosť krotenia. Ak sa minie potrava a dinosaurus priskoro precitne alebo ho napadne divá zver, celý proces, ktorý bežne trvá 45 minút, ale niekedy aj dve hodiny (podľa potravy a druhu dinosaura), skončí fiaskom. Na domestikovanie teda potrebujete pekelnú dávku trpezlivosti, hoci vám pritom môžu pomôcť ďalší hráči, keď spoločne vytvoríte kmeň. Svoj význam majú aj dinosaurie vajcia, ktoré kladú samičky, ale zatiaľ slúžia len ako súčasť potravy a návnady a nemôžete vychovávať vlastné mláďatá - hoci tvorcovia v budúcnosti plánujú pridať aj túto možnosť.

Užívateľské rozhranie je vcelku praktické. Pomerne rýchlo si zvyknete a nebudete mať problém s ovládaním ani orientáciou v inventári, kde nájdete aj odomknuté recepty a technológie, ktoré pokojne umiestnite do poradovníka a postupne sa vyrobia. Môžete ich vložiť aj na lištu s rýchlym prístupom, takže keď budete mať dostatok surovín, dokážete jednoduchým klinutím, respektíve zadaním čísla, dať príkaz na výrobu ľubovoľnej veci - a to priamo za chodu. Hodí sa to napríklad pri nástrojoch, ktoré sa používaním ničia. Zlomenú sekeru opravíte stlačením jediného tlačidla a vzápätí ju môžete začať znovu používať.

Hoci ste v hre odkázaní hlavne sami na seba, prípadne svoj kmeň, môžete získať aj sympatické darčeky, ktoré na ostrov posielajú dobrodinci z neba. Už z veľkej diaľky uvidíte rôznofarebné svetelné lúče mieriace z oblohy až na zem. Po každom lúči sa spustí veľký predmet v tvare kryštálu a keď k nemu prídete, môžete ho otvoriť (ak máte zodpovedajúci level) a vybrať si suroviny a predmety, ktoré sú v jeho inventári. Takto získate hotové zbrane, pomôcky a nástroje, ktoré by ste inak museli svojpomocne vyrábať. Po vybraní predmetov sa kryštál rozpadne, ale v krajine sa skôr či neskôr objavia ďalšie (hoci neraz na rovnakých miestach). Okrem toho nájdete na ostrove špeciálne miesta, kde po splnení špecifických podmienok a vyzbieraní trofejí získate unikátny bonus.

Grafika hry nie je špičková, ale medzi survival hrami ARK rozhodne patrí k tým vizuálne príťažlivejším titulom. Ibaže, ako sme už spomínali, zatiaľ je problém s optimalizáciou. Pri spoznávaní ostrova si môžete meniť pohľad prvej a tretej osoby a tropický raj príležitostne ponúka nevšedné obrazy. Krajina je miestami fádna, inde pôsobivá a ovplyvňuje to aj obdobie dňa. Modely dinosaurov sú vydarené, s ich pohybmi je to už o niečo horšie a AI je vyslovene slabá. Praveké zvieratá a ďalší obyvatelia ostrova vás síce dokážu vytrvalo prenasledovať, ak im pripadáte

ako vhodná večera, ale často sa zasekávajú. Aj keď chytiť rýchleho parasaura, ktorý sa zasekol v skale, je pohodlné, pôsobí to kŕčovito, rovnako ako plesiosaurus, ktorý sa trepoce na plytčine.

Samotný prístup do hry je bezproblémový. Serverov, z ktorých každý môže hostiť 70 hráčov, je neúrekom a je zaujímavé sledovať, ako komunita mení a pretvára ostrov svojimi stavbami a výtvormi. Ak máte radšej samotársky postup v štýle Robinsona, môžete si zvoliť sólo režim. A komu to nestačí, môže využiť Steam workshop. Za zmienku určite stojí konverzia Survival of The Fittest, čo je vlastne turnaj v štýle Hunger Games. V hre o prežitie si hráči idú vzájomne po krku a snažia sa eliminovať ostatných. Navyše sa musia vyrovnať s rôznymi udalosťami, ktoré nastávajú každých 15 minút a prinášajú drastické zmeny počasia, vyvolajú dravce alebo pripravia nejakú pohromu.

ARK: Survival Evolved má svoje muchy, ale aj slušný potenciál a ak neberieme do úvahy horší technický stav, je už táto rozpracovaná verzia hry naozaj bohatá, atraktívna a ponúka mnoho zaujímavých možností. A keďže tvorcovia počúvajú hráčov, môžeme očakávať, že sa ARK bude neustále zlepšovať.

Branislav Kohút

SCALEBOUND

DRAK A JEHO PÁN

PLATFORMA: XBOX ONE,
VÝVOJ: PLATINUM GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ RPG
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Ak sa v hrách orientujete už dlhšie, meno Hideki Kamiya určite poznáte. V tomto biznise už funguje od prvej polovice 90. rokov a za tú dobu toho stihol skutočne kopec, pričom má na svedomí mnohé z vašich najobľúbenejších postáv. Pracoval napríklad na prvých dvoch častiach série Resident Evil, neskôr priniesol aj milovanú hack & slash akciu Devil May Cry, pričom jeho tvorba pokračovala aj hrami ako Viewtiful Joe alebo Okami. Po odchode z Capcomu zakladal štúdio Platinum Games, kde stál za sériou Bayonetta a teraz pripravuje Scalebound – hru, kde veľkosť zohráva obrovskú úlohu.

V prvom rade je ale Kamiya stále sympaťák, ktorý má radosť z toho, že robí ďalšiu hru, ktorú si vysníval. A že o nej konečne môže vo veľkom hovoriť. Za zatvorenými dverami nám ukázal pre-alpha verziu hry, ktorá nadviazala tam, kde skončila na press konferencii Microsoftu. Stretnutie sa nieslo v komornejšom duchu, aj vďaka prekladu z japončiny do angličtiny a naopak. No ako náhle sa na scéne objavil hlavný hrdina Drew a jeho drak Thuban, Kamiya ožil a spolu s ním aj všetci v miestnosti, keď videli zábavný mix akcie a RPG.

Aj keď musím povedať, že predvádzané demo sa sústredilo skôr na akciu ako na RPG prvky. No podľa Kamiyu to bolo kvôli tomu, aby nám z hry mohol ukázať okrem súbojového systému čo najviac, keďže rozoberanie RPG prvkov by mohlo zabrať veľkú časť vyhradeného času. Ak ste pozerali press konferenciu, v prvom rade ste si určite všimli, že hra nebežala práve hladko a boli v nej trhané pohyby. Osobne netuším, čím to mohlo byť spôsobené, no dôležité je, že demo, ktoré sme videli teraz, podobným neduhom netrpelo. Pritom ho priamo pred nami tvorcovia hrali a pokračovalo presne tam, kde skončila predchádzajúca ukážka.

Prvá vec, ktorá v deme udrela do očí, bol obrovský svet, v ktorom sa postavy mohli pohybovať. A Kamiya nás uisťoval, že je to len malá časť toho, čo nám nakoniec hra ponúkne. Tento svet sa volá Draconis a ako ste pravdepodobne vytušili z názvu, je to svet obývaný drakmi, no aj inou obrovskou háveďou, s ktorou sa budete musieť vysporiadať. Do tohto sveta sa dostal mladík Drew. Ten je pôvodom z modernej Zeme, no zatiaľ sme sa nedozvedeli prečo a ako sa tam vlastne ocitol. V tomto svete sa však spojí s drakom menom Thuban. A nie je to len spolupráca pri lovení monštier. Drew získa časť dračích schopností sústredených v jeho ruke a navyše so svojím drakom zdieľa aj životnú silu.

Hra vás zavedie na zaujímavé miesta, pričom jedným z jej motívov je aj kontrast a energia v tomto svete. V prvom rade vás tam zavedie v úlohe Drewa. Je to typický mladík so slúchadlami na ušiach a drzým správaním. A nemohli sme si pomôcť, odráža sa v ňom rovnaký prístup, kvôli ktorému sme si zamilovali Danteho z Devil May Cry. A vyzerá ako Nero. Do akcie vstupuje s vlastnými zbraňami. S bežnými nepriateľmi nemá problém, len si musíte ustrážiť trvanlivosť zbraní. Menu s výzbrojou sa nachádza v ľavom dolnom rohu. V boji sa hodia pulse shots – energetické útoky na diaľku. A keď Drew čelí niekomu náročnejšiemu, môže použiť aj premenu na dračiu formu. To všetko vďaka akumulovanej energii zvanej pulse, ktorá tečie týmto svetom a dáva život všetkému. Dokonca vo vzduchu udrží aj lietajúce ostrovy.

Ak ste hru počas Gamescomu sledovali, asi ste si všimli, že Thuban vás síce v boji sprevádza, no neovládate ho. Riadi ho umelá inteligencia a je úplne samostatná a nezávislá od vás. Thuban tak dokáže bojovať úplne sám. Podpichovanie v prestrihových scénach však nie je jediná interakcia s drakom.

Môžete s ním koordinovať svoje útoky a určite ho oceníte najmä v boji s veľkými nepriateľmi a bossmi. Takto sa predviedol napríklad v boji s obrovskou modlivkou Mantis. A dokážete mu taktiež zadávať jednoduché príkazy v štýle choď tam alebo zaútoč na toho. Taktiež ho ale môžete udržať vzadu, ak si to situácia vyžaduje. Spolupráca je potrebná aj pri prekonávaní prekážok.

Dvojica hrdinov však nie je spolu neustále. Svet je obrovský a ponúka rôzne zákutia a pri Thubanovej veľkosti je tak pochopiteľné, že sa nezmestí úplne všade, kam si zmyslíte. Ak budete chcieť preskúmať napríklad jaskyne, musíte ho, pochopiteľne, nechať čakať pred nimi. Prípadne to môže zobrať okľukou alebo alternatívnou cestou, aby ste sa na konci zase stretli. Nemusíte sa však báť toho, že by sa Drew sám o seba nevedel postarať.

Je vidieť, že na Scalebound pracuje tvorca Devil May Cry a má za sebou skúsený tím ľudí, ktorí sa vyznajú v akčných hrách a sekačkách. Dojem z akcie v hre je totiž veľmi podobný tomu, čo poznáte z ďalších Kamiyových hier. Nedá sa povedať, že by sa v DMC alebo Bayonettou inšpiroval, skôr v tejto oblasti vychádza z toho, čo je pre jeho tvorbu už roky typické. V zásade to ale znamená, že sú súboje zábavné a vyzerajú skvele, pričom by ste si pri nich nemali dolámať prsty, no aj tak zvládnete aj zložitejšie kombá. Inventár je jednoduchý a prehľadný, taktiež aj výber zbraní.

Za zabitia monštier a nepriateľov získavate skúsenostné body, ktoré potom môžete následne investovať do schopností. Musíte si však dávať pozor na niektoré princípy, ktoré v tejto hre fungujú. Po nepriateľoch napríklad zostávajú mŕtvoly a iba tie dokážete premeniť na gemy, ktoré potom môžete pozbierať.

Vašou úlohou je tak ustrážiť útoky seba a svojho draka, aby ste mŕtvolu nespálili, keďže potom z nej nezostane nič, čo by ste dokázali na gemy premeniť. Je to zaujímavý a neokukaný mechanizmus. A nesmiete zabúdať ani na skúmanie rôznych tajných miest, za čo môžete taktiež získať nejaké bonusy.

Svojho draka si taktiež môžete vylepšovať podľa svojho gusta. V prvom rade budete mať na výber niekoľko častí jeho tela, ktoré budete môcť aj upravovať. To isté platí aj o skinoch pre draka a jeho brnení. Zatiaľ ale nevieme, či budú mať úpravy len estetickú úlohu alebo sa to prejaví v akcii. Okrem toho drakovi môžete určiť aj element, ktorý využíva. Nemusíte sa tak spoliehať len na obligátny oheň, ale napríklad využijete aj chrlenie ľadu a iné prvky. V hre funguje aj evolúcia drakov, a tak si toho svojho môžete vychovať takmer od vajíčka. Počas prezentácie dema sme videli poriadny kus sveta, no aj tak nás v ňom zaujali drobné ostrovy vysoko v oblakoch, ktoré stále pútali pozornosť. Nakoniec padla otázka aj na ne. Kamiya chce, aby sme v hre mohli preskúmať všetko, čo okolo seba uvidíme. Nepotvrdil, že bude možné nasadnúť na chrbát draka a preletieť sa ním po svete, no taktiež to ani nevyvrátil. Jednoducho povedal, že si z týchto informácií máme zobrať to, čo chceme. Potvrdil však kooperáciu štyroch hráčov s ich drakmi v súbojoch s bossmi, no zatiaľ bez konkrétnych detailov.

Scalebound je najväčšou hrou, akú Platinum Games vytvárali od svojho vzniku. Možno to na nej nie je na prvý pohľad vidieť, ale ukrýva v sebe obrovský potenciál mixujúci RPG prvky s akciou od majstrov tohto žánru. No hlavne je to titul, ktorý je stále z veľkej časti zahalený rúškom tajomstva, a to je pravdepodobne to najlepšie. Necháva dostatok priestoru na predstavivosť a hlavne prekvapenia, ktorými po vydaní dokáže zaujať a osloviť.

Matúš Štrba

MIRRORS EDGE: CATALYST

PARKOUR V BUDÚCNOSTI

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: DICE
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: FEBRUÁR 2016

PREDSTAVENIE

Mirror's Edge jedni hráči milujú, iní nenávidia. Čoskoro to už bude neuveriteľných sedem rokov, čo sme si mohli zahrať titul, ktorý priniesol do videoherného sveta nový pohľad a štýl. Mirror's Edge upútal mnohých už len zábermi na štylizované mesto prakticky bez farieb. Boli sme tam iba my, naša hrdinka a biela džungľa, v ktorej vládla tvrdá totalita.

Jednalo sa o hru, v ktorej sme nenaskakovali do áut a nekráčali plne vyzbrojení do súbojov, ale pri riešení problémov sme využívali parkour. Táto zábavka sa stala veľmi rýchlo obľúbenou, pričom prakticky okamžite po vydaní sa začali vynárať otázky, či sa niekedy dočkáme pokračovania. V EA sa k tomu stavali s jasnou predstavou a rozhodne nechceli skončiť len pri jednej časti. Mali sme sa dočkať aspoň troch hier, no ako čas plynul, informácie z nejakého dôvodu stále neprichádzali, a to aj napriek tomu, že sa na pokračovaní pracovalo. V istom období bol dokonca vývoj hry pozastavený, čo rozhodne nepôsobilo optimisticky.

Spoločnosť EA nás však napokon nenechala dlhšie čakať v napätí a pred dvomi rokmi na E3 2013 oficiálne oznámila pokračovanie, ktoré ukázala v prvom videu. Síce bez bližších detailov, no aspoň sme vedeli, že sa nový diel predsa len blíži. O rok neskôr tak fanúšikovia napäto čakali, čo si pre nich autori pripravili.

Očakávali sa prvé zábery z hry, no dostali sme iba prototyp s koncepčnými úrovňami, ktoré slúžili na ukážku behu, parkouru a súbojov. Tento rok tak už musel byť tým rokom, keď Electronic Arts odhalí identitu hry. Stalo sa tak, na pódium počas EA konferencie vystúpila Sara Jansson z EA Digital Illusions CE (v minulosti DICE) a predstavila svetu Mirror's Edge Catalyst.

Hlavná hrdinka Faith sa teda vracia na scénu s novým, ešte komplexnejším príbehom. Jej domovom je rozsiahle mesto zo skla, ktoré ani v novej časti nebude ukážkovým miestom pre život. Mesto, ktoré nemá pod palcom žiadny štát, žiadna vláda, ale iba mocichtivá korporácia. Jej lídrom je človek s „atypickým" menom, ktoré si stačí len prečítať, aby ste vedeli, že nepôjde o žiadneho dobráka - Gabriel Kruger. S mestom to však ide poriadne z kopca a kto iný by ho mal zachrániť pred skazou ak nie vy.

Oproti prvému dielu sa hra líši hneď vo viacerých oblastiach. Stále ide o parkour, stále budete skákať, utekať a kopať nepriateľov do hlavy s poriadnym nábehom, no mesto už nebude uzavreté pre potreby príbehu, respektíve konkrétnej misie, ktorú práve treba dokončiť. Mirror's Edge Catalyst je open world hrou, v meste máte úplnú voľnosť a môžete si ísť, kam len chcete. V rámci možností, samozrejme. Skvelou správou je určite aj to, že sa už nestretnete s nahrávacími obrazovkami, čím sa skúmanie mesta, prechod do misií a podobne stane hladším a oveľa prirodzenejším, bez rušivých obrazoviek.

Mimo klasických, príbehových misii hra bude obsahovať aj vedľajšie. Budete môcť voľne súperiť či pretekať v časovkách a snažiť sa čo najskôr dostať na určené miesto. Absolútna voľnosť je pre Mirror's Edge Catalyst obrovské plus, ktoré hre otvára nové možnosti a posúva ju o úroveň vyššie.

Hrateľná ukážka z pre-alpha verzie hry, ktorá nám bola predvedená počas Gamescomu, obsahovala jednu príbehovú misiu, v ktorej Faith musela preskákať do centra Agricultural Division v budove Elysium. Informácie o úlohe jej podsúvala jedna z nových postáv - Noah, ktorý Faith počas celého priebehu misie radil spoza mikrofónu. Ešte predtým, ako sa vývojári vôbec pustili do akcie, ukázali 3D mapu mesta a opísali novinky s ňou spojené. Ak na mape označíte určité miesto, hra vám automaticky vygeneruje najbližšiu trasu, pričom berie ohľad na všetky predmety, tvary budov či napríklad ventilačné šachty. Ideálnu trasu však priamo v hre neuvidíte v podobe nevzhľadných gigantických šípok či obdobných útvarov, ale predmety a miesta, na ktoré máte vyskočiť, sa zafarbia do červena. Niečo podobné sme síce mohli vidieť aj v jednotke, no nie v spojení s otvoreným svetom.

Súboje taktiež nezostali bez zmeny a Faith už napríklad neuvidíte držať v ruke zbraň. V ukážke sme mohli vidieť napínavý útek z budovy obkľúčenej miestnymi policajtmi, respektíve ozbrojenou ochrankou. V jednotke sme zbrane mohli nepriateľom zobrať a následne ich využiť proti nim.

V Mirror's Edge Catalyst sa vývojári snažili o väčšiu rýchlosť a plynulosť akcie, a tak si v rýchlom tempe dokáže Faith bez žmurknutia oka a použitia výzbroje poradiť aj s ozbrojeným nepriateľom. Bez problémov zvláda šmýkanie, podliezanie, skákanie, odrážanie od stien či rýchle otočky s využitím okolitého prostredia, takže je len na vás, ako jej schopnosti využijete.

Počas prezentácie mali vývojári technické problémy so zvukom. Niekedy fungoval, niekedy nie, za čo sa autori aj viackrát ospravedlňovali, a zároveň bolo vidieť, že ich to skutočne mrzí. Dá sa povedať, že zvuk je synonymom pre atmosféru, hlavne ak je kvalitný. Z toho, čo sme ale mohli počuť, sa s ním tvorcovia skutočne pohrali a popri jemnom hudobnom sprievode je možné započuť množstvo detailov žijúceho mesta - zvuk vlaku či vtákov. Zvuk krokov Faith sa mení podľa materiálov, po ktorých kráča, no taktiež záleží na tom, v akom prostredí sa prechádza. Myslím, že grafickú stránku hry ani netreba opisovať. Čistý štýl futuristického mesta, v ktorom sa leskne snáď všetko, na čo narazíte, má jednoducho niečo do seba.

Mirror's Edge Catalyst uteká vpred s ľahkosťou Faith. Zatiaľ sa zdá, že sa nezastaví pred ničím a do cieľa dobehne úspešne. Už sa nám do prstov tlačila veta „v rekordnom čase", no to by predsa len nebolo celkom presné. Hovorí sa ale, že na dobré si treba počkať, a my si do 26. februára budúceho roka veľmi radi počkáme.

Tomáš Kuník

XCOM 2

ODBOJ ZAČÍNA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FIRAXIS
ŠTÝL: STRATÉGIA
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Vo vzdialenej budúcnosti musí svet čeliť obrovskej výzve - rase mimozemšťanov, ktorá na našu planétu rozhodne neprišla v mieri. Úspešná taktická hra XCOM: Enemy Unknown z roku 2012 sa už čoskoro dočká pokračovania, ktoré prinesie veľký počet zmien. 2K si však ohlásenie novej časti naplánovali prefíkaným spôsobom. Všetkých hráčov sa snažili ťahať za nos web stránkou, ktorá mala odkazovať na ich nový titul s názvom Advent. Spomínaná stránka veľa konkrétnych informácií neobsahovala, no stále spomínala nový svet, ktorý sľubuje dokonalý život v modernej spoločnosti a s istotami pre všetkých. 2K ale postupne odhaľovali nové indície, ktoré si fanúšikovia na internete začali veľmi rýchlo spájať ako puzzle. Netrvalo dlho a hráči prišli na to, že Advent nie je nová značka, ale iba krycí názov pre ďalší diel série XCOM.

Na oficiálne odhalenie sme si ale ešte chvíľu museli počkať, kedže 2K chceli svoju rozpracovanú hru dokončiť. Odhalenie však nakoniec prišlo a pomaly sme sa mohli začať tešiť na XCOM 2. Autori s prvým odhalením priniesli aj úvodné detaily príbehu, ktorý nadviaže na udalosti z XCOM: Enemy Unknown. Príbeh XCOM 2 nás posunie o 20 rokov ďalej do budúcnosti a prinesie pohľad na svet, ktorý podľahol „zeleným" a musel sa podrobiť ich nadvláde.

Náš tím XCOM sa však rozhodne len tak nevzdáva. Posledných dvadsať rokov sa schovával v úkryte pod zemou. Počas tohto obdobia neprebiehal absolútne žiadny vývoj nových technológií či niečo podobné. Po takmer dvoch desiatkach rokov si už však rebeli povedali, že je čas vyjsť von.

Konečne sa otriasli z porážky a opätovne získavajú sily, aby sa mohli postaviť tomu tomu, čo mimozemšťania na planéte vybudovali za posledné roky.

Zem teda majú pod palcom mimozemšťania, pričom za dvadsaťročné obdobie dokázali vybudovať obrovské moderné mestá s množstvom obyvateľov a maximálnym dohľadom nad všetkým, čo sa v v nich deje. Ulice preplnené jednotkami a neustála kontrola majú svoje výhody - nulovú kriminalitu, ale aj značné nevýhody -minimálnu slobodu. Za týmto „dokonalým" životom stojí organizácia s dobre známym menom - Advent. Propagandy už však bolo dosť a v tomto momente prichádzame na scénu my s celou našou flotilou, s ktorou sa pokúsime zachrániť svet hrubou silou, no najmä rozumom.

Ako sa XCOM 2 bude hrať, to sme už mohli vidieť na viacerých videách. Možno aj práve preto si vývojári pre nás počas Gamescomu nepripravili ukážku zo súboja a namiesto toho bolo pustené video, ktoré predstavilo našu základňu. Nová základňa síce bola v minulosti loďou mimozemšťanov, no pre naše potreby plne postačuje. Navyše je mobilná, a teda sa s ňou budeme ľahko presúvať. V hre sa ocitneme v úlohe veliteľa skupiny Avengerov, pričom tak, ako v predchádzajúcej hre, aj tu budeme riadiť všetky odvetvia z bočného pohľadu s prierezom základne. Po úvodnom zoznámení s najlepším vedcom na Zemi sme sa mohli pozrieť na to, ako sa liečia zranené jednotky, ako sa darí taktickému tímu a navštívili sme tiež našu šikovnú inžinierku, bez ktorej by sme boli stratení.

Výskum nových zbraní, príslušenstva, brnení, tréning nových vojakov či najímanie nových členov je tak samozrejmosťou. Ak ste hrali XCOM: Enemy Unknown, všetky tieto možnosti sú vám určite dobre známe.

Skvelým vylepšením v súbojoch oproti XCOM: Enemy Unknown je náhodné generovanie máp a úloh. Na rozdiel od predošlej hry tak nebudú pri misiách náhodne rozmiestňované iba jednotky nepriateľov s menšími zmenami v prostredí, ale meniť sa budú kompletne celé mapy. Zakaždým budú unikátne a líšiť sa majú dokonca aj zmenou terénu, čím sa niektoré časti môžu stať neprístupné zo strán, ktoré boli pôvodne voľné.

Autori sa v druhej časti rozhodli klásť veľký dôraz na stealth prvky. V každej misii nepriatelia na danom území nebudú o vás hneď vedieť a môžete si vybrať spôsob tichého útoku. Spolu s nenápadným približovaním sa po novom bude dať nabúrať do systému - napríklad do automatických veží. Tie tak môžete vypnúť, respektíve získať na svoju stranu. K tomu, aby ste sa udržali neviditeľným, vám bude dopomáhať aj okolité prostredie, ktoré je tomuto štýlu hrania prispôsobené a budete sa môcť skryť „v tieni mesta". Aj tu však platí, že rozhodne sa do útokov nemusíte púšťať potichu, no na druhej strane tým určite viac získate ako stratíte. Autori do hry pridali aj možnosť zbierať korisť zo zabitých mimozemšťanov, z ktorých budeme môcť okrem zbraní získať aj cenné technológie pre vývoj modernejších zbraní.

Ide teda o zmenu oproti predošlej hre, kde nám boli nové technológie prideľované automaticky. A aby sme ešte chvíľu zostali pri súbojoch, cestu nám skrížia viaceré nové druhy nepriateľov, ktoré sa na Zem dostali v čase, keď sme sa skrývali v podzemí.

Aj keď XCOM 2 nadväzuje na XCOM: Enemy Unknown, Firaxis Games sa rozhodlo hru vydať iba na PC. Pozitívny vzťah k PC komunite tak znamená len jediné - hra je od základov stavaná pre ovládanie myšou. Aj keď autori neskoršie vydanie hry pre konzolové platformy nikdy nevyvrátili a je teda veľká šanca, že sa tak neskôr stane, PC verzia je jasnou prioritou. Vývojári navyše dávajú voľnosť aj moderom, a to s obrovskou podporou. Komunita sa bude môcť pustiť do vytvárania vlastných postáv alebo rovno celých kampaní v Unreal editore, pričom verejne dostupný bude aj zdrojový kód hry. Skúsenejší moderi si teda budú môcť upravovať aj určité časti hry. Všetky úpravy bude následne možné zdielať cez Steam Workshop.

V XCOM 2 budeme môcť zistiť, aké to je vstúpiť do boja proti mimozemšťanom v odlišnej pozícii - v úlohe votrelca na svojej vlastnej planéte. Návrat na povrch Zeme po dvadsiatich rokoch do moderných miest mimozemšťanov snáď ani nemôže dopadnúť zle. Pokračovanie úspešnej taktickej hry si budeme môcť zahrať v plnej verzii už v novembri, keď vyjde vo verziách pre Windows, Mac a Linux.

Tomáš Kuník

MIGHT AND MAGIC HEROES VII

SCI-FI BATTLEFIELD

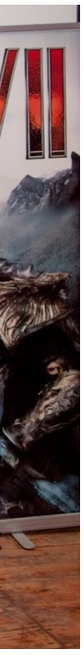
PLATFORMA: PC
VÝVOJ: LIMBIC ENTERTAINMENT
ŠTÝL: STRATÉGIA - RPG
VYDANIE: SEPTEMBER 2015

PREDSTAVENIE

Z Heroes Days z Krakova tu máme peknú sériu Cosplayov s tematikou nového Might and Magic Heroes 7, ktorý vychádza už tento mesiac a ponúkne nám nový pohľad na klasickú strategickú podobu Might and Magicu. Cosplaye nám doprevádza séria záberov.

Viac detail o Might and Magic Heroes VII nájdete www.heroes7.cz a celkovo sa v hre znovu dostaneme do klasického strategického RPG štýlu, ktorý sériu sprevádza už sedem častí, teraz však v ešte lepšej 3D grafike.

Titul uvidíme 29. septembra.



RECENZIE

METAL GEAR SOLID

POSLEDNÝ KOJIMOV MGS

PLATFORMA: XBOX ONE, PC, XBOX 360, PS3, PS4
VÝVOJ: KONAMI
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Toto bude dlhé, takže si pokojne skočte navariť kávu, otvorte čipsy, vypnite mobil a vráťte sa, až keď budete mať naozaj čas. Oficiálny sprievodca hrou má štyristo strán, nie je v ňom všetko a bez hry samotnej, ak by ste si v ňom náhodou chceli len tak čítať a pozerať obrázky, vôbec nedáva zmysel. A mobilná aplikácia je k tomu, samozrejme, tiež - hlavne kvôli mapám a soundtracku. Príjemná vecička, fanúšika poteší, ale inak v zásade bez hlbšieho úžitku. Babrať sa s mobilom je to posledné, čo sa človeku hrajúcemu aktuálne dobrodružstvo Solid Snakea chce. A je to Solid Snake, nech si vraví kto chce čo chce, ale k tomu neskôr.

Recenzovať Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nepríjemná, nevďačná a frustrujúca záležitosť, ktorá sa navyše, a o tom som hlboko presvedčený, jednoducho nedá urobiť poriadne. Problémom je samotné dohranie príbehovej línie hry. Na internete je síce uvedené, že sa príbeh dá odohrať za päťdesiat hodín, ale tomu jednoducho neverím. Navyše sa človek môže stratiť v primnohých možnostiach - ako postupovať, ako budovať základňu, akú stratégiu voliť, akú výbavu si vybrať, akých kumpánov a tak ďalej.

Preto sa s tým neondejme a povedzme si hneď na začiatku, že ak je zmyslom videohier hranie a hranie sa, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je široko-ďaleko najkomplexnejšou videohrou vôbec. Zdráham sa napísať najlepšou, ale v každom prípade ak máte potrebný hardware, v mojom prípade PS4, ani nachvíľu neváhajte a hru si jednoducho kúpte.To najhoršie, čo sa vám môže prihodiť, je, že ju posuniete do bazáru, kde sa určite dlho neohreje. A to platí aj v prípade, ak sa napríklad špecializujete na simulátory pinballu a nikdy ste nič iné nehrali. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je totiž videohra, ktorú by mal vyskúšať každý hráč, ak už nie kvôli ničomu inému, aspoň kvôli prehľadu.

Je celkom jedno, či ste hrali predchádzajúce MGS hry či všakovaké tie datadisky a spin-offy, azda s výnimkou Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, ktorá síce hráčov pripravila a mnohé naznačila, ale na to najpodstatnejšie zabudla - nevarovala nás. Lebo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nálož, balvan, nenormálny žrút času a nervov. Po prvej hodine a štvrť „hrania", keď som si konečne doladil avatara a interaktívne pozrel prológ, v ktorom som sa budil z kómy a znova do nej upadal a celkom vážne ma naháňal jazdec na horiacom koni, položil som si tieto otázky: Prečo ja? Uni? Vlado? Saver? Chlapci zo Sectoru? Prečo Pinkie? Je to test alebo trest? Veď ja mám rodinu, prácu, záhradu, hypotéku, kŕčové žily, začínajúce problémy s prostatou, všetko možné mám, len času niet a vy na mňa takto? Ok, asi som najstarší, ale ešte nie dôchodca, akože kedy to mám hrať? A ako dlho? Že som pamätník? To mi ani nevravte. Že to napíšem inak? A naozaj to chcete? Ale dobre, vaša voľba.

Na extrémne dlhé, miestami interaktívne animačky, som sa pamätal. Úvod aktuálneho MGS V ma však úprimne vydesil. Kvôli zbytočne dlhým predelovým scénam - veľa pozerania sa a málo hrania – ma totiž séria svojho času celkom prestala baviť. Našťastie, ako sa neskôr ukázalo, ten úvod bol zďaleka najhorší, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je naozaj poctivá videohra, hranie, hranie a znovu hranie, žiadny interaktívny film. Respektíve seriál, lebo tým zase na druhej strane, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je. Otvorený svet, základňa, ktorú si treba priebežne budovať, misie, epizodický charakter, pričom každá epizóda má nielen svoje vlastné úvodné titulky, ale aj vlastný, uzatvorený dej.

Vždy treba niekoho uniesť, niečo získať, kamsi sa infiltrovať, kohosi odstrániť, a zároveň sa posúva celý metapríbeh, akoby bol Metal Gear Solid V celou svojou vlastnou seriálovou sezónou.

A stále tu je ten nepríjemný vtieravý pocit, že toto všetko, celých tých dlhokánskych x hodín, čo človek Metal Gear Solid V hrá, je len príprava na to pravé peklo, čo vypukne na budúci rok, keď sa naozaj spustí masívna podpora online hrania, v ktorej si hráči budú môcť robiť, aspoň teraz to tak vyzerá, prakticky čokoľvek a keď začnú fungovať mikrotransakcie tak, že ich bude treba naozaj využívať, aby sa človek v online konkurencii nestratil. Metal Gear Solid V ako úplný videoherný vrchol – hra, ktorú človek začne hrať a vyvedie ho z nej až smrť po dlhých rokoch online hrania. Teraz Afganistan, neskôr Irak, Somálsko, bývalá Juhoslávia, od osemdesiatych rokov sme mali vojen dosť na to, aby každá uživila svojho vlastného žoldniera aj so súkromnou armádou. Lebo presne tam akoby bolo s online plánmi namierené.

Mimochodom, kôň, taký detail, ale vzhľadom na miesto deja – Afganistan, je to tá najprirodzenejšia voľba. Multifunkčné psisko, ktoré treba chytiť a vycvičiť je tiež mimoriadne užitočné, podobne po zuby ozbrojený strieľajúci robot. Všetkých si možno brať na misie ako takých sidekickov, ale to už znova predbiehame, až to nemusí dávať zmysel. Aspoň je stále zreteľnejšie, že Metal Gear Solid V: The Phantom Pain treba hrať, nie si o ňom čítať.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nesmierne sofistikovaná, komplexná a epická stealth akčná hra s RPG a RTS prvkami. Je to údajné zavŕšenie série, ktorá začala povedzme kedysi v roku 1987 hrou Metal Gear, ale to je viacmenej jedno, lebo ak sa Hideovi Kojimovi, duchovnému otcovi série a ikonickému menu značky čosi dá, tak určite nie veriť. Nie keď hovorí o tom, že Metal Gear Solid končí, že to a hento bude posledný diel, že príbeh finišuje a Snake umrie a Psychomantis a tak ďalej.

Veď len ak by sme sa pokúsili akosi časovo a chronologicky usporiadať, čo sa vo svete Metal Gear Solid stalo od jeho začiatkov do dnes, dostaneme sa kamsi, kam nechceme ísť. Lebo ak je pre Metal Gear Solid čosi typické, tak to, že ako komplexný príbehový celok vôbec nedáva zmysel. A ani tak neprekáža, že jednotlivé diely série rozprávajú ten príbeh tak akosi preskakovane, Aktuálny diel The Phantom Pain sa napríklad odohráva pred jednotkou, ale po trojke. Ale prekáža to, že v Metal Gear Solid nikdy nič nie je definitívne. Nikto nikdy nie je taký mŕtvy, aby nemohol znova ožiť, nemal kdesi brata, otca, syna či klon, o ktorom sme až dosiaľ nevedeli a ktorý by ho nedokázal nahradiť. A ak to celé aj tak trochu dáva zmysel, tak hlavne preto, že ani najortodoxnejší fanúšikovia nemajú silu sa v tom vŕtať celkom do hĺbky. Osobne som presvedčený, že v tom nemá poriadok ani sám Kojima, ale toto nechajme tak, lebo o príbeh v Metal Gear Solid V. The Phantom Pain ide až na poslednom mieste. Ergo, kto nehral predchádzajúce diely, nebude v nevýhode. Naopak, možno by to bolo fajn nevedieť nič, len sa pustiť do hry a rozpustiť sa v nej.

Takto, s vedomím kontextov, zostáva Metal Gear Solid V: The Phantom Pain iba druhou najlepšou hrou série. Najlepšou, vrcholnou, neprekonanou a neprekonateľnou zostáva prvý Metal Gear Solid vydaný na Playstation 1 v roku 1998, v Európe o rok neskôr. Hra - míľnik, porovnateľná azda len s Tomb Riderom, Doomom a GTA 3, hra ktorá založila a definovala svoj vlastný žáner - stealth akciu z pohľadu tretej osoby.

Ja viem, je tu ešte Tenchu: Stealth Assassins a Thief: The Dark Project, ale je tu ešte nejaký ďalší pamätník, čo tie hry vtedy naozaj hral? Lebo Thief bol FPS a Tenchu stealth len na ceste od súboja k súboju. Tým pravým zjavením bol Metal Gear Solid, dodnes fantasticky hrateľná vec.

Spomienky by vydali na niekoľko takýchto textov, nie na jeden a tvoria to najcennejšie, čo my, programoví a dlhodobí hráči videohier, máme - spoločnú generačnú pamäť. Číslo na Meryl? 140.15. Bolo uvedené na krabičke originálneho balenia hry, lenže kto tu v roku 1999 kupoval originály? Nikto a tak bolo treba vyskúšať všetky frekvencie, ale to až potom, čo človek vliezol na každé možné miesto zúfalo hľadajúc „CD case". Lebo tak znela inštrukcia: „It should be on the back of the CD case." Alebo súboj s Psychomantisom, nevyhrateľný, súboj, pri ktorom sa lámali ovládače. A pritom ho stačilo vytiahnuť a vložiť do vedľajšieho slotu, aby už nemohol čítať vaše myšlienky. A keď si človek zapálil cigaretu, teda, keď si Snake zapálil cigaretu, aby pomocou dymu odhaliť lasery, ukazovateľ života začal pomalilinky klesať.

Tak veru, kvôli týmto zážitkom zostane prvý Metal Gear Solid navždy najlepším dielom série, neprekonaným a neprekonateľným. Takéto čosi zásadné, definujúce, čo by sa navždy odtlačilo do hráča, v Metal Gear Solid V: The Phantom Pain nie je. Alebo je, len do mňa už sa to nemá ako odtlačiť, lebo to miesto je obsadené. Ale k veci.

Mercenaries, Commandos, Hitman, Red Dead Redemption, Splinter Cell, Dishonored, Zaklínač 3 - hier, na ktoré si pri MGS V hráč spomenie môžu byť desiatky. Nie kvôli výslednému dojmu, ale kvôli momentálnemu pocitu, ktorý je bezprostrednou reakciou na tú ktorú konkrétnu hernú situáciu. Lebo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain naozaj akoby bol nie jednou videohrou, ale všetkými. Dá sa hrať ako tá najbrutálnejšia, najťažšia strieľačka, hoci strieľačkou nie je, Vraj sa dá prejsť celkom bez kontaktu so strážcami ako totálna stealth akcia - nepodarilo sa mi to, ale verím tomu. Lebo ten týždeň, čo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain hrám, stále nemám pocit, že by som sa čo i len dotkol všetkého, čo hra ponúka.

Momentálne najlepšia videohra na trhu? Bez najmenších pochybností, takúto nekompromisne hrateľnú a znovuhrateľnú hru sme tu dávno nemali.

Videoherná megalománia v praxi, o negatívach ani nejdem hovoriť, bolo by to totiž puntičkárske vyťahovanie niečoho, čo by síce v rámci recenzie malo budiť zdanie objektivity, ale pri hraní samotnom na to človek ani nepomyslí. Koho, preboha, môže naozaj trápiť, že by to mohlo byť graficky dokonalejšie? Alebo, že sa nedá vyliezť všade, kde to vyzerá tak, že by sa tam malo dať vyliezť? Ale, prosím vás...

Pri Metal Gear Solid V: The Phantom Pain sa mi zdá podstatne dôležitejšie niečo iné. S istotou to, samozrejme, neviem, ale dal by som ruku do ohňa za to, že keď vývojári koncipovali štruktúru misií - a vôbec koncept celej hry – od prípravy na základni, cez strategické plánovanie, až k samotnej realizácii misií, povinným čítaním im bol román Fredericka Forsytha Žoldnieri. Preložený do japončiny je, to som overoval. Aj do češtiny. Či aj do slovenčiny, to neviem. Ale je vynikajúci. Niežeby bol čas teraz ho čítať, hrať treba, ale ak by vás náhodou opúšťala pri MGS V motivácia, potrebovali by ste si odfúknuť a zároveň nevypadnúť z témy, vrelo odporúčam.

Pinkie

HODNOTENIE

+ vysoká znovuhrateľnosť
+ veľký rozsah hry
+ komplexnosť
+ atmosféra osemdesiatych rokov

- určité rezervy v grafike
- chvíľami neprehľadné

10

©Konami Digital Entertainment

GEARS OF WAR ULTIMATE

REMASTER AKO MÁ BYŤ

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: COALITION
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Ľudia na planéte Sera už veľmi dlho nezažili pokoj a mier. Látka zvaná Imulsion rozvrátila spoločnosť a honba za jej získavaním spôsobila vojnu medzi mocnosťami. Celých 79 rokov trvali Pendulum Wars. A keď konečne vojna skončila, ľudia si vydýchli len na okamih. Chvíle šťastia vystriedal strach v momente, keď sa všetci dozvedeli, že priamo pod nimi sa skrývalo väčšie nebezpečenstvo, aké kedy poznali. Z útrob podzemných tunelov sa vyrútila armáda podivných príšer vyzbrojených až po zuby, ktorú nedokázalo zastaviť absolútne nič. Až doteraz. Štrnásť rokov po vypuknutí novej vojny sa objavuje skupina hrdinov, ktorá môže situáciu zmeniť.

Je to už 9 rokov, čo sa na scéne objavila pravdepodobne najikonickejšia partia na Xbox 360. Markus Fenix a jeho Delta Squad sa ako nováčikovia mohli smelo postaviť zoči-voči Master Chiefovi a Cortane a odštartovali sériu, ktorá sa s 22 miliónmi predaných kusov môže zaradiť medzi to najúspešnejšie, čo táto konzola ponúkla. Deväť rokov síce nie je žiadne okrúhle výročie, no pred ostrým štartom štvrtej časti budúci rok a na konci tradičnej letnej uhorkovej sezóny nezaškodí obzrieť sa späť za časťou, ktorá to všetko odštartovala. Navyše keď je aj poriadne vyleštená.

Gears of War: Ultimate Edition nie je tradičným remasterom v modernom štýle, ktorý by len zvýšil rozlíšenie a prinajlepšom pridal nejaké to DLC. Na spôsob prvej dvojice Halo hier je aj prvá časť „Gearsov" poriadne prekopaná a navyše nešetrí ani bonusmi. Zmeny sa udiali prakticky v každom jednom ohľade hry a, našťastie, ide o zmeny k lepšiemu, pričom sa zachovala zábava a hrateľnosť pôvodnej hry. Je tu len jedna jediná vec, ktorá na miske váh v porovnaní s originálom neobstojí, no k tomu všetkému sa ešte dostaneme.

Príbeh v Gears of War nehrá prvé husle. V prvom rade je tu na to, aby steroidmi napumpovanej a poriadne krvavej akcii dodal nejaký zmysel. Nie je však na zahodenie a miesi sa v ňom humor typický pre akciu zo starej školy, prvoplánové vtipy, drsné hlášky, no aj neustála hrozba, ktorej veľa nechýba, aby v niektorých momentoch nabrala kontúry jemného hororu.

Do toho všetkého tu a tam príde nejaká osobná tragédia, no v prvom rade je to akčná jazda so všetkým, čo k tomu patrí. A to sú v predovšetkým sympatické postavy. Sú to obrovské stroje na zabíjanie, ktorým zo slzných kanálikov tečie roztok kreatínu, no aj tak si vás získajú.

Postavy za svoju charizmu vďačia aj dabingu. Celkovo je zvuk jednou z mála vecí, ktoré sa oproti originálu vôbec nezmenili. Hudba je pôvodná a stále funguje slušne, príjemne dokresľuje dianie na obrazovke a pomáha atmosfére. Rovnako aj dabing je pôvodný, keďže už v pred deviatimi rokmi sa mu dalo len málo vecí vytknúť. Carlos Ferro vám spríjemňuje hru v úlohe parťáka Doma, Lester „The Mighty Rasta" Speight má zas neustále plný zásobník rôznych hlášok a celé to korunuje John DiMaggio (Bender z Futuramy) ako Markus. Jeho jedinečný chrapľavý prejav je už neodmysliteľnou súčasťou série. Naopak, úplne prekopaná je grafika. Hra beží na vylepšenej verzii enginu a prepracované boli prakticky všetky prvky v nej. Zmenené sú modely postáv, taktiež predmetov v prostredí, v neposlednom rade si zmenou prešli aj textúry. To všetko preto, aby hra obstála aj v dnešnej konkurencii a aj keď na nej vidno, že nevznikala primárne pre nový hardvér, rozhodne sa nemá za čo hanbiť. Prepracované boli aj animácie postáv a celá hra je bohatšia na detaily, takže sa po prvý raz môžete zahľadieť hlboko do Markusových modrých očí - ak si popri rezaní Locustov nájdete na to čas. Okrem toho však hra prešla aj celkovou zmenou štýlu, a to je občas na škodu. Pôvodná verzia bola totiž miestami temnejšia, depresívnejšia, bez známok útechy. Ultimate verzia pôsobí optimistickejšie.

Kampaň Gears of War sa skladá z 5 aktov a výhodou Ultimate edície je, že do mixu pridáva aj nový obsah. Aj keď nie je tak úplne nový, sú to kapitoly, ktoré boli exkluzívne len pre PC verziu pôvodnej hry. Celkovo ale už aj tak pomerne slušnú hernú dobu naťahuje o viac ako hodinu. A prakticky tu nie sú hluché miesta. Neustále sa niečo deje a hra slušne mení tempo, aby neupadla do stereotypu.

eď je treba, tak spomalí a nechá vás tápať v tme, kedy skôr len reagujete na pohyb v diaľke ako bezhlavo režete. Inokedy zas dávkuje jednu vlnu nepriateľov za druhou, aby ste si potom konečne vydýchli s pocitom, že ste to všetko naporciovali na soté. V pamäti vám utkvie prvé stretnutie s obrovským Brumakom a aj finálny súboj s generálom Raamom.

Ale to, v čom hra vyniká, je stále aktuálna a zábavná akcia, ktorá dotiahla koncept prestreliek spoza krytu k dokonalosti. Zvlášť na vyšších obtiažnostiach musíte kryty využívať rozumne a nepretŕčať sa rovno pred hlavňami nepriateľov. Čakáte na správny moment, kedy sa vystrčíte a poriadnou dávkou zo zásobníka pokropíte súperovu hlavu. Pohyb je plynulejší, umožňuje napríklad úskoky do viacerých smerov a lepšie reaguje, na čo si treba chvíľku zvykať, ak máte za sebou stovky hodín v predchádzajúcich hrách. A potom sú tu ešte zbrane. Nie je to len ikonický Lancer, ktorým nepriateľov režete na slíže, ale aj celý zástup ďalších, vďaka ktorým je pocit zo streľby skvelý a každá z nich tu nájde svoje miesto. Či už je to kolt, ktorý trhá lebky Locustov, explozívny luk alebo brokovnica, na ktorú v multiplayeri nedáte dopustiť.

Gears of War vždy bol a snáď aj vždy bude o spolupráci. Kampaň si môžete pohodlne zahrať sami a spoľahnúť sa na umelú inteligenciu, ktorá prevezme úlohy vašich spolubojovníkov, no najviac z hry dostanete vtedy, keď si lokálne alebo aj online pozvete niekoho do partie a na najvyššej obtiažnosti sa spolu pustíte do boja. Navzájom si kryjete chrbát, oživujete sa, no musíte počítať aj s tým, že občas vás hra pošle rozdielnymi cestami a vtedy musíte vydržať. Ak totiž zomrie jeden z vás, hra končí a idete od niektorého z checkpointov. Tie sú v Ultimate edícii rozmiestnené častejšie a výhodou pre nováčikov je aj prítomnosť novej, ľahkej obtiažnosti. Každý z dvojice hráčov si môže zvoliť vlastnú.

Silnou zložkou hry je aj PvP multiplayer, ktorý je tu väčší ako kedykoľvek predtým. Už v základe hra prináša 19 remasterovaných máp, teda všetky základné a aj DLC či PC exkluzívne. Sú stále známe, no zároveň nové. Popreháňať sa v nich môžete v súbojoch 4 verzus 4 v 8 režimoch. Tie ponúkajú pestrú a variabilnú hrateľnosť a neraz aj poriadnu výzvu, keď si musíte dať poriadne záležať na tímovej spolupráci. Nájdete tu tradičné režimy (CTF, TDM...), ale aj ich variácie či novinky. Poteší prítomnosť režimu dvaja na dvoch na brokovnice. A voliť si môžete medzi príležitostnými zápasmi, vážnymi zápasmi a aj súkromnými hrami. A to ako online, tak aj cez LAN, čo padne vhod napríklad na chatách. Celkovo tu nájdete až 17 postáv pre multiplayer, ktoré si postupne môžete odomykať.

Celkový dojem z multiplayeru sa blíži skôr k dojmu z tretej časti. Nájdete tu napríklad označovanie nepriateľov, čo pôvodná hra nemala. Nie je to na škodu, aj keď mapy nie sú také veľké, že by ste sa na nich museli hľadať. Taktiež pribudol spectator režim, ak sa chcete len pozerať. Výhodou je možnosť voľby alternatívnej ovládacej schémy. Matchmaking by mal byť vylepšený, no zatiaľ má problémy zladiť vyvážené tímy a ľahko sa môže stať, že proti vám bude stáť tím s výrazne vyšším rankom. Uvidíme, či sa to po vydaní hry zmení. V porovnaní s pôvodnou hrou je však teraz multiplayer oveľa stabilnejší a prakticky sme v ňom nenarazili na chyby, pričom mu prospieva aj 60 fps.

Gears of War: Ultimate Edition má ten správny názov. Je to ultimátna edícia hry, ktorá si nás získala už pred deviatimi rokmi, zachováva všetko dobré, pridáva niekoľko noviniek a navyše hru aktualizuje tak, aby obstála aj dnes. Okrem toho prináša aj celkom slušnú porciu bonusov. Koncepty sú klasika, no hra vás nabáda na zbieranie psích známok po leveloch, aby ste si postupne odomykali stránky digitálneho komiksu, ktorý vám prezradí niečo viac o pozadí príbehu. Je to však hlavne zábavná akcia a radosť zo streľby po hordách Locustov, čo vás k hre aj po toľkých rokoch dokáže pripútať a len tak nepustí.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ parádna akcia a zábavné zbrane
+ sympatické postavy
+ kooperácia
+ dobré tempo kampane
+ obrovská porcia multiplayeru
+ pridaná hodnota

- na určitých miestach pôvodný art štýl sedel viac
- matchmaking je zatiaľ občas nefér
- chýba mantle kick

9.0

FORZA MOTORSPOR

NAJLEPŠÍ RACING

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: TURN 10
ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Prečo vlastne pretekáme? Prečo sa ženieme za čo najvyššími rýchlosťami, ktoré nás neraz môžu stáť život? Prečo nás zvuk valcov burácajúcich pod kapotou nášho auta vzrušuje a keď nás na diaľnici predbehne nejaké poriadne žihadlo s hučiacim motorom, naskočí nám husia koža? Na tieto otázky hľadáme odpovede vždy, keď sa pozeráme na semafór, ako sa na ňom pomaly objavuje zelená. Vždy, keď dostaneme možnosť prevetrať auto na okruhu. A taktiež vtedy, keď si zajazdíme virtuálne a vyskúšame si to, čo sa nám asi inak nenaskytne. A posledných 10 rokov s nami odpoveď hľadali aj Turn 10 Studios vo svojej sérii Forza Motorsport.

Forza Motorsport 6 začína poeticky. Možno až netradičný pátos od úvodných chvíľ dáva jasne najavo, že tentoraz to má svoj dôvod. Šestka nemá byť len oslavou okrúhleho výročia série, ale aj tým najlepším, čo sme z nej doteraz mali možnosť vidieť a hrať. Na Xbox One sme už mali dve Forza hry. Tá prvá tu bola preto, aby tu bola. Tá druhá priniesla parádnu festivalovú atmosféru, zábavné jazdenie a krásny otvorený prímorský svet. Teraz tu je hra, ktorá chce zabudnúť na kompromisy a priniesť zážitok, na ktorý čaká každý virtuálny pretekár. A keďže ste pravdepodobne neprehliadli hodnotenie, asi už viete, že sa jej to z veľkej časti podarilo.

Turn 10 sa jednej veci s novou Forzou nevyhnú – porovnaniu s Project CARS. Sú tu aj iné aktuálne hry, napríklad na konzoly sa chystá Assetto Corsa, no je to práve titul od Slightly Mad Studios, ktorý predstavuje priamu a najväčšiu konkurenciu. A kým CARS už od úvodu budilo megalomanský dojem v tom, že ste sa v rôznych možnostiach hry mohli pokojne aj utopiť, tu je to presne naopak. Hru len spustíte a už vás zoberie na krásnu prechádzku mestským okruhom v uliciach Rio De Janeiro, pričom si sadnete za volant nového Fordu GT, ktorý oživuje legendárne meno a pridáva poriadnu dávku moderných technológií a dravosti.

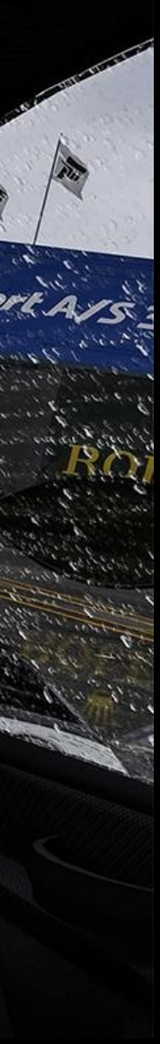
Svoj prvý pretek nemusíte vyhrať. Nie je tu žiadny tlak. Nejde o body, o stotinky, ani o imaginárnu menu. Nepotrebujete predbehnúť priateľov. Musíte si jazdu len a len užiť. Usadiť sa pekne hlboko do sedačky, v rukách uchopiť volant alebo gamepad a ponoriť sa do jednej zákruty za druhou v kľukatých, ale najmä krásnych uličkách mesta, nad ktorým sa majestátne týči socha Krista. Zoznámite sa s ovládaním, jazdným modelom, reakciami hry na ťukance a aj väčšie kolízie. A taktiež nazriete do budúcnosti. Nielenže sa povozíte na vozidle, ktoré sa na trh ešte len dostane, ale taktiež si vyskúšate to, čo má pre vás hra pripravené až v pokročilej fáze kariéry.

Je mnoho možností, ktoré vám umožnia zajazdiť si v novej Forze. No tou najdôležitejšou z nich je práve kariéra. Tá sa v tomto prípade volá Stories of Motorsport a kombinuje progres od obyčajných áut k hyperautám so zaujímavými možnosťami voľby, aby ste si cestu kariérou prispôsobili vlastným chúťkam. Skladá sa z piatich častí, ktorými vás postupne prevedie: Super Street, Sport Icons, GT, Professional Racing a Ultimate Motorsport. V každej z nich musíte prejsť tri série pretekov na postup ďalej. Série sú už dopredu pripravené, ale autá do nich si volíte sami. Nikto vám tak nebráni v tom, aby ste si na náročnú jazdu po amerických okruhoch zobrali Jaguar Type-E, aj keď už nepatrí medzi najvýkonnejšie.

A aj keď to všetko splníte, budete mať za sebou ani nie polovicu z kariéry. Tá je totiž skutočne rozsiahla a rovnako ako pri Horizon 2, aj tu vám môže hroziť, že sa k jej záveru dopracujete až s vydaním ďalšej časti.

Je však pravdou, že so stávajúcim systémom prideľovania sérií by vás raz za čas mohla omrzieť a potrebovali by ste od nej prestávku. To tu však nehrozí vďaka Showcase eventom, ktoré si postupne sprístupňujete. Sú to vlastne pozvánky na ďalšie špeciálne preteky rozdelené do niekoľkých kategórií. Nie sú také odviazané ako v podsérii Horizon, takže nečakajte žiadne preteky s vlakom alebo lietadlom, no aj tak zabavia. A rovnako je ich tu obrovská hromada, pričom variabilitou sa pri ich tvorbe nešetrilo.

Niektoré eventy sú kreatívnejšie, iné menej, no každá zo Showcase sérií ponúkne niečo odlišné a každý pretek v rámci série sa zas zameria na iné ikonické (alebo minimálne zaujímavé) vozidlo. Niekedy musíte rozhodnúť, ktoré zo superáut je najrýchlejšie, inokedy zas musíte v dvoch kolách predbehnúť čo najviac starých Mini, no dočkáte sa aj jazdy v moderných elektrických formulách.



A osobne som si najviac užil chuťovku z dnes už legendárneho Top Gearu. Tvorcovia relácie a hry opäť spojili svoje sily, aby priniesli špeciálne preteky, kde sa proti vám na štartovacej čiare postaví sám Stigov digitálny bratranec. Jediný rozdiel medzi ním a skutočným Stigom je v tom, že glitch v kódovaní vám umožní poraziť ho.

Okrem toho je v kariére ešte jedna vec, ktorá vám v nej nedá pokoj a prinúti vás siahnuť si na dno síl. Rebríčky sú v sérii už dlhé roky samozrejmosťou, no teraz vám hra rivalov hádže priamo pred nos, a to v každom kole. Na trati sa budete naháňať s ďalšími 23 vozidlami, ktoré ovláda umelá inteligencia. No akonáhle vám pri vstupe do druhého kola pred očami vyskočí nick hráča, ktorý jazdí časy tesne pred vami, nedá vám to a pokúsite sa ešte niekde naškrabať nejaké stotinky, aby ste sa v končenom hodnotení posunuli vyššie. A ak sa vám to podarí, v ďalšom kole čaká ďalší nick.

Počas kariéry si zvyšujete svoj level. Za každý pretek získate určité množstvo skúsenostných bodov, ktoré závisí od obtiažnosti, asistentov a ďalších vecí. Okrem toho, pochopiteľne, za preteky získavate aj kredity a budujete si spriaznenosť s automobilovou firmou, ktorá závisí od toho, koľko s modelmi určitej značky jazdíte. Za každú novú úroveň spriaznenosti dostávate odmenu v kreditoch. A do toho prichádzajú ešte mody. Nie, hru nemôžete modovať ako je zvykom na PC. Môžete si však mierne meniť podmienky pretekov. Mody získate buď ako cenu po nadobudnutí nového levelu, alebo si ich môžete kúpiť za kredity a potom si na jeden pretek môžete zvoliť aj trojicu.

Niektoré mody sú trvalé, iné len jednorazové. Líšia sa aj ich vlastnosti. Boost sú zväčša len jednorazové a ak sa nimi vybavíte, zvýšia vám počet získaných skúsenostných bodov, kreditov alebo odmenia za perfektné prechádzanie zákrut a podobne. Crew zase predstavujú mechanikov a akože vám mechanik zlepší účinnosť brzd, zvýši výkon, či zlepší grip.

Niektoré mechanici sa navyše špecializujú na určité okruhy, a tak je bonus ešte výraznejší na určitej trati. Dare vám niečo obmedzia, no zvýšia odmenu v kreditoch. Napríklad vám zvýšia hmotnosť auta, znížia jeho grip či uzamknú kameru na niektorý z pohľadov. Mody môžete neskôr pokojne predať a majú aj svoju „raritu" – čím je vyššia, tým väčšiu odmenu získate, ale tým sú aj vzácnejšie.

A potom je tu ešte taká čerešnička, ktorá dokonale dozdobuje kariéru a ocenia ju najmä fanúšikovia. Celá kariéra je dabovaná. Nové série, nové Showcase eventy, ale aj preteky, to všetko sprevádzajú známe a aj menej známe hlasy. Väčšinou narazíte na príjemný ženský hlas, no predstavovanie áut si vzali na starosť tie najznámejšie mená.

Keď si vyberiete nejaké klasiky a chcete si zajazdiť v Mercedes-Benz 300 SL z roku 1954, triedu začne komentovať známy hlas a už po prvých slovách vám bude zrejmé, že to je James May. Rovnako sa pri moderných japonských autách ozve Richard Hammond. Bohužiaľ, Jeremy Clarkson chýba. No je tu napríklad aj Tanner Foust.

Jazdením si vlastne školíte vlastného Drivatara, ktorý sa od vás učí váš štýl a takto potom jazdí v hre iných hráčov, najmä vašich priateľov. Umelá inteligencia tak pôsobí živšie a je náchylnejšia nielen na prirodzené chyby, ale aj na náročnejšie manévre. Nejazdí ideálnu stopu ako na koľajniciach, ak vás chce predbehnút, trúfne si na vás aj v zákrute, kde sa vás pokúsi spraviť na brzdách. Ak to vyjde, ste o pozíciu vzadu, ak nie, skončí vo výjazdovej zóne.

Súboje sú tak autentickejšie, no ešte im niečo chýba. Drivatari do vás vedia aj vraziť, vytlačiť vás a podobne, no nerobia to často. Horšie je to s ich vyvážením, keďže to zväčša skončí tak, že bojujete s prvými dvomi-tromi a to až tak, že na dlhších pretekoch jednoducho s touto skupinkou nadelíte kolo celému zvyšku štartového poľa. Čo už nepôsobí práve najlepšie.

Okrem kampane sa môžete vyblázniť vo voľnej jazde, v lokálnom multiplayeri (delená obrazovka pre 2 hráčov) a taktiež pri rôznych podobách online multiplayeru. Je tu ten štandardný cez Live, kedy si vytvárate hry alebo sa pripájate k hre niekoho iného. Vyberiete si jeden z tradičných režimov a idete na to. Prípadne môžete pretekanie ostatných len sledovať v Spectator režime. Online môže súťažiť až 24 hráčov, čo je rozhodne slušné číslo. No zaujímavé sú aj ligy, kde pretekáte s inými o čas. Postupne sa môžete prepracovať do vyšších líg, ak sa vám darí a v danej kategórii jazdíte dobré časy. A aj režim Rivalov zabaví. V ňom vás čakajú predpripravené výzvy, kde súperíte s ghostom iného pretekára.

Pocit z jazdy je opäť výborný. Je radosť premávať sa po tratiach v niektorej z krásnych klasík ako napríklad Maserati Tipo 61. No akonáhle zasadnete za volant nového Fordu GT, McLarenu MP4-12C alebo Bugatti Veyron Super Sport, svet okolo vás zrazu prestane existovať a z pixelov zloženej krajiny okolo okruhu sa stane jedna pestrofarebná machuľa. Budete sa sústrediť len na zákruty pred sebou a súperov v spätnom zrkadle.

Možnosti rôznych nastavení nie sú také megalomanské ako v Project CARS, no keďže sa aj nová Forza radí skôr k simulácii, mnoho z nich nechýba, aby ste si vedeli vyladiť nielen herný zážitok, ale aj ideálne nastavenia áut na každý okruh. Prípadne si už stiahnete nastavenia od iných hráčov.

To isté platí aj pre obrovský editor polepov na autá, ktorý sa určite opäť pre niektorých hráčov stane domovom na desiatky hodín. Dokážete vytvárať naozaj detailné a prakticky ľubovoľné dizajnové kúsky pre všetky autá v hre, ktorými sa potom sami vybavíte, prípadne ich dáte k dispozícii ostatným hráčom, a to za darmo alebo aj za menšiu odplatu. Je úplne bežné, že nedokážete rozoznať, čo je oficiálny dizajn a čo vytvoril niekto z hráčov. Koniec koncov, svedčia o tom aj zábery z hry naokolo.

Forza Motorsport 5 si najviac kritiky zlízla za málo obsahu, keďže všetko sa tvorilo od základov pre novú generáciu. Šestka tak už stavia na dobrom základe a pridáva mnoho nového. Ponúka viac ako 450 áut, ktoré sú detailné spracované a môžete sa do nich aj virtuálne posadiť vo ForzaVista. Tam si podrobne pozriete prakticky všetko v interiéri aj exteriéri. A taktiež si zajazdíte na 26 tratiach z rôznych kútov sveta, pričom každá ponúka niekoľko okruhov. Nechýbajú legendárne trate, ako Nürburgring, modernizovaný Indianapolis Monza, Brands Hatch, Sonoma, Spa, ba ani ulice stovežatej Prahy, ktoré sa nám predstavili v predchádzajúcej časti, či testovacia trať Top Gearu.

Graficky to až taký skok oproti päťke nie je. Niekoľko nových efektov tu nájdete, no v tomto ohľade nastavila konkurencia latku vysoko. Hra však beží v 1080p a pri 60 fps. Zvuky motorov sú stále parádne, no zamrzí, že hudba je opäť vytvorená priamo pre hru a nebudú vám tak pri hraní znieť licencované skladby. Niekedy to znie ako Murray Gold, no žiadna z melódií vám neutkvie v pamäti. Veľkou novinkou je pretekanie v noci a daždivé počasie. Nič z toho síce nie je dynamické, no obe novinky majú svoj vplyv na jazdné vlastnosti a neraz vám voda zachytená niekde na trati výrazne skomplikuje plány.

Vizuál hry to navyše príjemne oživuje. Napríklad keď sa niekde drží hmla či sa osvetlenie trate odráža od kaluží vo výjazdovej zóne. A potom sú tu ešte drobnosti, ako karavany okolo trate s dymom od grilov či hasičské auto striekajúce vodu. Celkovo okolie tratí nie je najlepšie, no podobné veci mu dávajú život.

Forza Motorsport 6 predstavuje oproti predchádzajúcej hre obrovský skok vpred a rozhodne by nemala chýbať v zbierke žiadneho fanúšika motošportu na Xbox One. No priam si pýta porovnanie s Project CARS. Vizuálne a ani v niektorých ďalších ohľadoch konkurenciu neprekonala, v šírke ponuky zas má navrch. Ani jedna z dvojice hier nemá výraznú prevahu, Forza však pôsobí ucelenejším a dokončenejším dojmom, čomu pomáha aj absencia prakticky akýchkoľvek bugov a solídny kolízny model.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zábavná kariéra
+ výborný pocit z jazdy
+ bohatá ponuka áut a tratí
+ zvuk
+ výborný komentár
+ systém Drivatarov
+ prídavok modov

- menej výrazná hudba
- slabšie okolie tratí
- umelá inteligencia pôsobí nevyvážene

9.0

SUPER MARIO MAK

LEVEL EDITOR

PLATFORMA: WII U
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

30 rokov je poriadne dlhá doba. Počas nej odrastie jedna celá generácia. Vyštudujete niekoľko škôl, narodia sa vám deti, vybudujete si kariéru. Je to taktiež doba, ktorú mnoho značiek a produktov nevydrží. Len si spomeňte na veci, ktoré vás pred tromi desiatkami, ale pokojne aj menej rokmi obklopovali. Väčšina z nich už nejestvuje alebo sa na nepoznanie zmenili. To ale neplatí pre istého hrdinu videohier, vlastne už priam maskota. Neuveriteľných 30 rokov je tu s nami mierne obézny, fúzatý a dobre naladený taliansky inštalatér, ktorý vo voľnom čase zachraňuje princezné. A aj napriek trom krížikom na chrbte sa nezdá, že by poľavoval. Mario je stále v najlepšej forme a svoje výročie oslavuje v novom titule.

Hra začala svoju púť pred viac ako rokom, keď bola nenápadne predstavená na E3 ešte ako Maro Maker. V hlavnej prezentácii sa jej veľa priestoru nedostalo a skôr sa ukazovala na videách z výstavnej plochy. Ako však plynul čas, tak rástli aj ambície, až sa nakoniec z hry stalo niečo viac. Stal sa z nej symbol. Symbol všetkého, čo pre hráčov Mario predstavuje, čo s ním zažili a čím za tých 30 rokov bol. Doplnený prívlastok v názve bol len maličkosťou, to najdôležitejšie sa

odohralo v samotnom jadre. A tak vznikol Super Mario Maker, ktorý plní dávne, ale možno nikdy nevyslovené želanie.

Ak sa pozeráte na obrázky naokolo, možno to vyzerá ako déjà vu. Hovoríte si, že ste to už videli, hrali, poznáte naspamäť a vedeli by ste prejsť aj so zavretými očami. Pozrite sa ale lepšie. Naozaj to poznáte? Dobre predsa viete, že Bowser patrí na koniec finálneho levelu a nie do stredu bežného. Taktiež Koopovia nechodia v stĺpcoch a to ani nehovorím o Goomoch, ktorí na chrbtoch nosia mariožravé rastliny.

Vidíte tu množstvo vecí, ktoré by takto fungovať nemali a aj napriek tomu sa zdá, že fungujú prirodzene a možno ste si to aj dávno chceli vyskúšať. Teraz máte možnosť a sami môžete vytvoriť to, čo vám za tie toky pri hraní vždy behalo po rozume.

V Super Mario Maker je dôležité už samotné úvodné menu a celá úvodná obrazovka. Máte tu zdanlivo na výber dve základné možnosti – Create a Play, ktoré jasne odlišujú dve vetvy toho, čo môžete v hre robiť. No to nie je všetko. Skúste pohnúť smerovým krížom alebo analógom a zrazu celá obrazovka ožije a môžete sa priamo na nej hrať. Predstavuje vlastne jeden krátky level, ktorý je pri každom spustení náhodne generovaný a prezentuje možnosti hry. Môžete ho nielen prejsť, ale doň aj aktívne zasahovať. Ťuknete prstom niekde do dotykového displeja a zjaví sa tam nepriateľ. A schválne, sami si vyskúšajte, čo sa stane, keď sa poskúsite o interakciu s herným názvom.

Môže to znieť vtipne, ale len na úvodnej obrazovke dokážete pri prvom spustení stráviť pekných pár minút. A nebudete sa nudiť. Budete sa len jednoducho baviť tak ako kedysi a skúšať hľadať skryté easter eggy. Predsa len ste si ale zaplatili za niečo iné a tak odoláte pokušeniu vyskúšať ďalší krátky level a dostanete sa ďalej. Ale kam teraz? To je len na vás. Ak vo vás drieme level dizajnér, môžete sa vrhnúť na kreatívnu časť hry a rovno začať tvoriť. Ak sa naopak radi nechávate testovať výtvormi ostatných, pustite sa na už vytvorené levely, prípadne kreácie iných hráčov, ktorých je už teraz k dispozícii kvantum. A neskôr, keď naberiete nejakú tú inšpiráciu, sa môžete taktiež pustiť do tvorby úrovní.

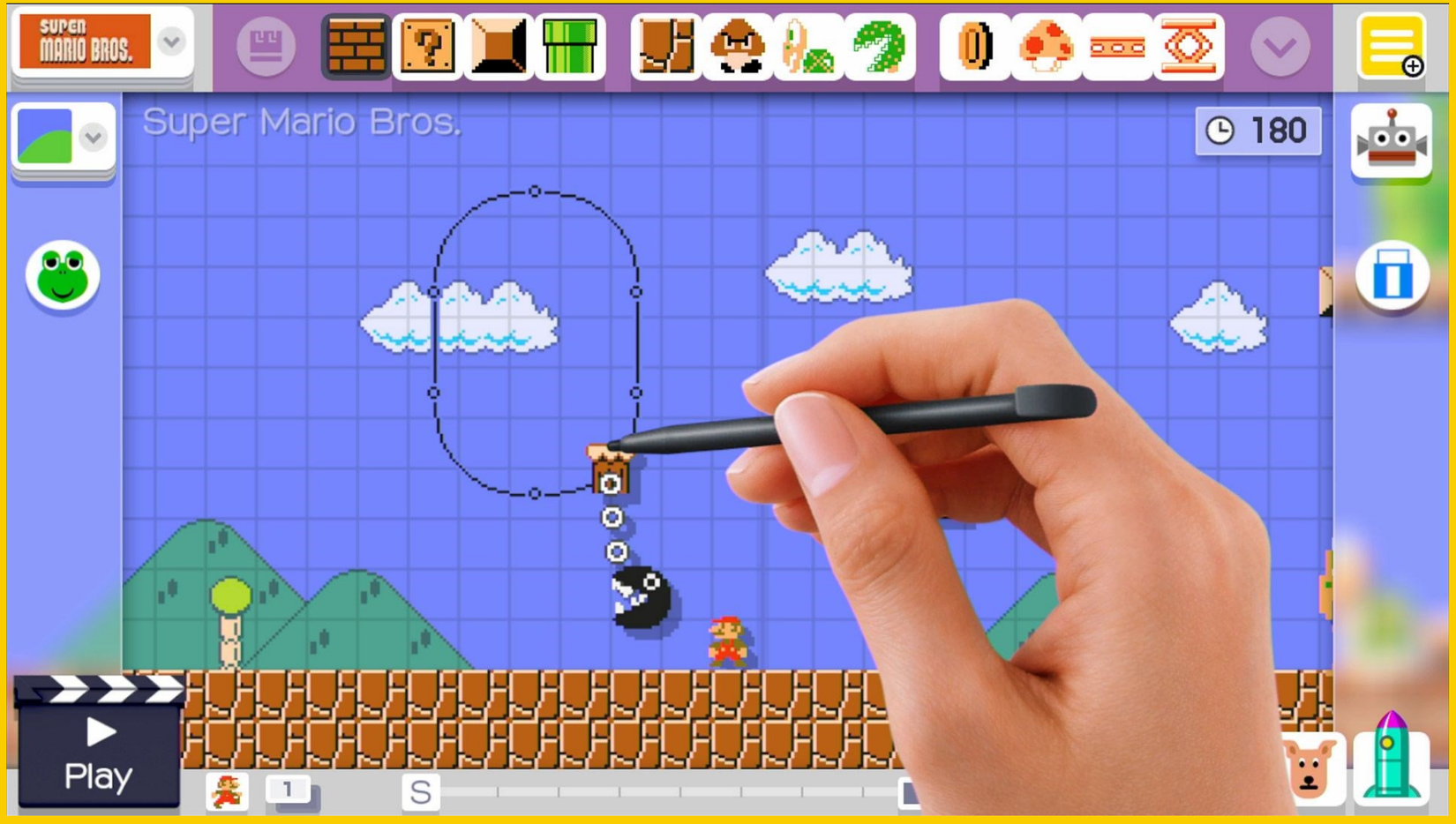
Ak sa rozhodnete pre druhú možnosť a budete sa len hrať, nečaká váš nič extrémne nové. Môžete si len tak vybrať niektorý z levelov v tradičnom 2D Mario štýle na základe veľkého množstva kritérií alebo len jednoducho siahnete po tých najnovších či s najvyšším hodnotením. Je škoda, že ak chcete nájsť konkrétny level, musíte na to ísť cez číselné kódy, podobne ako pri hľadaní priateľov na 3DS, čo nie je práve najpohodlnejšia cesta. Zvyšok tohto systému je ale veľmi dobre spracovaný. Levely môžete ihneď hodnotiť, písať k ním komentáre, vyjadrovať sa v Miiverse, kde sa automaticky objavia. Tvorca dostane spätnú väzbu a tá ho to posunie ďalej, k čomu sa ešte dostaneme.

Ponuka levelov je obrovská už teraz a taktiež veľmi pestrá. Ak však chcete svojej hre dať trošku väčší zmysel, nájdete tu aj niekoľko výziev, ktoré vám namixujú vždy iný kokteil levelov, ktoré ponúknu pestrý mix náročnosti a aj štýlov. Kratšou výzvou je 10 Mario Challenge. Máte 10 životov na splnenie 8 levelov. Prvý raz sú vždy rovnaké, aby ste sa s nimi zoznámili. Neskôr sa ale náhodne vyberajú zo všetkých Sample levelov, ktorých počet postupne narastá. Túto výzvu musíte dať celú na „jeden dych", nedá sa medzi jednotlivými levelmi ukladať. Je to vlastne taká jednohubka, aj keď vždy s inou príchuťou a neraz sa pri nej aj poriadne zapotíte.

100 Mario Challenge ide ešte ďalej a ako ste asi pochopili z názvu, princíp bude veľmi podobný, no čaká vás podstatne dlhšia výzva, ku ktorej budete potrebovať až 100 životov. Začínate 8 levelmi na easy obtiažnosti, no časom prituhuje, prechádzate na normal a aj na expert, pričom sa zvyšuje aj počet levelov. Výber úrovní sa uskutoční automaticky z náhodných výtvorov hráčov a keďže je výzva predsa len dlhšia, môžete si progres ukladať. Zaujímavý je taktiež aj systém zaradenia jednotlivých levelov, ktorý sa vypočíta z percentuálnej úspešnosti ich prejdenia hráčmi. A keďže hlavne tie najťažšie vás preveria viac ako Cloudberry KIngdom a Super Meat Boy dokopy (áno, niektorí už skutočne vytvárajú až takéto kúsky), tak sa vám zíde aj možnosť zbierať počas progresu životy, ktoré sa vám späť pripočítajú k celkovému počtu.

To všetko je super a zabaví na poriadne dlho, veď v Play režime nájdete prakticky nekonečnú hrateľnosť, ktorá je nakoniec obmedzená jedine vašou predstavivosťou. Horšie je to ale na opačnom póle. Super Mario Maker ponúka naozaj veľa v kreačnom režime, no sprístupňuje vám to len veľmi pomaly. Niektoré prvky do editoru pribudli pri vydaní, iné prídu časom, ďalšie si musíte odomknúť vytváraním levelov a hraním hry. Zo začiatku môžete vytvoriť 10 levelov, ak vás budú hráči kladne hodnotiť, počet bude narastať.

Je vidno, že hra vznikla akoby premenou interných nástrojov Nintenda do niečoho používateľsky prívetivého s komerčným potenciálom, aby bol titul komplexný a zároveň ľahko prístupný. V zásade budete mať na výber zo 4 štýlov, na základe ktorých môžete vytvárať svoje vlastné úrovne: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World a New Super Mario Bros.



Každý štýl má svoje špecifiká, vracia sa k svojim známym pravidlám a fyzike. Každý má navyše svoje „exkluzívne" vlastnosti, ktoré v iných nenájdete. Sú tu aj menšie zmeny oproti pôvodným hrám, no nezasahujú do hrateľnosti tak veľmi, aby ste si to všimli (napríklad Yoshi vie spapať aj Hammer Bros).

Bohužiaľ, v rámci jedného levelu nemôžete kopírovať viac štýlov a každý level musí zapadnúť do jedného zo štvorice. Avšak jeden level sa môže skladať z viacerých typov prostredí. Tých je tu 6 a aj keď nepokrývajú všetko, čo kedy Mario hry ponúkli, dá sa s nimi pekne kúzliť. Dostanete sa tak na povrch Hríbikova, pod povrch, do vody, na vzducholoď, pod vodu, do strašidelného domu a aj do záverečného hradu. A potom záleží už len na vás a na tom, ako využijete, čo máte odomknuté.

Celkovo budete mať na výber snáď z takmer stovky vecí, ktoré viete použiť. Väčšinu z nich dokážete ešte aj nejako modifikovať. Nepriateľom môžete dať krídla, môžete ich nechať vychádzať z potrubí, prípadne ak ich chcete zväčšiť, stačí na nich preniesť hríbik a ihneď narastú. Miernym potrasením objekt modifikujete na trošku iný či z neho „zahodíte" už skôr použitý modifikátor.

Nepriateľov pokojne môžete klásť na seba, môžete tu vkladať a používať rôzne mechanizmy a vytvoriť tak rôzne „chytáky". Napríklad v leveli hráč nesmie robiť nič, lebo načasovanie mechanizmov je také, že ak sa čo i len trošku pohne, nedobehne úspešne do cieľa.

Naozaj tu možno niektoré možnosti nikdy neobjavíte len preto, že vám pri tvorbe jednoducho nenapadnú. Ak naopak vyskúšate niečo netradičné, môžete prísť s vlastným unikátnym mechanizmom. Rovnako aj veľkosť levelov je len na vás, tvoriť sa dá horizontálne aj vertikálne. Nejaké hranice tu sú, no bežne na ne pri tvorbe nenarazíte. Načasovanie si môžete presne nastaviť vďaka „ghost" dátam. Jednoducho vytvoríte časť levelu, prepnete sa do testovacieho režimu a prejdete túto pasáž, vrátite sa späť do editoru a zapnete si stopu svojej postavy. Vidíte, ako prebieha skok, kde presne dopadnete a podľa toho prispôsobujete dizajn úrovne.

A to všetko máte pod palcom. Ovládanie je intuitívne. So všetkým vám pomôže stylus a tlačidlá využijete len v štýle klávesových skratiek a s rýchlym prístupom k určitým funkciám. V editore je svet rozložený ako na štvorčekovom papieri a všetko tak má svoj jasný rozmer,

v ktorom uvažujete. Vďaka mikrofónu dokážete editovať aj zvuky a tieto potom prideliť k nejakej akcii. Keď napríklad postavička zomrie, môžete k tomu pridať vlastný výkrik. Škoda, že podobne nie je možné editovať grafickú schému objektov.

Aby ste mohli level zverejniť a poskytnúť ostatným, musíte najskôr sami dokázať, že je možné ho dohrať. Keď to overíte, môžete váš výtvor jednoducho zverejniť a potom už len sledujete, ako sa mu darí. A vidíte prakticky všetko, čo sa ho týka - komu sa páči, kto o ňom čo napísal, dokonca aj to, koľko hráčov sa ho pokúsilo prejsť, koľko z nich uspelo a kde hráči zomierajú. Často si tak uvedomíte, že pre vás ako tvorcu zdanlivo jednoduchá pasáž pôsobí iným problémy a naopak plánovaný pekelný záver sa dá prejsť s prstom v nose. Tak sa vrátite späť a opäť prerábate. To môžete spraviť aj s už vytvorenými levelmi z hry, no aj keď ich upravíte, nebudete považovaní za ich autora.

Super Mario Maker má mnoho tvárí. Záleží na tom či hráte alebo tvoríte, ktorý režim uprednostníte a čo preferujete. Každá zložka hry však zabaví na obrovské množstvo hodín, počas ktorých popustíte uzdu svojej fantázii, no taktiež sa necháte unášať spomienkami a nostalgiou. Čo si budeme hovoriť, stále sa to hrá skvele. Ak sa rozhodnete tvoriť, pôjde vám to ako po masle vďaka prepracovanému editoru s množstvom možností. Najväčším problémom hry však bude to, že sa k všetkým prvkom musíte najskôr dopracovať. A to trvá rozhodne dlhšie, než by ste si želali. Naopak hru zase vyzdvihuje skvelá podpora amiibo, vďaka ktorej sa dočkáte príjemných bonusov (napríklad môžete hrať za 8-bitového Inklinga zo Splatoonu a podobne) a taktiež vynikajúce základné balenie, ktoré k hre pridáva aj artbook.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ slušné základné balenie
+ prepracovaný a intuitívny editor
+ perfektná správa a prehľad o vlastných leveloch
+ podpora amiibo
+ výzvy
+ mix nostalgie a moderných prvkov
+ easter eggy

- pomalé odomykanie prvkov do editoru
- hľadanie konkrétnych levelov podľa kódov

9.0

TEARAWAY UNFOLDED

PAPIEROVÝ SVET

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: MEDIA MOLECULE
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

Poznáte ten pocit, keď hru spúšťate po prvýkrát, máte určité očakávania, no hneď v prvých minútach začnete rukou nahmatávať krabičku s neistým pohľadom a otázkou: „Nekúpil som si náhodou niečo iné?" Tearaway nie je ako ostatné hry, čo dáva najavo hneď v úvode. V minulosti sa ľudia označovali za kreatívnych, pretože vedeli skladať skvelú hudbu, kreslili nádherné obrazy či stavali veľkolepé katedrály. Dnes sa za umenie môžu považovať aj hry. Síce sú vytvárané na počítači, no základ je v podstate rovnaký - je potrebné načrtnúť originálny svet, postavy či príbeh, ktorý sa následne prenesie do virtuálneho sveta. No a my ako hráči sa vďaka interakcii stávame pretekármi, vojakmi, pilotmi lietadiel alebo lovcami pokladov. Čo by ste ale povedali na to, keby ste sa skutočne stali súčasťou príbehu? Žiadny imaginárny hrdina, ale vy osobne.

Britské štúdio Media Molecule v priebehu posledných rokov prinieslo sériu LittleBigPlanet na konzolu PlayStation 3. Pôvodná hra zaujala svojím originálnym spracovaním a komplexnými nástrojmi, pomocou ktorých si mohli hráči vytvárať vlastné úrovne a zdielať ich s ostatnými. Pri LittleBigPlanet však tvorcovia nezostali dlho, pripravili pokračovanie, s roztomilým Sackboyom sa rozlúčili a vývoj ďalších dielov prenechali iným štúdiám. Po dokončení druhej časti sa tak pustili do vývoja niečoho nového, taktiež originálneho, no už pre handheld PS Vita. Šlo o Tearaway, papierový svet so zaujímavým príbehom, ktorého cieľom bolo využiť všetky dostupné ovládacie prvky spomínaného handheldu, a to čo možno najkreatívnejším spôsobom. Ako hra dopadla? Veľmi dobre, u nás si v recenzii odniesla známku 9,5.

Sony však po príchode PlayStation 4 oznámilo, že sa úspešný Tearaway dostane aj na PlayStation 4. Nie však ako plnohodnotné pokračovanie, ale ako upravená verzia z PS Vita. Práve táto informácia so sebou priniesla aj jednu podstatnú otázku - ako chcú vývojári dostať hru na PS4, keď bola vytváraná presne na mieru ovládacím prvkom PS Vita?

Príbeh v Tearaway je napohľad jednoduchý, no tak trochu tajomný. Ako hráč preberáte úlohu poštára menom Iota, respektíve poštárky Atoi - podľa vášho výberu. Roztomilá farebná postava a obálka, ktorá má byť doručená adresátovi. Tentokrát sa ale hry nezúčastňujete iba ako niekto, kto ovláda hlavného hrdinu. V Tearaway ste vy súčasťou hry, vy tvoríte príbeh, hru. Vy ste tým hrdinom a prežívate každú jednu udalosť na ceste za vaším cieľom spoločne s krehkou chodiacou obálkou.

Tearaway Unfolded vo mne vzbudzoval pocit kreslenej rozprávky. Hra na tvári dokáže vyčariť úsmev svojou čistou kreativitou a zároveň jednoduchosťou. Vtedy, keď Atoi pri chôdzi nenápadne otočí hlavu dozadu a s dôverčivým pohľadom sa na vás pozrie, keď zažijete bláznivú jazdu na prasati, ktorému ste len krátko predtým „vyliečili" oko, keď miestnych ľudí zachránite pred obávanými chodiacimi krabicami, ktoré z prostredia kradnú farby a začnú vás brať za svojho hrdinu. Videli ste už niekedy myš, ktorá je alergická na syr? V Tearaway ju môžete stretnúť - toto všetko sú prvky, ktoré hre dokonale pristanú a robia ju výnimočnou. Tearaway je doslova preplnená nápadmi, no aj napriek tomu vám dáva príležitosť na to, aby ste svet hry tvorili aj vy. Potrebujete vietor? Musíte si vytvoriť oblaky. Chcete sneh? Nakreslite snehové vločky. Ak vás veverička požiada o novú korunu, môžete plne prejaviť svoj umelecký talent.

Keď vám ale náhodou kreslenie veľmi nejde, môžete skúsiť dekoráciu postáv s predpripravenými nálepkami. K dispozícii máte všetko od oči, cez ústa, nos až po najrôznejšie vzory. Tie si však musíte odomykať výmenou za konfety, ktoré zbierate počas celej hry.

Ako som už naznačil v úvode, Media Molecule patrí medzi tie štúdiá, ktoré sa neboja experimentovať, pohrať sa s niečim novým a vytvoriť z toho skutočne originálne dielo. Svet v Tearaway určite je možné označiť za originálny, no omnoho viac sa hodí slovo kreatívny. Naozaj všetko, na čo v tejto hre narazíte, je vytvorené z listov papiera. Či už ide o domy, trávu, jednotlivé postavy, ale aj oheň či vodu, všetko je dômyselne spracované do najmenšieho záhybu. Autori sa pritom nesnažili vytvárať jednotlivé predmety takpovediac nasilu, len aby zapadli do okolitého prostredia, ale každý jeden objekt dáva zmysel. Je skutočne skvelé prechádzať sa takým dômyselne vytvoreným, aj keď lineárnym prostredím.

Z pohľadu ovládania sa autori rozhodli pre ten najrozumnejší krok - úrovne, ktoré nebolo možné prepracovať na ovládacie prvky DualShocku 4, boli jednoducho vyhodené a namiesto nich pridali nové. Hra tak oproti pôvodnej verzii prešla obrovskou zmenou, vďaka čomu by vás ani len nenapadlo, že sa vlastne jedná o port z handheldu. Ak ste už, samozrejme, nehrali pôvodnú hru. Keď práve potrebujete odpáliť preč niečo ťažké, do ovládača si môžete hodiť napríklad orech, kameň či dokonca veveričku, ktorú následne môžete vystreliť späť do hry potiahnutím prsta po touchpade. No a keďže autori mysleli na detaily, ak ešte pred vystrelením zatrasiete ovládačom, z interného reproduktora sa začne ozývať zvuk, ako keby v ňom skutočne niečo bolo. Zo svetla na zadnej strane ovládača sa v Tearaway stáva svietidlo v hre. Môžete si ním posvietiť na cestu v tmavých miestach, listom „zašpineným" od novinového papiera vďaka nemu opäť vraciate ich pôvodnú farbu, no taktiež s ním môžete hypnotizovať nepriateľov či vítať miestnych obyvateľov, ktorí si vašu prítomnosť skutočne cenia.

V prípade, že musíte niečo nakresliť, prichádza na rad využitie dotykovej plochy. Tá je až prekvapivo citlivá a presná, no ak by vám kreslenie na dotykovej ploche aj napriek tomu veľmi nešlo, môžete použiť mobil. Mobilná aplikácia obsahuje okrem možnosti kreslenia aj funkciu pre posielanie fotografií priamo do hry. Fotka, ktorú si vyberiete, začne nahradzovať tie farebné papiere, na ktoré stupíte. No a keďže je Tearaway Unfolded kompletne prepracovaná hra prispôsobená možnostiam PS4, okrem ovládača využíva aj PlayStation kameru spolu s jej mikrofónom. Využívaná je pritom pomerne často, a to najmä v súvislosti s príbehom.

Medzi najväčšie slabiny pôvodnej verzie patrila jednoznačne krátka herná doba. Titulky ste videli po približne štyroch hodinách hrania. Tearaway Unfolded je na tom určite o niečo lepšie, no skutočná herná doba je tu veľmi individuálna, tak ako v pôvodnej verzii. Ak hrou prejdete bez väčšieho záujmu o skúmanie sveta, zbieranie konfiet, darčekov či fotografovanie prostredia, na koniec sa pokojne môžete dostať po piatich či šiestich hodinách. Možno

aj skôr, no v menu hry vám nebude svietiť ani 50% z celkového progresu. Ja som hrou prešiel približne za deväť hodín čistého času, no aj napriek tomu som „videl a dokončil" iba 61%.

Ak máte doma deti, Tearaway má jednu výbornú vlastnosť. V hre je ukrytých 70 rôznych predmetov a postáv, ktoré stratili svoju farbu a sú biele. Ich pôvodné sfarbenie im môžete vrátiť tým, že ich odfotíte. Každopádne, vytvorením fotky sa vám v hre automaticky odomkne aj nákres daného predmetu, ktorý si môžete doma vytlačiť, vystrihnúť a zložiť. K dispozícii je pritom vždy viacero verzii výkresov. Líšia sa iným sfarbením, no vytlačiť si môžete aj čisto bielu verziu, ktorú si následne môžete vyfarbiť. Ide o skvelý nápad, vďaka ktorému si je možné preniesť časť z herného sveta do toho reálneho. Takto si môžete poskladať napríklad kolotoč, tekvicu, chodiace krabice, veveričku alebo aj oboch poštárov. V spojení s deťmi je však škoda, že hra nie je lokalizovaná aspoň formou českých titulkov.

Tearaway Unfolded ponúka kopu zábavy a zároveň spája unikátne prostredie plné kreativity a jedinečných nápadov. V príbehu vás a vašu osobnosť netradične premení na hrdinu, vďaka čomu môžete do herného sveta zasahovať priamo vašimi činmi a tvoriť ho. Niekoľkohodinová jazda vás nenechá vydýchnuť a na konci odmení knihou plnou jedinečných spomienok.

HODNOTENIE

+ rozsiahla interakcia s prostredím vás vtiahne do hry
+ maximálne využitie možností ovládača
+ nádherný papierový svet
+ jedinečný dizajn úrovní
+ sedemdesiat výkresov s postavami a predmetmi z hry, ktoré si môžete poskladať
+ originálny soundtrack
+ mobilná aplikácia

- miestami neposlušná kamera

9.0

RARE REPLAY

30 ROKOV HISTÓRIE HIER

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: RARE
ŠTÝL: MIX

RECENZIA

Britské štúdio Rare oslavuje výročie 30 rokov od svojho založenia. Za tri dekády si prešlo skutočne všetkým. Zažilo príchody aj odchody, vzostup, vrchol slávy a aj menší úpadok. Stále je ale na očiach, stále prináša nové hry a produkuje svoje hry. Tituly, pri ktorých jasne viete povedať, že za nimi stojí partia britských veteránov. A ešte predtým, než nám títo autori na Xbox One a Windows 10 naservírujú svoje pirátske MMO Sea of Thieves, sa rozhodli všetkých hráčov, nových aj starých, pozvať na oslavu svojho výročia. A oslava je to skutočne podarená, keďže sa do nej môžete sami poriadne zahryznúť a užiť si ju v podobe kompilácie Rare Replay.

Čo robí Rare hru Rare hrou? Prvotnou odpoveďou od samotných autorov sú veľké oči. A majú pravdu. Postavy v ich hrách sa často vyznačujú práve veľkými očami. Len sa pozrite na obrázky naokolo. Počas celej svojej histórie nám Rare prinieslo viac ako 100 rôznych hier a prakticky každá z nich je iná. Sú medzi nimi akcie, skákačky, pretekárske tituly, dokonca aj hry podľa filmových predlôh. Okrem očí však majú spoločné aj niečo iné. Je to humor, ktorými sú pretkané a taktiež zábava, ktorá v nich nechýba. Podľa toho spoznáte skutočnú Rare hru. V Rare Replay nájdete v jednom balení 30 kúskov. Nie je to výber tých úplne najlepších, keďže tu niektoré hity chýbajú (Goldey Eye, Kinect tituly a, samozrejme, aj Donkey Kong). Je to výber takých hier, ktoré oslovia nováčikov a tým starším sa zas pri nich vykotúľa z oka nejedna nostalgická slza.

Kompilácia Rare Replay chce zároveň prezentovať variabilitu tvorby tohto štúdia a je jej prierezom. Zabavíte sa s malým astronautom, ktorý sa skladá z takého množstva pixelov, že ich dokážete spočítať na prstoch svojich rúk. No taktiež aj s pestrými piňatkami, ktoré si vydláždili cestu k úspechu na Xbox 360. A, samozrejme, aj so všeličím ďalším, čo vyšlo medzitým. Tieto hry tak pokrývajú platformy, ako ZX Spectrum, C64, NES, Nintendo 64 alebo pôvodný Xbox. Ak vám teda prekážajú kockované svety a stará grafika, táto kolekcia nie je pre vás.

Ak vám retro vzhľad neprekáža a radi sa do kolekcie ponoríte, aby ste si zaspomínali alebo len vyskúšali časť hernej histórie, musím vás ešte predtým varovať pred

niekoľkými nepríjemnosťami, na ktoré môžete naraziť. V prvom rade, väčšina hier nie je prispôsobená moderným TV prijímačom, a tak sa musíte pasovať s nepríjemnosťou ako sú čierne pruhy po krajoch obrazovky. Niektoré hry to elegantne maskujú, iné nie. No to nie je ten najväčší problém tejto kolekcie.

Rare Replay obsahuje väčšinu hier na svojom disku a sú to najmä tie staršie tituly, ktoré bežia natívne. Tie novšie, ktoré boli vydané na Xbox 360 (či už ako krabicovky alebo aj na Xbox Live Arcade), bežia vďaka spätnej kompatibilite Xbox One. To je síce funkcia, vďaka ktorej si Microsoft vyslúžil od hráčov pochvalu, no zatiaľ je stále len v beta verzii. A občas to je vidieť. Tieto hry preto občas trpia technickými problémami, napríklad v nich môže lagovať hudba, prípadne trochu obraz. Sú to chvíľkové problémy, no nepotešia.

Ďalšou chybou je menšie nepohodlie pri hraní kompatibilných titulov. Rare Replay má veľmi dobre vyriešené rozhranie. Všetky tie starinky si dokážete pohodlne ukladať, môžete sa k nim vracať, prípadne ich jednoducho vypnúť a vrátiť sa priamo do menu kolekcie a vybrať si niečo ďalšie. Toto v prípade kompatibilných titulov nefunguje.

Tam spustíte hru, načíta sa emulované Xbox 360 prostredie aj s úvodným štartom a v ňom sa následne spustí hra (achievementy, priateľov a všetko ostatné vidíte v podobe z Xbox 360). Všetko prebieha tak ako na predchádzajúcej konzole, takže si musíte vybrať miesto na uloženie pozície a potom pohodlne hráte ako kedysi. No celý proces spúšťania a opúšťania takejto hry je zbytočne zdĺhavý.

Nebudem sa v recenzii pozerať zvlášť na každú z tridsiatich hier. Bolo by to zbytočné. Oveľa dôležitejšia je hodnota, ktorú na disku nájdete ako celok. A najmä zážitok z hrania, ktorý je prekvapivo bohatý. A to nielen v zmysle variability titulov a ich žánrov. Ku kolekcii si totiž môžete sadnúť naozaj kedykoľvek. Ak máte chuť zahrať si niečo dlhšie, môžete sa pustiť do niektorej z nových a rozsiahlych hier. Ak si chcete len pár minút po práci oddýchnuť, môžete si pustiť niečo staršie.

Môžete hrať sami, no ak k vám príde partia kamarátov, pokojne sa do hrania môžete pustiť aj s nimi. A nielen formou striedania sa za jedným gamepadom. Mnoho hier podporuje aj multiplayer alebo rôzne party režimy, ktoré sú stavané pre dvojicu až štvoricu a základné herné princípy balia do jednoduchej formy súbojov či spolupráce.

Dokonalým príkladom môže byť titul Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, ktorý je v singleplayeri roztomilou skákačkou v otvorenom svete a s možnosťou skladania vlastných vozidiel, no ponúka aj strelené multiplayerové režimy. Priamo na multiplayerové zápolenie vyzýva klasika R.C. Pro-Am II a rozhodne si užijete hromadu zábavy, keď si spolu sadnete k automatovej verzii Battletoads. A lokálne turnaje môžete s priateľmi absolvovať aj v športovom titule Slalom. Na kooperáciu je zas ideálna dvojica Perfect Dark titulov, v ktorých sa na hernú scénu vracia sexi lovkyňa odmien Joanna Dark a zakúsite v nich zaujímavú špiónsku akciu.

Ak hráte radi sami a obľubujete jednoduchý manažment a staranie sa o postavičky, možno vás osloví dvojica Viva Piñata hier. Pre vlkov samotárov je taktiež ideálny nenápadný duchársky titul Grabbed by the Ghoulies, ktorý v sebe skrýva viac, než sa na prvý pohľad zdá. Hre nechýba humor, no zabaví aj jednoduchou akciou a dokáže prekvapiť tých, ktorí o nej doteraz nepočuli. A netreba zabúdať na dvojicu Conker a Kameo, čo sú pravdepodobne dve najlepšie hry v celej kolekcii. Veveričiak Conker si vás opäť získa vo svojej akčnej platformovke plnej skrytých vulgarizmov, brutality, čierneho humoru a alkoholizmu. Kameo je zas opakom Conkera. Čarovná akčná adventúra vás zavedie do prekrásneho fantasy sveta, kde musíte ovládnuť silu elementov v koži mladej hrdinky, ktorá dokáže meniť podoby a takto riešiť puzzle a prekonávať rôzne nástrahy.

Rare Replay boduje aj v oblasti pridanej hodnoty. Jednak ponúka obrovské množstvo rôznych dokumentov, konceptov a materiálov o nikdy nevydaných hrách, ktoré si postupne odomykáte za nálepky, ktoré získavate za hranie hier v kolekcii. To výborne motivuje pri napredovaní, keďže vás tieto bonusy zavedú ešte hlbšie do histórie Rare a vývoja ich titulov. No v štýle NES Remix tu narazíte aj na Snapshot výzvy. Tie jednoducho menia pravidlá známych hier a posunú vás do určitého herného momentu, kde vám dajú splniť nejakú úlohu. napríklad máte časový limit na postavenie lode v klasickom Jetpacku. Snapshoty môžete hrať jednotlivo alebo aj

v predpripravených playlistoch, kde pre všetky výzvy zdieľate jednu sadu životov.

Všetky hry majú moderné ovládanie a v niektorých prípadoch si ešte dokonca môžete meniť ovládaciu schému tak, aby vám viac vyhovovala. V tejto oblasti navyše fungujú prekvapivo dobre a po vyskúšaní každej hry som nenašiel jedinú, kde by ovládanie „haprovalo“. V tých starších si taktiež môžete aktivovať „retro“ zobrazenie so šumom a televíznymi pásmi, či dokonca pretočiť časť hry späť. Áno, je to podvod, cheatovanie. Ale zábavné cheatovanie, ktoré vám navyše neraz zachráni krk tým, že sa môžete o niečo pokúsiť znova.

Rare Replay je ľúbostným listom fanúšikom klasík od legendárneho britského štúdia, ktorého sa však nemusia báť ani mladí hráči, ktorí sa s Rare hrami vo väčšej miere nestretli. Je zábavné ponoriť sa do kolekcie, či už ste sami alebo sa obklopíte partiou známych. A skutočných nostalgikov poteší aj prítomnosť mnohých bonusov. Aj vďaka tomu všetkému tých niekoľko chýb v kolekcii autorom určite prepáčite.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ bohatá nádielka klasických titulov
+ aj menej známe, ale dobré hry
+ príjemné vylepšenia
+ množstvo bonusových materiálov
+ režim výziev

- niektoré spätne kompatibilné hry ešte nefungujú ideálne
- zopár najväčších hitov (zrejme kvôli licenciám) chýba
- Killer Instinct Gold sa už nehrá tak dobre ako kedysi

8.0

MAD MAX

ŠIALENÁ BUDÚCNOSŤ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: AVALANCHE
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Šialený Max zažil najväčšiu slávu vo filmoch koncom 70. a začiatkom 80. rokov minulého storočia. Pôvodný film v hlavnej úlohe s Melom Gibsonom, v ktorom sme sa pozreli na rozpálené cesty plné silných štvorkolesových strojov, sa po dlhej prestávke opäť postavil na nohy a do kín dorazil vo veľkom štýle. Tento rok sme sa teda dočkali novodobého pokračovania, ktoré však prekonalo všetky očakávania. Najnovší Mad Max ponúkol obrovskú dávku akcie v kvalitnom spracovaní. Vo svete navyše získal vysoké hodnotenia a vypredával kiná. Aby sa ale fanúšikovia filmového Mad Maxa mohli po jeho skončení ponoriť do vyprahnutého prostredia opäť a ešte hlbšie, ďalší krok bol jasný. Vo Warner Bros. určite vedeli, že sa im v zákulisí pečie nový filmový trhák, a tak na stôl vyložili poriadnu kopu peňazí s cieľom vytvoriť aj herné spracovanie. Sprevádzať veľký film nejakou tou hrou je vždy dobrý biznis. Zvlášť vtedy, ak sa hra podarí a nejde len o nejakú rýchlo vytvorenú záležitosť s veľkým menom na obale.

Mad Max v hernom spracovaní však priamo nenadväzuje na žiadny filmový príbeh. Táto správa síce môže niektorých sklamať, no faktom je, že vďaka tomuto rozhodnutiu mali autori pri vytváraní prostredia a príbehu voľnú ruku. Vývojári sa, samozrejme, inšpirovali v samotnej podstate filmov, čiže rozpálená zem, Gastown, Max a túžba po pomste tu jednoducho nemôžu chýbať, no celkovo ide o originálny zážitok. Očakávania sa zvlášť po úspechu filmu stupňovali, z videí hra pôsobila dobre a bez pochýb sa zaradila medzi najočakávanejšie tituly tohto (po)prázdninového obdobia. Je však výsledok uspokojivý?

Otvorený svet a šialená akcia - tak toto je kombinácia, pre ktorú je potrebný tím vývojárov, ktorý má s takýmto typom hier bohaté skúsenosti. Bez nejakého väčšieho rozmýšľania je teda jasné, že tými najlepšími kandidátmi pre túto pozíciu sú švédski vývojári z Avalanche Studios. Tím, ktorý má na svojom konte sériu Just Cause, ktorá je svojím šialeným spracovaním

veľmi dobre známa, by sa podľa predpokladov mal s Mad Maxom popasovať ľavou zadnou. Pre Mad Maxa navyše využil aj svoj vlastný engine, ktorý poháňa druhý diel Just Cause.

Hra vám nebude príbeh predkladať pomaly. Hneď v úvodných minútach sa dozviete všetky potrebné informácie o katastrofe a aktuálnych podmienkach na Zemi.

Svet už nie je tým, čím bol kedysi, zmenil sa na vyprahnuté, nehostinné prostredie plné nebezpečenstiev. V podstate sa jedná o typický úvod všetkých post-apokalyptických filmov či hier, no v tomto prípade nemáte ísť bojovať o záchranu sveta, ale o to, aby ste sa v prvom rade pomstili. Mad Max začína akčne. Veziete sa vo svojom aute, no zrazu vám cestu skríži gang na čele s jeho vodcom, ktorým je Scabrous Scrotus. Proti skupine nemáte ani najmenšiu šancu, prichádzate o auto a takmer aj o svoj život. Plný hnevu však stretávate automechanika Chumbucketa, ktorý vám je ochotný pomôcť s pomstou, a zároveň s postavením vašeho vysnívaného auta - Magnum Opus. Úprimne povedané, s príbehom si autori veľa práce nedali, nejde teda o žiadnu prvotriednu záležitosť, no na druhej strane ani nemôže ísť vyslovene o sklamanie. Mad Max totiž stavia na úplne iných prvkoch.

Podstatou herného Mad Maxa je rozsiahly, rozmanitý svet plný vedľajších úloh, nepriateľských táborov a, samozrejme, možností úprav vlastného automobilu. Od príbehu však ešte nebudem celkom odbočovať, kedže príbehové misie sú tie, ktoré by vás mali hnať dopredu pri hraní hry. Autori sa z nejakého dôvodu rozhodli, že rozsiahle skúmanie mapy a príbehové misie sčasti prepoja. Párkrát sa mi totiž stalo, že som musel hrať nejakú vedľajšiu úlohu, prípadne pozbierať niečo na mape, aby som mohol prejsť na ďalšiu príbehovú misiu. Niektorým hráčom to vadiť nemusí, no mne osobne to prekážalo. Vedľajších úloh pritom hra ponúka veľa, zvlášť ak si otvoríte mapu, vidíte, že je nimi doslova celá posiata.

Ak sa ale pustíte do bližšieho skúmania, zistíte, že síce čo do počtu je ich skutočne mnoho, no sú veľmi jednotvárne. A to je škoda. Spravidla treba zničiť tábor, ropné ťažisko či vyzbierať oblasť. Pre označovanie nových úloh je najlepšie využiť balóny rozmiestnené po mape, s ktorými môžete vystúpiť do určitej výšky a následne ďalekohľadom skúmať okolité prostredie.

V tomto smere však hru drží nad vodou rozmanitosť prostredí. Síce idete zničiť napríklad tábor plný nepriateľov, no zakaždým je celkom iný, s podzemnými chodbami či jaskyňou vytesanou do skaly. Pustatina v hernom Mad Maxovi je spracovaná na výbornú a tu jednoducho nie je autorom čo vytknúť. Pri jazde prostredím sa musíte vysporiadať so skupinami nepriateľských áut, ktoré pravidelne jazdia po určitých trasách,

Sem-tam narazíte na vežu so sniperom, pričom veľký pozor si musíte dávať aj na rozmiestnené pasce. Vaším súperom však nie sú len živé bytosti, ale aj matka príroda. Či ide o suché, skalnaté útesy alebo piesočné duny, rozhodne to nie sú miesta, v ktorých by ste chceli čeliť poriadnej búrke.

Počas hry vás totiž môže náhodne zasiahnuť hrozivá smršť, pri ktorej sa je najlepšie ukryť niekde do uzatvorenej budovy alebo aspoň za väčšiu skalu. Po okolí totiž začnú lietať veľké železné kusy odpadu, ktoré vás pri zásahu odhodia aj o niekoľko desiatok metrov ďalej. Takéto nárazy ale nerobia dobre ani autu, čiže zostať v ňom počas búrky nie je najrozumnejšie rozhodnutie, no ak nemáte na výber, ako dočasná ochrana vie poslúžiť. Záleží to však aj na tom, ako veľmi dobre máte svoje auto vylepšené. Okrem odpadu sa totiž musíte vyhýbať aj bleskom, ktoré sú oveľa nebezpečnejšie. Mimo veľkých búrok môžete naraziť aj na menšie víry, ktoré veľkú škodu nenarobia, no ak im vbehnete do cesty, vedia s vami poriadne zatočiť.

Aj napriek tomu, že Mad Max beží na staršom engine z Just Cause 2, vyzerá na úrovni. Autori do enginu zapracovali viaceré vylepšenia a moderné efekty, vďaka ktorým sa na hru pozerá veľmi dobre. Celkom kvalitné textúry, zmena dennej doby, silné búrky či efektné výbuchy áut, pri ktorých sa ich súčiastky rozletia na všetky strany - toto všetko robí z Mad Maxa hru s pôsobivou grafikou. Na PlayStation 4 hra beží v 1080p pri 30 fps, pričom poklesy snímkovania sú iba mierne a narazíte na ne iba párkrát. Stretol som sa však aj s menšími chybami, kedy mi postava začala nepochopiteľne poletovať priestorom. Ak patríte medzi hráčov, ktorí sa radi pohrajú s fotorežimom, Mad Max vám okrem neho ponúka aj videorežim, v ktorom si nastavíte v podstate rovnaké parametre ako pri vytváraní fotografie (vrátane orámovania) a presne s takýmto nastavením môžete hrať. Či už ide o filtre, expozíciu, blur alebo hĺbku ostrosti, toto všetko máte k dispozícii.

Ak nebudete využívať možnosť pre rýchle cestovanie výberom na mape, v aute strávite drvivú väčšinu herného času. Automobilovým súbojom sa tak určite nevyhnete. Popri ceste k ďalšej misii môžete bez problémov naraziť na skupinu áut s hlavnou dodávkou vpredu, ktorú by ste mali zničiť. Súboje sú v hre dosť podstatné a s touto myšlienkou by ste si aj mali vylepšovať vaše auto. Bez ostnatých šípov okolo karosérie môžu na vaše auto veľmi jednoducho vyskočiť nepriatelia a začnú vás cez čelné sklo buď kopať alebo búchať palicami. No a ak si dáte na kolesá ostne, môžete svojim súperom ničiť auto aj popritom, ako ich vytláčate z cesty. Umelá inteligencia jazdcov je však nemilosrdná a nemajú problém vás odhodiť až k stene alebo vo veľkej rýchlosti vás poslať do šmyku. Hneď na začiatku hry si na auto namontujete vystreľovací hák, ktorým môžete súperov vytiahnuť rovno z auta, alebo im odtrhnúť dvere, kolesá či poškodiť ich brnenie.

Celé prostredie v Mad Maxovi je rozdelené na určité oblasti, ktoré sú pre vás samostatnou hrozbou. Táto hrozba je pritom vyjadrená aj v číslach a vašim cieľom je znížiť ju až na nulu. Každé vyčistenie trás s nepriateľskými autami, zhadzovanie veží pomocou vystreľovacieho háku a už spomínané čistenie táborov znižuje level hrozby v danom regióne. Tento level je priamo naviazaný na možnosti úprav, ktoré máte k dispozícií. Ak teda chcete napríklad lepší hák, musíte znížiť úroveň ohrozenia na 2 a podobne. Týmto si však dané vylepšenia iba odomknete, aby ste si ich následné mohli zakúpiť za získanú hernú menu. Touto menou sú takzvané scraps, čiže železný odpad, ktorý je v početnom množstve ukrytý v táboroch, no taktiež „vypadáva" zo zničených áut a občas ho môžete získať aj zo zabitých nepriateľov. Celkovo ale ide o dosť vzácnu menu a kým si nazbierate dostatok scraps na jedno vylepšenie, zabrať vám to môže aj niekoľko hodín. Kým sa dostanete na koniec príbehovej časti, pri hre strávite zhruba 20 hodín. Toto číslo však záleží od toho, ako často budete popritom plniť vedľajšie úlohy. Ak by ste ale chceli vyzbierať na mape naozaj všetko, rezervujte si aspoň dvojnásobný čas.

Mimo automobilových súbojov si problémy budete riešiť aj ručne. Ešte vzácnejšie ako scraps sú v Mad Maxovi náboje - pomocou brokovnice zabijete so šťastím jedného nepriateľa z dvadsiatich. Budete sa teda predovšetkým spoliehať na päste. Súbojový systém je tu ale jednoduchý - štvorcom udierate, pričom trojuholníkom môžete reagovať na prichádzajúci útok od ďalších súperov. Kapitolou samou osebe sú nepriatelia vybavení nejakou tou drevenou palicou, ktorým sa je najlepšie najskôr uhnúť a až potom útočiť. Ak ich zabijete, zbraň im môžete, pochopiteľne, zobrať. Max má však pästné súboje rád a ak bojuje bez prestávky niekoľko sekúnd, prepne sa do režimu, v ktorom sa mu dostane do žíl maximálna dávka adrenalínu a na nepriateľov používa nové chmaty. Maxove schopnosti pri súbojoch je možné taktiež vylepšovať, a to od odolnosti voči úderom až po nové spôsoby boja. Tie sú však dopĺňané možnosťami úprav vzhľadu, a teda Maxovi môžete nechať nárast dlhé vlasy i bradu.

Mad Max vyniká v rozsiahlom a prepracovanom prostredí s masívnym počtom úloh, ktoré sú ale jednotvárne, čo je jeho najväčšou slabinou. Príbehová časť navyše naberie to správne tempo až tesne pred jej koncom, čo taktiež zamrzí. V žiadnom prípade ale nejde o vyslovenú nudu a väčšinu hernej doby sa budete aj napriek nedostatkom baviť.

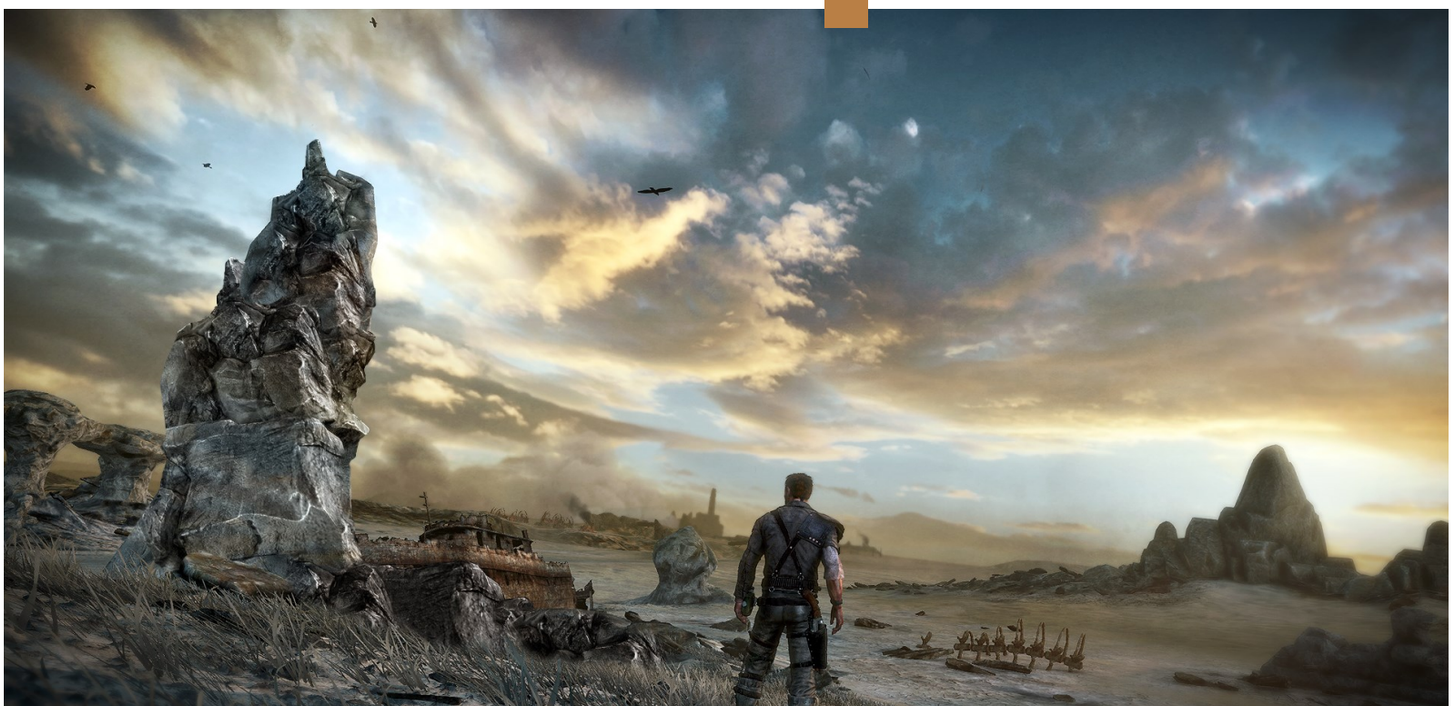
Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ masívny sandbox
+ dobre spracované automobilové súboje
+ viaceré možnosti úprav automobilu a postavy
+ rozmanité prostredia
+ efektné búrky
+ foto a video režim
+ dlhá herná doba

- príbehové misie nútia hrať vedľajšie misie
- jednotvárne úlohy
- menšie bugy a občasné poklesy snímkovania

7.5



UNTIL DAWN

SKUTOČNÝ INTERAKTÍVNY HOROR

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: SUPERMASSIVE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Kedy ste naposledy hrali poctivý horor? Asi to bol Outlast, však? A pred ním pravdepodobne prvá Amnesia. Tak ako tento žáner v istej dobe upadol vo filmovom odvetví, tak aj tvorcovia hier upustili od toho, aby hráčov poriadne vydesili. Nejaké tie first person horory tu boli, no väčšinou ste nezažili ten pocit, keď ste mali zimomriavky ešte dve hodiny po vypnutí hry. Až teraz sa o niečo také pokúša Supermassive Games – štúdio, o ktorom ste doteraz možno ani nepočuli. Pripravte sa však na to, že odteraz už o ňom budete počuť častejšie.

Po sérii portov a skutočne drobných hier sa Supermassive Games vydali náročnou cestou k oveľa väčšej produkcii. Dokonca k takej veľkej, že sa pripravovaný kúsok po prepadnutí The Order: 1886 stáva jednou z najväčších exkluzívnych hier pre konzolu PS4 v tomto roku. Z pôvodného titulu pre Move na PS3 postupne vznikla zaujímavá hra, ktorá opäť experimentuje s filmovými prostriedkami a navyše po ceste vykradla, čo sa len dalo. Nemusí to byť nutne zlé a ako sa ukazuje, má to niečo do seba. Until Dawn vám vyrozpráva príbeh o boji o prežitie, ktorý sa odohrá počas jednej noci. Intenzívny, napínavý a desivý. Hru si rozhodne užijete, je tu však niekoľko „ale“.

Videli ste už niekedy nejaký horor? Akýkoľvek? Ak áno, Until Dawn vám nebude cudzí. Autori scenára totiž stavajú na klasickej premise, pričom ak si domyslíme, že vlastne vytvorili tradičný teen slasher, občas sa až sami strácajú v žánrových trópoch a klišé. Tvorcovia hovoria, že sa inšpirovali klasikami ako Shining a Psycho. Oveľa viac však na povrch vyplávajú črty známych kúskov ako Halloween alebo My Bloody Valentine, no tu a tam do toho autori primiešajú aj niečo ďalšie. Trochu duchariny, trochu Saw. Výsledok nepôsobí originálne, no stále je dostatočne zaujímavý na to, aby ste sa k hre odhodlane posadili.

Kedykoľvek sa partia tínedžerov niekde vyberie, nemôže to skončiť dobre. To je pravidlo žánru. Trvanlivosť členov takejto partie je kratšia ako trvanlivosť benzínkovej bagety na ostrom letnom slnku. A presne o tom je Until Dawn. Pri výročí strašnej tragédie, ktorá pred rokom zmenila osudy každého z 8 mladých ľudí, sa Sam, Ashley, Mike, Josh a ďalší opäť stretávajú, aby sa nielen zabavili, ale si aj navzájom pomohli preniesť sa cez to, čo ich doteraz máta. A aby toho nebolo málo, stretávajú sa opäť na tom istom mieste. Vravíte, že vám to nedáva zmysel? To v podobných filmoch nikdy, no v tom je aj časť ich čara. Na pozadí tragédie a stretnutia sa totiž pomaly

rozohráva krvavá hra, pri ktorej mládežníci rozhodne zabudnú na to, čo zažili pred rokom.

Mená sú dôležité. Zapamätajte si ich. Priraďte si ich k tváram. Toto sú totiž ľudia, ktorí vám niekoľko najbližších hodín budú robiť spoločnosť. Taktiež sú to ľudia, ktorých osudy budete mať v rukách a bude záležať len na vás, či sa dožijú svitania alebo skončia rozporcovaní na kusy niekde v okolí osamotenej horskej chaty. Je to osem mladých ľudí. Každý iný, no nikto z nich v tejto hre nie je náhodou. Niektorých si obľúbite, iných začnete nenávidieť. Postavy sú rôznorodé a vy s nimi pracujete. Priamo počas hry totiž neovplyvňujete len ich osud, ale aj vzťahy a charakteristiky. Nikdy neviete, kedy vám naštrbená dôvera zabráni niekomu zachrániť krk.

To, vďaka čomu môžete s postavami prežiť všetko možné, je ich vynikajúce vizuálne spracovanie. Hra beží na modifikovanom Killzone: Shadow Fall engine a postavám bola obzvlášť venovaná dôrazná opatera. Dokážete v nich zreteľne rozoznať hercov, ktorí za nimi stoja. Tváre sú detailné a reálne. Možno je škoda, že sú herci často afektovaní, aby vynikla detailná mimika. Najviac to je vidieť na psychiatrovi, s ktorým sa raz za čas stretnete. Veľmi pekne je však spracované aj prostredie, z ktorého si ale veľa neužijete, keďže je večne ponorené do tmy. Na nejaké neduhy však narazíte aj v oblasti grafiky, pretože niektorým objektom sa nevenovala dostatočná pozornosť. Napríklad niektoré zvieratá sú spracované príšerne, taktiež občas hra trhá, akoby vynechala nejaké snímky. No nie je to veľmi časté.

Obsadenie je v slasheroch kľúčové. Povedzme si úprimne, primárne o tom boli Vreskoty alebo Viem, čo ste robili minulé leto. Jednoducho to musia byť sympatickí mladí herci, ktorí možno nevynikajú výkonom, ale sú šití na mieru svojim postavám. A toto Until Dawn dokonale spĺňa. Hayden Panettiere (Heroes) si strihla úlohu Sam, energickej dievčiny, ktorá chce byť s každým kamarátka. Ako playboy Mike je výborný Brett Dalton (Agents of S.H.I.E.L.D.). Ani Rami Malek (Mr. Robot) sa tu však nestratí. Peter Stormare (Big Lebowski) vám ako psychiater nedá spať. No taktiež ostatní herci odvádzajú kus poctivej roboty a vďaka nim tieto postavy ožívajú.

A tu je prvé ale. Aby ste si hru užili, musíte byť fanúšikmi žánru. Until Dawn totiž ide striktne podľa pravidiel slasherov a už táto osmička priateľov je poskladaná tak, aby prezentovala každý známy archetyp. Hysterka, macho, sexi baba, černoch a tak ďalej. Je vám to povedomé?

To preto, lebo je to tak v každom takomto horore. Niektoré situácie sú predvídateľné a správanie postáv je, samozrejme, iracionálne. Žena, ktorá si nevie ani odniesť vlastnú tašku, niekde vidí zabijaka a je pre ňu typické, že sa tam ide sama pozrieť. Podobných príkladov je veľa. Podobne je to aj s pravidlom, že ako prvé zomrie dievča, ktoré prvé ukáže prsia, aj keď tu to nie je také doslovné (a sčasti to závisí na vás). Rovnako ako vo filmoch, aj tu však sex zohráva výraznú úlohu.

Identita zabijaka s maskou je jednou z najsilnejších zbraní titulu a zároveň je na ňu naviazaných niekoľko veľmi pekných príbehových zvratov. No niekde vo vnútri tak trochu budete tušiť, o koho sa jedná, ak ste podobných filmov videli viac. Autori tu totiž taktiež využívajú motívy, ktoré v žánri poznáme už od 70. rokov. Trochu to zachraňuje jeden zo spomínaných zvratov, vďaka čomu hra úplne nepadá do vôd klišé. Ak ste fanúšikmi hororov, väčšinou narazíte na známe prvky a hlavne tá iracionalita chovania je hlúpa, no stále funguje a baví. Ak niečo podobné na filmovom plátne neznesiete, môže to aj tu pre vás predstavovať prekážku.

Rozbeh hry je pomalý. Možno až priveľmi. Ak vezmete do úvahy, že s hrou strávite zhruba 3 temné večery (a inokedy ako za tmy ju predsa hrať nechcete), expozícia zaberie zhruba ten prvý. Pre budovanie napätia to síce nie je najlepšie, no hra si to vykompenzuje neskôr, keď napätú atmosféru budete môcť krájať. Expozícia je taká dlhá pravdepodobne preto, aby vás naučila herné pravidlá. Zoznamujete sa s postavami, prostredím a najmä plynutím deja. Podobne ako vo filmoch, aj tu sa postavy časom (nelogicky) rozdelia. V priebehu hry preberiete úplne všetky, a to buď samostatne alebo v skupinkách. A musíte si sledovať čas. Viacero udalostí sa deje súbežne a zažijete ich z dvoch rôznych pohľadov. Hra je akoby rozdelená do epizód (s epizodickým formátom rozprávania) a intermezzo tvorí už spomínaný psychiater, ktorý však komunikuje priamo s vami ako hráčmi. Postava v kresle je len vašou personifikáciou. Odpovede na otázky a aj všetky voľby sú len a len vaše.

A taktiež vám hra predstavuje svoj hlavný prvok – osud. Ten nie je pevne daný a v určitých momentoch ho dokážete ovplyvniť. V dobrom aj zlom. V úvode vám hra možnosť voľby naznačí, no neskôr ju úplne rozvedie. V tomto bode sa Until Dawn inšpiruje teóriou motýlích krídiel. Jedna udalosť v úvode vás môže stáť život v závere. Takto si prejdete 22 kľúčovými bodmi, ktoré sa ďalej vetvia. Komu dáte svetlicu, ktorú nájdete? Nie je to len o tomto rozhodnutí, ale aj o ďalších, ktoré sa v budúcnosti na toto pôvodné nabalia. Výsledkom môže byť život alebo smrť. Občas je možnosť voľby len naoko a ak si náhodou zopakujete danú pasáž, zistíte, že sa nezmenilo vôbec nič alebo len minimálne (ak vám napríklad hra dá na výber cestu, či sa vydáte vpravo alebo vľavo), inokedy vám zas zlé rozhodnutie ochotne hodí priamo do tváre, keď niekto zomrie.

A občas je riešením jednoducho nič nerobiť. Aj na také situácie tu narazíte. Niekedy preto, lebo okolo vás je nebezpečenstvo a vy sa nesmiete ani len pohnúť (čo kontroluje enormne citlivý ovládač), inokedy sa zas len oplatí byť ticho, keďže tak napáchate najmenej škôd. Butterfly effect sa prejavuje v súvislosti s minulými rozhodnutiami. Budúcnosť vám naznačujú totemy, keďže Indiáni sú jedným z nosných motívov príbehu hry. Totemy sa delia sa na 5 druhov: smrť, strata, nebezpečenstvo, šťastie a vedenie. Nachádzate ich „rozhádzané" po okolí a je len na vás, čo si z nich zoberiete a ktorá budúcnosť sa vyplní. Občas sú indície zrejmé, inokedy vágne a netušíte ani len to, o ktorej postave hovoria.

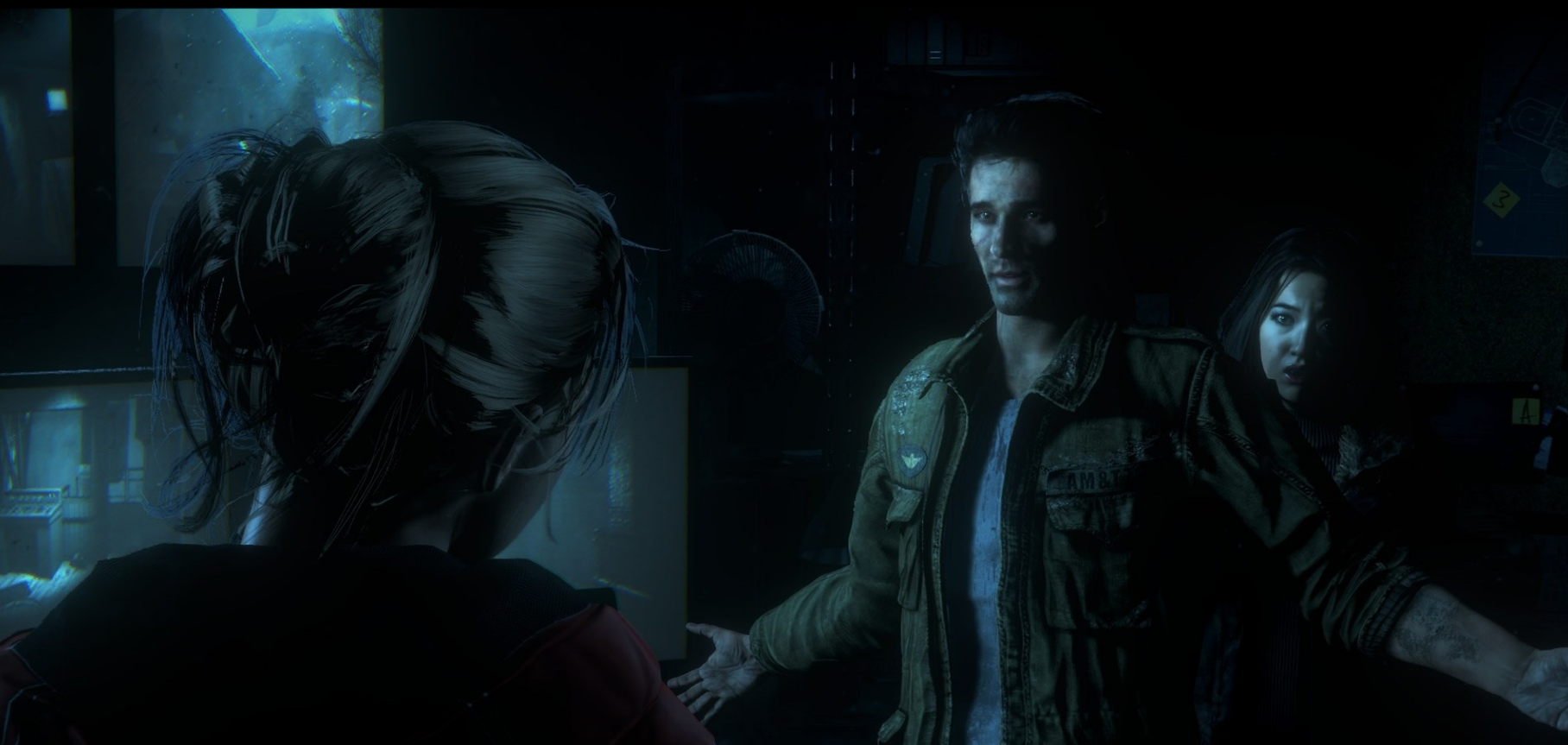
Keď sa hra rozbehne a všetky kolesá stroja sa uvedú do pohybu, je radosť mať ju pred sebou. Postavy, umiestnenie, temnota okolo vás a čas, ktorý vás tlačí, to všetko hrá do kariet atmosféry. No aj tajomstvá, ktoré postupne odkrývate zbieraním rôznych predmetov. Hora , kde sa dej odohráva, je síce vzdialená a nedostupná, no plná rôznych zákutí, o ktorých v úvode ani netušíte. A tých tajomstiev je tu hneď niekoľko. Nejde len o človeka, ktorý vás naháňa, ale už veľmi skoro vytušíte, že je za všetkým viac, než sa na prvý pohľad zdá. Je to trochu čitateľná situácia,

čo je trochu škoda, no baví vás popri boji o holý život nazrieť za roh, či tam nenájdete fotografiu, novinový ústrižok alebo niečo iné z blízkej aj vzdialenej minulosti.

Ďalšie dve veci v rámci hry fungujú výborne pri budovaní atmosféry. Prvou je neistota vašich krokov. Ak sa pri úteku vyberiete rýchlejšou cestou, nemusí to pre vás dopadnúť najlepšie. Pomalšia cesta je však bezpečnejšia. Je až podivuhodné, koľko dvojitých ciest nájdete na jednom kopci. Občas je to naozaj len ilúzia, občas vás môže zachrániť vaša šikovnosť a občas to má naozaj následky. Druhou vecou je neistota sveta okolo vás. Je to všetko vôbec realita? Ak áno, čo tam robí psychiater so záľubou obklopovania sa podivnými vecami? Alebo sa len vy ako hráč zahrávate s osudom postáv a skôr nimi manipulujete ako ich chránite?

Nie až takú dobrú službu atmosfére robí hudba v Until Dawn. Tá štandardne stavia na „ľakačky" s intenzívnymi slákmi (predvídateľné) a temným ambientom vo všetkých ostatných momentoch. Od úvodu je hudba príliš fádna a atmosféru skôr stupňuje samotné dianie a obraz ako zvuk, ktorý by to mal sprevádzať. Pritom horor ako žáner je na toto extrémne citlivý. Ostrým kontrastom je vynikajúca úvodná skladba O Death (tradičná americká), ktorá v hre získala nové aranžmány (s indiánskou tematikou) a o vokály sa stará Amy Van Roekel. Len škoda, že ju v hre počujete len dvakrát. Rozhodne sa však zapíše medzi to najzaujímavejšie, čo v oblasti hudby v hrách tento rok ponúkol.

A máme tu druhé ale, no toto môže byť ešte väčšou prekážkou. V Until Dawn totiž príliš nehráte, skôr sa pozeráte. Akcie tu je minimum, no príde rad aj na ňu. Predovšetkým sa aktívne zapájate do triviálnych činností, ktoré musíte robiť gamepadom. Ak niečo nájdete, musíte to uchopiť a v ruke otočiť tak, aby ste sa na to pozerali. Podobne musíte otvárať dvere, škrtať zápalkami a podobne. Alebo len gamepadom naznačíte svoju voľbu a dialóg prebieha ďalej sám. No a nesmieme zabúdať ani na quick-time eventy, ktorých hra tiež ponúka hojne. Nepomáhajú ani absurdné situácie, keď po konci jednej prestrihovej scény prejdete kúsok cesty, stlačíte tlačidlo a sledujete ďalšiu scénu. To už mohla byť celá situácia spracovaná jednou peknou scénou. Nie je to práve predstava o ideálnej hororovej adventúre a pre mnohých to je prekážkou. Ak vám prekáža, že sa na hru budete viac pozerať ako hrať, nie je Until Dawn pre vás.



Medvediu službu hre robí kamera. Tá sa snaží pôsobiť filmovo. Niekedy jej to ide a ponúkne zaujímavé zábery. Inokedy si myslí, že vie lepšie ako vy sami, čo vlastne chcete vidieť. Výsledkom je, že sa ocitáte v neprehľadnej situácii, kde môžete kamerou len minimálne pohnúť. Spolu s tým je spojené aj kostrbaté ovládanie pri chodení s postavou. Prepne sa vám kamera a zrazu nejdete dopredu, ale dozadu, či sa v priestore o niečo zaseknete alebo úplne stratíte orientáciu. Nie sú to drobnosti a občas dokážu skutočne nahnevať, zvlášť keď sa snažíte niekam trafiť alebo niečo nájsť.

Until Dawn nie je dokonalou hrou a ani nie je hrou pre každého. Ľahko dokáže odradiť a ponúka tradičné žánrové prvky, ktoré už niekomu možno lezú hore krkom. Postavy sú iracionálne, niektoré situácie hlúpe a nelogické, mnoho vecí je jednoducho predvídateľných. Ale ak ste fanúšikmi žánru, choďte do toho. Zabavíte sa, neraz vás zamrazí a nakoniec vo vás hra zanechá dobrý dojem. Ale predovšetkým Supermassive Games ukázali autorom The Order: 1886, ako sa má vytvoriť poriadna filmová hra, ktorá vydrží, zaujme a ešte sa k nej budete chcieť vrátiť kvôli znovuhrateľnosti. Vývojárom ku cti slúži aj 9 krátkych bonusových dokumentov o tvorbe hry, ktoré si postupne odomknete.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ herci a ich postavy
+ tajomstvá
+ vlastná cesta hrou
+ skladba O Death
+ poctivý horor a atmosféra
+ niekoľko prekvapení v deji
+ bonusy

- kamera a kostrbaté ovládanie pohybu
- občas je možnosť voľby len naoko

8.0

ACT OF AGGRESSION

NÁVRAT VOJNOVÝCH STRATÉGII

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: EUGEN SYSTEMS
ŠTÝL: STRATEGICKÁ

RECENZIA

Hurá! Nová stratégia! To si zrejme povedia mnohí milovníci RTS, keď sa na obzore objaví ďalšia hra z tohto žánru. Napriek svojej popularite totiž až tak veľa „ertéesiek" nevychádza, a preto ich hltáme ako smädný vodu na púšti. Potešili sme sa aj príchodu Act of Aggression, aj sme sa pobavili, ale dúfali sme, že dostaneme predsa len trochu viac. Hoci záleží aj na tom, kto a čo od hry vlastne očakáva.

Ak je pre vás najväčším lákadlom v stratégii ťaženie, pravdepodobne budete trochu sklamaní. Act of Aggression síce ponúka hneď dve kampane s tromi hrateľnými frakciami a pomerne slušnou zásobou misií, ale zrejme sa neubránite pocitu, že im niečo chýba. Začiatok zdieľaného ťaženia za USA a Chiméru je dosť nuda. Po prvých piatich fádnych misiách som dal za pravdu kritikom, čo singleplayer odpísali. Postupne sa však začali v príbehu objavovať aj zaujímavejšie ciele a mapy, kde som sa celkom dobre bavil. Celkovo však ťaženia pôsobili dosť neosobne. Neobsahovali žiadne pamätné momenty, ani výrazné postavy na pozadí konfliktu, vďaka ktorým by si hráč našiel k deju a načrtnutým udalostiam nejaký bližší vzťah. A nepomohli ani predelové scény a doplnkové videá, ktorých tvorcovia do hry nakydali požehnane, ale...bez výraznejšieho efektu.

Notoricky známe klišé s teroristami a chrabrými Američanmi, ktorí zachránia svetový mier (hoci realita je úplne opačná) by sa dalo tvorcom odpustiť, keby rozprávanie nepôsobilo ako suchý politický spravodaj. No takto si to len akosi pretrpíte. Chvíľami doslova. AI nepriateľov je totiž poriadne zákerná, veľmi dobre sa adaptuje a využíva akékoľvek slabiny hráča. To však môžeme brať ako plus, hoci neraz pekne naštve, keď protivník presne vie, kde má použiť neviditeľné lietadlo s kobercovým bombardovaním, aby zlikvidoval celú sériu vašich tankov pripravenú na inváziu. Väčšina misií dá vďaka tomu slušne zabrať a nie je to nič pre jedincov so slabšími nervami.

Situáciu na bojisku ešte viac sťažuje zbytočne prekombinovaná výstavba základne. Každá z troch frakcií, Chiméra, USA a Kartel, má trochu iný systém rozvoja bázy, v praxi to však ľahko spôsobí dezorientáciu. Slušné množstvo rôznych jednotiek a vylepšení je určite plus, ale kým prídete na to, čo a kde sa nachádza, aké sú súvislosti medzi jednotlivými budovami a za akých podmienok ich môžete postaviť a upgradovať, budete v tom mať chaos. S jednou frakciou sa to dá, ale ak potom hráte s druhou, kde je všetko úplne naruby, chvíľami môžete naozaj bezradne tápať. Napríklad jedna strana vyrába separované základné letecké a pozemné jednotky na viacerých miestach, iná ich produkuje spolu v jedinej továrni. Určité vylepšenie získate jednoduchou voľbou technológie priamo v menu vozidiel a platí pre všetky jednotky v danej kategórii. Iný doplnok pre rovnaký sortiment je ale v celkom odlišnom menu a po vynájdení ho ešte treba individuálne aplikovať na každý jeden tank či transportér. Je to riešené zbytočne zložito a chvíľu trvá, kým si na to zvyknete. Podobne nešikovné je aj umiestňovanie budov základne na ohraničených plochách v blízkosti centier. Stavby nemôžu byť príliš blízko ani ďaleko (niekedy to dodatočne umožní vylepšenie) a nesmú sa prekrývať s cestami. V prípade základne v meste to znamená veľa obmedzení. Keď máte pristavovať pod neustálym náporom nepriateľa a bežne je problém umiestniť objekt v teréne, neskutočne to rozptyľuje a zdržuje. Sú to síce sekundárne veci, ale ak má hráč pohotovo reagovať a pohodlne koordinovať bázu aj svoje jednotky, toto sú polená hodené pod nohy.

V každom prípade sa vás ťaženia spočiatku možno snažia niečo naučiť, ale potom vás zasypú novými technológiami a na ich osvojovanie jednoducho nedoprajú čas. Preto je optimálne zaškoliť sa v režime voľnej hry, kde si všetko sami podľa uváženia vyskúšate a potom už vám to v ťažení pôjde pekne od ruky.

Ale pritom možno aj zistíte, že nemáte veľkú motiváciu vrátiť sa ku kampaniam, ktoré vás nedokážu dostatočne pohltiť. Takže zrejme rovno presedláte na multiplayer. A sieťová hra je najsilnejšou zložkou hry. Odhliadnuc od vlastne zbytočných levelov hráča, ktoré nič zaujímavé neprinášajú, sa v jednej bitke vyblázni až osem hráčov v niekoľkých režimoch. Zabojujú si proti sebe dvaja alebo viacerí rivali, každý proti každému alebo hoci aj štyri dvojčlenné tímy. V hodnotených rebríčkových zápasoch si to rozdajú jednotlivci alebo dvojice. Je z toho pekná mastenica a skutočne práve tu dokáže Act of Aggression naplno zaujať a pohltiť.

Eugen Systems si touto hrou chceli nakloniť predovšetkým milovníkov RTS zo starej školy a pokúsili sa hráčom priniesť nasledovníka Act of War. Nedá sa povedať, že by sa tento zámer podaril úplne na jednotku, no tvorcovia sa aspoň do istej miery priblížili k svojmu cieľu. Act of Aggression využíva osvedčené prvky, ktoré sme už videli v obľúbených klasických stratégiách a stále spoľahlivo fungujú a hráčov bavia. Samozrejmosťou je ťažba surovín, ktoré ale tentoraz zvyčajne treba najskôr detegovať pomocou prieskumného vozidla. Zdroje sú vhodne odlíšené žltou, modrou a červenou farbou a treba myslieť aj na elektrinu. Kredity sa využívajú najviac a okrem ťažby sa dajú získať aj okupovaním bánk a uväznením nepriateľských vojakov. Po bojoch v teréne často zostávajú plaziaci sa pešiaci a členovia zničenej techniky. Stačí k nim priviesť svojich mužov a nepriatelia sú zajatí. To znamená, že za nich zinkasujete slušný jednorazový obnos, ale ak máte väzenie, zabezpečia vám pravidelné menšie príjmy, ktoré nikdy nie sú na škodu. Modré alumínium je potrebné hlavne na obranné veže, technológie a pokročilé jednotky. Ojedinelé červené suroviny Zeme sú nevyhnutné na výstavbu taktických zbraní. No či už je to nukleárne silo, orbitálny útok alebo Omega kanón, na každú z týchto superzbraní, po ktorých zostáva poriadna spúšť, existuje účinný obranný systém.

Sortiment jednotiek je naozaj pestrý, hoci, ako už bolo spomenuté, neraz zdĺhavo zisťujete, ako sa k tej či onej posile vlastne dopracujete. Pechota sa spravidla delí podľa výzbroje určenej primárne proti nepriateľským vojakom, pozemnej technike alebo letectvu. Muži sa môžu nasúkať do ktorejkoľvek budovy, kde si vytvoria slušný obranný post. Najúčinnejšie ich odtiaľ vypudia zas len pešiaci, hoci domy sa dajú aj pomaly rozstrieľať tankmi. Pri taktizovaní sa dobre uplatnia pozemné aj letecké transporty, liečivé a opravárenské vozy, možnosť pomocou pechoty obsadzovať nepriateľské továrne. Príležitostne využijete aj stíhače a bombardéry, ktoré sa ale ukazujú na oblohe len pri stanovení miesta náletu. Ľubovoľne však dokážete ovládať rôzne druhy vrtuľníkov. Taktických prvkov je na bojisku rozhodne dosť a stačí rozumne využívať bohaté dostupné možnosti.

Grafika hry je moderná, ale ani na najvyšších nastaveniach pri pohľade na hru nepadne sánka. Jedným dychom však treba povedať, že superzbrane majú úžasné vizuálne efekty. A všetko fungovalo bez problémov a lagov aj pri väčšom počte jednotiek v teréne. Len pri náhlom preskoku na vzdialenú časť pomerne rozľahlej mapy sa občas o málinko pomalšie načítali textúry. Bojisko a jednotky si môžete približovať a otáčať a ak vám nestačí obyčajná minimapa, môžete použiť satelitný pohľad z orbitu, kde je všetko výraznejšie rozlíšené. Ozvučenie je na úrovni a moderná hudba dobre napasovaná. Predelové scény s ukážkami TV správ a spravodajských brífingov síce majú svoj štýl, ale zrejme vás nechajú chladnými a takmer vôbec neoslovia. To už ale súvisí s obsahom vlažných kampaní.

Act of Aggression nie je nič svetoborné, ale priaznivcov stratégií, najmä tých zo starej školy, v období chudobnom na RTS celkom dobre pobaví. Eugen Systems už má za sebou aj pozoruhodnejšie kúsky, ako R.U.S.E. či sériu Wargame, ale aj Act of Aggression si určite medzi hráčmi nájde svoje miesto. Najmä ak holdujú multiplayeru.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ zábavný a dynamický multiplayer
+ slušný sortiment rôznorodých jednotiek a vylepšení
+ umelá inteligencia je zdatným súperom

- sólo režim je menej zaujímavý, kampane si vás nezískajú
- manažment základní je miestami zbytočne prekombinovaný

7.5

DEVILS THIRD

HRA, KTORÚ ZRÁDZA HLAVNÝ HRDINA

PLATFORMA: WiiU
VÝVOJ: VALHALLA GAMES STUDIOS
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

O osude akcie Devil's Third už bolo dávno rozhodnuté. Minimálne v očiach niektorých hráčov už bola odpísaná ešte pred jej vydaním. Treba však dodať, že jej nepomáhala ani situácia, ktorá okolo nej v posledných rokoch panovala. Veľké plány a ešte väčšie meno vždy neznamenajú úspech a tu sa to potvrdilo na celej čiare, keď už od začiatku hru prenasledovali problémy. Po krachu pôvodného vydavateľa (THQ) nastali chvíle neistoty a kým sa vydania hry chopilo Nintendo, stihol ju poznačiť zub času. To všetko sa na nej podpísalo a posledným klincom do rakvy v očiach verejnosti boli správy z posledných dvoch mesiacov.

Je teda Devil's Third naozaj takou zlou hrou ako si myslíte? Nie tak celkom. Tým veľkým menom za ňou je Tomonobu Itagaki, ktorý si po odchode z Team Ninja, a teda aj Tecmo, založil vlastné Valhalla Game Studios a tam na hre začal pracovať. Tu už by sa vám mohli vynárať asociácie s týmto menom. Itagaki totiž rozbehol sériu Dead or Alive a v konkurencii sérií, ako Mortal Kombat, Street Fighter a Tekken, z nej spravil konkurencieschopnú značku. Najmä ale stál pri znovuzrodení Ninja Gaiden, pričom najmä druhá časť sa mu náramne vydarila. Mal teda všetky predpoklady na to, aby sa aj z jeho novinky stal hit.

Aj keby ste o Devil's Third dopredu nič nevedeli, tak ihneď po spustení začínate tušiť, že sa tu niečo nepekne pokazilo. Opäť je tu totiž tradičné a už naozaj zatuchnuté klišé o jadrových zbraniach v rukách maniaka, ktorý chce zničiť svet a civilizáciu, ako ich poznáme, len aby na pozostatkoch ľudstva vybudoval vlastnú spoločnosť, ktorej bude vládnuť. To nielenže nie je námet na Oscara, ale ani na dobrú hru. Zvlášť, keď tomu psychopatovi dokáže v pláne zabrániť len jediný muž pracujúci pre armádu Spojených štátov. Má síce okolo seba desiatky vojakov, tí však tvoria len krovie a ich jedinou úlohou je zomierať, aby náš hrdina vynikol.

Vtom ale prichádza nečakané spestrenie. Hrdinom nie je žiadny vojenský fešák, ktorému doma rodí manželka, no on sa rozhodne brániť vlasť a svet s úsmevom na perách. Hrdina sa volá Ivan a je to tak trochu beštia. Tak trochu dosť. Ivan je navyše ruská beštia, ktorá sa do basy dostala za terorizmus. Tak trochu vraždil všetko, čo mu prišlo pod ruku a k tomu ničil jeden štát

za druhým. V base má hi-tech samotku, no neviete či na ochranu seba alebo ostatných. Každopádne, aktuálna situácia si vyžaduje neortodoxné riešenie a tým je práve Ivan. Dostáva „opušťák" a vydáva sa zachrániť svet – vybavený len päsťami a kerkou cez celé telo.

Budete sa diviť, ale ono mu to vlastne aj stačí. S vecami sa totiž nebabre a ochotne rozdáva jednu ranu za druhou na všetky strany, pričom tu a tam nezabudne so sileným prízvukom utrúsiť nejakú tu hlášku. Väzni na úteku sú jedna vec, no postupne situácia prituhuje a Ivanovi prihára pod zadkom. Takže mu nezostáva nič iné, len zobrať do ruky sekeru/ kladivo/ tomahawk/mačetu/katanu/vodovodnú trúbku a rozpútať ešte väčšie peklo, ako vám ukázal doteraz. Hra síce vychádza na Wii U, no násilia a hektolitrov krvi sa nebojí. Spolu s končatinami na každú stranu lieta aj nejaký ten kýbeľ červenej tekutiny a vy si režete cestu stále silnejšími a lepšie vyzbrojenými nepriateľmi.

Akcia so sečnými a podobnými zbraňami sa zakladá na dvojici tlačidiel pre rýchly a silný útok a jednoduchých kombách. Tetovanie po tele je navyše zdrojom špeciálnej schopnosti, ktorá vašim útokom dodá silu. A taktiež dokážete čas nachvíľu spomaliť a s mečom efektne skočiť na svoj najbližší cieľ. Lahôdkou sú zakončovacie útoky, ktoré sa líšia podľa zbrane, ktorú máte v rukách. Pod kladivom praskajú lebky, katanou zas nepriateľov prišpendlíte o stenu či im len jednoducho vytlčiete zuby o najbližšie zábradlie. Tieto útoky sú však príliš náhodné a ak neradi meníte zbrane, rýchlo sa okukajú.

To je však len jedna tvár akcie v Devil's Third. Tou druhou je tradičná FPS, kedy do ruky zoberiete strelnú zbraň a kosíte nepriateľov guľkami. Podľa zbrane hra mení pohľad medzi FPS a TPS, pričom do výsledného mixu pridáva aj cover mechaniky, ktoré navyše nefungujú úplne ideálne, no na regeneráciu zdravia za najbližším krytom to stačí. Strelné zbrane pri sebe môžete mať dve a taktiež si viete pomôcť granátmi. Milo prekvapí pestrá ponuka zbraní, ktoré hra ponúka a taktiež ich variabilita. Svoje miesto tu má RPG, brokovnica, sniperka a aj samopal. Každá zbraň v niekoľkých rôznych prevedeniach.

Problémom hry nie je akcia. Práve naopak, tá jediná vás bude naozaj baviť a udrží pri hre. Prekáža vlastne takmer všetko ostatné. Príbeh prechádza od klišé k nie príliš vtipnej paródii, ktorá síce je alegóriou oboch svetových vojen, ale pri scéne útoku lietadiel Il-2 na modernú pevnosť už len budete krútiť hlavou.
A podobných nezmyslov je tu hromada. Niekomu nemusia prekážať, no ak od hry čakáte aj niečo viac ako krvavú cestu vpred, nebudete spokojní.

To isté platí aj pre dizajn hry. Devil's Third pozostáva z 9 levelov, ktorých prejdenie vám zaberie niečo cez 5 hodín, čo nie je práve najviac. Dĺžka je však adekvátna dojmu z týchto levelov, keďže cez viac ako 9 by ste sa prehryzli už len s určitým sebazaprením. Takto to ešte v pohode ide a po tých pár hodinách na ne zabudnete. Navždy. Sú variabilné, sú pomerne rozsiahle (aj keď veľmi priamočiare), ale aj tak sú strašne nezaujímavé a jednoducho zabudnuteľné. Nenájdete tu žiaden moment, ktorý by vám utkvel v pamäti. Ibaže sa raz presekáte cez väznicu, inokedy cez hory, potom zas hráte variáciu na vylodenie v Normandii. Nepomáha ani prítomnosť 6 unikátnych zberateľných predmetov v každom z levelov.

Zapamätáte si však súboje s bossmi. Tie pre vás budú skutočnou výzvou a s niektorými bossmi sa neraz poriadne natrápite. Nemusíte odhaliť ich slabinu, skôr ich taktiku. Útočia totiž na základe nejakej schémy, ktorú postupne obmieňajú a vašou úlohou bude len nedostať toľko rán, aby vás to stálo život. A to bude občas pekelne ťažké, keďže niektorým stačí len jedna rana a je po vás. Navyše sa na pozadí súbojov s bossmi odvíja osobný Ivanov príbeh o jeho bývalej jednotke, ktorá teraz s niekoľkými vylepšeniami stojí na opačnej strane barikády a pomáha zničiť svet. Každý z nich je iný, no majú spoločnú minulosť, v ktorej centre ste vy a kam sa vraciate vo flashbackoch. Aspoň takto príbeh zbiera nejaký ten bodík k dobru v očiach hráča.

Najzaujímavejšou časťou hry je multiplayer. Súperiť so svetom môžete aj pomocou tabuliek za body získané v leveloch kampane, no zábava začína vo chvíľach, keď sa pustíte do online hrania proti ostatným. Online segment je skutočne hlboký a možno až trochu príliš prekombinovaný. Chvíľku trvá, kým sa v ňom zorientujete, vytvoríte si postavu, svoju prvý výbavu a otestujete ju v boji. Je tu aj nejaký ten nepodstatný príbeh v pozadí a celé to môžete sledovať vo FDRA menu, kde máte progres, správy, chat, novinky, profil a ďalšie veci.

V Hattie's si môžete vyskúšať a následne aj kúpiť zbrane a ich vylepšenia. Kupujete si ako strelné, tak aj sečné zbrane a vybavenie. Zo začiatku však budete mať iba na trúbku, keďže všetko ostatné bude nad vaše finančné možnosti.

Ak si pripravíte svoju prvú zostavu (môžete si predpripraviť 10 rôznych), môžete sa vrhnúť na tréning a potom aj do ostrého súboja. A tu to začína byť zaujímavé, keďže hra ponúka (zatiaľ) 6 režimov s rôznymi pravidlami, ktoré štandardné režimy obohacujú o nové a zábavné prvky. Multiplayer tak pôsobí skutočne sviežo, pričom ale stavia na rýchle kolá a vysokú dynamiku. Battle Royale je klasika, rovnako aj TDM alebo Cargo Capture, no naháňanie kureniec , deathmatch iba so sečnými zbraňami a ďalšie pekne rozširujú hrateľnosť.

Až keď dosiahnete vyšší level za nazbierané skúsenosti, sprístupní vám hra Siege Match – najprepracovanejší multiplayerový režím, v ktorom si musíte zvoliť stranu, ku ktorej sa pridáte, prípadne si môžete založiť vlastný klan, ktorý povediete ako líder. Hráči v klane musia spolupracovať na levelovaní svojho klanu a taktiež na vylepšovaní svojej „pevnosti", ktorú môžu postupne vylepšovať a upravovať. Môžete spolupracovať aj s inými klanmi, prípadne ich označiť ako ciele a zaútočiť na ne.

Mapy sú pomerne veľké a variabilné. Ak sa náhodou nenaplní počet hráčov, budete sa musieť chvíľku hľadať. No dá sa tým pádom viac taktizovať a miesto si tu nájdu ako sniperi, tak aj hráči s granátmi alebo s mečmi, ktorí môžu potichu útočiť odzadu. Dojem ale trochu kazia free2play prvky. Rovnako ako je v poslednej dobe zvykom, aj tu narazíte na 2 typy hernej meny, pričom tá jedna urýchli váš prístup k lepšiemu vybaveniu, a práve tieto zlaté vajcia si môžete kúpiť za reálne peniaze (keďže v hre až tak často nepadajú). Zatiaľ sa ale nezdá, že by to kazilo balans, keďže dokážete vyhrávať aj s lacnejšími zbraňami.

Hudba je generická, dabing (hlavne Ivanov) je nudný a grafika by ani na predchádzajúcej generácii konzol nevyzerala najlepšie. Jednoducho povedané, problémy s vývojom si vybrali svoju daň. Našťastie ale hra po vydaní šliape výrazne lepšie ako predtým a už vás tak nebudú sprevádzať framedropy. Aj sieťový kód je vyladený fajn a nestalo sa, že by hra padala alebo lagovala. To ju už však od vôd priemeru nezachráni. Má čo ponúknuť hráčom, ktorí hľadajú bezhlavú a krvavú akciu, no aj tí by mali radšej počkať na poriadnu zľavu. Potom si užijú kopu strieľania a sekania, vyskúšajú multiplayer a navždy na hru zabudnú. Možno keby sa viac snažila o poctivú paródiu, fungovala by nakoniec lepšie.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zopár fajn nápadov a vtipných momentov
+ kombinácia dvoch druhov krvavej akcie
+ množstvo rôznych zbraní
+ súboje s bossmi
+ multiplayer a svieže režimy

- biedna prezentácia
- hlúpy príbeh a nesympatický hrdina
- fádny dizajn levelov
- mikrotransakcie v multiplayeri
- krátka kampaň prešpikovaná hlúpymi momentmi

5.0

EVERYBODY'S GOING TO T

POCHMÚRNY PRÍBEH

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: CHINESE ROOM
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Pravdepodobne ste si už aspoň raz v živote predstavili pochmúrny príbeh, v ktorom všetci ľudia zmizli a na celej planéte ste zostali úplne sami. Post-apokalyptických hier je pomerne dosť. Či už ide o zombie apokalypsu v The Walking Dead alebo Zem zasiahnutú nukleárnym výbuchom vo Fallout, ani v jednej z nich nemáte okolo seba veľa známych ľudí a musíte sa sami popasovať s tým, ako v takomto prostredí prežijete. Vráťme sa ale k pôvodnej myšlienke. Aké by to bolo zostať skutočne sám v prostredí, ktoré ale nejaví známky žiadnej katastrofy? Pestrá krajina s neporušenými domami či dokonca čistým oblečením vyveseným vzadu na záhrade. Čo sa v takom prípade mohlo stať?

Britské indie štúdio The Chinese Room môžete poznať aj vďaka art titulu Dear Esther, ktorý si po vydaní odniesol pozitívnu kritiku, pričom aj u nás v recenzii dostal až 8/10. Hra začala svoju cestu ešte v roku 2008 ešte ako mód na Source engine. Autori sa ho ale po úspechu rozhodli celý prepracovať a vydali už ako klasickú hru. Pointou v Dark Esther je preskúmavať ostrov, ktorý je posiaty listami adresovanými žene menom (nečakane) Esther. Hra je po hrateľnostnej stránke veľmi jednoduchá, pričom v súčasnosti sa medzi hráčmi, ktorí takého hry nemajú príliš v obľube, rozšírilo pomenovanie „walking simulator", čiže simulátor chodenia. Dôraz na preskúmavanie v otvorenom prostredí však priamo nadväzuje na kvalitný príbeh, pričom táto kombinácia dáva vývojárom veľké možnosti pri vytváraní pohlcujúcej atmosféry.

Na úspech je potrebné nadviazať ďalším úspechom. Autori tak zvolili (sčasti) menej riskantnú cestu a zostali v žánri, v ktorom im to už raz vyšlo. Štúdio teda hrdo predstavilo svetu duchovného nástupcu hry Dear Esther - Everybody's Gone to the Rapture. Oproti predošlej hre však nastalo viacero zmien vo vývoji.

THE RAPTURE

Zo Source enginu tvorcovia prešli na CryEngine 3 a do vývoja sa nepustili sami, ale v spolupráci so Sony, respektíve jej štúdiom Santa Monica Studio. Na začiatku vývoja šlo stále o nezávislú hru pre PC, no keďže autori mali pochybnosti o ich finančnej situácii, rozhodli sa upísať väčšej firme a z hry sa stala exkluzivita pre konzolu PlayStation 4. Zatiaľ ale nie je isté, či ide o exkluzivitu časovú alebo úplnú.

Počas vývoja nás autori zásobovali celkom slušným počtom obrázkov, no o čom hra vôbec má byť, sme vedeli len zbežne. Koniec sveta, prázdne ulice, domy, ani stopa po civilizácií či čomkoľvek živom. Autori lákali na mysteriózny príbeh, mrazivú atmosféru a pôsobivú grafiku. Ako je už naznačené v úvode, v Everybody's Gone to the Rapture sa dostávame na anglický vidiek v osemdesiatych rokoch minulého storočia. Presnejšie do fiktívnej dediny Yaughton v grófstve Shropshire na západe Anglicka. V pustom svete je tak našim cieľom zistiť, prečo všetci zmizli a čo predchádzalo tejto mysterióznej udalosti.

Z prostredia, v ktorom sa hra odohráva, je jasné, že nešlo o žiadnu fatálnu katastrofu, ktorá by z našej planéty spravila pustatinu. Ulice sú nedotknuté, bez známok zanedbania či ničivej sily. Na lúkách rastie vysoká tráva, lesy sú posiate rôznofarebnými kvetinami a v potokoch tečie číra voda, no bez rýb. Rovnako ako ľudia sa teda „vyparili" aj všetky zvieratá.

Nadväznosť na Dear Esther je ale očividná - interakcia s prostredím je minimálna a príbeh môžete skúmať svojvoľne, aj keď je lineárny. Kedže je totiž svet hry otvorený, je iba na vás, či odbočíte na cestu vľavo a začnete práve z tejto strany alebo naopak. V inak prázdnych domoch, na záhradách a ďalších miestach, sa nachádzajú rádiá, v ktorých sa neustále opakujú číselné kódy.

Okrem nich sú tam uložené aj správy, ktoré sú vašim oknom do príbehu. Okrem rádií obsahujú odkazy aj telefóny, no ide len o zlomok toho, čo vás v tejto hre čaká.

Príbeh hry je rozdelený do piatich, respektíve šiestich kapitol, ktoré mapujú jednotlivé postavy v hre. Konkrétne sa budete môcť stretnúť s manželským párom - doktorkou Katherine Collins Appletonovou a doktorom Stephenanom Appletonom Boylesom, Jeremym Wheelerom, Liz Gravesovou a Frankom Appletonom. Spolu s postavami môžete prežívať ich aktuálne problémy, drobné nezhody a napätie. Mimo hlasových záznamov sa budete musieť snažiť odhaliť príčinu tejto záhady aj v spomienkach, ktoré sa premietajú priamo do prostredia hry. Otvoreným prostredím vidieka totiž lieta neznáme svetlo, ktoré je zdrojom spomienok. V niektorých prípadoch sa začnú prehrávať automaticky, v iných musíte k svetlu pristúpiť a spustiť ich otočením ovládača do strany. Pri prehrávaní spomienok sa navyše automaticky zmení herná doba na čas, v ktorom sa odohrali. Jednotlivé postavy ale nevidíte ako detailné modely, no iba ako obrysy vytvorené (opäť) svetlom.

Nespoliehajte sa však na to, že vám hra prinesie rozuzlenie záhady ako na podnose. Samozrejme, s blížiacim sa koncom sa otvára aj príbeh a dozvedáte sa podstatné informácie, no bez predošlého skúmania vám nemusí dávať zmysel. Nebudeme vám rozuzlenie a ani priebeh deja prezrádzať, toho sa nemusíte báť, no môžete si byť istí, že autori do hry ukryli skutočne veľké množstvo odkazov, ktoré sa oplatí objaviť. Treba mať poriadne otvorené oči a čítať medzi riadkami.

Aj vďaka voľnému preskúmavaniu príbehu sa čas, za ktorý prejdete hru, môže líšiť. Ak na preskúmavanie nebudete klásť veľký dôraz, záverečné titulky si prečítate po menej ako štyroch hodinách. Ak si ale dáte záležať, vypnete hru po približne šiestich hodinách. Dá sa však povedať, že postup výrazne predlžuje pomalý spôsob chôdze. Síce sa môžete pohybovať aj rýchlejšie, a to stlačením pravého triggeru, no nie je to úplne dostatočné. V niektorých pasážach je navyše rýchla chôdza zakázaná a postava kráča ešte pomalšie.

V hre, kde je minimálna interakcia s prostredím, musí fungovať atmosféra. V štúdiu o tom veľmi dobre vedeli a je vidieť, že sa na to skutočne zamerali. Zvuk je na veľmi dobrej úrovni, neustále meniace sa pozadie tónov, ktoré dopĺňa okolité prostredie, pôsobí skutočne dobre. Ak ste napríklad v blízkosti opusteného kostola a zrazu môžete počuť údery zvonov či kostolnú hudbu, atmosféra naberá na obrátkach. Soundtrack je pritom rovnako výborný a niektoré skladby si môžem bez pochýb doplniť na zoznam obľúbených pesničiek. No a keď už rozoberáme atmosféru a hudbu, môžeme prejsť rovno na grafické spracovanie. CryEngine 3 je veľkým bonusom pre túto hru, kedže grafika, ktorú sa autorom podarilo vytvoriť, je na vysokej úrovni.

Pri prechádzaní sa ulicami, okolo domov či v lesoch, sa určite neraz len tak zastavíte a začnete si obzerať výborne spracované prostredie. Či ide o husto zarastený les s kvetmi alebo samotné domy, je sa na čo pozerať. Pri niektorých domoch som sa aj na pár minút zastavil a skúmal výborne spracovaný drevený plot, ktorý je obrastený kríkmi, za ktorými sa skrýva nádherný dom s predzáhradkou. Dizajn prostredia je jednoducho vytvorený s maximálnou precíznosťou a nie je mu čo vytknúť. Len je škoda, že na tom rovnako nie je aj technická stránka hry. Hra beží v rozlíšení 1080p, no s odomknutým snímkovaním, ktoré sa väčšinou pohybuje na úrovni 30-40 fps. Na poklesy pod 30 fps však nie je zas až také ťažké naraziť, no horšie je, že občas padá snímkovanie ešte nižšie. Zážitok z hry to síce nejako výrazne neovplyvňuje, no vie ho miestami narušiť.

Autorom hry sa, našťastie, väčšinu sľubov podarilo splniť. Everybody's Gone to the Rapture ponúka tajuplný príbeh s mrazivou atmosférou v prepracovanom prostredí. Ak máte radi adventúry s jednoduchou hrateľnosťou, no bohatým príbehom, Everybody's Gone to the Rapture je presne pre vás.

Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ výborne spracovaný anglický vidiek
+ postupné odhaľovanie príbehu pomocou spomienok a nájdených nahrávok
+ pohlcujúca atmosféra
+ pôsobivá grafika
+ soundtrack

- pomalý pohyb postavy
- občas väčšie prepady v snímkovaní

8.0

TECH

HTC VIVE

FIRMA: HTC - VALVE

Aj keď sa to možno nezdá, virtuálna realita (VR) nie je niečo, čo vzniklo v priebehu posledných pár rokov. Firmy nás na príchod realisticky stvárnených svetov lákali už pred mnohými rokmi, pričom sa dané zariadenia nikdy nedostali v hromadnom merítku medzi bežných používateľov. Rôzne jednoduché okuliare na prosté pozeranie filmov sa síce ocitli aj v sériovej výrobe, no prehnané cenovky neumožnili tomuto hardvéru rozšírenie medzi masami. Vlnu VR však spustila firma s názvom Oculus, ktorá prišla s cieľom nasadiť túto technológiu (aj) do herného priemyslu. Tvorcovia začali skromne, na Kickstarteri. Podarilo sa im však vyzbierať 2,4 milióna dolárov, čo postavilo do pozoru nielen hráčov, ale aj veľké firmy. Mnohé z nich začali vo veľkom zvolávať svojich vývojových pracovníkov, dizajnérov a technikov, aby sa bližšie pozreli na tento nový fenomén. Ani Oculus už však nie je nezávislá spoločnosť, kedže ju v marci minulého roka odkúpil Facebook za dve miliardy dolárov.

Medzičasom sme sa však mohli zoznámiť s VR zariadeniami od ostatných firiem - Project Morpheus od Sony, Gear VR od Samsungu, Vive od HTC a Valve, no a, samozrejme, nemôžeme zabudnúť ani na kartónový Cardboard od Google. Oculus Rift a Project Morpheus pre PS4 sa dostanú na trh v prvom kvartáli budúceho roka, no HTC Vive plánuje svoje zariadenie vydať už počas tejto zimy. V krátkosti si môžeme zhrnúť technické parametre tejto trojice. Oculus Rift a HTC Vive využívajú displej s rozlíšením 2160x1200 (teda 1080x1200 pre jedno oko), pričom Project Morpheus 1920x1080 (960x1080 pre jedno oko). Oculus Rift a HTC Vive majú pozorovací uhol so šírkou 110 stupňov a Project Morpheus 100 stupňov. Pri obnovovacej frekvencii sa opäť zhoduje dvojica Oculus Rift a HTC s hodnotou 90Hz. Project Morpheus je ale na tom v tomto prípade lepšie a zvládne až 120Hz. Každé zo zariadení, samozrejme, obsahuje sériu citlivých gyroskopov, ktoré zachytávajú pohyby vašej hlavy a prenášajú ich do hry. Okrem gyroskopov pre sledovanie pohybu využívajú tiež sledovanie pomocou kamery či iných senzorov - napríklad v prípade Project Morpheus je to PlayStation kamera.

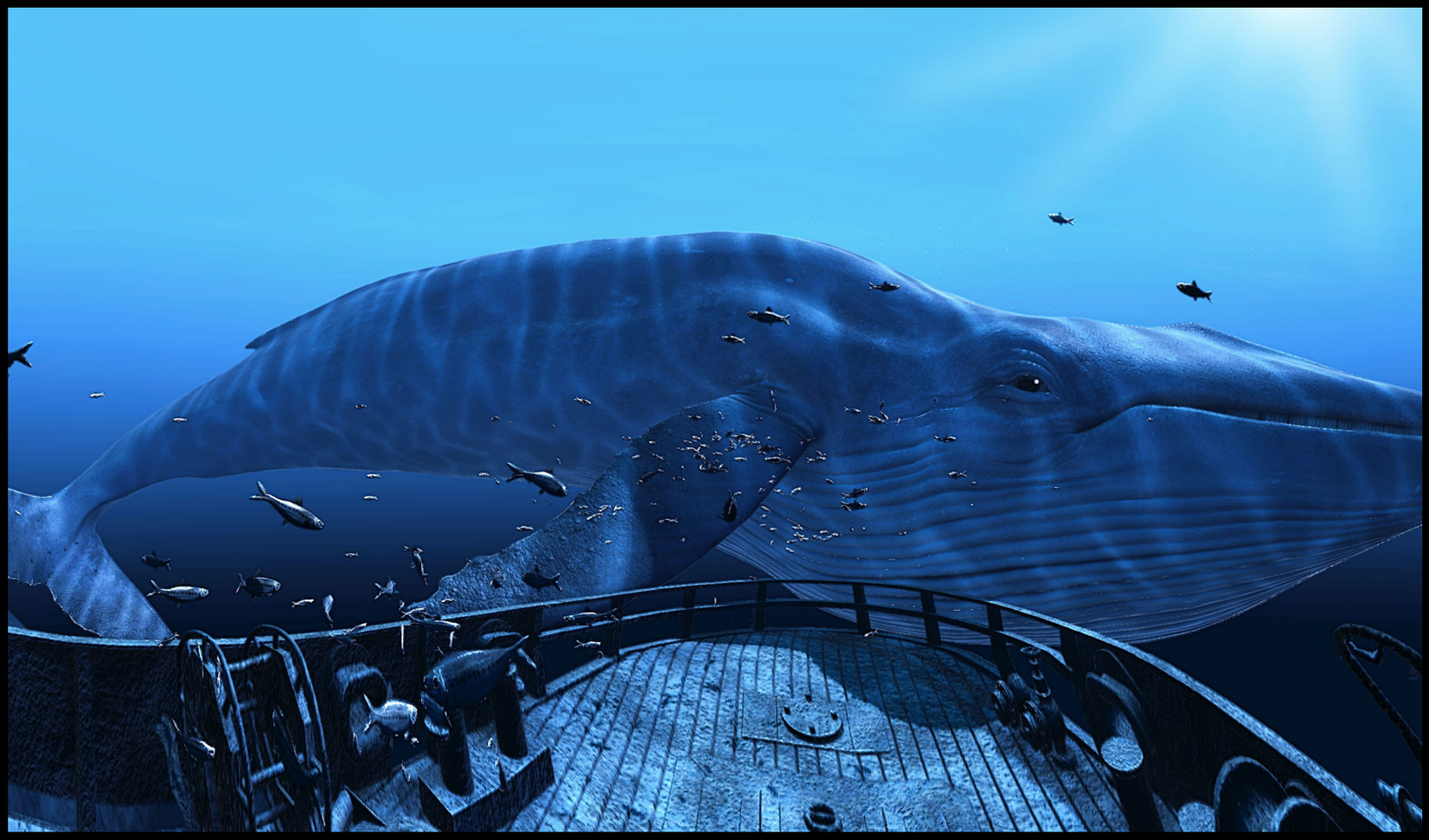
Počas Gamescomu sme boli pozvaní na vyskúšanie HTC Vive, ktoré je vyvíjané dvojicou HTC a Valve. Vkročili sme do tmavej miestnosti, kde boli v rohoch rozmiestené laserové senzory na sledovanie pohybu. Samozrejme, nejde o práve najpraktickejšie riešenie, ako použiť VR zariadenie - nie každý si môže dovoliť rezervovať celú miestnosť v dome či byte práve pre VR, no výsledok za to stojí. Váš pohyb sa s maximálnou presnosťou prenáša do virtuálneho prostredia.

Na zemi ležalo HTC Vive spolu s dvojicou ovládačov SteamVR. Musím sa priznať, že počas toho, keď som kráčal k stánku HTC, sa mi v hlave premietali rôzne hrozivé scenáre - začne sa mi točiť hlava, bude mi zle a podobne. Nemalo ísť o môj prvý kontakt s VR. Skúšal som už Oculus, takže som sa pripravoval na rôzne situácie a aspoň som mal s čím porovnávať. Pred nasadením HTC Vive mi dal jeden člen tímu stručné inštrukcie. Razom som sa ocitol v rozsiahlej bielej miestnosti s rôznymi ikonami okolo mňa. Pod sebou som mal ovládače SteamVR, ktoré vyzerali úplne rovnako ako v realite. Zohol som sa teda pre ne - bez najmenšej odchýlky ležali vo virtuálnom svete presne tam, kde v skutočnosti. Zobrať ich do rúk tak bolo maximálne prirodzené. Nezaznamenal som žiadnu negatívnu odozvu.

Už po prvých sekundách som mal z HTC Vive dobrý pocit. V slúchadlách, ktoré som mal na hlave, som počul hlas člena tímu, ktorý mi neustále dával inštrukcie, kam by som sa mal pozerať alebo čo by som mal práve spraviť. Pomaly ma teda začal pripravovať na spustenie prvej z piatich ukážok.

Podmorský svet

Postavil som sa do stredu miestnosti a akoby lusknutím prsta som sa ocitol desiatky metrov pod hladinou mora, na palube potopenej lode. Okolo mňa spočiatku plávali menšie ryby v skupinách, no postupne prichádzali aj väčšie. Mohol som sa k nim priblížiť, pozrieť si ich z rôznych strán a uhlov. Pri prechádzaní po palube som mohol prísť až na kraj a pozrieť sa dole. Zrazu som však za sebou začul hluk - otočil som sa a blížila sa (nie, žralok to našťastie nebol) obrovská veľryba. „Je dobrá, nemusíte sa báť," hovoril hlas do mikrofónu. Plávala skutočne blízko, mohol som sa jej pozrieť aj priamo do oka, ktoré mala snáď väčšie ako moja hlava. Keď som sa však pozeral na kraj lode a blížiacu sa plutvu, nebol som si veru istý, či veľryba prejde bez kontaktu s plavidlom. Nakoniec ale loď ladne oboplávala a tým sa prvé demo skončilo.



Kuchárom na päť minút

Druhé demo bolo o niečo menej atmosferické, no prinášalo väčšiu interakciu s prostredím, a teda aj využitie ovládačov. Bola to jednoduchá kuchyňa (pravdepodobne v reštaurácii) so stolom plným surovín, hrncom na zapnutom sporáku a chýbať nemohla ani chladnička. Chytil som teda do rúk prvú zeleninu, ktorú som uvidel. Položil ju na dosku, zobral do ruky nôž a začal krájať. Prvý rez bol v pohode, pri druhom sa mi však nejakou náhodou podarilo nôž rozbiť - ach tie keramické nože. Našťastie však bol v kuchyni aj druhý, no ten skončil presne rovnako. Nezostávalo mi nič iné, len zobrať vajce, rozbiť ho, hodiť na tanier a priniesť k pultu (presne tak, bez varenia). Uchopiť do rúk vajce či nôž nepôsobilo úplne prirodzene, no manipulácia s nimi už bola lepšia, aj keď nie stopercentná. Čo teda mohlo byť spôsobené aj demom, kedže pri uchopení mi veci doslova skákali do rúk. V podstate by sa dal spôsob ovládania prirovnať k Surgeon Simulatoru. Kuchársku čapicu som zahodil a prešiel na ďalšie demo.

Vojna pekne zblízka

Tretie demo začalo vtipne. Po jeho zapnutí som sa objavil v strede stola, na ktorom mal prebiehať boj. Tak som trochu odstúpil a prešiel sa po miestnosti. Nejako sme však spoločne s prezentujúcim pozabudli, že je v miestnosti aj počítač, na ktorom ukážka beží. Ak je blízko vás stena, systém to zaznamená a do virtuálnej reality vám vsunie hranice všetkých stien, aby ste vedeli, kde presne ste, a teda do ničoho nenarazili. Stôl s počítačom do toho však nepatrí a tak nastala kolízia a pokazila sa kalibrácia. Po reštarte systému všetko opäť fungovalo ako má a konečne som mal stôl pred sebou.

Mohol som prejsť až „do stola", aj keď rozum pritom hovorí, že to predsa nepôjde. Na stole teda prebiehal boj dvoch strán - prví bojovníci boli skrytí v zákopoch, tí druhí vychádzali z „ničoho" a na rôznych bojových strojoch. Na jednotlivé postavičky sa dalo pozrieť pekne zblízka, no mohol som si tiež obzerať okolitú krajinu. Nešlo ale o žiadnu fotorealistickú ukážku, ale skôr o niečo v štýle hier z predošlej generácie, no aj napriek tomu som mal z dema dobrý pocit.

Umenie v priestore

V ďalšej zaujímavej ukážke som sa dostal do kože umelca so štetcom. K dispozícii som mal celú paletu neónových farieb. Podstatou bola možnosť kresliť v priestore. Rozhodol som sa teda nevymýšľať a vytvoril som jednoduchý dom so strechou a záhradou. Pri vytváraní „hĺbky" sa jednoducho stačilo prejsť po miestnosti a kresliť ďalej. Prechádzať sa pomedzi nakreslené čiary, ktoré nehybne visia v priestore, pôsobilo skutočne zaujímavo. Štetec ale nebol odkázaný len na farby. Obsahoval napríklad dúhu či listy, ktoré som hneď naukladal do záhrady môjho čerstvo postaveného domu.

Rozprávkový obchod

Posledná ukážka bola rozhodne najlepšia zo všetkých. Ocitol som sa v nádherne vyzerajúcom starom obchode. Nešlo však o nejaký obyčajný obchod, ale o Secret Shop z dobre známej hry - DOTA. Po krátkej prechádzke malým obchodom, v ktorom poslušne sedel malý drak, vstúpil do vnútra obchodník, ktorý mi podaroval svetlo a odišiel. Nebolo to však iba nejaké obyčajné svetlo, s ktorým by som si mal posvietiť v tmavých kútoch miestnosti. Po obchode boli rozmiestnené znaky, na ktoré som mohol položiť svetlo a na danom mieste som sa potom zmenšil. Ak som teda svetlo položil na znak na poličke, zmenšil som sa priamo na nej. Keď som sa otočil, vedľa mňa sedela (už) obrovská žaba. Ďalej som svetlo položil na okno za závesom, vďaka čomu som si mohol prezrieť okolie obchodu. E5?G-5HNK-8E77 (PSN)

Nakoniec som svetlo položil na policu vedľa knihy, ktorá sa zrazu začala hýbať a otáčať vo vzduchu. Najlepšie bolo, keď som sa chcel postaviť úplne na kraj tejto police - pred obrovskou výškou som mal skrátka rešpekt, aj keď to bolo len vo virtuálnej realite. Pomaly sa blížil záver dema, ktorý bol epický - nad obchodom sa zjavila obrovská príšera, ktorá si so sebou zobrala aj kúsok zo strechy. Išlo o zatiaľ najlepšie demo, aké som na VR hardvéri mohol skúsiť. Grafická stránka bola jednoducho výborná a doťahovala sa na animované rozprávky.

Niekoľko minút strávených s HTC Vive môžem hodnotiť iba pozitívne. Ukážky vo mne zanechali veľmi dobrý dojem, pohyby boli do virtuálneho sveta prenášané prirodzene a bez negatívnej odozvy. Obávaná nevoľnosť sa nedostavila a zo stánku HTC som odchádzal so skvelým pocitom. HTC Vive má rozhodne veľký potenciál, otázne však je, akou formou budú môcť využiť túto technológiu aj bežní zákazníci alebo hráči.

LOGITECH G29 PRE PS4 A PC

FIRMA: LOGITECH

Nemusíte byť zarytými fanúšikmi pretekárskych hier, aby ste vedeli, že G25 a G27 sú v tomto motoristickom hernom svete pojem. Medzi periférіami snáď ani nie je žiadna taká silná značka a produktová rodina ako v prípade týchto volantov. SideWinder od Microsoftu pokrýval veľké množstvo rôznych vecí, lepších aj horších. No G25 a G27 boli vždy to najlepšie. Stanovili akúsi všeobecne známu latku na porovnanie s ostatnými volantmi a patrili medzi tie najvyhľadávanejšie. V Logitechu sú si toho vedomí a preto teraz, 5 rokov po vydaní G27, táto séria pokračuje.

Zvesti ohľade novinky lietali vzduchom už nejakú dobu a tu a tam do ohňa dúchli aj dohady, ktoré ju spájali s ďalšou časťou série Gran Turismo. A nie je to nič nečakané. Predchádzajúce volanty boli vytvárané so snahou priniesť čo najlepší zážitok zo závodnej simulácie a to si priam pýtalo nový GT titul. Zvlášť keď exkluzívne pre PS4 zatiaľ v tejto oblasti vyšiel len arkádový DriveClub. Nové GT je zatiaľ v nedohľadne, no Logitech G29 je tu a nie je to žiadna výnimka z pravidla. Opäť sa sústredí najmä na hráčov bažiacich po simulácii a našťastie tu je jeden titul, ku ktorému volant sedí ako uliaty.

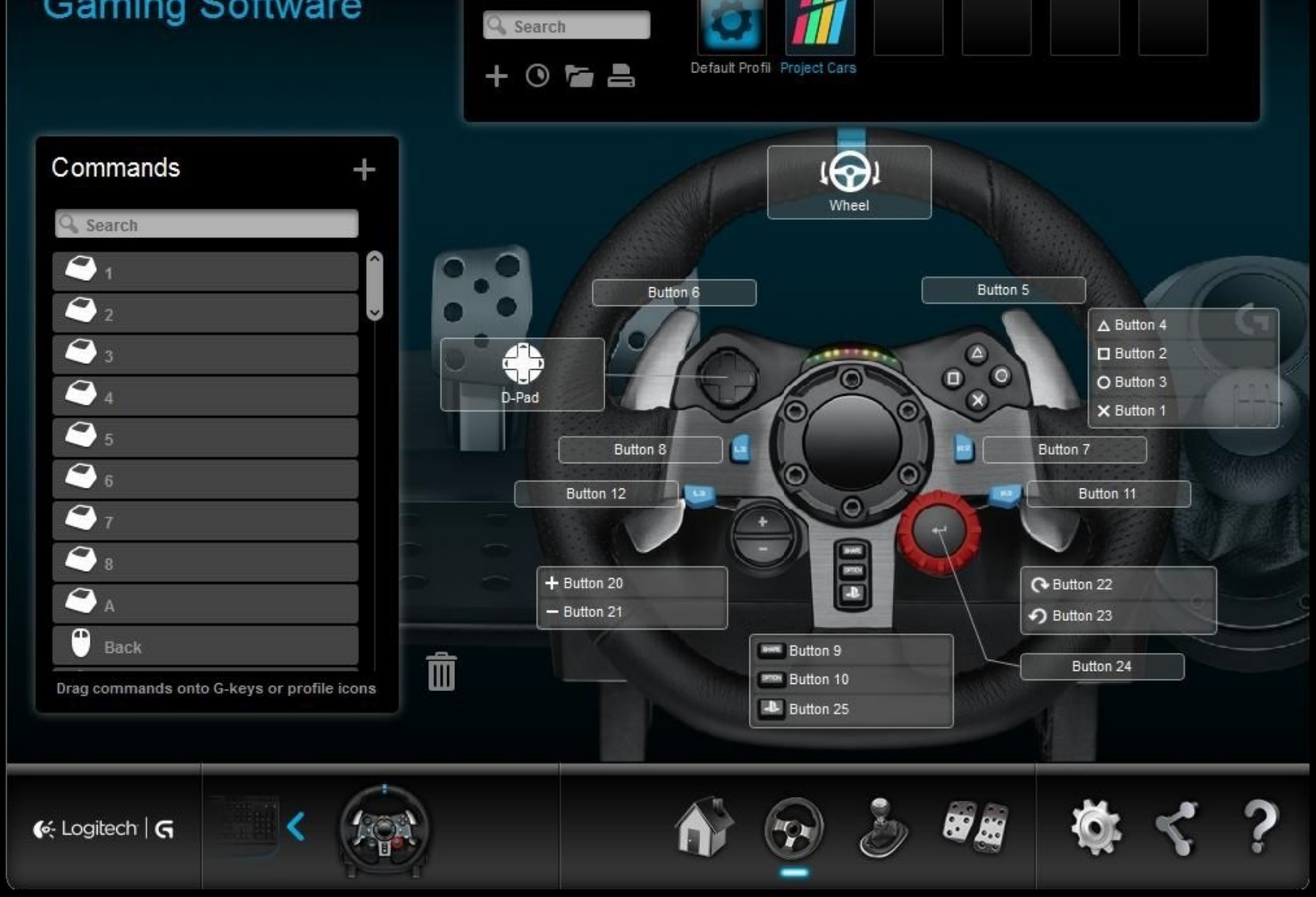
Čo sa periférií celkovo týka, nemôžete tam očakávať nejakú revolúciu v dizajne. Všetko sa musí podriadiť funkčnosti a ergonómii a tak už roky hráme s približne rovnakými volantami, gamepadmi a joystickmi. G29 vám bude známe a jasne odkazuje na dedičstvo, ktorý si nesie. Dizajnom pripomína niečo medzi G27 a Driving Force GT, pričom z toho druhého si berie aj podobné rozmiestnenie ďalších ovládacích prvkov.

Ak si ho ale doma umiestnite či už na stôl, alebo do playseatu, hanbiť sa zaň nebudete. Budí veľmi dobrý dojem a už na prvý pohľad je jasné, že nejde o žiadny budgetový kúsok za pár drobných, čomu zodpovedá aj jeho cenovka.

Inštalácia na stôl a aj do playseatu je jednoduchá a čo je pre niektorých určite dôležité, úchopy zospodu nie sú také masívne ako pri niektorých konkurenčných modeloch, takže vás neobmedzujú, ak chcete mať pod volantom napríklad vysúvaciu klávesnicu od PC. Všetky káble sa zapájajú zo spodnej strany a elegantne ich viete viesť drobnými kanálikmi, aby ste si ich niekde neprichytili. Potom volant stačí už len prichytiť skrutkami a zapojiť do konzoly alebo PC. Všetko to máte zvládnuté prakticky ihneď.

Volant nie je ťažký (váži len niečo málo cez 2kg), takže je manipulácia s ním jednoduchá. Prekvapivo sa to však nepodpísalo na dojme z neho. Základňa je rozmerná a tým pádom aj pevná a stabilná. Nemáte pri hraní dojem, že by bola labilná a ľahko ju poškodíte. Práve naopak, pri hraní sa do volantu môžete poriadne zaprieť a nemusíte sa báť, že by niekde niečo praskalo či by ste cítili, ako sa vám niekde prehýba. Príjemne potešilo aj to, že aj po niekoľkých hodinách sa základňa len málinko zahriala, aj keď toto nie je niečo, s čím by mali volanty problémy.

Volantu dominuje čierna, vo väčšine matná, no je tu aj pár metalických elementov a zopár farebných prvkov. Vyhotovený je najmä z plastu, no volant samotný je potiahnutý kožou. Ak by som si osobne mal tipnúť, kde sa časom začne prejavovať opotrebovanie, bude to práve na miestach, kde sú švy najvýraznejšie, ale je to len tip. Materiál sa drží v rukách výborne, a to aj po niekoľkých hodinách jazdenia.



Modré L a R tlačidlá sú mierne vystúpené a trochu neadekvátne voľné, čo nebudí najlepší dojem, no na druhej strane ich aj „v zhone" jednoducho stlačíte.

V modrej farbe je aj pásik, ktorý ukazuje vycentrovanie volantu. Nechýbajú tu štandardné ovládacie prvky, ako je smerový kríž či štvorica znakových tlačidiel, no ani tlačidlá Share, Options a PS. Na čele ešte nájdete niekoľko tlačidiel na real-time zmenu nastavení (výber, zmena hodnoty potočením a podobne). Výhodou na PC je, že si tieto tlačidlá viete naprogramovať. Tam, samozrejme, vyžaduje Logitech Gaming Software, no základné funkcie zvládne aj bez neho. Rozhodne ho však nezabudnite nainštalovať, vylepší podporu v hrách a dá vám možnosť naprogramovať tlačidlá aj na multimediálne funkcie (prepnutie skladby pri hraní a podobne). Na zadnej strane nájdete pádla na radenie, s ktorými sa pracuje príjemne. Jednoducho na ne položíte končeky prstov a reagujú okamžite, pričom kladú dostatočný odpor na to, aby ste ich nestláčali náhodou.

Nájdete tu ešte drobný slider na prepínanie medzi PS3 a PS4 režimom.

Pedále patria asi k tomu najlepšiemu, čo môžete na trhu zohnať. Ponúkajú komplet zostavu - spojka, brzda, plyn. Je to pomerne masívny blok, no skvele sedí na podlahe a dokážete ho prípadne namontovať aj na playseat. Samotné pedále sú v hliníkovom vyhotovení a aj vďaka tomu vyzerajú veľmi dobre. Sú veľké, takže na nich noha perfektne drží. čo je však najdôležitejšie, kladú rozdielny odpor, čo oceníte hlavne v prípade brzdy, ktorej odpor je navyše nelineárny. Ako pedál viac stláčate, tak je čoraz tuhší. Ponúka tak autentickejší zážitok a ak chcete súpera v zákrute predbehnúť „na brzdy", budete už poriadne dupať.

Rovnaké pedále ponúkne aj model G920 a čo môže byť pre niektorých výhodou, je tu rovnaký konektor ako na G27, takže dokážete s volantom použiť aj staršie pedále.

Ak pred pádlami preferujete klasickú páku, môžete k volantu pripojiť známy Driving Force Shifter, ten však nie je súčasťou základného balenia. Osobne mi tu chýbal port na 3,5 mm jack, aký je na novom DualShocku, ktorý rozhodne padne vhod, ak radi hrávate s poriadnym headsetom na ušiach.

Teraz ale k samotnej jazde. Pocit nie je až taký odlišný od G27. Prakticky jazdíte veľmi podobne, len všetko akoby bolo ešte trochu vylepšené a dotiahnuté. Volant ma rovnaké rozmery, rovnaký uhol (900°) a podobnú spätnú väzbu, o ktorú sa stará duálny motor. Do rúk vám však presne prenáša to, čo máte pod sebou na ceste. Ak jazdíte v Project CARS a máte v rukách nejakú silnú pretáčavú predokolku, pri prechádzaní kalužami v zákrutách sa poriadne zapotíte a ucítite, kde musíte pridať, kde ubrať a kedy už idete úplne zle a môžete sa pripraviť na blízke stretnutie so zvodidlami. Aj aktuálny Dirt Rally sa s týmto volantom hrá veľmi dobre, no tam v hre stále chýba poriadna podpora FFB, čo je obrovská škoda, keďže tam by vynikol ešte viac.

Logitech G29 nerobí svojej rodine hanbu. Práve naopak, očakávania naplnil a prináša možno ešte o niečo viac. Osloví perfektnou konštrukciou ako volantu, tak aj pedálov. Pocit z jazdy je výborný vďaka spätnej väzbe a nelineárnemu odporu pedálov. A potešia aj drobnosti, ako sú farebné diody indikujúce otáčky. Môžete ho používať na PC, PS3 a aj PS4, pričom je spätne kompatibilný s G27 kompatibilnými hrami. Sú tu nejaké menšie chybičky, no a ako asi tušíte, tou najväčšou prekážkou je cena. Musíte sa sami rozhodnúť, či vám to za tie štyri stovky stojí.

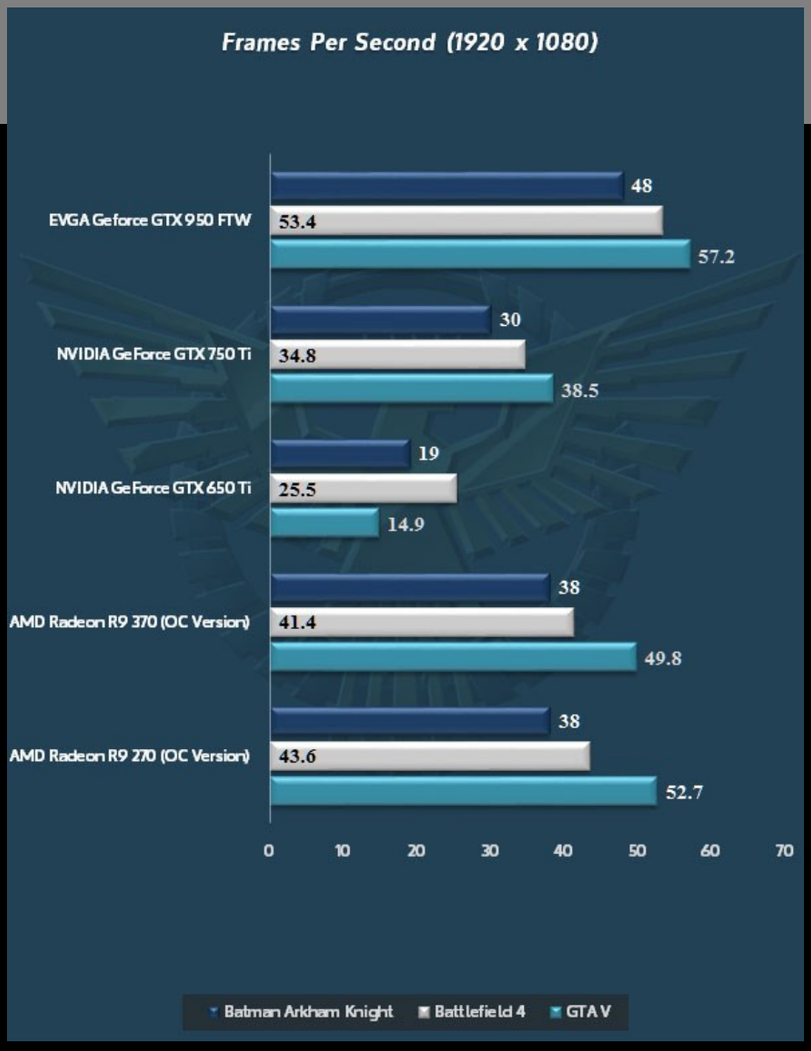
GTX 950

FIRMA: NVIDIA

Nvidia oficiálne predstavuje GTX 950, novú maxwell kartu do 900 série, ktorá teraz upgraduje mainstream sériu kariet. GTX 950 je trikrát výkonnejšia ako GTX 650, pridáva DX12 funkcie a ponúka rýchlejšiu grafiku ako majú konzoly pre 60 fps gaming. Síce nie je určená na hranie vo very high, ale napriek tomu ide celkom slušne napríklad Battlefield 4 na ultra ide 53 fps, GTA V na High 57 fps, Batman Arkham Knight na high 48 fps, Unity na Very High 34 fps, Far Cry 4 na very high na 54 fps.

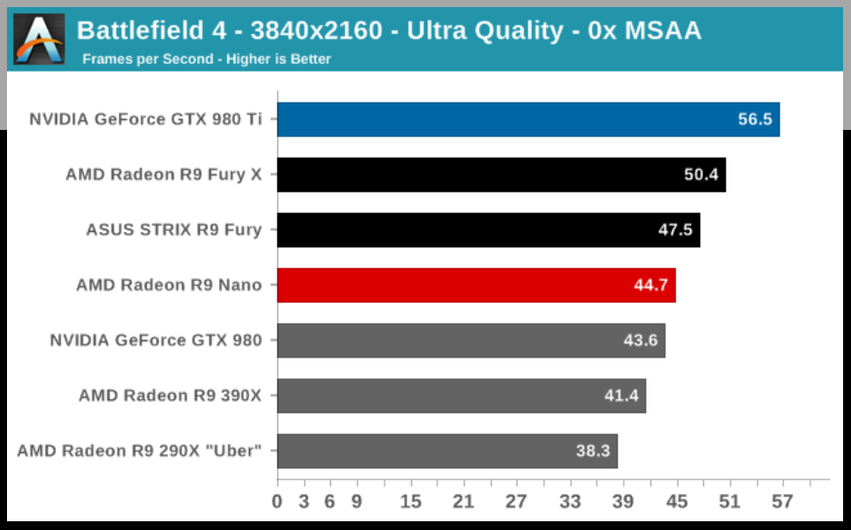
Karta má GM206-250-A1 čip, čo je orezaný GM206 čip s 768 CUDA jadrami, 2GB RAM, 128bitovou zbernicou a maximálnu spotrebu 90W. Je to o 10W menej ako AMD karta R7 360. Karta v benchmarkoch s prehľadom predbieha cenovo podobnú R7 370 OC verziu.

Prvé benchmarky EVGA verzie karty nájdete na hitechlegion. Ďalšie benchmarky priniesol hothardware a čo sa týka cien u nás obchody GTX950 karty pridávajú s cenovkami od 175 eur hore.



R9 NANO

FIRMA: AMD



AMD vydáva svoju očakávanú kartu R9 Nano, ktorá síce ukazuje ako umožňujú nové pamäte zmenšiť veľkosť karty, ale žiaľ má to svoju cenu. Cena u nás sa ukázala ako dosť vysoká a to s úplne najnižšími cenami začína na 700 eurách, v bežných obchodoch ide za 730-760 eur, čo je prakticky ešte vyššia cena ako aktuálne ceny Fury X a ešte o stovku vyššie ako Fury. Je to škoda lebo karta je zároveň aj pomalšia ako obaja predchodcovia.

Benchmarky napríklad na techspote alebo anandtechu potvrdzujú postavenie Nano karty pod Fury a Fury X, podobne grafické benchmarky ukázalo Digital Foundry a rovnako naznačujú výkon okolo GTX980 / 390X a pod Fury a Fury X. Oba testy dodávajú, že síce má nižšiu spotrebu ako Fury X, ale je aj hlučnejšia ale stále len v oblasti veľmi tichej karty, skôr sa recenzie na review kusoch sťažovali na pískanie cievok. Odberom je karta tak 30W nad GTX980, a 30W pod R9 Fury, 80W pod Fury X. S pretaktovaním rovnako ako pri predošlých Fury kartách veľmi nerátajte, pretaktujete ju len minimálne.

Je to škoda, že AMD kartu nenastavilo nižšie aspoň na 550 eur, aby sa cenovo zaradila na svoju výkonnostnú úroveň oproti ostatným kartám z Fury série. Takto je otázne, na koho chce kartu orientovať. Je vhodná len pre tých ktorí si stavajú mini PC a tých nebude veľa, minimálne pokým sa nerozbehne trh s PC k TV (napríklad v Steamboxoch). Pre ostatných je v podobnej cene výhodnejšie siahnuť po Fury X, pri ktorej majú navyše vodné chladenie, alebo od GTX 980ti, ktorá je výkonovo ešte vyššie.

AMD by malo ešte tento rok vydať duálnu Fury kartu, ktorá by mohla byť veľmi dobrá pre 4K/60fps, ale tam cena pôjde ešte vyššie. Budúci rok by sme už mohli vidieť nové verzie Fiji čipu aj v nižších sériách kariet a teda lacnejšie, aj keď tam už príde aj Nvidia s Pascalom a rovnako s HBM pamäťami.

BULLDOG 4K HERNÉ PC

FIRMA: CORSAIR

Ak máte 4K TV, konzoly vám ho využijú ledva na štvrtinu, potrebujete poriadny výkon a ten získate buď klasickým PC, alebo Bulldogom od Corsairu, ktorý sa bližšie predstavil na PAX.

Bulldog ponúkne vodou chladený systém, do ktorého si môžete dať ľubovolnú grafiku, alebo zoberiete GTX980ti od Bulldogu s vodným chladením. Zrejme do vydania v Q1 2016 spraví viac vlastných konfigurácii, ale zatiaľ si môžete základný case s doskou a celým chladením kúpiť za 399 dolárov, bez dosky za 299 dolárov.

NOVÉ PREDATOR MONITORY

FIRMA: ACER

Predator Z35 a Predator XB1 sú da nové monitory od Aceru, ktoré zaplnia váš stôl a zároveň vyprázdnia vaše peňaženky. Monitory však za to ponúknu vysoké rozlíšenia a veľké uhlopriečky.

Predator Z35 - je G-Sync monitor s 35 palcovou zaoblenou obrazovkou, 21:9 ultrawide displejom s rozlíšením 2560x1080. K tomu má monitor aj Nvidia ULMB - Ultra low motion blur technológiu znižujúcu blur zvyšovaním ostrosti obrazu v rýchlych hrách. Monitor podporuje aj pretaktovanie na 200hz. Dopĺňa ho DTS zvuk s 9Wx2 reproduktormi a Acer Trueharmony technológiou.

Monitor bude za 1099 eur a príde v decembri..

Predator XB1 - ponúkne 27 a 28 palcové rozmery, kde 27 palcový dostanete v 1440p alebo 4K rozlíšením a bude ponúkne aj ULMB a 144hz refresh, 28 palcový bude v 4K rozlíšení s 1ms odozvou. Monitory ponúknu IPS panely so 100% sRGB farbami.

XB1 séria bude od 699 eur a vyjde v októbri.

Nové Predator monitory budú doplnené o GameView funkciu, ktorá umožní hráčom rýchlo prepínať medzi tromi customizovateľnými profilmi, ktoré vám umožni nastaviť možnosti ako Dark Boost, Overclock a aj Aim point asistenciu.

FILMY

HITMAN AGENT 47

AKČNÝ AGENT 47

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ALEKSANDER BACH

FILMOVÁ RECENZIA

Kto si pamätá ešte Hitmana spred ôsmich rokov? Úprimne, ja už veľmi nie, takže spätne čítanie mojej recenzie ma priviedlo k porovnaniu s Kuriérom i objavu, že autori v roku 2007 neodolali a z pôvodnej predlohy urobili akčnú jednohubku, čo sa vylučuje s pôvodnou hrateľnosťou série.

O osem rokov tu máme Hitmana znova a nemusíte zúfať, ak si toho minulého nepamätáte alebo ste ho nevideli. Je tu vlastná dejová línia, ktorá v peknej retrospektíve rozpráva o chlapíkovi, čo začal tvoriť Agentov, experimentovať s ich DNA a potom zmizol. O polstoročie neskôr ho stále hľadajú muži, čo pracujú pre niekoho, kto by chcel Agentov vyrábať znova. A keď sa im nedarí nájsť iba jeho, zistia, že mal dcéru a tá by mohla byť kľúčom. Žena sa stáva cieľom Agenta 47 (ktorý ju ale začína chrániť) i tých druhých, čo chcú zabíjať.

Hoci v prvej štvrťhodinke sa zdá byť dej pomerne zložitý, netreba sa ho báť. Po čase sa ukáže byť dosť jednoduchý, stačí si zapamätať pár mien a ujasniť, ktoré dve strany sa tu vlastne mlátia a o čo im ide. Prekvapivo je cieľ jednoduchý: dolapiť ženu a jej otca (ktorého ale najprv treba nájsť) a spočiatku su akurát prehodené roly ochrancov a zabijakov. Keď sa udeje potrebná otočka, môže nadísť isté zblíženie; ale pozor, žiadne ľahké scény, to si scenáristi poistili a vysokú neprístupnosť dosiahli skôr vyššou mierou násilia, počtom obetí a cez pár chutných krvavých momentov.

Stačí to na stopáž 96 minút? Iste, zápletka sa príliš neodlišuje od iných strednorozpočtových filmov a opäť sa natíska porovnanie, že aj nový Hitman má blízko ku Kuriérovi či iným „stathamovkám". Je tu zbesilá akcia, kde sa postupne vystriedajú všetky štýly akcie: nenápadné prestrelky, kde Agent 47 používa dôvtipné spôsoby likvidácie a preukazuje znalosť priestoru. Väčšie shoot-outy, kde bojuje jeden proti presile, najlepšie v hangári či technoindustriálniom priestore. Sú tu pästné súboje, kde sa dá uplatniť troška kung-fu alebo umenie noža.

5.0

A samozrejme, nezabudnime na červenú audinu z traileru, ktorá sa musí zaskvieť v niekoľkých naháňačkách alebo aspoň efektných nájazdoch kamery.

A akcia je solídne natočená! Nie príliš objavne, ani v nezabudnuteľnom štýle, ale pokiaľ sa na plátne strieľa, uteká, šoféruje či naháňa, držia vás autori v strehu, čo je solídna vizitka. Slabšie vyznejú scény bez akcie, kde sa filozofuje o tvorbe a vývine Agentov, motivácii postáv alebo nebodaj načrtnú isté rodinné dilemy z minulosti. Ale hej, asi sa tu počítalo aj s určitým percentom ženských divákov, ktoré môže oceniť, že strieľačka na chvíľu končí a nastúpi chvíľka pohody.

Medzi jasné plusy filmu patrí ďalej solídna kamera a pekná výprava, ktorá nás zo Salzburgu vedie do Berlína a druhú polovicu venuje peknému Singapuru. A vo videohernom štýle sa mi páči opakovaný súboj Agenta 47 a jeho neustáleho nepriateľa. Jasné, pekne na férovku na viacerých miestach ako boj s bossmi – jedna konfrontácia nestačí! Je to však jediná videoherná narážka, inak je film opäť mimo hernej predlohy a okrem chlapíka v čiernom obleku a červenej kravate s kódom nemá nič spoločné.

Na druhej strane silné mínusy v podobe hudby: panebože, už zastavme hudobných skladateľov, ktorí sa nedokázali nabažiť Zimmerovho Inception a dookola lopkujú ten burácajúci motív s vyvrcholením. A neviem, či casting musel natoľko šetriť, ale veľa sympatických hercov tu nezlanáril. Rupert Friend hrá tlmenú postavu a je na hranici vtipnosti. Hannah Ware je divná kráska, skôr jej sadne neposedná rola nevedomej baby ako akčná šelma. Zachary Quinto tu vyzerá ako kópia Ryana Reynoldsa, no moc sem tiež nezapadol. Vo víre akcie vám to môže byť jedno, ale inak sa casting nevyznamenal.

Hitman je za posledné dva týždne piata päťka, ktorú udeľujem. Oproti ostatným má aspoň lepší spád – a ako pozerám hodnotenie spred ôsmich rokov, ďaleko sme sa neposunuli. Ale ani nespadli.

Michal Korec

V HLAVE

RETRO HRY ÚTOČIA

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: PETE DOCTER, RONALDO DEL CARMEN

FILMOVÁ RECENZIA

O novinke Pixaru sa hovorilo prvý raz v roku 2009, keď niesla výstižný pracovný názov a prísľub, že nás zavedie do ľudskej mysle. To bolo v čase, keď na nás postupne vychrlili Ratatouille, Wall-Eho, Hore či Toy Story 3 a bol to obrovský prísľub parádneho nápadu. Po šiestich rokoch je tu – a vyšiel.

Príbeh 11-ročnej Riley začína v krásnom období základnej školy. Baví ju ľadový hokej, má pár kamošov, žije v Minnesote, kde vždy zamŕza jazero. No keď sa musia rodičia presťahovať za prácou do San Francisca, čaká ju veľká zmena a je otázne, ako na ňu Riley na prahu puberty zareaguje. Nové prostredie, škola, ľudia i nové výzvy. A čo sa pri týchto zmenách deje v našej mysli? Podľa Pixaru je to celkom jednoduché: v mysli ovláda naše nálady i reakcie pätica emócií: Radosť, Smútok, Strach, Nechuť a Hnev. Každá inak vyzerá, má svoju rolu a obhajuje vlastné konanie.

Z reakcií vznikajú spomienky, ktoré sa v podobe farebných guľôčok ukladajú do pamäte: ak bola udalosť radostná, bude žltá, ak smutná, bude modrá atď. Kľúčové spomienky majú najvyššiu hodnotu a všetci sa zhodujú v hlave, aby bolo čo najviac žltých. Áno, Radosť je tu líder, čo má na starosti všetko, ale neraz sa aj ostatní púšťajú do akcie, či už prchký Hnev alebo pohotový Strach. No v poslednom období sa začína čoraz častejšie prejavovať Smútok. A po zmene bydliska malej Riley sa stane čosi nečakané: Radosť a Smútok sa ocitnú s batôžkom kľúčových spomienok niekde v hĺbke mysli a dievča ostáva napospas osudu, novému mestu a riadené iba tromi emóciami: Strachom, Nechuťou a Hnevom.

Predsudky bokom, V hlave je jeden z najoriginálnejších filmov tohto roka a ak si nezaslúži nomináciu na Oscara aj v hlavnej kategórii, bude to úplne premárnená príležitosť. Spôsob, akým

je postavené fungovanie mysle a prepojenie s reálnymi zážitkami vo svete, je obdivuhodný. Otvára nové úrovne fantázie, ktoré majú zmysel a dokonca majú obrovské ambície popisovať kompletný systém: silné väzby i putá vytvárajú ostrovy, sny sú formované ako továreň z denných spomienok a fungujú ako filmové štúdiá. Nájdete tu zobrazenie zabúdania a vyhadzovanie spomienok. Dokonca si autori trúfajú na vykreslenie podvedomia...

Z nadšeného popisu vyplýva, že dospelí sa budú mať nad čím zamyslieť a čaká ich skutočne parádna sonda do mysle, kde je všetko premakané do posledných detailov a keď pochopíte systém, autori začnú strieľať ešte viac nápadov, ironizovať alebo skúšať aj rôzne vtipy s formou postavičiek. Nehovoriac o dialógoch alebo narážok na samotný systém. A keď sa prehupne film do trošku dramatickej až melancholickej roviny, nie je rozhodne núdza o scény, kde by ste mohli uroniť úprimnú slzu.

Aby sa však nenudili aj deti, je potrebné vytvoriť fantastickú skupinu postavičiek, odlišnú farbou i povahou a nechať dve absolútne opačné nechať putovať naprieč mysľou. Tento štýl road-mind-movie nie je vôbec na škodu, lebo absolvovať výpravu naprieč mysľou je pútavá idea sama o sebe a keď je navyše stále prepojená na to, čo sa deje vonku (čo je filmový unikát), dokáže zabrať u každého. Najmenšie deti sú síce odkázané iba na šantenie postavičiek, ale čím budú vaše deti staršie, tým skôr tiež pochopia niektoré prepojenia. Áno, toto je rodinný film, o ktorom sa môžete rozprávať hodiny, ísť naň znova, užiť si ho inak a viesť debatu č. 2. Pre deti sú vytvorené ľahšie scény, kde sa občas objaví menšia akcia alebo vtipná scénka, ale inak sa pripravte na prepracované scény so solídnou hĺbkou. Niežeby tu nebol priestor na menší frk, no prepracovaných je viac.

Najkrajšie je prepojenie vnútra a vonkajšieho sveta. Ako malá reakcia v mysli ovplyvňuje správanie Riley, to je fascinujúca etapa filmu. Prečo dokáže Radosť dlho dominovať a čo sa deje, keď úplne absentuje? (Áno, črtá sa melanchólia, ktorá sa nás dolieha z plátna.) Nesledujeme iba to, čo má Riley v mysli, ale presne to, čo ovplyvňuje jej život. A že je to oveľa väčšia váha, ako si môžeme uvedomovať.

Z hľadiska formy nemá Pixar problém s ničím: doručiť skvelú animáciu, pekné postavy, farebnú paletu, svet plný nápadov i fantastickej animácie. Radosť pozerať na hrejivé farby a prostredia na plátne. V tomto smere nezaháľa ani slovenský dabing, ktorý má skutočne starostlivo vybrané hlasy a najmä Monika Hilmerová ako Radosť si odmaká prakticky polovicu filmu.

V hlave je výborný animák plný skvelých nápadov a až metapríbehu pre celú rodinu. Pixar je späť vo forme!

Michal Korec

9.0

KURIÉR REŠTART

SLABÝ REŠTART KURIÉRA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: CAMILLE DELAMARRE

FILMOVÁ RECENZIA

S hodnotením filmov jedného týždňa to býva ťažké. Niekedy sa ten najlepší zdá byť veľmi pomalý, ale zaujme. Ten nenápadný sa tiež vlečie, ale má istý potenciál, akurát ho tvorcovia úplne nenaplnili.
A potom je tu nutný reštart, na pohľad tuctová akcia, ktorú si užijete najlepšie, lebo sa na nič nehrá, vopred viete, že bude obsahovať ľahké dialógy, pár akčných scén a zaberie. Ako reštartovaný Kuriér.

Frank Martin bol kedysi vo vojenskej jednotke, ale dnes si užíva kariéru dôveryhodného kuriéra na Francúzskej riviére. Má jasné pravidlá, snaží sa nikdy nemeškať a teraz prišiel na Riviéru jeho tatko odštartovať dôchodok za pár šupiek. Lenže v tom istom čase sa mu snaží dovolať záhadná neznáma, ktorá má pre neho veľký džob. Z jednorazovky sa však vykľuje pekne premyslený plán vendetty skupiny žien, ktoré si Franka chcú nechať ako makača na dlhší čas a ako zámienku mu unesú otca...

Nový Kuriér je zaujímavý film z produkčného hľadiska: Luc Besson má konečne vlastné európske štúdio, takže si reštart série pripravil v rýdzoeurópskom formáte. Herci, režisér, hudba, kamera i triky vznikli na starom kontinente. To len na margo výčitiek, keď všetci začnú chrliť kritiku v štýle, že je tu ďalšia hollywoodska zbytočnosť. Stoja za ňou Európania a výsledok nemá ďaleko od minulých dielov.

V kontexte série čakáte charizmatického hrdinu Franka Martina, nadupané tátoše, poriadne naháňačky a akciu. Bodla by aj nejaká pipka či dve. Sú to jasné ingrediencie série namiešané s pravidlami Kuriéra a otázna je ich exekúcia. Najväčšiu pozornosť púta nový herec – Ed Skrein nemá na Jasona Stathama ani omylom, či už vizážou alebo charizmou. V akcii sa mihne ako solídny bojovník a zopár slečien asi bude celkom imponovať, no drsní chlapi v kinosále nad ním skôr mávnu rukou: Že aký holobriadok!

5.0

A pri Stathamovej absencii hneď novinka so sebou ťahá hendikep, ktorý musí vyrovnať inde. Dobrou voľbou sa ukazuje byť skupina slečien, ktorá si Franka naverbuje: neopozerané tváričky majú dosť ambiciózny plán, čo ich vo vašich očiach vystrelí nahor. Ale v druhej polovici sa dej rozpadne na sériu scén, kde treba ešte dostať každého a ako-tak dospieť k veľkému finále.
V konečnom zúčtovaní je dej dosť jednoduchý a nejeden kritik si odfúkne, že by už obstál pomaly v móde scenáristický autopilot.

Na druhej strane až tak veľa ku šťastiu netreba. Zápletka sa rýchlo vyjaví a vám ostane odčiarknutie jednotlivých zloduchov, séria podfukov a najmä akcia. Je tu niekoľko veľmi solídnych naháňačiek, ktoré sú vystrelené na vyšší level efektom spomaľovania či zastavovania obrazu. Je to malá blbosť, ale na veľkom plátne celkom efektná. Audi S8 tu má pre seba veľa času a pôsobí ako veľký videoklip (nie nadarmo ich Camille Delamarre točil). No nájdeme tu aj nejednu prestrelku či pästný súboj, čo padne vhod ako oživenie. Na kolesách by sme mohli tráviť viac času, takto je akcia solídne vyrovnaná. Nie je ani ničím originálna, ale dobre poskladaná a efektná kamera si vychutná parádne nálety na Riviéru.

Kuriér pôsobí spočiatku trošku umelo a zvykáte si na nové postavy, po čase sa zase odhalia archetypy a čakáte čosi viac. Ale prídu aspoň efektné scény: či už naháňačka v uliciach alebo na letisku, dobrý nápad s nočným klubom a hoci finále nie je také našponované ako iné scény, čakáte, čo ponúkne. Nie je toho málo a film ako-tak vygraduje do svojho záveru.

V kontexte série si film rozhodne hanbu nerobí, má dobrý spád a na jeden piatkový večer ako akčná zábava zaberie. Ak má EuropaCorp točiť také filmy, treba sa pripraviť na štandardné žánrovky, čo sa nevymyknú priemeru a ako jednohubky dobre padnú. Niekedy to stačí – hoci v kontexte série sme trošku klesli.

Michal Korec

GRISWOLDOVCI

NÁVRAT GRISWOLDOVCOV

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: JOHN FRANCIS DALEY, JONATHAN M. GOLDSTEIN

FILMOVÁ RECENZIA

Na sklonku leta prifrčali do kín Griswoldovci (Vacation). Ďalšia pojašená americká komédia s očakávaním ďalších prvoplánových gagov. Pozornosť divák bystrí vo chvíli, keď zistí, že scenár splietla dvojica John Francis Daley a Jonathan M. Goldstein, ktorí majú na svedomí oboch Šéfov na zabitie či zamračené fašírky 2.

Svoju rodinu chce regionálny pilot Rusty Griswold (Ed Helms) zobrať na nezabudnuteľnú dovolenku. Má obmedzenú vynaliezavosť, trpí nízkou autoritou u svojich synov a talentom domrviť akýkoľvek spontánny nápad. Po rokoch rovnakého trávenia prázdnin v neobľúbenej lokalite sa manželka Debbie (Christina Applegate) a synovia James (Skyler Gisondo) a Kevin (Steele Stebbins) musia prizerať snahe hlavy rodiny dostať ich do Valley Worldu – obľúbenej zábavnoparkovej destinácie z Rustyho detstva. No ako na potvoru a presne na relaxovanie radového diváka v kine zažijú podivne stmeľujúcu jazdu rodinného života a nám poskytnú priestor na prvostupňový učebnicový návod, ako sa skoro dve hodiny uvoľnene hihňať na tom, ako vedia vykorčuľovávať z trapasov.

Podobne ako Millerovcom, cestu im hatia rôzne nepredvídateľné situácie, no na rozdiel od nich sú skutočnou pokrvnou rodinou s banálnym stereotypom. Ten okoreňuje mladší syn Kevin, permanentne trýzniaci svojho staršieho brata a počas jazdy sa k nemu pridá i Debbie so svojou neodhalenou univerzitnou minulosťou. Rodine sa ale za každú cenu snaží veliť Rusty, a tak prešľapy hlavne logistického charakteru sú na dennom poriadku.

Daley s Goldsteinom sa aj režijne usilujú nestagnovať na hlúpych xichtoch, lacných replikách, či podradnej nemotorike hlavnej postavy a mustru príbehu obaľujú i lepkavejším cestom rodinnej súdržnosti a dobrej nálady celej famílie, ktorá sa tak rýchlo nevzdáva. I keď trpiteľsky prekonáva neutíchajúci Rustyho entuziazmus,

Helmsovi na mieru ušitý Rusty vtipne oponuje Applegateovej Debbie. Detská rivalita dostáva grády, čomu dobre prispievajú i predstavitelia Jamesa a Kevina – Skyler Gisondo a Steele Stebbins.

V komédii dostáva hlavné slovo cesta plná peripetií a často nepríjemných prekvapení. Chalani sa správne držia svojich generačných glos, milá Debbie obetavo, hoci s určitými pochybnosťami, vzhliada k manželovi s neutíchajúcou túžbou dopraviť ich do Valley Worldu i za sprievodu vrieskajúcej kórejskej GPS navigácie v ich smiešnom albánskom voze.

Výstavba príbehu je očakávateľná, road trip štýl bezpečne vedie diváka úsmevnými úskaliami a nič viac, než dobre cielenú letnú komédiu divák nedostane. To však neznamená, že Daley a Goldstein len lenivo vypĺňajú šablónu tohto žánru. Vymačkávajú z každej persóny rodiny dostatok šťavy, aby ako hybní protagonisti nenudili. Za zmienku stoja epizódne úlohy Chrisa Hemswortha, Charlieho Daya či Chevyho Chasea, tam už ale ich party sú o poznanie strojenejšie a presne účelne namierené na divákovu bránicu. Z vedľajších úloh osvieži postava tajomného kamionistu v podaní Normana Reedusa, známeho z Prekliatia domu slnečníc 2.

Osobitným sviežim vkladom filmu je defilé dovolenkových fotografií, nie práve šťastne zachytených gýčových momentiek, ktoré skutočne dobre naladia diváka na následnú jazdu za dobrodružstvom.

Zuzana Ondrišová