SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #53

ELDER SCROLLS ONLINE

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD, METAL GEAR RISING REVENGEANCE, KINGDOM COME: DELIVERANCE, BROKEN AGE ACT1, THE STANLEY PARABLE, NAJLEPŠIE XBOX 360 HRY

OBSAH

PREVIEW

ELDER SCORLLS ONLINE
NAJLEPŠIE XBOX360 EXKLUZIVITY
KINGDOM COME: DELIVERANCE
TITANFALL

RECENZIE

BROKEN AGE ACT I
THE STANLEY PARABLE
BRAVELY DEFAULT
SCRIBBLENAUTS UNLIMITED
PHOENIX WRIGHT DUAL DESTINIES
X REBIRTH
UNEARTHED
ASSASSINS CREED LIBERATION HD
MAX AND THE CURSE OF BROTHERHOOD
METAL GEAR SOLID REVENGEANCE
MIGHT AND MAGIC X LEGACY

TECH

TEST ALIENWARE X51
NOVÉ GRAFICKÉ KARTY OD AMD

UŽÍVATELIA

NAJHORŠIE HRY ROKA 2013
LONG LIVE THE QUEEN

FILMY

LEGO PRÍBEH
ROBOCOP
JA, FRANKENSTEIN
JACK RYAN: V UTAJENÍ
NYMFOMANKA 2

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

Pavol Buday
Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš

Články nájdete na
www.sector.sk

PREVIEW

PRVÉ ONLINE ZÁŽITKY Z TAMRIELU

ELDER SCROLLS ONLINE POODHALENÉ

Bethesda | MMORPG | PC, Xbox One, PS4

Svet The Elder Scrolls sme doteraz spoznávali len prostredníctvom tradičných RPG pre jednotlivca, ale to sa v dohľadnej dobe zmení. Niekoľko týždňov pred premiérou sme navštívili online univerzum, aby sme sa osobne zoznámili s očakávanou MMORPG. Prvé testovacie dni boli zamerané na PvE režim a venované hlavne príbehu, plneniu úloh a komunikácii s NPC postavami.

Hráč si najskôr vytvorí hrdinu alebo hrdinku, vyberie jednu z troch frakcií a deviatich rás. V ponuke sú rôzne druhy elfov, ork, breton, redguard či nord. Štyri povolania znejú exoticky, dragonknight, sorcerer, nightblade a templar sú však zamaskované tradičné archetypy, čiže bojovník, mág, zlodej a liečiteľ. Potom sa dá vyblázniť pri formovaní postavy, tváre, nosa, lícnych kostí, výbere účesu (hrdina môže mať aj plešinu) a doplnkov.

Po trochu vlažnom úvode a úteku z väzenia v spirituálnom svete, sa hrdina ocitne na pevnej zemi a je pripravený zbierať prvé skúsenosti a levely. Jednotlivé zóny hry sa odomykajú postupne, na základe nosného príbehu, ktorý je zviazaný s postavou proroka. Aby ste sa dostali do ďalšieho regiónu, musíte splniť hlavné úlohy. Popri tom, bez nátlaku, môžete spoznávať oblasť a venovať sa ľubovoľným aktivitám. Povinné úlohy spočiatku súvisia s hľadaním členov posádky lode, ktorých si treba získať a priviesť ku kapitánke. Loď vás potom prepraví na ostrov orkov a čoskoro vstúpite aj do známeho kráľovstva a mesta Daggerfall. Putovať budete pešo a neskôr na koni, za peniaze sa teleportujete k svätyniam roztrúseným v oblasti.

Primárne questy sú dostatočne nápadité a popri nich vás samozrejme čaká kopa nepovinných úloh. Zadania sa ukazujú na praktickej mape a značky vidíte aj na kompase v hornej časti obrazovky. Vďaka tomu veľmi ľahko nájdete cieľovú postavu alebo oblasť, kde sa odohráva vaše poslanie. Zadania sú málokedy zamerané na prostoduché zabíjanie monštier, aj keď,

samozrejme, úspech zriedka dosiahnete bez boja. Budete oslobodzovať väzňov, sledovať spirituálne bytosti a odhaľovať podstatu rituálov, ale aj hasiť a zachraňovať obyvateľov z horiacich obydlí. Pokúsite sa zrušiť kliatbu vlkolaka, v prevleku sa infiltrujete do budovy, budete spovedať ľudí, aby ste vypátrali zabijaka a zabránili kráľovražde. To všetko už v prvých hodinách hry. Pri postupe môžete využiť aj zakrádanie a občas narazíte na zámky, ktoré treba otvoriť pakľúčom.

Predovšetkým úlohy viazané s nosným príbehom sú dosť komplexné a inklinujú k forme tradičnej RPG pre jednotlivca - len škoda, že v nich chýbajú puzzle elementy. Tomu nahrávajú aj ďalšie súčasti, ako napríklad cechy mágov, bojovníkov a zlodejov. Keď sa stanete ich členom, sprístupní sa vám nie len nová sada úloh, ale aj schopností, ku ktorým sa inak nedostanete.
Systém boja je jednoduchý, ale praktický a dynamický. Ľavým tlačidlom myši vediete základný útok používanou zbraňou, ktorý je pri podržaní ničivejší. Pravé tlačidlo slúži na obranu. Pokročilé schopnosti a kúzla vyvoláte ikonami na lište, ktorá sa, spolu s ukazovateľmi života a energií, zobrazuje len keď dôjde k boju. Keď nie ste v ohrození, na obrazovke vidíte len kompas. Po boji, v pokojovom stave, sa rýchlo obnoví život, magicka aj stamina, využívaná v bitke, ale aj počas behu. V ohrození však môžete vypiť podporné odvary, ktoré sa vkladajú do kruhového menu a to sa dá kedykoľvek vyvolať. V prípade úmrtia sa postave poškodí výstroj, ktorú vám opravia obchodníci. Ak máte kamene duše, oživiť sa môžete na mieste skonania a niekoľko sekúnd ste v bezpečnej forme ducha. Inak precitnete až pri najbližšej svätyni.

Skutočne pozoruhodný je systém nadobúdania schopností a ich zlepšovanie. Za boj, plnenie úloh a objavenie nových teritórií dostanete skúsenosti a levely. Každý level prinesie bod na vylepšenie života, magicky alebo staminy. Ďalší bod je určený na odomknutie schopností a tých je, na rozdiel od atribútov, skutočne veľa. Sú delené do niekoľkých

skupín a podskupín. Class obsahuje kategórie, ktoré súvisia s povolaním hrdinu. Ďalšie skupiny rozvíjajú schopnosti, ktoré sa týkajú konkrétnych zbraní, brnení, rasy a remeselnej výroby. Po vstúpení do cechov pribudnú ešte cechové schopnosti.

Class skupina, pri hre za čarodejníka, obsahuje podskupiny temná mágia, vyvolávanie bytostí a privolanie búrky. Pod každou z týchto položiek sa ukrýva individuálny set aktívnych schopností, pasívne znalosti a ultimátna schopnosť. Na sprístupnenie každej z nich potrebujete skill point. Medzi prvé schopnosti vyvolávania patrí bojujúci škriatok a prekliatie, ktoré môžete po odomknutí okamžite používať. Takto rozvetvené sú všetky skupiny.

Plnením úloh a častým používaním sa automaticky zvyšuje úroveň kategórií, aj jednotlivých schopností, či už sa týkajú mágie, zbraní alebo brnení. To umožňuje použiť nové skill pointy na odomknutie pokročilých prvkov. Za zmienku stojí morfovanie odomknutých schopností, ktoré dosiahli vyššiu úroveň. Znamená to, že môžete ďalší skill point použiť na jednu z dvoch mutácií. Napríklad kúzelníkov pomocník môže mať viac života, alebo pri úmrtí vybuchne, blesk spôsobí vyššie poškodenie, alebo pribudne postranný efekt. Skúsenostné body sú skutočne vzácne a tak určite uvítate extra bodík za každé tri nájdené úlomky skyshards, na ktoré však narazíte len zriedka.

Výstroj postavy sa hromadí v inventári s obmedzenou kapacitou, kde je všetko pekne roztriedené. Použiť môžete prakticky čokoľvek, bez ohľadu na zvolené povolanie. Čarodejník nemusí používať len dva druhy palíc (regeneračná a deštruktívna), ale pokojne aj luk

alebo dve sekery. Je však vo vašom vlastnom záujme, aby ste sa sústredili na predmety, ktoré najviac pasujú k vašej postave. Výstroj sa dá vylepšovať vkladaním kameňov a rytín a prebytky samozrejme predať obchodníkom. Ďalšiu výbavu si môžete vyrobiť v dielňach, pri pracovných stoloch. Okrem toho, pri ohni uvaríte jedlo a s návnadou ulovíte ryby. Grafika hry je veľmi dobrá, so zmyslom pre detail a vydarenými efektmi. Pohyby postáv sú plynulé a väčšinou prirodzené, okolie môžete vnímať z pohľadu prvej aj tretej osoby. Všetky dialógy sú nahovorené a dabing je na vysokej úrovni. Napriek výbornému vzhľadu sú hardvérové nároky veľmi nízke. Aj s dvojjadrovým procesorom a priemernou zostavou hra plynule beží na ultra nastaveniach! Znamená to, že kvôli hre nemusíte upgradovať počítač a napriek tomu si ju užijete.

The Elder Scrolls Online na prvý pohľad nevyzerá nijako zvláštne, ale po niekoľkých hodinách vás pohltí. Originálnych prvkov v hre veľa nenájdete, ale získa si vás svojou hĺbkou, dynamikou, dobre stavanými úlohami a skvelým rozvojom schopností, ktoré pravdepodobne nikdy neodomknete všetky. Získavanie nových útokov a kúziel tak bude permanentnou motiváciou. Ďalším lákadlom môže byť PvP režim, ktorý je predmetom nasledujúceho beta testu. Niet pochýb, že sa tento titul zaradí medzi najlepšie MMORPG na trhu. Otázne je len to, či v dobe, keď aj špičkové online svety prechádzajú na neplatený režim, budú hráči ochotní platiť za TES mesačné poplatky.

VÝBER Z 8 ROKOV ŽIVOTA KONZOLY

NAJLEPŠIE XBOX360 EXKLUZIVITY

BEST OF

Xbox360 pomaly odchádza do dôchodku. Pozrime sa na jeho najlepšie exkluzivity, ktoré ak ste všetky neskúšali, určite odporúčame na zahranie. Za 8 rokov sa nazbierali skutočne kvalitné kúsky, respektíve celé série, z ktorých niektoré zadefinovali danú generáciu.

Gears of War séria

Je najvýraznejšou sériou, ktorá definovala nextgen v prvých rokoch. Predstavila cover štýl hry, pretlačila autoheal, potvrdila šedé a hnedé filtre a zároveň posúvala grafiku nextgenu vpred vďaka Unreal Engine 3. Engine sa prakticky vyvíjal so sériou a predstavoval v nej nové možnosti. Napríklad ešte pred Battlefieldom priniesol zmenu bojiska na multiplayerových mapách.

Určite sa oplatí zahrať prvú, druhú a tretiu časť série. Ak budete mať chuť, môžete zhltnúť aj prequel v podobe Judgment časti. Keďže Microsoft nedávno kúpil Gears of War značku, séria bude na Xbox One pokračovať.

Hodnotenia v recenziách: Gears of War 1 - 9.0 , Gears of War 2 - 9.5, Gears of War 3 - 9.5, Gears of War Judgment - 8.5.

prezeranie áut, tak aj na casual ovládanie vozidiel. Hru si tak môže zahrať každý.

Ak by vás simulačné jazdenie nebavilo, Forza Horizon prenáša Forza štýl do otvoreného sveta. Priniesla festival a zábavnejšie a akčnejšie jazdenie, aj keď sa naďalej udržiavala medzi arkádovým a simulačným jazdením.

Hodnotenie v recenzii - Forza Motorsport 4 - 9.0, Forza Horizon - 8.0

Project Gotham Racing 4

Ešte pretým ako sa naplno rozbehla Forza séria, Xbox hviezdil s Project Gotham Racing sériou, ktorá rozbiehala prvý Xbox, Xbox Live, druhý Xbox a nakoniec vo svojej štvrtej časti predbehla prakticky všetku konkurenciu. Priniesla nádherné mestá, rôzne počasie, etapy dňa, sneh, tvorbu vlastných tratí, skinov na autá. Nezachádzala až do simulačného štýlu, ale neostávala ani v arkádovom. Bola niekde v strede a je veľká škoda, že Bizzare sa nechalo odkúpiť a následne zlikvidovať Activisionom.

Zo série si stačí zahrať PGR 4. PGR3 bolo oproti tomu orezané a v slabšom vizuále, aj keď možno pre niektorých malo lepší jazdný model. V každom prípade PGR4 to svojim obsahom vyváži.

Hodnotenie v recenzii - Project Gotham Racing 4 - 9.5

Forza Motorsport 4 / Forza Horizon

Forza séria je prakticky stálicou, vychádza každé dva roky a dajú sa podľa nej nastaviť aj hodinky. Má to za následok aj počet updatov, ale to je daň, ktorú musia racingové série zaplatiť. Forza 4 má najväčšiu ponuku série, pridala Vista mód s detailným pohľadom na vozidlá, komentárom Top Gearu, dotiahla aj Porsche, zapracovala aj Kinect ako na

Alan Wake

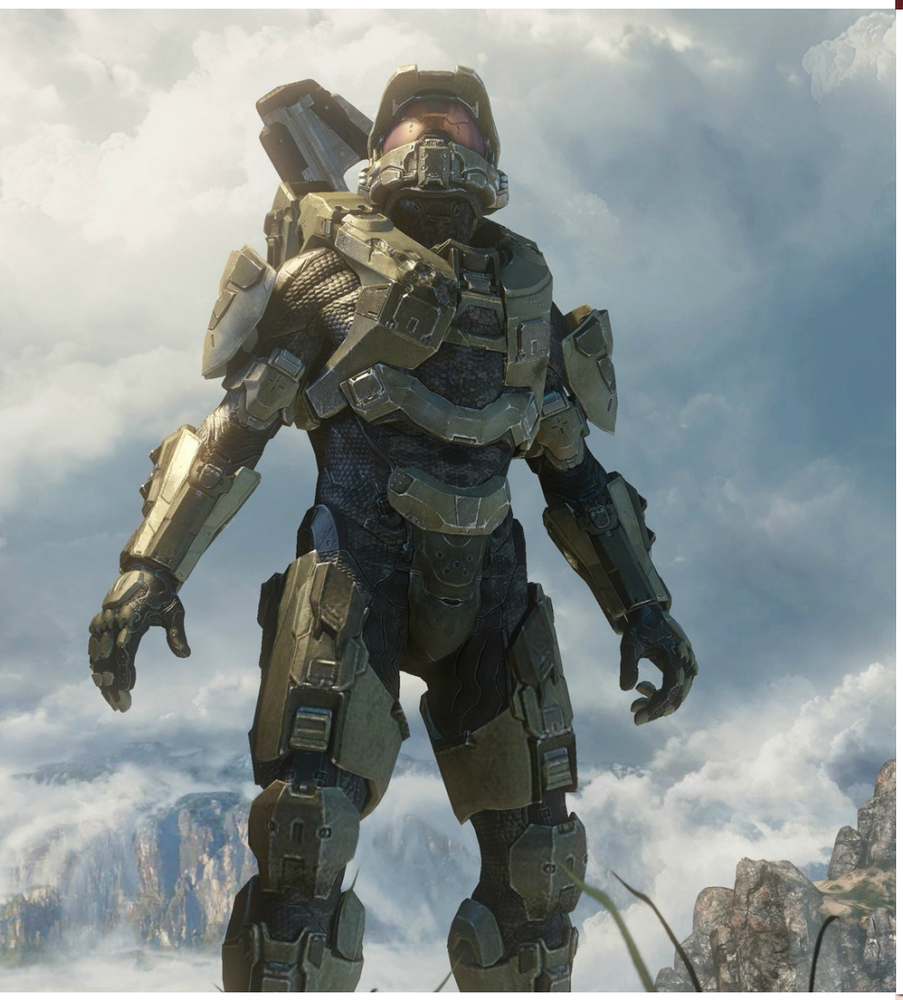
Síce už nie je exkluzivita, ale je to titul, ktorý na Xbox360 nesmie chýbať. Čakali sme naň dlho a výsledok stál za to. Dočkali sme sa akčného trileru s nádychom temnoty a hororu. Nebol dokonalý, ale ponúkol pôsobivý výlet temnotou a hrateľnosť, akú inde nenájdete. Nasledovali ho dve DLC a samostatný menší titul Alan Wake American Nightmare.

Hodnotenie v recenzii- Alan Wake - 8.0,

Shadow Complex

Shadow Complex je jednou z hier, ktoré pomohli skutočne rozbehnúť Xbox Live Arcade. Autori dokázali vytvoriť kvalitnú záležitosť v Metroid štýle, ktorá žiaľ doteraz nedostala pokračovanie, keďže štúdio následne prešlo na výrobu iPhone série. Tá už však skončila a uvidíme, či sa k hre autori vrátia, respektíve či im to Epic dovolí. Shadow Complex však stále ostáva titulom, ktorý sa oplatí kúpiť a ktorý hravo zatieni množstvá remakov klasických plošinoviek.

Hodnotenie v recenzii- Shadow Complex 9.0



Halo Wars

Ak chcete jednu realtime stratégiu z poslednej generácie, siahnite po Halo Wars. Je to prakticky jediná hra tohto štýlu špeciálne navrhnutá pre konzolu a funguje. K tomu neváhala rozšíriť príbeh Halo a obohatiť ho jedinečnými CGI animáciami. Žiaľ, bola to aj posledná stratégia Ensemble Studios, ktoré bolo následne zrušené, ale napriek tomu dokázala posunúť žáner dopredu.

Hodnotenie v recenzii - Halo Wars 8.5

Crackdown

Crackdown je hra, ktorá svojho času dokázala pri tvrdej konkurencii GTA priam nemožné a to otvoriť zábavný sandboxový štýl, nezaložený na predpísaných činnostiach a viac otvorený ako čokoľvek predtým. Len zábava, skákanie a upgradovanie parametrov postavy. V týchto základoch sa neskôr snažil pokračovať aj Crackdown 2, ale menej úspešne. Jednotka v tomto ostáva neprekonaná, napriek tomu, že sa ju snažilo napodobniť viac sérii a najnovšie aj Saints Row IV.

Hodnotenie v recenzii- Crackdown 8.0

Halo 3 a Halo 4

Ak ste ešte nehrali Halo, určite sa oplatí zahrať si trojku. Je to vyvrcholenie série vo veľkom štýle a ukazuje jedinečnú víziu Bungie. Aj keď sa v prvých dvoch častiach prezentovala viac arkádovo a často v copy-paste štýle, trojka posunula sériu správnym smerom. Halo 4 dokázalo značku znovu posunúť vpred a to po každej stránke.

Hodnotenie v recenzii - Halo 3 - 9.5, Halo 4 - 9.5

Kinect Sports

Ak niečo definovalo posledné roky Xbox360, bol to Kinect, ktorý sa stretol s veľkým ohlasom u casual publika a prakticky dostal Xbox360 do obývačiek rodín, kde začal nahrádzať odchádzajúce Wii. K najvýraznejším titulom patrí Kinect Sports a Kinect Sports Season II, kde sa skutočne ukázali možnosti Kinectu, doplnil to Kinect Adventures pribalený priamo ku Kinectu. Z iného kútika je obľúbená Dance Central séria, ktorá ako prvá monitoruje skutočné tancovanie hráčov a pre deti bol Kinectimals,.

Recenzie - Kinect Adventures 6.0, Kinect Sports 8.5,

Saints Row

8 rokov dozadu vyšla popri Crackdown na Xboxe ďalšia sandboxová adventúra, ktorá bola podobná, ale zároveň odlišná od GTA. Bol to Saints Row. Autori vytvorili vlastný podštýl v tomto žánri, založený na vytváraní vlastnej postavy a voľnosti aktivít s postupným levelovaním. Zároveň pridali boj o mesto a vytvorili jedinečné základy pre celú sériu. Ďalšie časti následne vždy menili štýl hry, aj keď séria ostávala v dvoch mestách, ktoré zadefinovali sériu.

Hodnotenie v recenzii - Saints Row 9.0

Dead Rising

Zombíci a otvorený svet. To je to, čo dokázali jedinečne spojiť autori v Capcome. V prvej Dead Rising hre prekvapili možnosťami, zábavou a aj príbehom. Všetko v hre bolo, a to už od začiatku, doplnené o skutočné stovky zombíkov na obrazovke. Prvá hra ponúkla obchodný dom, plynulé plynutie času a sedem dní, za ktoré ste museli nájsť cestu von. Hra mala niekoľko koncov a aj bonusový čas. Mierne ju sťahoval dole zlý systém ukladania pozícii, ktorý zároveň robil hru aj náročnejšou.

Z ostatných titulov môžeme spomenúť Dead or Alive 4, Fable 2, alebo z arkádoviek rovnako dôležitý Braid a Splosion Man. Za zmienku stoja aj hry od Rare - Banjo Kazooie Nuts and Bolds a ich launch titul Kameo: Elements of Power, alebo jedinečné JRPG Lost Odyssey a Blue Dragon.

V každom prípade sa Xbox360 zaradila medzi najúspešnejšie konzoly a vytiahla Xbox značku do povedomia ľudí, ktorí dovtedy poznali len Nintendo a Playstation.

ČESKÁ HISTORICKÁ RPG NA KICKSTARTERI

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Warhorse studio | RPG | PC, Xbox One, PS4

Keďže sa českým autorom z Warhorse nepodarilo nájsť vydavateľa pre ich sľubnú historickú RPG, Kingdom Come: Deliverance, ako poslednú šancu skúšajú prefinancovať hru cez Kickstater.

Už v minulosti autori na svojom blogu popisovali problémy s hľadaním vydavateľa pre pripravovaný titul Kingdom Come: Deliverance. „Ukázalo sa, že to, že máme funkčné demo veľkej RPG je síce fajn, ale kým tam ľudia z marketingu neuvidia vybuchovať hrad a padať šikmú vežu v Pise, na dav nevinných dedinčanov, nikto to od nás nekúpi," popisoval Dan Vávra problematickosť uplatnenia ich realistickej RPG u zahraničných vydavateľov. V Deliverance totiž nenájdeme drakov, mágiu alebo veľké množstvo epických momentov a preto sa vydavatelia obávajú, že hra by mohla byť nudná a nezaväľovali Warhorse ponukami.

Preto sa český vývojári rozhodli pre pravdepodobne posledný pokus o záchranu Kingdom Come. Len pred chvíľou bola spustená crowdfundingová kampaň na Kickstarteri, pričom sa pokúsia vyzbierať 300 tisíc libier. Hra bude rozdelená na tri epizódy, pričom prvá by mala ponúknuť približne 30 hodín hracej doby a všetky tri dokopy asi 70 hodín.

Nelineárny príbeh nás zavedie do stredovekej Európy v neľahkých časoch. Mladý kováč sa snaží zachrániť uneseného kráľa a zastaviť krvavú občiansku vojnu. Pri putovaní po svete môžete bojovať ako rytier, zakrádať sa v tieňoch ako tulák a zlodej, alebo presviedčať ľudí svojou šarmantnosťou ako bard.

Deliverance chce v mnohých ohľadoch pôsobiť realisticky, čo sa prejaví napríklad tým, že v hre musíte spať a jesť aby ste nabrali sily, avšak potraviny, ktoré so sebou nosíte v inventári už dlho, sa časom kazia. Čo sa týka oblečenia, nemyslite si, že na seba hodíte jedno brnenie a môžete vyraziť. Tak, ako ľudia stredoveku, si musíte obliecť niekoľko vrstiev oblečenia, vrátane už v minulosti spomínaných pančúch.

Vývojári sa snažia vyhnúť vytvoreniu stereotypného prostredia, kde občania a dedinčania robia stále rovnaké úkony. Tak napríklad časť dedinčanov navštevuje každý večer krčmu. Keď však zabijete krčmára, ich denná rutina sa prirodzene zmení a budú namiesto toho vykonávať iné úkony.

Hlavnou postavou je mladý kováč, vie si teda ostriť a prispôsobovať zbrane. Ak však pri tom bude neopatrný, zbraň sa môžete aj poškodiť. Hlavný hrdina dokáže aj miešať elixíry a mastičky, páčiť zámky, ale aj destilovať alkohol a pripravovať jedlá. Keďže sa dej odohráva v stredoveku, časť hry strávite na chrbte koňa, z ktorého môžete aj bojovať.

Špecifický bude aj súbojový systém, ktorý prinesie realistickosť a prepracovanosť. Ak niekoho udriete do hlavy, vypočíta sa trajektória pohybu meča a ten z helmy nepriateľa môže skĺznuť napríklad na rameno a tak spôsobiť dodatočné zranenie.

Autori hru popisujú ako spojenie slobody Skyrimu, možností Mount and Blade, príbehovosti Zaklínača a súbojového systému Dark Souls. Cieľom vývojárov nie je kvantita, ale kvalita. Namiesto stoviek generovaných dungeonov sa chcú zamerať na menej, avšak unikátnych a zapamätateľných momentov.

Questy majú byť odlišné ako v iných hrách. Môžete byť stredovekým vyšetrovateľom, obliehať pevnosti banditov, prežívať epické bitky, vypočúvať, vyhrážať sa, bojovať či pomáhať. Je to len na vás, akou cestou sa vyberiete. Každá úloha sa dá dokončiť viacerými spôsobmi – mečom, rýchlymi prstami alebo dôvtipom.

Potvrdené sú vydania na PC, Xbox One, PS4, Mac a Linux, pričom konzolové vydania sa môžu oneskoriť oproti plánovanému vydaniu na konci roka 2015. Hra pobeží na CryEngine 3. Autori pripravili aj pôsobivý trailer, kde ukázali viac z ich realistického stredoveku.

NOVÝ PRÍSTUP K MULTIPLAYERU

DOMY Z TITANFALL BETA TESTU

Respawn | Akčná | PC, Xbox One

Beta Titanfallu už beží a pozreli sme sa na jej PC verziu. Beta umožňuje vyskúšať si tri módy hry, jedného titana, tri classy vojakov a tréning, z tejto čisto multiplayerovej akcie, ktorá prináša niečo ako kombináciu rýchleho Call of Duty a vozidlového Battefieldu pridaním mechov. Zároveň však posúva hrateľnosť na iný štýl, keďže každý vojak má svojho vlastného a môže si ho privolať podľa potreby. Jeho privolanie sa riadi podmienkami modu, ale v základnom deathmatch mode vždy čakáte 2 minúty na možnosť privolania vášho Titana, či už pri začiatku hry, alebo pri zničení. V mode Last Titan Standing je pre zmenu smrť permanentná.

Autori v hre použili Source engine, keďže im vyhovoval jeho Quake základ, s ktorým boli zvyknutý pracovať pri Call of Duty. Výkon engine sa náležite ukazuje na svojom 60 fps pri 1080p, ktoré nebude problém dosiahnuť ani so slabšími starými kartami a to aj s 4xMSAA. Grafika určite nedosahuje kvality Battlefieldu, ale ukáže relatívne pôsobivé mapy s náležitým zaplnením vojakmi, AI gruntmi a aj Titanmi. 6 vs 6 boje tak neznamenajú, že budú bojiská prázdne, skôr miestami až nepríjemne preplnené. K tomu si autori dali prácu aj na rozsiahlom tutoriále, ktorý nemá ďaleko od Portalu a vo virtuálnej realite vás naučí všetky možnosti vojakov a Titanov.

Samotná hrateľnosť sa rozdeľuje na boj s vojakmi a boj s titanom, každý je iný. Vojaci sú rýchli, môžu prebehnúť po stenách, skákať, používať malý jetpack na druhý skok a majú neviditeľnosť. Z vybavenia majú automatickú pištoľ, ktorá si zameria aj tri ciele a strelí do nich, ale aj silnejšie štandardné zbrane podľa classu a levelu, plus protititánsku zbraň, s ktorou môžu zničiť aj Titanov. Oproti vojakom sú Titani pomalší, ale majú silnú primárnu a ešte silnejšiu sekundárnu zbraň, ktoré dopĺňa silové pole. To dokáže zachytiť náboje a rakety a vystreliť ich späť na útočníka. Plus môžu sa aj rýchlo presunúť o pár metrov do ľubovoľnej strany k vyhnutiu pred silným útokom. Nakoniec hráčovi Titan vždy ukazuje kedy je neopraviteľne poškodený a ide explodovať. Vtedy sa hráč môže katapultovať, čo ho vyvrhne do vzduchu a umožní mu spraviť si rozhľad

nad situáciou. Po pristáni môže ďalej bojovať ako vojak a čakať, kedy bude mať pripraveného ďalšieho Titana.

Celkovo aj z bety cítiť, že autori z Respawnu majú veľké skúsenosti s multiplayerom a v hre to aj ukazujú. Možno vizuál, hlavne rôzne efekty explózii by mohli byť ešte lepšie, ale na druhú stranu lepšie ako keby použili Frostbite a morili sa s fixovaním, tak ako DICE pri Battlefielde 4. Hrateľnosti sa však ťažko dá niečo vytknúť, má svoj štýl a vyzerá, že si nájde svoje početné publikum.

MULTIPLAYEROVKA AJ PRE NOVÁČIKOV?

Beta Titanfallu ukázala, že autori spravili zaujímajú vec, dokázali totiž dať v multiplayeri šancu aj nováčikom a amatérom vo fps strieľačkách. Tí sa totiž nemusia báť, že by nikoho nezastrelili a stali sa len terčom pre naskillovaných fps hráčov, tak ako sú na to zvyknutí v Call of Duty.

Tu má každý nováčik dostatok možnosti na to, aby prežil a bodoval. Napríklad v leveloch sú AI Grunti s Spectre roboti, ktorých môžu voľne strieľať a farmárčiť si na nich levely, k tomu si môžu do vybavenia vybrať automaticky zameriavaciu pištoľ, ktorá dáva sama headshoty.

Ale toto platí len pre AI, akonáhle sa proti automaticky zameriavajúcej pištoli postaví Pilot, pištoľ ani nestihne zamerať a už môžete byť mŕtvy. Rovnako na Pilotov nestačí jedna strela a teda postaviť sa s ňou proti skúseným hráčom je riziko. Stačí keď vytiahnu silnejšiu pištoľ, alebo druhú primárnu zbraň a smrť je blízko.

Mimo pištole a gruntov, amatéri nemajú zlú začiatočnú pozíciu ani proti skúsenejším hráčom. Majú totiž svojho Titana, do ktorého ani nemusia nastupovať a len mu dajú príkaz nasledovať alebo brániť. Titan bude kropiť nepriateľov svojimi zbraňami za nich. Oni zatiaľ môžu vyskákať na niektorú budovu a odtiaľ postupne/náhodne ostreľovať aj nepriateľských Titanov svojou protitanskou zbraňou. Ak tento prístup skombinujú s neviditeľnosťou, môžu slušne zabodovať. Hlavne teraz zo začiatku, keď ešte hráči nie sú zvyknutí na nové taktiky. Totiž prvé skúsenosti hovoria, že hráči v Titanoch si nevšímajú malých vojakov. Podplieta sa im tam pod nohami veľa AI gruntov a zabúdajú, že sú medzi nimi aj piloti. Zabúdajú aj na to, že Titan, ktorého ostreľujú môže byť bez pilota a pilot si ich už môže zameriavať.

Čo je úplná zmena v stratégii, je to, že ak zomriete mimo Titana, ten bude v AI mode pokračovať v likvidovaní nepriateľov a môže vás tak posmrtne pomstiť a pomáhať ďalej vášmu tímu. Rovnako vy sa po respawne môžete k nemu vrátiť.

Všetky tieto taktiky však amatérov na vrchol rebríčkov nedostanú a skúsení hráči budú bojovať v inej lige, ale minimálne zo začiatku kým nezískajú skill sa už nemusia stresovať, že im dá po pár sekundách hry dá headshot, alebo že nikoho nezastrelia a nezískajú XP body do levelovania. Autori z Respawnu tak spravili multiplayer pre nováčikov zaujímavým a nedeprimujúcim.

Minimálne len dovtedy kým nenástupia to Titana. Vtedy sa hrateľnosť mení a stáva smrteľnou a náročnejšou na taktiku a kombinácie zbraní. Titan totiž nie je z titánu, postupne sa ničí, a je potrebné skrývať sa za budovami, sledovať okolie, a pri

prestrelkách taktiky používať primárnu zbraň, silný sekundárny útok, úskoky a aj silové pole, ktoré zadrží nepriateľské rakety a aj evakuáciu z Titana pri jeho poškodení. Je to už náročnejšie, ale ak sa to naučia, rozšíria sa ich možnosti boja. Rovnako je potrebné rátať s tým, že po zničení Titána čakáte dve minúty na nového.

Nakoniec je tu ešte jedna novinka a to útek z prehrávaného boja cez Dropship. Tá v niektorých modoch príde prehrávajúci tím vyzdvihnúť a vtedy sa úloha oboch strán mení. Jedna strana sa dáva na útek, druhá sa snaží zastaviť utekajúcich, ktorí by mohli po takomto úteku získať body.

Respawn Titanfallom mení prístup k zaužívaným formulkám multiplayeru a bude zaujímavé sledovať ako sa to zafunguje. Minimálne pre nováčikov to bude plus, ale uvidíme ešte akú silu pridajú hráčom vyššie levely a aj aké možnosti ponúknu ďalší dvaja Titani v plnej verzii hry.

Ak chcete vyskúšať a nemáte kód, tak beta Titanfallu je už otvorená na Xbox One pre všetkých, PC verzia by sa mala otvoriť dnes alebo zajtra. Zároveň autori dodávajú, že betu predlžujú minimálne o deň a teda do 19. februára.

RECENZIE

NA ROZHRANÍ DVOCH PARALELNÝCH SVETOV

BROKEN AGE - ACT 1

Double Fine | Adventúra | PC

Hrať Broken Age je odlišný zážitok ako v bežnej adventúre. Ten pozoruhodný pocit, ktorý pri tom zažívate, sa nedá tak ľahko popísať. V hre vstupujete do hlavy niekoho iného, do jeho predstáv, snov a nikdy nekončiacej fantázie. Bez ohľadu na to, ako sa s postavami dokážete zžiť, ste tu hostia a stále to cítite. Skôr ako protagonistami ste divákmi a pred vami sa odohráva krásne bábkové divadlo, ktoré sledujete z pohodlia, aké sa len tak nevidí. Ako hostia ste tu vítaní, ako diváci spokojní. Nechávate sa len unášať na vlne, ktorá vám nedovolí len tak zosadnúť.

Tim Shafer je talentovaný muž, nie vždy sa však mohol ukázať vo svetle, aké by si jeho hry vyžadovali. Na svedomí má jedny z najvýraznejších hier z pokladnice LucasArts a po odchode zo spoločnosti aj unikát Psychonauts. Ten bohužiaľ komerčne prepadol a Shafer sa musel na chvíľku odmlčať a navyše aj prispôsobiť chúťkam širšieho publika. Pätnásť rokov v sebe dusil nápady na adventúru - vtipnú, inteligentnú a originálnu. Prakticky si vysníval hru, aké tvoril kedysi, no dnes ich už veľa niet. A tento sen nakopol dovtedy rekordným Kickstarterom. Dnes máme pred sebou výsledok, alebo aspoň jeho prvú časť a ukazuje sa, že investícia do pekných sľubov sa vie vrátiť v úžasnom hernom zážitku.

Všeobecnú požiadavku na estetiku nemožno definovať. Vkus aj chuť ľudí sa líši a čo niekomu pripadá príťažlivé, je pre iných obyčajné. Broken Age možno nespĺňa niektoré imaginárne predstavy krásy. Vyzerá ako detská kresba voskovkami. Línie si vždy nedržia rovnakú hrúbku a ani intenzitu. Niekde dokonca o kúsok vybočia, či ujdú. Keď sa dajú do pohybu, pripomínajú výstrižky. Terry Gilliam v začiatkoch svojej tvorby animoval tak, že vystrihoval z novín a následne v stop-motion vdýchol svojim výtvorom život. Svet Broken Age hýri životom akoby vystrihnutým z výkresov a aj keď teda má nejaké „chybičky", patrí k najkrajším hrám posledných rokov.

Broken Age nie je len vizuálne pekným a unikátnym

kúskom. Do hry rýchlo vplávate. V úvode sa vám naskytne možnosť, vybrať si osud jednej z dvoch postáv, ktorý chcete sledovať. Voľba však nie je nijako záväzná a kedykoľvek, keď vás jeden zo svetov prestane baviť, viete sa okamžite presunúť do druhého. Zdanlivo majú medzi sebou pevnú hranicu. Shayova vesmírna odysea nepripomína nič z fantazijného sveta pobláznenej Velly. Netrvá však dlho a dvaja rozdielni hrdinovia začnú svoje rôznorodé svety spájať.

Na začiatku je myšlienka. Stačí tak málo a môžete uniknúť svojmu predurčenému osudu a stať sa pánmi vlastných životov. Nie je to len vzbura voči autoritám, akou si prechádza každý mladý človek, je to vymanenie sa z okov stereotypu a ovládania. Shay je kapitánom vesmírnej lode, ale až príliš o jeho bezpečie dbá materinský počítač, ktorý mu nikdy nedovolí skutočne žiť. Ráno ho kŕmi desiatkami cereálií, ktoré sú všetky rovnaké. Potom mu pripraví záchranné misie, kde musí panáčikov z bavlny zachraňovať pred nástrahami zmrzlinových lavín a objatí. A večer ho uloží spať.

Vella je najväčšou pýchou svojej rodiny a nádejou dedinky pekárov na záchranu. Stačí preto spraviť jednu drobnosť – nechať sa zožrať ako obeť veľkou príšerou. A to nie je práve ideálna voľba. Preto sa vzbúri a rozhodne sa vzdorovať. Morská príšera je však trošku väčšie sústo, než dokáže Vella pohrýzť, a tak musí hľadať pomoc na zemi aj v oblakoch. Len aby už nebolo neskoro.

V Broken Age sa pred vami otvárajú dva rôzne príbehy. Spojené sú len obrazne témou a zopár spoločnými menovateľmi. Aj postavy sú úplne rozdielne. Shay je apatický, skôr flegmatik. Oproti nemu Vella je plná energie. Je tu však jeden veľmi krátky moment, kedy sa oba tieto príbehy spoja. Len náznak. Viac sa dozviete až nabudúce. Delenie príbehu na epizódy sa stalo bežným trendom a najväčšou obavou v tomto prípade je strach z jeho nekonzistentnosti. Double Fine to vyriešili šalamúnsky, veľkým cliffhangerom, ale s uspokojujúcim uzatvorením jedného príbehového aktu.

Hrateľnosť nijako zvlášť nevybočuje z pravidiel, ktoré v adventúrach poznáme už desaťročia. Prostredia okolo vás sú plné interaktívnych bodov, zbierate predmety a kombinovaním týchto prvkov prekonávate drobné logické úlohy, ktoré vám bránia v napredovaní. Postavy sa navzájom neovplyvňujú, takže sa nemusíte báť zákysu, kedy

nevyriešenie úlohy s jednou postavou zablokuje druhú. Aj keď na tomto mieste treba priznať, že príbeh je trošku menej vyvážený v neprospech Shaya, ktorého porcia, aj keď zaujímavá, je kratšia ako Vellina.

Medzi hlavné devízy Broken Age patrí nie len príbeh, ktorý chytí za srdce, ale aj postavy. Obaja protagonisti sú sympatickí, každý svojským spôsobom. Vďačia za to výborne napísaným charakterom a aj hlasom, ktoré im prepožičali herci Elijah Wood a Masasa Moyo (Team America). Prostredie okolo vás tvoria dva krásne svety plné rôznych, často absurdných a zamilovania hodných postavičiek. Či už je to tajomný vlk na vesmírnej lodi uprostred vesmíru alebo tak trochu šialený vodca sekty Harm'ny Lightbeard, ktorému prepožičal hlas Jack Black. Hra je prepchatá známymi menami a medzi ďalšími nájdete Wila Wheatona a Jennifer Hale (veliteľka Shepardová).

Dabing je zvládnutý na výbornú. Skutočne by ste lepší hľadali len veľmi ťažko a to aj medzi titulmi s oveľa vyšším rozpočtom. Malebná herná atmosféra je dokresľovaná aj unikátnym soundtrackom. Ten je výborný v tom, aký je nenápadný. Netlčie vám priamo do uší, pomaly a nenápadne sa vám dostáva pod kožu. Jednoduché melódie sú šité na mieru každej situácii a tak sa ju snažia čo najlepšie vystihnúť. Možno nie sú dominantou, no stačí vypnúť hudbu a razom pochopíte, ako vám chýba.

Dialógy sú kostrou Broken Age. Inteligentný a nevtieravý humor je dnes vzácnosťou, ale tímu okolo Shafera sa podarilo nájsť ten jemný balans, kedy sa dobrovoľne púšťate do ďalších a ďalších otázok, len aby ste sa dozvedeli niečo viac, či narazili na drobný vtip, ktorý vám razom vyčaruje úsmev na tvári. Mimo hlavnej línie sú rozhovory často bohato vetvené a dávajú vám aj priestor na čiastočné experimentovanie. Pýtate sa dookola a čakáte čo z toho vylezie. Či to bude popkultúrna poznámka, vtipná hláška alebo zaujímavosť z pozadia týchto dvoch svetov.

Oproti konkurenčným adventúram má Broken Age jednu výhodu – nerecykluje svoje lokality. Shayova časť je menšia, takže napríklad výťahmi a chodbami pôjdete viackrát, ale Vellin príbeh prechádza z jedného miesta do druhého. Hra si tak udržuje pomerne vysoké tempo, problémami prechádzate ako nôž maslom, čo je však dvojsečná zbraň. Prvú epizódu pokoríte zhruba za 4-5 hodín, čo je na prvú polovicu slušné, ale celú tú dobu sa vám do cesty nepripletie prekážka, ktorá by bola pre vás výzvou. Mnohých rébusov sa nedočkáte, skôr sú to len drobné úlohy ako ovládanie vesmírneho žeriavu alebo prinútenie stromu grckať miazgu.

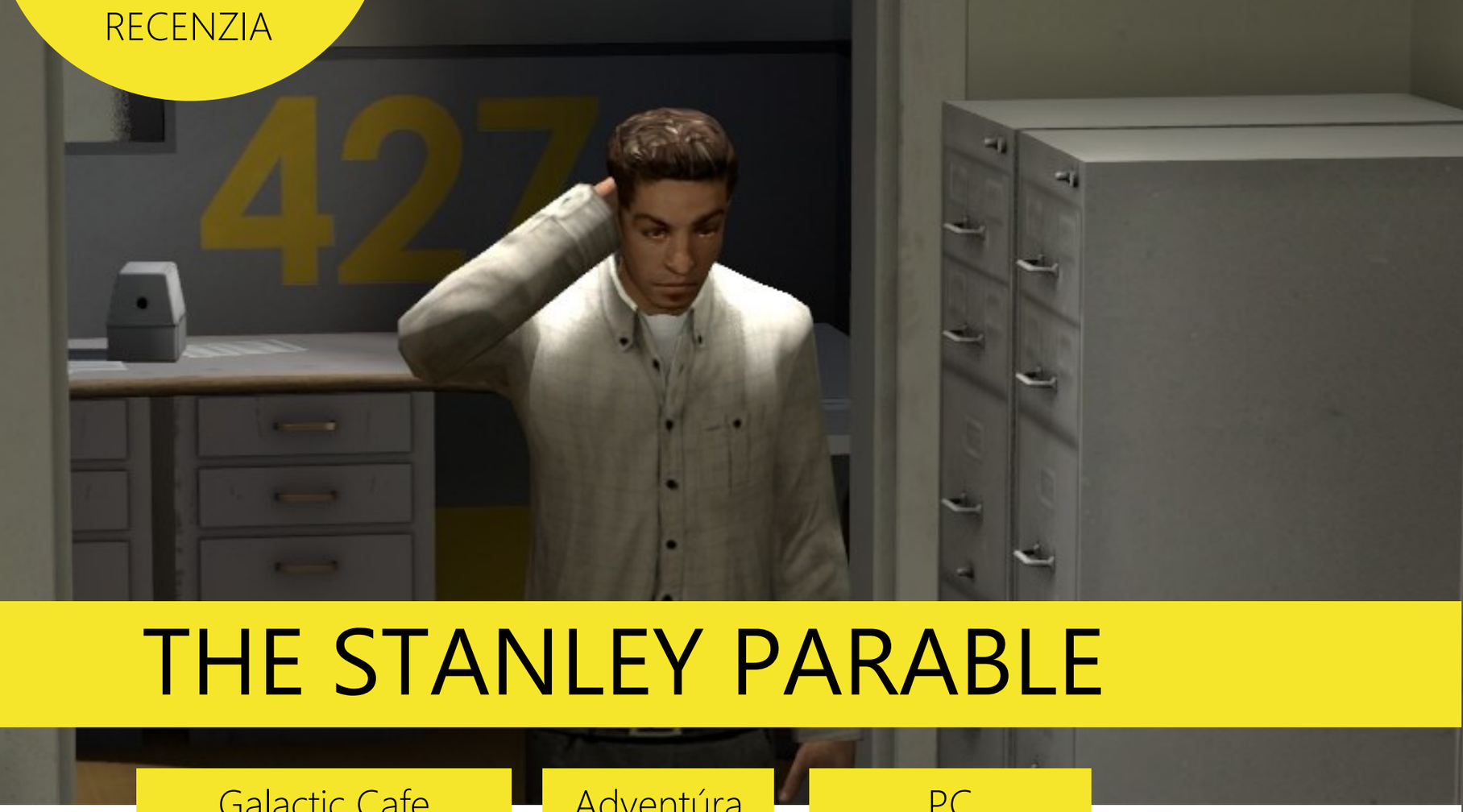
Ak dáme bokom fakt, že prvá epizóda Broken Age je možno až príliš jednoduchá a slabšie vyváženie paralelných príbehov vám nedopraje toľko času so Shayom, črtá sa tu skutočný poklad. Rozbeh je výborný, hra uchváti spracovaním, poteší dabingom a vtiahne hudbou. Pritom vás nechá užívať si čarokrásny svet plný postavičiek, ktoré si na prvý pohľad zamilujete. Samozrejme, končí v najlepšom, no je to stále len polovica príbehu, ktorý sa nám rozhodol Tim Shafer vyrozprávať - a už teraz sa nevieme dočkať tej druhej polovice.

HODNOTENIE

+ diametrálne odlišné,pôsobivé svety
+ hlavné aj vedľajšie postavy
+ dabing
+ vizuálny štýl
+ inteligentný humor

- až príliš jednoduché
- hlavným postavám nedávkuje priestor rovným dielom

9.0



THE STANLEY PARABLE

Galactic Cafe | Adventúra | PC

Vyber si prácu. Vyber si kariéru. Vyber si rodinu. Vyber si hnusne veľkú telku, vyber práčky, autá, prehrávače kompaktných diskov a elektrické otvárače na konzervy. Vyber si dobrý zdravotný stav, nízky cholesterol a zubné poistenia. Zvoľ pevnú úrokovú hypotekárnu splátku. Vyber si svojich priateľov. Zvoľ si svoj život. Tento výrok z kultového filmu je o voľbách, ktoré urobíme alebo naopak nie. Dvojica autorov Stanley Parable ponúka takéto voľby vo svojej hre - nehre.

Stanley pracuje v kancelárii a jeho jedinou náplňou je, vkladať do počítača údaje. Práca je to monotónna a únavná, no Stanley sa nesťažuje. Až raz začuje hlas, ktorý ho prinúti, zodvihnúť sa zo stoličky a vykročiť z kancelárie. Stanley prejde chodbou, no nevidí nikoho zo svojich kolegov. Rozhodne sa preskúmať, kam sa všetci podeli a pred sebou vidí dvoje otvorené dvere. Vojde do ľavých a pokrač..... haló, vravím že vojde do ľavých dverí! Chlapče, ja som rozprávač a toto je môj príbeh, takže sa skús držať toho, čo vravím. Ach, ty náš malý rebel. Stanley sa rozhodol, skrátiť si cestu pravými dverami, no vzápätí sa vracia koridorom vľavo, vravím vľavo a pokračuje rovno a občerství sa pri nápojovom automate. Hneď nato ale pokračuje po schodoch hore, HORE, nie dolu - a ide neviem kam... Ale teraz mi to vážne kazíš, Stanley !

Písať o hre, ktorá ani v podstate hrou až tak nie je, nabúrava aj taký koncept, ako je recenzia. Napísať o nej hocičo, bez toho, aby som nepokazil zážitok hráčom, no navnadil na jej hranie, je trocha ošemetná záležitosť. Vôbec najlepšie by bolo napísať, aby ste recenziu vôbec nečítali, no to by bola slabá výhovorka. Je to ale nakoniec vaša voľba, pretože život a hry sú o voľbách. Ľavé alebo pravé dvere?

Hra beží na Source engine a na svet sa pozeráte vlastnými očami. Ovládate ju v podstate rovnako, ako

každú inú FPS, no výzbroj, ba ani behanie nečakajte. Ak by som ju mal porovnať s konceptom, ktorý je jej najbližšie, tak by to asi bola hra Dear Ester, obšírnejšie by sme mohli konštatovať, že ide o interaktívny film.

V hre ide o akúsi symbiózu rozprávača s hlavnou postavou. Naratívne rozprávanie by malo viesť hráča hrou, no všetci dobre viete, ako to s nami myslela Glados v Portale. Budete len bezmyšlienkovito počúvať rozprávačov hlas, alebo radšej pôjdete svojou cestou? Ktorá je tá správna? Existuje taká cesta vôbec? Je nejaké správne riešenie? Čo ak je všetko lož?

Autori veľmi dobre pracujú s takzvaným scudzovacím efektom, kedy detailmi ale aj úplne zámerne a priamo komunikuje rozprávač s hráčom a hlavnú postavu Stanleyho v podstate ignoruje. Porušujú hranice a kulisy hry aby naznačili, väčšinou veľmi vtipne, že nič nie je dokonalé alebo také, ako sa zdá a že hry, v ktorých máte možnosť niečo zmeniť, sa väčšinou stretajú opäť v spoločnom bode, z ktorého dej pokračuje rovnako, nehľadiac na cestu ktorú ste predtým zvolili.

Tvorcovia takisto narážajú na moderný fenomén achievementov, kde vás napríklad hra núti štyri hodiny hrať minihru s dvomi tlačidlami len preto, aby ste získali trofej. Všetko to komentuje uštipačný rozprávač a krúti nechápavo hlavou nad tým, ako je možné, že ste schopní podstúpiť takú tortúrou kvôli takej hlúposti.

Hra má síce premyslený koncept, no napriek snahe autorov sa nevyhla niektorým neduhom. Tým najzávažnejším je určitá repetetívnosť, ktorá však ale vychádza zo samotného konceptu. Vždy totiž hráte a prechádzate taký istý začiatok a aj ďalšie časti po bod, kde sa rozhodnete ísť inou cestou. Samotných ciest ale nie je veľa a aj keď sa zakaždým dopracujete k inému koncu hry, dostanete sa k nim pomerne rýchlo. Z toho vyplýva pomerne krátka herná doba, ktorou sa zmestíte do dvoch hodín. „Lepší" koniec ale môžete vypátrať už aj po pár minútach. Osobne nemám až taký problém s dĺžkou ako s cenou, ktorá je na Steame nad hranicou 10€.

Ďalším problémom môže byť to, že nie každý hráč pochopí popkultúrne ale aj menej známe narážky a kritiku spomenutých hier. Ako skúsený hráč som sa bavil výborne, no víkendoví hráči budú

pravdepodobne stratení. Interakcia je prítomná len v niektorých momentoch hry a určité rozhodnutia už nebude možné zvrátiť až do nového reštartu hry. Slabé vetvenie ciest, z ktorých si autori robia posmešky, však používajú plnými dúškami a vyriešenie nastolenej situácie nie je možné urobiť inak, aj keď sa sprvoti zdá možné. Možno ak by mala hra väčší rozpočet, tak by sa uchýlili k viacerým riešeniam. Keďže sa však jedná o indie Greenlight projekt, museli zvoliť menej nákladné spracovanie a voľby.

Ste zmätení? Gratulujem a vitajte v Stanleyho svete. Ohodnotiť výbornú no krátku hru/nehru, ktorá rúca zaužívané predstavy a novodobé herné koncepty, je vecou vašej voľby. S kľudom jej môžete dať to najnižšie hodnotenie, no aj to najvyššie. Záleží len na vás, ktoré dvere zvolíte. Vľavo či vpravo?

HODNOTENIE

+ diametrálne odlišné,pôsobivé svety
+ hlavné aj vedľajšie postavy
+ dabing
+ vizuálny štýl
+ inteligentný humor

- až príliš jednoduché
- hlavným postavám nedávkuje priestor rovným dielom

8.5

FINAL FANTASY TROCHU INAK

BRAVELY DEFAULT

Silicon Studio | RPG | 3DS

Podľa mnohých sa duch Final Fantasy začal vytrácať vydaním desiateho dielu. Čo prišlo potom, nemalo už s pôvodnou sériou nič spoločné: pekné fantasy prostredia, vždy originálny svet a pravidlo - ani jedno pokračovanie - boli pasé. Za posledných desať rokov urazila séria solídny kus cesty, na konte má veľa dielov, spin-offov, inšpirácií či mobilných nepodarkov. Square-Enix si uvedomuje, že vlastné štúdio im svieži diel tak skoro nevytvorí. Oslovili tvorcov 3D Dot Game Heroes, aby im ušili RPG ako remeň, ktoré by fanúšikovia milovali a oni ho radi vydajú do celého sveta. Volá sa Bravely Default.

Nástup je sľubný, štvorité intro predstavuje postupne hrdinov a s ich osudmi sa nemazná. Z kvarteta sa najviac venuje chlapcovi, ktorý prišiel o rodnú dedinu - tá bola doslova zrovnaná so zemou a on teraz putuje po svete, aby zistil, či to bola skutočne iba náhoda a úder prírodnej katastrofy, alebo je za tým aktom čosi viac. Hlavné postavy sú solídne napísané, majú motiváciu pre putovanie, ale príbeh sa rád vracia k chlapcovi a najmä po 5 - 10 hodinách stratíte občas chuť odhaľovať ďalšie časti zápletky. Je príliš povedomá, zbytočne zamotaná a najmä dejové zlomy nie sú silné ako v iných hrách. Chýba moment prekvapenia alebo padnutej sánky, aby ste si povedali, že sa postava pričinila o niečo nečakané. Na druhej strane, Bravely Default dodáva osvedčenú RPG klasiku, ako dôvod pre vandrovku i odhaľovanie jednotlivých mechanizmov hry stačí.

Postavy síce nemusia mať napísané najlepšie party a odriekať silné dialógy - hoci pri nahovorení množstva replík by boli fajn - keď sa o nich chcete starať v boji alebo pri putovaní krásnym svetom. Je to azda sila hardvéru 3DS, ale najmä animátorov a dizajnérov, že vytvorili jedno nádherné univerzum dýchajúce životom a zmyslom pre detail. Štvorité intro a vstup do hry, ktorý trvá asi 20-minút, totiž rýchlo strieda pohľad na malebné mesto pripomínajúce nejednu metropolu z Final Fantasy IX. Stredovekou fantasy RPG strihnutá metropola vás priamo pozýva

do objavovania svojich končín a hra si ďalšie miesta šetrí vo svojej štedrej stopáži aj na neskôr. Hoci niektoré miesta sú povedomé charakterom, pri striedaní elementov vetra, vody, ohňa či prostredí púšte, lesa, miest a dediniek, ich architektúra alebo rozloženie predmetov, nepriateľov a bossov vás láka na skúmanie, grindovanie a samozrejme boj. Svet nie je obrovský, ale poskytuje dostatočne členité územia a jednotlivé lokality si ľahko zapamätáte.

Stačí hodinka - dve strávené v Bravely Default a rýchlo zistíte, že hoci na obale nesvieti Final Fantasy, majú veľa spoločného. Od mien jednotlivých lokalít, cez názvy predmetov (Phoenix Down na oživenie či Ether na mágiu, nehovoriac o rozložení kúziel), tajomstvá kryštálov až po rovnomenné postavy. Verní fanúšikovia série sa musia čudovať, prečo si hra zvolila vlastný názov – a odpoveď neleží v deji alebo svete, ale súbojovom systéme. Na prvý pohľad zdieľa tradičný ťahový štýl - hrdina sa môže rozhodnúť pre úder, kúzlo alebo použitie predmetu. No v menu svieti aj dvojica nových príkazov: Brave a Default. Ak potrebujete poriadne silný úder volíte Brave a nepriateľovi ukrojíte poriadny kus zo zdravia, ale za cenu stopky v jednom až štyroch nasledujúcich kolách. Ak potrebujete takticky vyčkávať a nie je pre vás nutné zasadiť úder práve teraz, ťuknete na Default a šetríte sa na silnejší zásah neskôr. Spájanie ťahov a správneho načasovania je mantrou a inovatívnym momentom všetkých JRPG a funguje výborne.

Samozrejme, každá postava používa štandardné údery a Brave/Default podľa vlastného povolania i štýlu. Putujete vo štvorici, takže sa dá načasovať používanie klasickej palety aj mágie pre každú postavu a ostatné môžu alternovať ich správanie. Možnosti Brave/Default taktiky sú úžasné, útočiace postavy kalkulujú najmä s Brave príkazom na presilu v boji, no liečiteľ dokáže využiť Brave rovnako na vyliečenie celej skupiny v správnom čase. Na druhej strane sa proti takejto taktike relatívne ťažko bojuje - keď nepriateľ prekvapí skupinu v slabej chvíľke, neraz súboj nemilosrdne končí. Najmä bossovia sú majstri takýchto okamihov, už už si myslíte, že boss padá na kolená a zrazu má 80% zdravia vďaka

náhlej liečbe. Ak náhodou bojujete proti väčšiemu počtu protivníkov, rovnako vedia silno taktizovať.

Preto padne celkom vhod široká sloboda v rámci obtiažnosti, oproti iným hrám s pevne definovaným stupňom si môžete voliť obtiažnosť pre kus hry alebo jediný súboj. Vďaka tomu malá potýčka môže byť náročná a priniesť cenné skúsenosti alebo si na nej vylámete zuby, kým nekapitulujete sami. Je to prekvapivo variabilný element, čo potvrdzuje snahu autorov poskytnúť nástroje na ovplyvňovanie hry, ale v prospech hrateľnosti a progresu. Prináša citeľne lepší zážitok oproti klasickému grindovaniu.

Možnosti Bravely Default však nekončia iba pri boji s duom nových príkazov. Hrá stavila na tzv. job systém a prináša dva tucty povolaní. Trvá pár hodín, kým si na každej postave vyskúšate niekoľko špecializácií a rozhodnete pre užší výber alebo favorita. Prirodzene vás nečaká hneď od začiatku všetkých 24, takže musíte si viaceré sami nájsť a sprístupniť, ale aj to je pragmatická súčasť herného zážitku. Odblokovať potenciál a netradičné povolania ako temný rytier, ninja či pirát sú iba prvou fázou systému. V druhej prebieha aplikácia a výber najvhodnejšieho a do tretice sa pridáva experimentovanie povolaní v celej skupine, ako ktoré klapne a či sa vhodne doplnia.

Keď si myslíte, že ste vyzreli na taktický súbojový systém a zvládli aj Brave/Default príkazy, tak si možno zrazu vybrať novú skupinu povolaní a v boji skúšať

odlišné taktiky. Prínos bojového systému je silný, nielen ďalšie príkazy, ale aj vybalansovanie skupiny vedú k úspechu. A že job systém a Brave/Default vôbec fungujú, je dobrou vizitkou tvorcov. V iných RPG sa pri toľkých možnostiach strácate, v Bravely Default stále skúšate a hľadáte to najlepšie pre skupinu.

Dobrý svet, herný štýl a zaujímavý súbojový systém si vychutnáte v hlavnej línii aj vedľajších misiách. V nich vás čakajú ďalší bossovia, zaujímavé predmety a cenné skúsenosti. Oveľa viac si všimnete, ako autori využívajú možnosti 3DS a jej technológie. Napríklad budovanie novej dedinky pre hrdinu prebieha pomocou robotníkov a nových získate cez StreetPass. Čím viac pracovnej sily, tým skôr postavíte jednotlivé časti. Kto si odloží konzolu do Sleep Mode, získa Sleep Point na zastavenie času a vyvolanie úderu. Sú to drobnosti a dokazujú, že autori výborne využívajú potenciál platformy. A sú to síce vychytávky väčšinou pre minihry, no celkom chytľavé a užitočné.

Grafika Bravely Default pôsobí ako balzam na dušu a mnohé prostredia pripomínajú najlepšie JRPG 90. rokov. Hudba stavila na kvalitné melódie, ale najviac poteší množstvo dabingu, síce nie pre každý dialóg, ale oproti tuctom RPG na DS posilňujú pocit z hrania na lepšej konzole

Bravely Default bude azda pre niektorých hráčov neoficiálne pokračovanie Final Fantasy IX, prípadne aj duchovný nástupca DS titulu Final Fantasy: 4 Heroes of Light. No odložme mená bokom a ostane tu nezabudnuteľná JRPG, ktorá využíva svoje atribúty na jednotku (svet, prostredia, grafika) a nebojí sa ani noviniek (Brave/Default pre súboje). JRPG žáner žije, popri sériách ako Atelier prichádzajú nové svety i nové systémy a tie sa oplatí skúšať. 3DS sa aj cez Bravely Default pasuje za top platformu pre tento žáner.

HODNOTENIE

+ diametrálne odlišné,pôsobivé svety
+ hlavné aj vedľajšie postavy
+ dabing
+ vizuálny štýl
+ inteligentný humor

- až príliš jednoduché
- hlavným postavám nedávkuje priestor rovným dielom

8.5

MAGICKÉ ŤAHANIE SA ZA SLOVÍČKA

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Warner Bros | RPG | WiiU, PC

Pero je mocnejšie než meč. S jeho pomocou viete vytvoriť fantazijné svety, neohrozených hrdinov aj čarovné predmety. Pero je kľúč, ktorý otvára dvere do vašej fantázie, ktorú vie následne preniesť do nášho sveta. Pero sa na najbližších desať hodín stane v netradičnej logickej hre Scribblenauts Unlimited vašim najlepším spoločníkom a úžasným herným nástrojom.

Je to ako rozprávka. Starček a starenka boli v mladosti veľkými dobrodruhmi. Pochodili celý svet, videli všetko možné aj nemožné, stretli postavy od výmyslu sveta. Na svojich potulkách naprieč šírym svetom, si z každej svojej návštevy odniesli nejakú pamiatku. Neboli to však suveníry, ktoré by po desaťročia chytali prach na polici. Vždy si so sebou z ciest priniesli mocný čarovný predmet, schopný nepredstaviteľných vecí. Keď sa starček a starenka usadili, založili si veľkú rodinu. Skutočne obrovskú. Mali spolu 42 detí a všetky sa stali zmyslom ich života, vesmíru a vôbec. Jedno dievča - Lily - a 41 chlapcov a medzi nimi bol aj Maxwell.

Maxwell je usmievavý mladík s červenou čiapkou a slúchadlami na hlave. Okrem toho je aj hrdinom Scribblenauts Unlimited. Pravdupovediac, dosť nečakaným hrdinom. Edgar a Julie (tak sa volali starček a starenka) každé svoje dieťa milovali a každému nadelil jeden z čarovných predmetov. A Maxwellovi sa ušiel zápisník, schopný zhmotniť čokoľvek, čo doň napíšete. Detskú hravosť však čoskoro vystriedalo otrávenie a Maxwell sa nevedel vpratať do kože. Hladnému tulákovi vytvoril zhnité jablko a ten na znak vďaky zoslal kliatbu, ktorá Lily pomaly premieňala na kameň. A tak sa začala cesta mladého hrdinu za najdôležitejšou lekciou života.

Scribblenauts Unlimited sa na náš trh dostali s priam hororovým oneskorením oproti zvyšku sveta. Na hru sme čakali rok, ale čakať sa oplatilo. Aj keď sa úvod môže najskôr javiť príliš moralistický, najbližších pár hodín nebudete zapnutie hry ľutovať. Je to moderné poňatie tradičnej rozprávky. Mladý hrdina sa poučí

z vlastných chýb, aby sa dokázal prebiť sériou neľahkých úloh a nakoniec zachránil slečnu v núdzi. Hre nechýba nadhľad, vtip ani zopár správne strelených nápadov.

Uzemní vás čarovne jednoduchým konceptom, ktorému okamžite podľahnete. A pritom sa od roku 2009, kedy na Nintendo DS prišla prvá hra zo série, zmenilo len pramálo. Stále funguje výborne a vie si vás rýchlo omotať okolo prsta. Maxwella ovládate v 2D otvorenom svete, chodíte do strán, hore aj dole, prechádzate do budov, prípadne niekam môžete aj odletieť. Hranice vám kladie len séria úloh, po splnení ktorých sa krátkym loadingom prenesiete inam.

Prakticky so všetkým, na čo narazíte, môžete niečo spraviť: zdvihnúť palicu zo zeme, okradnúť postavy o klobúk, vyprovokovať krokodíla. A čokoľvek už dostanete do rúk, ponúka hneď niekoľko možností využitia. Použiť, zahodiť, darovať, aplikovať ako zbraň. Možnosti rastú vzhľadom na to, aký predmet máte. Toto jadro má však nevšedne bohatú nadstavbu. Je ňou už vyššie spomínaný zápisník. Je vo vašich rukách. Čo napíšete, to sa stane skutočnosťou.

Je to len otízka pár chvíľ a pred vami stojí tank alebo vesmírna loď. Potrebujete niečo iné? Bez problémov si vytvoríte prášky na spanie (z vlastnej skúsenosti jeden z najuniverzálnejších predmetov v hre). Bojíte sa, že sa vám v hre nebude dariť? Môžete si „začítovať". Kliknite na Maxwella, nemusíte mu vytvárať žiaden predmet, len mu do vlastností napíšte nesmrteľnosť. A hneď na to si ho upravíte v editore a k drobnému telíčku napíšte gigantickú hlavu. Prvé desiatky minút ani nebudete reálne hrať. Stoja pred vami úlohy, ale tie vás vôbec nezaujímajú. Chcete skúsiť, čo vám hra dovolí, kam vás pustí a ako manipulovať s osudmi každej jednej postavy v hre.

V Scribblenauts Unlimited ste často limitovaní, aj keď názov hovorí opak. Ani nie tak slovnou zásobou, tú má hra obrovskú. Samozrejme si potrpí na pomerne dobrú znalosť angličtiny a zároveň vás v nej vie aj mnohému naučiť. Prvé dve obmedzenia sú vulgarizmy a vlastné mená. To je pochopiteľné, keďže hra smeruje skôr na mladšie publikum a s používaním vlastných mien by bol problém. Zamrzí však, že je pomerne rezervovaná. Nepozná slová ako víno a pivo, nepozná ani ďalšie, ktoré vám

v niektorých situáciách prídu na rozum. A keď si od vás vyžiada niečo na zavŕšenie príjemného rande, nerozumie, prečo medzi pár tlačíte posteľ. Čo sú veci, ktoré mladšiemu možno nenapadnú, ale starších by pobavili aj bez grafického zobrazenia.

Vo svojich rukách toho máte skutočne veľa. Scribblenauts Unlimited vám umožňuje kontrolovať pohyb analógom, ale aj ťukaním stylusom do obrazovky ovládača. Ďalším analógom pohybujete kamerou a zadnými tlačidlami riadite zoom. Vo výreze sveta je mnoho postavičiek a objektov a veľká časť z nich má nejaký problém. Niekto menší, iný zas väčší. Niektoré problémy sú bežné a k ich riešeniu dospejete jednoducho. Napríklad chytáte dinosaura. Potrebujete klietku, potrebujete návnadu a niekoho, kto ho chytí. Všetko z toho si môžete vytvoriť naťukaním slova. Alebo niekto plače na ulici, že chce priateľov, ale hanbí sa. Pohráte sa s jeho vlastnosťami a je vybavené. Občas ale narazíte na hádanky, ktoré vyžadujú kreatívne zmýšľanie, logická cesta k ich riešeniu nevedie a musíte trošku popustiť uzdu fantázii. To platí napríklad pre výrobu dinosaura.

Hlavolamy v hre sú často viacstupňové a nadväzujú na seba. Niektoré sa dokonca negujú a naraz viete splniť úlohu len pre jednu z dvojice postáv, pričom tá druhá potom už aktívna nie je. Často vám to však unikne, ale

viete si riešenie aj nejakou chybou zmariť (postavu vystrašíte a utečie vám). Skoro vždy ale existuje viacero riešení. Z chlapca viete spraviť lepšieho basketbalistu tým, že mu dáte trénera alebo ho spravíte vyšším.

V Scribblenauts Unlimited je 38 miest plných úloh. Každé je štylizované inak a nechýbajú tu rôzne narážky na strašidelné domy, zombíkov (keď si postavíte mecha, tak si na nich aj zastrieľate), morské víly a iné rozprávkové postavy, či aj zopár popkultúrnych odkazov (Nyan Cat, DragonBall Z a pod). Dobré na hre je, že sa jej tak ľahko neprejete a to ani v prípade, ak sa pár rébusov začne opakovať. Dá sa hrať hodiny, ale aj 5 minút, ak si chcete oddýchnuť. Svet môžete vo veľkom editovať a Maxwella nahradiť jedným z jeho ďalších 40 súrodencov, keď si ich prechádzaním odomknete.

Scribblenauts Unlimited sa na gamepade hrá výborne. Nemusíte mať zapnutý ani televízor, ľahnete si na gauč a vyťukávate o život. Niekedy by ste boli aj za to, aby sa dalo všetko ovládať iba dotykom. Hra ale podporuje aj klasické ovládanie a to si užijú hlavne vaši spoluhráči v multiplayeri, ktorí môžu byť až traja. Niečo vytvoríte, nech je to aj gigantická lietajúca ružovo-maskáčová uhorka, a niekto z vašich priateľov preberá túto postavu. Nemá síce takú voľnosť, ale niečo málo vo svete napáchať vie. Jednoduché grafické spracovanie hre sadne ako uliate a hudba taktiež neurazí.

Jednoduchá, s menšími chybami a občas tým správnym spôsobom strelená. Taká je hra Scribblenauts Unlimited. Chyby jej radi odpustíte a radi jej venujete svoje voľné chvíle. Či to bude rýchle riešenie jednej hádanky pri prestávke v práci, alebo niekoľkohodinový maratón, je len na vás. V každom prípade budete cítiť, že investované peniaze padli na úrodnú pôdu.

HODNOTENIE

+ kreativita
+ výborne precvičí anglickú slovnú zásobu
+ rôznorodosť prostredí a postavičiek
+ variabilita riešení
+ veľmi pekná grafika

- niekedy príliš rezervovaná
- občas sa logicky k riešeniu nedopátrate
- pár rébusov sa opakuje
- občas by hra mohla zvýšiť náročnosť

8.5

OSTRIEĽANÝ PRÁVNIK JE SPÄŤ!

PHOENIX WRIGHT: DUAL DESTINIES

Capcom | Puzzle | 3DS

Ostrieľaný právnik je späť, tentoraz na 3DS a pri riešení mimoriadne komplikovaného prípadu. Tvrdohlavejší a ráznejší predchodca Profesora Laytona v detektívnych adventúrach vyšiel aspoň v digitálnej podobe. Hráči sa môžu tešiť na pútavý dej, náročné hádanky a šikovný spôsob narácie i vyšetrovania.

Na začiatku je súdny proces v sále 4, ktorý nie je v osudný deň dokončený, pretože tam vybuchne bomba. Obžaloba si veľmi rýchlo nájde obetného baránka - mladú dievčinu, ktorá kedysi svedčila v súdnej sieni. Tento zážitok ju mal poznačiť natoľko, že údajne prepašovala v plyšovej hračke bombu, ktorú potom odpálila. Je to ťažké obvinenie, ktoré musí obhajovať špička, ale Apollo Justice sa zranil pri výbuchu a jeho zverenkyňa Athena má z prípadu riadny stres. Preto na scénu prichádza Phoenix Wright. Námietka?!

Letmý pohľad na sériu od Capcom môže naznačovať, že najlepšie roky má už za sebou. Keď sa však pozriete na priemer hodnotení aktuálneho dielu, budete prekvapení - má najvyššie skóre a aj pre nováčikov je to skutočne kvalitná detektívna adventúra. Ak ste posledné roky fičali na Laytonovi a už by ste chceli zmenu, je to ideálna šanca presedlať.

Alfou a omegou Phoenixa Wrighta je pútavý dej, rozprávaný v siahodlhých animáciách. Séria skôr pripomína mimoriadne obľúbené vizuálne novely na japonských handheldoch ako typickú adventúru. Dej je silný, hutný, animácie skvele aranžované a pri sledovaní vás možno ani netrkne, že prvý aktívny ťah od vás hra čaká medzi 20. a 25. minútou. Dovtedy sa preklikávate dialógmi, občas skočíte do inventára, ale inak ste v úlohe pasívneho pozorovateľa. Milovníci vizuálnych noviel budú rýchlo ako doma a vycítia jasnú

vysokorozpočtovú produkciu. Každá scéna, každý strih a moment je nádherne zosnovaný. Špeciálny bod k dobru patrí kamere, ktorá súd sníma z rozličných uhlov a počas sledovania pridáva potrebnú dynamiku.

Scenár Dual Destinies je na vysokej úrovni. Hneď prvý prípad dievčiny, obvinenej z atentátu na súdnu sieň, vás dostane rýchlo do víru diania. Predstaví kľúčové postavy, s napätím sledujete každý krok procesu a aktívne sa ho aj zúčastňujete. Neskôr sa príbeh sústredí na vražedný prípad v japonskej dedine, kde sa údajne dopustili zločinu cosplayeri a démoni, čo je bizarné spojenie. Postupne sa vyrysujú pamätné postavy a neortodoxný príbeh naberie nečakané kontúry. Odhalenia na seba nechávajú čakať, respektíve idete tvrdo po nich, ale samotné stopy sa nepovaľujú len tak vo svete.

Prvý prípad je ešte relatívne ľahký, keď sa zoznamujete s herným štýlom a hra vás aktívne upozorní na nejakú stopu, napríklad uprostred dlhého päťminútového dialógu. Čím ste ďalej, tým je barličiek menej a ste odkázaní sami na seba. Je príliš ľahké zísť z cesty, keď sa sústredíte na dobré napísané repliky, užívate si odľahčený štýl aj v dramatických scénach a zrazu príde otázka, ktorú treba zodpovedať počas rozohraného súdneho sporu a musíte trafiť odpoveď. Pri prvých otázkach sa očakávajú triviálne trefy a odpoveď leží pri popise inkriminovaného predmetu v inventári, no ďalej už ide o veľa. Dual Destinies postupne graduje, zamotáva dej a zvyšuje stupeň náročnosti otázok.

Aktívnu hernú náplň možno rozložiť na niekoľko častí. Navštevujete miesta činu, kde je potrebné hľadať dôkazy, cenné stopy i potenciálne riešenia. Pasívne sledovanie vás však málokedy posunie ďalej. Dialógy so svedkami či podozrivými osobami obsahujú podnety, ktoré možno neskôr využiť. Práca v teréne je na mieste a vďaka nej sa dostanete do zaujímavých exteriérov, kde sú pohodené

proti vašim protivníkom, podkutým právom a dôkazmi, môžete vyhrať práve cez znalosti miesta činu, zúčastnených svedkov, odpovede na otázky a bohatý inventár. V tom správnom čase a mieste sa odkrýva pravda prípadu, kde môžete navyše využiť ďalšiu zaujímavú novinku – vypočúvanie svedkov a určovanie nálad.

Mood Matrix je zvláštny predmet, čo má Athena na krku a mimoriadne užitočná pomôcka, ktorá určuje nálady počas vypočúvaní svedkov. Odhalí pocity ako hnev, smútok, prekvapenie alebo simulovanú radosť v hlase. Zrejme pri každom súde dospejete k momentu, že svedok vypovedá, hovorí svoje, no sami vycítite, že klame. Mood Matrix vám pomôže odhaliť aj tie menšie rozdiely medzi slovami a náladou, ktorá ich sprevádza. Snaží sa svedok niečo zakryť príliš silnou emóciou vo výpovedi? Potom sa ho treba ujať a klásť otázky, ktoré ho buď upokoja a posunú vyšetrovanie ďalej, alebo vyvedú svedka z miery. Pretože svedkov nie je málo, je to jedno z najlepších obohatení série. Vďaka tomu si užijete dlhé hodiny v sieni a čakáte na čoraz lepšie momenty - skrytý predmet, nečakaný dôkaz, podpásovku od právnika či zmenu nálady svedkov.

predmety a oproti minulým hrám nemusíte hľadať veci s veľkosťou pár pixelov. V súdnych sieňach budete tráviť dostatočné množstvo času a vonkajšie prostredia sú plus, takže hra nepôsobí klaustrofobicky.

Podstatný je manažment inventára. Najprv v ňom čakajú tri-štyri predmety s popisom, ale neskôr nájdete aj viaceré zahrabané indície. Dobrý dôkaz z evidencie padne vhod v nejednom prípade a kľúčovej chvíli. Ak si ho nájdete navyše v teréne sami, máte dobrý pocit. Inventár sa rozširuje, prípad neotvára, zrazu máte viaceré možnosti a skúšate, čo použiť. Ale všetky cesty vedú do súdnej siene, kde boj

Veľké plus patrí novému Phoenixovi Wrightovi za výborné využívanie i striedanie trojice postáv. Wright dokáže odhaliť lži, Apollo Justice má schopnosť vydolovať stratené informácie a Athena využíva Mood Matrix schému pri vypočúvaní. Všetci protagonisti sú kvalitne napísaní a majú vynikajúce momenty. Hra vydrží 15 - 20 hodín a scenár nepoľavuje ani na chvíľu.

Phoenix Wright vyzerá na 3DS vynikajúco. Vizuálna novela, 3D kamera na súdoch a kvalitná grafika exteriérov, spolu s dobrým dabingom či pútavými cut-scénami, udržujú hráčovu pozornosť. Hra sa netají príslušnosťou k japonskej kultúre a ústredné trio, ale aj protivníci alebo svedkovia, hýria paletou emócií. Sú naštvaní, trasú sa, smejú a jasne dávajú najavo svoje rozpoloženie počas dialógov.

Phoenix Wright: Dual Destinies má bezpochyby jeden z najlepších scenárov spomedzi minuloročných titulov. Pretĺkať sa do finále cez dôkazy, svedkov či protivníkov s našprtanými paragrafmi, je kvalitný a nezabudnuteľný zážitok. Ďalší znak sily portfólia Nintendo 3DS.

HODNOTENIE

+ vynikajúci scenár
+ tri odlišné postavy
+ Mood Matrix schéma
+ kvalitná grafika a dabing
+ slušná dĺžka

- málo noviniek pre znalcov
- občas pomalé tempo

8.5

ZRODENIE VESMÍRNEJ KATASTROFY

X REBIRTH

Ego soft | Simulácia | PC

Kapitánov denník, hviezdny dátum: január 2014. Znovuzrodenie vesmírnej simulácie od Egosoftu začalo priam katastrofálne. Prví hráči sa v novom vesmíre cítili frustrovaní a bezradní. Dali sme tvorcom trochu času, aby nám pripravili lepší štart a niekoľko týždňov po premiére hry, sme sa jej pozreli na zúbky.

Prvý úspech, naštartovali sme ! Loď sa lenivo plazí vesmírom, vysvieteným ako Las Vegas. Vďaka pokroku sú už masívne stanice vo hviezdach úplnou samozrejmosťou. Až natoľko, že sú polepené jagavými billboardmi, ktoré tucty prilietajúcich lodí vidia z veľkej diaľky. Po priblížení sa ukazujú prvé informačné ikony, ktoré poskytujú základné údaje o mieste a majú priniesť výhody pri obchodovaní. Ďalšie po zameraní otvoria menu s komoditami, alebo umožnia pristáť v niektorom doku.

Potom sú tu ešte ikony s misiami, ktoré sľubujú zárobok za určité služby. Prijať sa dajú priamo z kokpitu lode a majú rôzne zameranie. Môžete na stanici vyzdvihnúť pasažiera, ktorého treba vysadiť v niektorom inom systéme. Ďalší zákazník žiada určité množstvo energetických článkov, alebo potravín, ktoré kúpite a priveziete zo vzdialenejších častí galaxie. Málo vzrušujúce? Potom vás možno osloví rýchly, ale náročnejší spôsob zárobku - boj s vesmírnymi pirátmi. Niečo menej nebezpečné? Skúste ťažbu a extrahovanie materiálov z asteroidov.

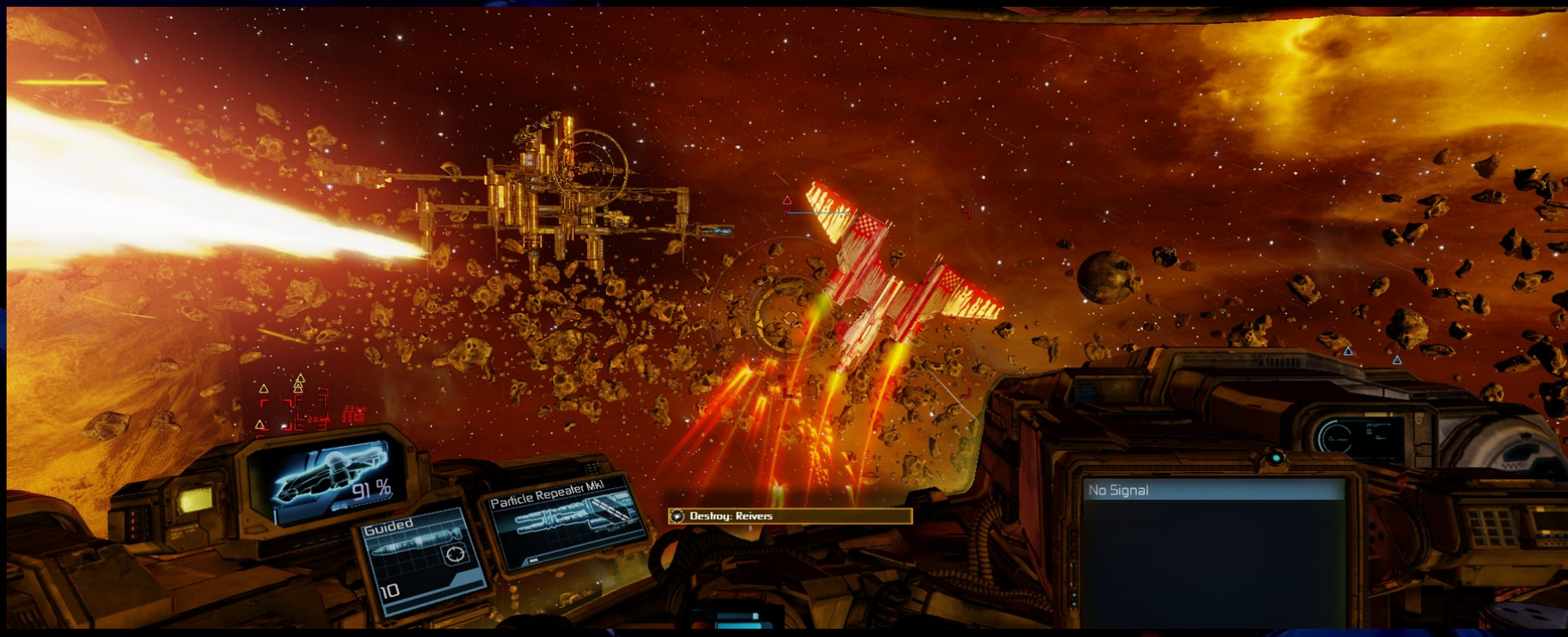
Úvod hry vás naučí, ako to vo hviezdach chodí a rozbalí všetky možnosti, ktoré by vás mali udržať pri hre desiatky hodín. To by ale najskôr museli dobre fungovať. Niekoľko týždňov po premiére síce hra už nie je taká zabugovaná, ale k ideálnej forme má stále ďaleko. Chvíľami vás nabudí, vzápätí dá podpásovku a presvedčí o tom, že to s ňou stále nebudete mať ľahké.

Po prvých minútach, s trochu neforemnou spoločníčkou a pilotkou na palube vašej lode, nasleduje oťukávanie s obyvateľmi vesmírnych staníc.

Vnútorné priestory masívnych konštrukcií pripomínajú útroby ponorky, kde bezúčelne postávajú a posedávajú rôzne indivíduá. Okrem prekutávania skriniek a pohodených debničiek, si môžete najať kapitána lode, pilota, inžiniera, alebo ďalší personál, ktorý preberiete z letargie a dáte mu nejaký zmysel. Všetko sú to fádne postavy bez osobnosti a emócií, ktoré vedia strojovo odpovedať na vaše otázky. Výraznejšie sa však nedokážu prejaviť ani len vo vesmírnom bare, kde je atmosféra ako na kare. Na palube vašej lode alebo transportu, ktorý vás sprevádza v prvých hodinách hry, však nájdu uplatnenie. Pomocou jednoduchého, ale zbytočne prekombinovaného menu, sa dorozumiete s podriadenými a určíte miesto ich pôsobenia.

Je celkom príjemné, mať pod palcom konvoj, ktorý vás nasleduje a očakáva vaše príkazy. Problém je v tom, že sa niekedy jednoducho stratí a môže tak prekaziť dokončenie úlohy alebo obchodnej transakcie. Neschopnosť však nie je len typickým znakom vášho personálu, ale všetkých obyvateľov vesmíru. Lode zvyčajne bezúčelne lietajú vesmírom a len čakajú, kým nadviažete komunikáciu a spýtate sa na cestu alebo s nimi uzavriete obchod. Piráti a nepriateľské frakcie vás nebudú brať na vedomie, kým nezačnete príliš zapárať, alebo provokatívne krúžiť okolo nich. Dobrá reputácia však nie je na zahodenie. Organizácie, u ktorých máte zlú povesť vám nedovolia pristávať na ich staniciach a ľudia s vami odmietnu komunikovať. Nedá sa však byť s každým zadobre a tak si treba vyberať strany a zvážiť, komu poskytnete svoje služby a proti komu sa postavíte.

Po vlažnom poletovaní hore-dolu, za účelom výuky, sa konečne začne odvíjať ležérny príbeh. Iniciátorom je stratená kolónia v zabudnutej časti vesmíru, ktorá má existenčné problémy a je vystavená útokom nájazdníkov. Samozrejme, že pomôcť môžete iba vy, či už v boji , so zásobovaním alebo pri vyjednávaní. S novými priateľmi sa však objavujú aj noví protivníci. Hráči oprávnene čakajú, že hra od tejto chvíle začne naberať na dynamike, lenže sa tak nestane. Celý ďalší postup je založený na zdĺhavom poletovaní z jedného vzdialeného miesta na druhé, obchodovaní a plnení repetetívnych misií .



Cestu vesmírom majú urýchľovať vesmírne diaľnice a superdiaľnice. Sú to vlastne rýchlodráhy, do ktorých sa nemusíte dostať len cez hviezdne brány na ich konci a začiatku. Do transportných vírov, ktorých je vo hviezdach neúrekom, vletíte na ľubovoľnom mieste a rovnako ich môžete hocikde opustiť. Priamo na diaľnici nie je nutné ovládať loď a ak nevyskočíte z prúdu, doletíte až ku koncovému bodu, vzdialenému stovky kilometrov. Môžete však pritom meniť polohu a vstúpiť do dráhy iných lodí. Paradoxne práve tieto urýchľovače nesmierne spomaľujú hru. Na miesta určenia totiž spravidla vedie niekoľko diaľnic a vy musíte prelietať z jednej do druhej. Desiatky sekúnd v jednej rýchlodráhe znesiete bez problémov , ale keď ich je za sebou niekoľko, čas monotónneho letu sa predĺži na minúty a to už si začnete obhrýzať aj nechty na nohách.

So základným ovládaním nebudete mať problém. Lietanie je veľmi jednoduché. Pohybom myši koordinujete loď, ktorá letí určeným smerom a môžete ju nakopnúť urýchľovačom. V tomto móde pohodlne zameriate nepriateľské lode, na ktoré pálite pravým tlačítkom, pričom si meníte rôzne zbrane a rakety. Po prepnutí režimu sa loď stabilizuje a mieri na zvolený navigačný bod, ale nepočítajte s autopilotom, ktorý by vás naviedol až na koniec cesty. Myšou vtedy pohodlne vykonávate rôzne činnosti na obrazovke, napríklad komunikujete a preklikávate v menu.

Bežná komunikácia a povel na pristátie začína kliknutím na ikonu stanice alebo inej lode. Niekedy

však musíte byť extrémne presne nasmerovaní. Potom z kokpitu vypochodujete na pristávaciu dráhu a môžete sa prechádzať po základni. O niečo zložitejšia je pokročilá interakcia cez neprehľadné funkcie menu. Dorozumievanie s posádkou je dosť krkolomné a aj využívanie rôznych módov a systémov, napríklad prístup k statusom, špionážnym, či hackovacím dronom, mohol byť jednoduchší. Využitie navigačnej mapy tvorcovia zanedbali, ale pri zvolení misií vás slušne usmerňujú žlté symboly na obrazovke.

Grafika v otvorenom vesmíre je pôsobivá a hviezdny priestor tvorcovia poriadne zahustili rôznymi základňami a loďami. Vesmír vnímate z kokpitu, kde sa na malom displeji ukazujú ponuky misií a komodít a zoznamy obyvateľov základní. K tomu obrazy tých, s ktorými práve komunikujete. Daňou za túto parádu sú značné hardvérové požiadavky, ktoré sú podstatne vyššie, ako uvádzajú tvorcovia. Zďaleka nie až tak dobre ale vyzerajú útroby základní s kostrbatými postavami a zastaraným spracovaním interiérov. Hudba môže byť, ale dabing je hrozný, hlas hlavného hrdinu znie ako zo záhrobia a preto je aj dobre, že ho nepočujete príliš často.

Najímanie posádky, vedenie vlastnej spoločnosti, koordinovanie konvojov a niektoré ďalšie možnosti v X Rebirth sľubujú komplexnú simuláciu s hĺbkou a veľkým uplatnením. Je to však len klam. X Rebirth je ako dom, ktorý má dobré základy, ale deravú strechu, zle utesnené okná a nedostatočný priestor na bývanie. V takejto hre sa nebudete cítiť pohodlne a nepomôže ani oneskorené lepenie dier, ktorých má nové X- ko ako sito. Vývojári nie sú žiadni nováčikovia a vyjsť na trh s takýmto nepodarkom a pýtať za to nehanebne vysokú sumu (niekde až 50 €), je naozaj odvaha, ktorá vôbec nie je na mieste. Egosoft zjavne dopláca na príliš vysoké ego a za tento počin si nezaslúži priazeň hráčov, ale klietku hanby.

HODNOTENIE

+ jednoduché základné ovládanie
+ atraktívny vzhľad v otvorenom vesmíre
+ masívne konštrukcie a osídlenia, kde to (zdanlivo) žije

- monotónny postup so zdĺhavými presunmi
- úbohá AI a sterilné NPC postavy
- nepraktické užívateľské rozhranie a zbytočne komplikované úkony
- zlá optimalizácia znepríjemňuje hru

5.5

TRÁPNA NAPODOBENINA Z TRŽNICE

UNEARTHED: TRAIL OF IBN BATTUTA

Semaphore | Akčná | PC, PS3

Nestáva sa často, aby bola hra aj napriek nekvalitám odsúdená na zaujímavý predajný úspech. Nemám teraz na mysli žiadnu veľkú sériu, ktorej marketing je drahší ako vývoj, ale presný opak. Niektoré zlé hry útočia na tú najcitlivejšiu stránku každého hráča – zvedavosť. Hra sa zrazu objavila v predaji a vy chcete vedieť, čo je na nej také zlé, chcete sa pobaviť a v prípade hry Unearthed ani neviete ako a už klikáte na tlačidlo nákupu. Katastrofálne vyzerajúci arabský Uncharted za 3 € som aj ja okamžite schmatol všetkými desiatimi.

Po stopách Indyho, Lary, či Nathana sa vydáva ďalší dobrodruh. Faris Jawad je zo všetkých najviac podobný poslednému zmieňovanému. Mladý lovec pokladov žije nebezpečným životom a snaží sa pôsobiť cool. A nie je sa čomu čudovať, keď práve Uncharted bol pre tvorcov zjavne najväčšou inšpiráciou. Aj preto sa hrdina hneď obklopuje ženskou spoločnosťou, nie však takou, akú by ste čakali. Sprevádza ho sestra a vzťah medzi nimi funguje hlavne na vzájomnom doťahovaní a aby bolo všetko nábožensky korektné, tak cez hidžáb z nej veľa neuvidíte. Prvá epizóda Unearthed: Trail of Ibn Battuta, aj keď sa na to hrá, nie je tradičnou dobrodružnou hrou.

Hra sa hrdí tým, že je prvým multiplatformovým titulom z arabského sveta. To síce stačí na to, aby ste si o nej prečítali, ale už nie na to, aby vám ponúkla niečo, čo by vás oslovilo a bavilo. Minimálne nie v stávajúcom prevedení. Vstupujete do nej in medias res, priamo doprostred deja. Hra vás nijako nepripraví, len sa vám predvedie seriálovým úvodom zodpovedajúcim epizodickej distribúcii a už hráte. Alebo sa snažíte hrať. S postavou sa tackáte cez sterilné chodby, pred hlaveň vám naskáče pár nepriateľov a ak by ste náhodou netušili čo s nimi, tak vám to vysvetlia neustále vyskakujúce tipy.

Ak aj s nadšením k hraniu prichádzate, nech je akokoľvek maličké, po prvých 30 sekundách vás všetko opustí a začína vám byť zrejmé, že ak sa aj pri hraní

Unearthed zabavíte, nebude to úmyselne. Uncharted bol pre hru skutočne len povrchnou inšpiráciou. Vývojári so štúdia Semaphore zobrali základné princípy, imidž hrdinu, ale chýbal im talent alebo vôľa vytiahnuť z toho niečo viac ako len tržnicovú napodobeninu. A práve prirovnanie k teplákom s dvoma pásikmi či konzolám ako PolyStation na žlté cartridge je najtrefnejšie.

Bezhlavý akčný prológ máte čoskoro za sebou a vraciate sa o niekoľko týždňov späť, aby ste sa dozvedeli, ako to celé začalo. Nemôžete sa však spoliehať na rozprávanie príbehu. Hra len jemne pláva po jeho línii a nechce sa jej vstúpiť hlbšie. Nedozvedáte sa ani veľa o postavách. Stretávate Farisa, dozvedáte sa, že žena vedľa je jeho sestra a zdá sa, že spolu hľadajú poklady. A na jedno také hľadanie zobrali aj vás. Karty sú striktne rozdané. Faris je ten hlúpy, čo všetko odpracuje, jeho sestra Dania mu po vysielačke zas všetko vysvetlí.

Už po prvých chvíľach je to otrava. Schéma sa nemení, namiesto zistenia, prečo hľadáte poklad, sa dozviete len pár vetičiek akoby z wikipédie a to je všetko. Celkovo hra nevie pracovať s dávkovaním obsahu a to platí ako pre gameplay mechaniky, tak aj pre informácie. Vlastne až do samotného záveru stále nemáte poňatie, o čom hra má byť. A keď sa konečne niečo málo dozviete, epizóda skočí cliffhangerom na ďalšiu. A to je moment, kedy by ste v nej aj napriek tomu všetkému radi pokračovali.

Unearthed vo vás nevzbudí zvedavosť len v oblasti jej (ne)kvalít. V závere sa dostanete k jadru cesty jej hrdinov. Stojí za ňou cestovateľ Ibn Battuta, najznámejší pútnik moslimského sveta, ktorý precestoval viac krajín ako Marco Polo. Vydal sa na púť z marockého mesta Tanger až do Mekky, ale trvalo mu to 24 rokov. A hra sľubuje, že vás jeho objavmi, zastávkami aj tajomstvami neskôr prevedie. Ak vás baví história objavovania sveta, ťažko prehryznete fakt, že keď vám konečne hra niečo ponúkne, tak skončí.

Musíte prehrýzť nudnú akciu, kedy vám nepriatelia skáču rovno pred hlaveň, zo streľby nemáte absolútne žiaden pozitívny pocit a neforemné dunivé zvuky výstrelov vás pomaly privádzajú do akéhosi podivného tranzu. Potrápi vás aj neohrabaný pohyb postavy, ktorá sa vie vždy o niečo zaseknúť a je animovaná tak strašne, že časom nadobudnete pocit, že má v zadku strčený kaktus. A rovnako

musíte stráviť aj to, že sa v celej hre nachádzajú asi 3 hádanky, 4 chaotické pästné súboje a jedna pasáž, ktorá vás prinúti niekam liezť.

PC verzia sa honosí podnázvom „Gold Edition" a oproti pôvodnému konzolovému vydaniu vraj prichádza s mnohými vylepšeniami. Ak je to pravda, pôvodné konzolové vydanie je jedným z mučiacich nástrojov na Gauntáname. Unearthed na hráčov nekladie nijak zvlášť vysoké nároky. Vlastne na prejdenie hry stačí aj prvá signálna a ak máte doma nejakého štvornohého miláčika, mal by to zvládnuť aj on. Umelá inteligencia je na úrovni prvokov a stáva sa, že občas nezvládnu ani len dobehnúť pred hlaveň. Kolízny model je úplne príšerný. Pokrivkáva aj scenár, ktorý obsahuje zopár nepekných dier. Posadí vás za volant, postavy komentujú vašu jazdu a v prestrihovej scéne zrazu ležíte na zadnom sedadle.

Tým výpočet chýb nekončí. Hra neobsahuje len akčno-dobrodružné pasáže, kedy strieľate pajácov a prekonávate prekážky. Spraví z vás strelca na štvorkolke niekde uprostred púšte, nechá vás vyše 5 minút chodiť po meste Tanger a počúvať dialógy (naozaj len idete, nič iné sa nedeje) a nakoniec sa zapojíte do šialenej policajnej naháňačky, v ktorej platia fyzikálne zákony inej planéty. Autá lietajú ako papier v prievane a ani vám celkom nie je zrejmé, čo od vás hra chce. Našťastie ju máte za sebou už po 90 minútach. Dĺžka epizódy je však vzhľadom na cenu

pomerne slušná. Ešte keby občas ponúkla aj nejakú zábavu.

Okrem len akéhosi príbehového prológu k ďalším epizódam, v hre nájdete aj bonusový Survival režim. Na niekoľkých mapách sa postavíte proti vlnám zombíkov a v záverečnej online tabuľke sa snažíte docikať ďalej ako ostatní hráči. Tento režim sa však takmer nedá hrať. Kým kampaň aspoň ako-tak funguje, tak tu narazíte na niektoré kritické chyby, zaseknuté objekty, neúmyselne nesmrteľných zombíkov, či dokonca bug, kedy sa nezmení model zbrane - stále v rukách držíte jednu, ale raz strieľate pištoľou, inokedy zas samopalom. Najzaujímavejším faktom v tomto režime je, že ponúka viac postáv a lokalít ako kampaň.

Je nesmierne jednoduché písať o chybách Unearthed. Pri hraní sa núkajú samé. Ale jedno treba autorom priznať, na dabingu skutočne zapracovali a oplatilo sa. Hre chýbajú emócie, ale to je hlavne kvôli strnulým animáciám a grafike ako z beta verzie PS2 hry. Hudba, aj keď pomerne jednoduchá, znie príjemne a dabing sa dobre počúva. Do mien sa investovali veľké peniaze a preto tu nájdete známe mená ako Jeff Rosick (seriál Friday Night Lights), Troy Baker (Joker v Batman:AO, Booker v Bioshock Infinite, Joel v Last of Us...), David Lodge (Jiraiya z Naruta) a ďalšie.

V pridanej hodnote hra zbiera plusy, no bohužiaľ je to tá najmenej podstatná sféra. Keď zaostáva v obsahu a hrateľnosti, už jej nepomôže ani podpora až 21 rôznych jazykov (bohužiaľ tu nenájdete ani češtinu, ani slovenčinu), ani množstvo bonusov a ani hviezdny dabing. Navyše sa zdá, že ju autori optimalizovali sekerou a kladivom a aj na výkonných zostavách sa nevyhnete framedropom. Jednu vec však robí dobre - vzbudí vo vás záujem o cesty Ibn Battutu.

HODNOTENIE

+ cena
+ dabing
+ bonusy
+ chuť dozvedieť sa viac o cestách Ibn Battutu

- hrozná optimalizácia
- grafika
- AI
- hrateľnosť zaostáva v každom ohľade
- aj napriek vylepšeniam stále kopa bugov

1.5

PÔVABNÝ ZABIJAK V SUKNI

ASSASSINS CREED LIBERATION HD

Ubisoft | Akčná | PC, Xbox360, PS3

UbiSoft môže byť so sebou spokojný. Vytvoril známu, predávanú a uznávanú značku. A to dokonca nielen medzi mainstreamom, ale aj hardcore hráčmi dostatočne obľúbenú, takže po nej každoročne siahnu bez toho, aby sa nechali rozptyľovať recenziami. Navyše sa tvorcom Assassin's Creed vždy podarí priniesť do akčného dobrodružstva aj za hrsť noviniek - možno často len kozmetického rázu, no vždy ide o poctivú robotu. Lenže dovtedy sa chodí s krčahom po vodu, až sa človek nasrdí a radšej si dá plechovkové pivo.

Ako istotne viete, Liberation je exkluzívny spin-off pre PlayStation Vita. Vcelku podarený, hoci na plnohodnotné dobrodružstvo pre "veľké platformy" ponúka príliš málo. Na prenosnom Playstation zariadení to však bola zábava. Po konverzii z handheldu sa toho veľa nezmenilo, nepomohla ani štipka pridaného obsahu či čarovné HD viditeľné už zo samotného podititulu hry. Napriek tomu, že z Liberation HD priam srší, že bola pôvodne vytvorená pre prenosnú krabičku a na gaučové orgie jednoducho nestačí, je potrebné prízvukovať, že ide o kvalitný kúsok. Zabaví, čas strávený virtuálnym poskakovaním ľutovať nebudete, no blažený pocit pri sledovaní záverečných titulkov sa jednoducho nedostaví. Dôvodov k tomuto prostému konštatovaniu je hneď niekoľko.

Zápletka, napriek veľkému potenciálu, pláva príliš po povrchu a nedokáže zaujať natoľko, aby otázka otroctva v druhej polovici 18. storočia vzbudzovala v hráčoch akékoľvek emócie. Príbeh je prerozprávaný možno až príliš stroho, nezachádza do detailov a všetko sa deje akoby automaticky, bez výraznejšieho vstupňovania deja a v nie príliš pútavej prezentácii. Ovládate Aveline, ktorá sa vyhla otroctvu adoptovaním do významnej a vplyvnej rodiny. Na svoje korene však nezabúda a venuje sa nielen odboju vo francúzsko-španielskom spore, ale aj pomáha utláčaným. Samozrejme hľadá aj svoju stratenú matku. Škoda, že sa nemáte ako významnejšie zapojiť a všetko vnímate iba z rýchlika.

Hrateľnosť je znovu primárne založená na otvorenom svete, v ktorom máte dostatok príležitostí na

odhaľovanie nových miest, hľadanie zberateľských predmetov (listy, truhlice s pokladom, vajíčka krokodílov, huby,...) či dokonca neskôr aj obchodovanie vysielaním lodí s tovarom. Necítite sa až príliš zviazaní s hlavnými questmi, v ktorých ide často len o to, aby ste niekoho sledovali alebo sa niekam dostali, či už nepozorovane alebo s humbukom okolo a vybranú osobu poslali do večných lovísk. Tieto prosté herné prvky príliš nevadia, ak sú podané správne, no v Liberation HD sú takmer ohlodané na kosť - šité na mieru instantnej hrateľnosti handheldov. Herná doba sa hravo dostane na tucet hodín a to bez nájdenia všetkých predmetov alebo stopercentnej synchronizácie (splnenie úlohy za určitý čas, potichu, bez straty zdravia a pod.). Na to si môžete vyhradiť niekoľko ďalších hodín.

Stále je to však oproti plnohodnotným dielom série málo. Herné prvky sú prevzaté z predchádzajúcich dielov a je vidieť, že Liberation HD je skôr odbočka od tretieho Assassin's Creed. Parkúrové orgie si užijete v meste New Orleans, ktoré síce rozlohou dnes nikoho neprekvapí, no zároveň poteší rozmanitosťou budov. Nájdete tu chudobné štvrte, raj obchodníkov, vily boháčov alebo aj prístavnú časť. Jednotlivé objekty sú dostatočne členité, takže nie je problém, škriabať sa na budovy a ploty, skákať z výšok a užívať si rýchly presun mimo pohľadu bežných ľudí. To všetko je už dobre známe a vôbec nevadila striedmejšia architektúra. Často sa totiž pozriete aj mimo mesta - do priľahlých bažín v okolí rieky Mississippi alebo južnejšie do latinskoamerického Chichen Itza, s majským chrámom ako hlavnou dominantou.

Mimo New Orleans pripomína Liberation HD hrateľnosťou tretí diel, hoci aj tu natrafíte na riedko osídlené oblasti. Väčšinu času však strávite v prírode, dokonca si v závere hry strihnete krátku epizódku s Connorom. Rozmanitosť prostredia dodáva hrateľnosti potrebnú vzpruhu a skutočne pôsobí inak, ak sa zakrádate po strechách budov alebo útočíte zo stromov. Pasáž odohrávajúca sa v Chichen Itza príliš netlačí na pílu samotnej akcie a boj si užijete len minimálne, hoci práve tu dostanete do rúk bič. Pomôcka Indiana Jonesa slúži presne na to, čo už tušíte - pritiahnete si nepriateľa k sebe, aby ste mu mohli uštedriť finálny hit a taktiež sa s ním prehupnete cez inak neprekonateľné prekážky. Celkovo pripomína Liberation v tejto oblasti skôr Tomb Raidera. To možno nie je na škodu, no zároveň dokazuje krutý fakt, že to Lara dokáže lepšie a v jej podaní vyzerá všetko to hopsanie,

skákanie, rúčkovanie a lozenie prirodzenejšie, efektnejšie a lepšie sa to ovláda.

Najviac však zamrzí slabé využívanie možnosti prezliekania Aveline do troch rôznych odevov. Nielenže sa zmení výzor hlavnej hrdinky (dokonca si môžete nakupovať nové šaty a odhaliť tak v sebe skryté chúťky obliekania bábik do nových handričiek), ale sa vám otvoria odlišné možnosti ako predložený problém vyriešiť. Ak na seba navlečiete asasínsky kostým, je zrejmé, že budete v uliciach až príliš nápadnou figúrkou, no zároveň zvládnete súboje ľavou zadnou s využitím všetkých zabijackých pomôcok (vysúvacia čepeľ alebo šípky). Ako vyobliekaná dcéra z vplyvnej rodiny si ruky nezašpiníte, dokonca nebudete môcť ani nikde loziť, no dostanete sa na inak ťažko dostupné a strážené miesta vďaka očareniu vybraných jedincov mužského pohlavia, či ich podplatením. Výzor slúžky určite hneď nezaujme, no v tejto podobe zrejme pobudnete najčastejšie, nakoľko kombinuje obe predchádzajúce možnosti. Nemáte obmedzenia v pohybe a ak sa chcete dostať cez hliadku, stačí vziať debničku, s ktorou ako sluha vyzerá Aveline menej nápadne.

Všetko by to bolo vynikajúce, pretože rôzne cesty k splneniu jednej a tej iste úlohy sú lákavé vždy, stačí hodiť okom po poslednom Deus Exe. Lenže drvivú väčšinu prevlekov máte vopred nalinkovanú, bez možnosti voľby. Tieto premeny nedokážu utiahnuť zábavnú zložku hry a povšimnete si drobnosti ako zle ovládateľné kanoe alebo často nechtiac aktivované

zvádzanie, hoci ste chceli niekomu ukradnúť zopár drobákov, no v blízkosti stála stráž, s ktorou teraz koketujete a čakáte, kým o vás stratí záujem. Samotné ovládanie je user-friendly, avšak niekedy vám nastavenie postavy správnym smerom trvá dlhšie, než by bolo vhodné a príjemné. O skokoch do miest, kde ste to skutočne nechceli, ani nehovoriac.

Technické spracovanie je ovplyvnené handheldovou predlohou a napriek dvom písmenkám HD nečakajte žiadne vizuálne orgie ako v poslednom Black Flag. V niektorých prípadoch vyzerali textúry slabšie, než v ACIII, čo však samozrejme neznamená, že by ste na sledovanie Liberation HD potrebovali obľúbený drink na prirodzený anti-aliasing. Len samotná séria nastavila latku omnoho vyššie, než nám Liberation predvádza. Obdobne by sme mohli popísať ozvučenie, ktoré vnímate, v podstate vám v ňom nič nechýba, no žiadne hudobné motívy vás nevtiahnu do diania na obrazovke. Bezchybný dabing dopláca skôr na príliš plochý scenár, v ktorom absentujú trefne podané myšlienky.

Vyššie spomínaná herná doba nedosiahne na svojich predchodcov, no to ani nik nečakal. O tom, že sa môžete vo svete Liberation HD vyblázniť, taktiež málokto pochybuje, ale zarazí nižšia obtiažnosť súbojov. Nepriatelia sú rozdelení do niekoľkých skupín, no takmer vždy si pomôžete vykrytím útoku a správne zvoleným protiútokom. Ak prídete na to, čo proti komu platí, stanú sa boje pomerne nenáročnými a dovtedy nemysliteľné zvládnutie sekvencie bez straty zdravia, už bude len otázkou času. Náročnosť tým značne klesá, mnohé strety zvládnete z diaľky pomocou uspávacích šípok, pretože umelá inteligencia protivníkov sa príliš nepodarila. Smrť kamaráta ich rozhodí len na chvíľu, prídu skontrolovať bezvládne telo, ich ostražitosť sa však nezvýši a pokojne po(s)tupne zlikvidujete z ukrytého miesta aj celú skupinu nepriateľov.

Pozerať sa na to dá, hrať sa to dá, je to dokonca aj zábava - hoci bez multiplayeru, ale to si možno ani nik nevšimne - no chýba tomu veľkoleposť predchádzajúcich dobrodružstiev. Liberation HD nepridalo k získaniu srdc fanúšikov ani to, že vychádza príliš skoro po veľkolepom Black Flag. Letný termín vydania by hre určite prospel viac. Nižšia cena však možno presvedčí zabijáckych panicov, aby si skúsili úlohu asasína "v sukni", pretože hrateľnosť má stále atribúty vzácnej príťažlivosti, v mnohých tituloch inak neviditeľnej. Fanúšikovia Assassin's Creed naše požehnanie nepotrebujú, spokojne už prebrázdili hru krížom-krážom, pretože poskytuje presne to, čo tu už bolo, a čoho sa zatiaľ neprejedli. Avšak neponúka nič viac - bohužiaľ či chvalabohu?

HODNOTENIE

+ nové dobrodružstvo
+ príťažlivé svety
+ more postranných úloh

- nenáročné súboje
- monotónna hrateľnosť
- odvar z predchádzajúcich dielov

6.5

XBOX ONE MÁ PRVÚ KVALITNÚ ARKÁDOVKU

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

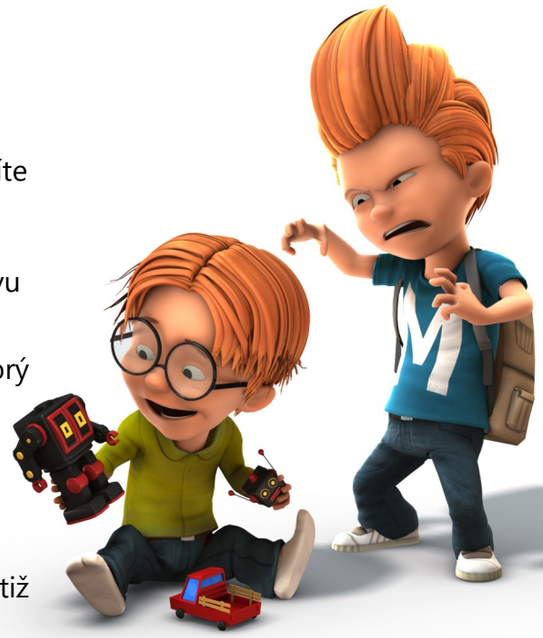
Press Play | Arkáda | Xbox One

Press Play, malá vývojová firma, ktorú v roku 2012 odkúpil Microsoft, vydáva svoj tretí titul, Max: The Curse of Brotherhood. Síce sa s ním tvorcovia nedostali priamo do launch lineupu Xbox One, ale hra obohatila ponuku o pár týždňov neskôr, svojim arkádovým skákačkovým štýlom, príjemným prostredím a oddychovou hrateľnosťou.

Max The Curse of Brotherhood je pokračovaním Max & the Magic Marker, prvého dobrodružstva malého chlapca Maxa, ktorý dokáže vďaka čarovným ceruzkám kresliť objekty a využívať ich fyziku na prechádzanie prekážok. Pôvodná hra vyšla na WiiWare v roku 2010, dostala aj PC a Windows Phone verziu a o rok neskôr prešla aj na PSN. Celá hra bola v jednoduchom 2D formáte s kresleným prostredím. Dvojka sa však už mení, z malej indie hry sa stáva plnohodnotná arkádovka.

Dvojka diametrálne mení prakticky celú hru a v podstate sa zachovali len ceruzky a hlavná postava. Hra pridáva 3D engine, príbeh, viac sa zameriava na čisto arkádovú formu. Popri tom ale nechýba ani kreslenie, ktoré prechádza z jednoduchých čiarok a krúžkov, do náročnejšieho kreslenia rôznych prírodných elementov, je prirodzene zapracované a doslova ním meníte prostredia.

V príbehu sa znovu chopíte malého chlapca Maxa, ktorý tentoraz dostane ťažkú úlohu - zachrániť svojho mladšieho brata Félixa. V hneve totiž



prečítal zaklínadlo na zbavenie sa súrodenca, ktoré otvorilo portál medzi svetmi a Félixa niečo zobralo. Maxovi preto neostáva nič iné, ako sa vydať na cestu za bratovou záchranou. Púšťa sa do dobrodružstva v zvláštnej krajine, plnej krvilačných trolov a aj čarovných ceruziek, ktoré bude Max postupne získavať a naučí sa ovládnuť jednotlivé elementy. Bude ich rozhodne potrebovať, brata totiž dostal do pazúrov zlý čarodejník, ktorý mu už naplánoval krutý osud.

V Maxovi ostávajú základy arkádoviek a teda skákanie a lezenie nezmenené, ale ceruzky to dopĺňajú o novú dimenziu možností. Od jednoduchého vysúvania plošín, ktoré vám umožnia dosiahnuť na vysoké miesta, cez kreslenie lán na prehupnutie alebo lezenie vyššie, po animovanie konárov, vodných prúdov, až po lávové vystreľovacie prvky, ktoré prerazia steny. Spolu to bude päť rozmanitých elementov.

Ceruzku však nemôžete použiť všade ako to bolo v prvej hre. Nedá sa kresliť len tak do prostredia. Na použitie jednotlivých ceruziek sú určené špecifické miesta, alebo korene, z ktorých môže daný element narásť. K tomu sa vždy dá nakresliť len na určitú vopred určenú výšku alebo dĺžku. To zo začiatku robí možnosti jednoduchými a jasnými, ale postupne, ako Max dostáva od miestnej čarodejnice ďalšie ceruzky, začnú sa elementy v prostredí kombinovať. Potom už je to zložitejšie a musíte napríklad spájať laná s konármi a odrezávať ich podľa potreby, využívať prúdy vody na následné preskakovanie, alebo prepojiť elektrické obvody.

Všetko funguje v súlade s fyzikou. Niekedy musíte nakresliť okrúhly konár, aby sa niekam skotúľal, prípadne "schodíkový", aby ste si ho odrezali a presunuli ďalej pod miesto, kam potrebujete vyliezť. Tu sa ukazuje aj malý problém s kreslením gamepadom, kde sa často musíte posnažiť, aby ste nakreslili správne daný tvar, ale je to len o zručnosti a stačí trochu cviku. Určite by bolo lepšie dotykové ovládanie tejto časti, ale žiaľ Press Play nezapracovali tabletové ani Kinect ovládanie a tak ostáva len gamepad. Väčší problém, ako nakreslenie, môže byť vymyslenie daného tvaru. Jednotlivé

puzzle však nie sú náročné. Stačí sa zamyslieť, zmapovať okolie a nájsť cestu alebo správne spojenie všetkých elementov. Možno niektoré kombinácie mohli byť aj ťažšie.

Ale puzzle netvoria celú hru. Často sú kombinované s arkádovými naháňačkami, v ktorých utekáte pred monštrami. Musíte šikovne skákať, vyhýbať sa prekážkam a popritom si napríklad kresliť laná, alebo vysúvať plošiny. Vtedy sa vždy hra spomalí a prepne na slowmotion, ale napriek tomu je to časovo stresujúce, stále však zábavné. Ak sa vám niektorý skok nepodarí, nevadí, checkpointy sú rozmiestnené rozumne a nikdy nie je potrebné dlhé minúty prechádzať rovnaké oblasti znovu. Pri týchto prenasledovaniach sú to len desiatky sekúnd, no niekedy sa môžete pri neúspechoch zacykliť a istú časť budete prechádzať aj dvadsaťkrát.

Obidva prvky hrateľnosti nakoniec spájajú bossovia, v podobe neustále prenasledujúceho obra a sliediaceho starého čarodejníka. Pri bojoch s nimi musíte prejaviť šikovnosť v skákaní, aj zvládnutí kúziel, aby ste ich dokázali poraziť. Tu už niekedy bývajú situácie frustrujúce, keďže vás aj malé chyby môžu zabiť.

Celá hra je rozdelená na 7 rozmanitých častí, ktoré vám podľa vašej intenzity, rýchlosti rozmýšľania a neúspešných pokusov, zaberú aj 5-6 hodín. Ak by ste

chceli viac, môžete sa do hry znovu vrátiť a hľadať nenájdené kúsky talizmanu, alebo rastliny s očami, dodávajúce čarodejníkovi informácie o vašej polohe. Oboje sú väčšinou na nedostupnejších miestach a budete sa musieť viac zamyslieť, ako sa k ním dostať.

Počas celej hry si budete vychutnávať kvalitný vizuálny štýl v štýle Pixar, milé postavičky, žiarivé farby kombinované s temnotou a príjemnú hudbu. Presne na to sa autori orientovali a zvládli to veľmi dobre. Na toto spojenie využili Unity engine a aj keď prestrihové animácie miestami zatrhávajú, samotná hrateľnosť je plynulá v plnom 1080p rozlíšení a pri 60 fps. Pri blízkych pohľadoch sa ale dajú vytknúť niektoré slabšie textúry, ktoré sú zároveň jedinými miestom, na ktorom vidieť, že hra bola pôvodne robená pre Xbox 360. Tam ju uvidíme čoskoro.

Hra Max The Curse of Brotherhood je celkovo príjemným prekvapením a osviežením arkádovej scény. Je milá, akčná, ale aj logická. Nájdete v nej všetky moderné súčasti arkádových hier a ak sa vám páčil Rayman Legends, Trine alebo Splosion Man, určite neváhajte. Má rovnaké základy, ale pridáva vlastný štýl s interaktívnou ceruzkou. Ponúka ako zábavné skákanie, tak aj kreatívne prekonávanie puzzle a logických prvkov. Možno gamepad nie je práve najlepší systém na kreslenie rozmanitých objektov a hra nie je prehnane náročná, ale je zábavná. Oddýchnete si pri nej popri výletoch do Ríma v Ryse, alebo Los Perdidos v Dead Rising 3.

HODNOTENIE

+ pôsobivá rozprávková atmosféra
+ logické úlohy sa striedajú s akčnými scénami, zameranými na šikovnosť
+ plynulé dávkovanie nových prvkov do hrateľnosti

- absencia zložitejších puzzle úloh
- chýba zapracovanie tabletu alebo Kinectu na kreslenie

8.0

NINJA S PODPÄTKAMI ÚTOČÍ NA PC

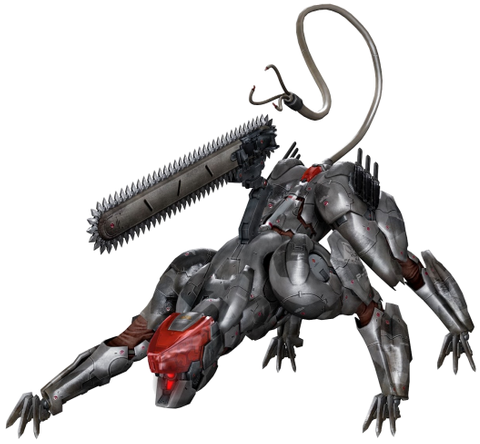
METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Platinum Games | Akčná | PC

Patriotizmus, odvaha, stealth, technické gadgety a mechovia veľkosti paneláku - to je Metal Gear séria. Teraz to všetko okrem mechov preškrtnite a dopíšte veľkým slovo AKCIA. Tú neponúka priamo Kojima ale delegoval team Platinum Games, ktorý stojí za výbornou Bayonettou. Prvky pôvodných Metal Gear titulov tvorcovia orezali katanou až na kosť a hnijúce mäso stealth a plánovania nahradili lesklým kybernetickým implantátom menom akcia.

Výbornou novinkou v Metal Gear svete je ovládanie meča a technika Zandatsu. Raiden na počudovanie nepoužíva strelné zbrane ako Snake, ale uprednostňuje boj nablízko čepeľou. Trochu paradoxom však je, že nemá problémy používať rôzne typy granátov a bazúk. Ale späť k meču - iba pomocou dvoch tlačidiel pre silný a slabý úder kombinujete rôzne kombá, no namiesto plánovaných útokov je možné používať prostý button-mashing a efekt bude takmer rovnaký. Silný úder predstavuje zároveň útok sekundárnou zbraňou, takže môžete použiť zbrane získané po súbojoch s bossmi ako palica, sai, či nožnicový meč, no nič vám nebráni nechať si len Raidenou katanu.

Technika meča Zandatsu (znamená odrež a zober) využíva procesy kybernetickej časti Raidena, kedy vie spomaliť čas kým neminie všetky elektrolyty. Zároveň sa hra prepne do manuálneho módu ovládania meča a mykaním analógu do protiľahlých strán, meč kopíruje tieto pohyby. Ak je už nepriateľ dostatočne oslabený alebo paralyzovaný, prejdete do Zandatsu módu a neboráka doslova naporcujete na drobné kúsočky. Zámerom je, narezať



ho tak, aby ste sa dostali k jeho elektrolytom, ktorými opäť dobijete tie svoje a tiež aj celé zdravie. Nepriatelia tak slúžia aj ako pochodujúce lekárničky.

Keď už autori pridali toľko zbesilej akcie, pri zhruba šesťhodinovej kampani zákonite museli niekde upustiť. Tým oslabeným prvkom je stealth. Nikde sa nemusíte potíšku plahočiť, všetko vyriešite frontálnym útokom japonského kamikadze. Ponúka sa síce možnosť, nepozorovane zabíjať nepriateľov odzadu, ale nie je to potrebné a hlavne, je to zdĺhavé. V hre nájdete aj nesmrteľné kartónové škatule a sudy pre ukrytie sa pred zrakom blížiacich sa nepriateľov, ale nie je takmer žiadny dôvod na ich použitie. Rôzne omračujúce granáty a pancierové pästi už tiež nemajú takú škálu použitia ako v MGS hrách a sú takmer zbytočné.

Po dokončenej misii môžete Raidena upgradovať a získať viace zdravia a vyššie elektrolyty, tiež určite nepohrdnete prikúpením nových komb pre zbrane, ktorým zároveň môžete zvýšiť niektoré atribúty. Všetko to ale stojí celkom slušné sumy a na jedno dohratie nie je pravdepodobné, že upgradnete všetko na maximum.

Miernym sklamaním je level dizajn, ktorý je plochý, koridorový a prázdny, aj keď sa hra snaží ponúknuť zaujímavé lokácie. O to viac vás naštartuje neskutočný rockovo-metalový soundtrack, ktorý vás nechá v kombinácii s dokonalými cut scénami pri porcovaní bossov s otvorenou hubou. Pri niektorých súbojoch máte na chrbte doslova zimomriavky, také parádičky autori nachystali. Hra má tak neskutočný plynulý akčný flow. Nenájdete žiadne slepé alebo nudné miesto a oželiete aj krátku kampaň, pretože jej intenzita kľudne vydá aj na dvanásťhodinovú hru.

Veľmi priaznivo a sympaticky pôsobí tiež cena titulu, ktorá bola nastavená pomerne nízko

(okolo 20€ Steam verzia). K hre zároveň dostanete aj všetky už dostupné DLC kostýmy a dodatočnú zbraň, ale aj dve misie za Sama Jetstreama a Blade Wolfa, ktoré sa predávali na konzolách samostatne. Môžete si tak prirátať približne ďalšie dve hodiny herného času. V prvom DLC sa pozriete na Samovu cestu k temnej strane sily. Okrem toho, že autori zapracovali na miernom zvýšení obtiažnosti tým, že je Sam menej obratný s mečom, no ide mu lepšie uhýbanie ako Raidenovi, nájdete zopár noviniek ako nabitie útoku. Ostatné zostalo pri starom. Znamená to, že sa pohybujete po už prejdených lokalitách a ani nových nepriateľov sa nedočkáte. Agilita Blade Wolfa v druhom DLC je najvyššia zo všetkých hrateľných postáv, čo je kompenzované menšou silou jeho útokov. Autori po protestoch hráčov na slabé DLC so Samom pripravili aj nového bossa a zhruba tretina putovania sa odohráva v nových lokalitách.

Súčasťou MG sveta sú už tradične virtuálne misie. Tie sú prítomné aj tu, no keďže nepatrím medzi veľkých priaznivcov takýchto umelých navýšení hernej doby, môžem len lakonicky skonštatovať, že všetky sú nudné, sterilné a zbytočné. Ak ich ale z nejakého dôvodu máte radi, tak ich na vás čaká rovných päťdesiat. Len ich musíte predtým všetky odomknúť v kampani, nachádzaním kufríkových počítačov.

Príbehu MGR bohužiaľ chýba hĺbka pôvodnej MGS

série a málo uveriteľné je aj vylievanie srdiečka bossov po súbojoch. Hlavná línia využívania detí ako vojakov a darcov orgánov je potláčaná do úzadia a druhej premisy. Obhajovaniu, že cyborgovia na zlej strane barikády sú tiež len ľudia a nechcú v súboji s Raidenom zomrieť lebo majú svoje rodiny, je venovaných asi desať minút. Všetko je potlačené na úkor akcie, ktorá ale dopadla na jednotku.

Oveľa horšie však dopadla kamera, na ktorú sme upozornili už v konzolovej verzii. Húfy nepriateľov sa okolo vás hmýria ako roje komárov a takmer vždy si vás niekto podá od chrbta aj keď analógom pre kameru točíte ako pri majstrovstvách v ladení rádia. Pomohol by nejaký detektor prichádzajúcich rán, aby ste mohli včas uskočiť. Najhoršie je, ak vás nepriatelia zatlačia do rohu, pretože nastaviť kameru akokoľvek duchaplne, je nemožné a koledujete si o reštart od checkpointu.

Zo začiatku budete mať takisto problémy s odrážaním útokov. Raiden nepoužíva klasický blok ale odrazenie pomocou smeru a tlačidla. Naučiť sa smery útokov od zopár bežných typov nepriateľov sa ako-tak dá, no bossovia sú samozrejme kapitola sama o sebe a prvých pár smrtí sa budete učiť len odrážať ich útoky. Niektorým útokom sa ale odolávať nedá a treba uhnúť.

Odporučiť Revengeance skalnému fanúšikovi MGS, je ako predávať chladničku Eskimákovi. Nepotrebuje ju a pravdepodobne bude sklamaný (hlavne z quick time event minihier), ale za takú priaznivú cenu - no nekúp to. Naopak, tento spin-off ponúka akčnejšie zameraným "button smasherom" možnosť naskočiť do rozbehnutého vlaku MGS a spoznať jeho vesmír, aj keď nie všetkým postavám a činom budú rozumieť.

HODNOTENIE

+ výbušný ost
+ technika ovládania meča a zandatsu
+ wow momenty a cutscény
+ flow hry
+ pridané dlc a cena

- Príbehu chýba hĺbka MGS
- Kamera
- Pomerne krátke
- Nudné VR misie

8.0

VZKRIESENIE STAREJ ŠKOLY

MIGHT AND MAGIC X: LEGACY

Ubisoft | RPG | PC

Keď sa povie Might & Magic, väčšina hráčov si predstaví dve série z tohto populárneho univerza - strategickú a RPG. Iste, na ceste históriou by sme našli aj iné odbočky, ale práve tieto dve odnože dostávajú už desaťročia najviac pozornosti. RPG vetva zažila svoj posledný prídavok ešte v roku 2002, takže bol najvyšší čas sa k trochu opomenutej značke vrátiť.

Pod krídlami Ubisoftu a v režii Limbic Entertainment tak vznikol dungeon crawler, postavený na poctivých základoch starej RPG školy. Might & Magic X je, na rozdiel od svojich predchodcov, dokonca spracovaný do „štvorcového" sveta, kde je pohyb je možný iba po políčkach, alebo inak povedané, jedná sa o krokovací dungeon. Ak si nepamätáte skvosty ako Eye of the Beholder, Ishar, Dungeon Master, Lands of Lore alebo domáce Brány Skeldalu, najjednoduchšie pre vás bude prirovnanie k Legend of Grimrock.

Úvodná obrazovka vám prezradí, že hra je (v Steam verzii) dodávaná s českými titulkami, čo iste mnohých poteší. Výber štyroch postáv, s ktorými budete riešiť všetky neduhy magického sveta Ashan, môžete nechať na hre samotnej, alebo si skúsite navoliť vami preferovanú partičku. V menu nájdete 4 rasy, každá z nich dokáže pracovať v troch unikátnych povolaniach. Máme tu tradičných bojovníkov, barbarov, mágov, ale i tanečníkov mečov, runového kňaza či šamana. Od zvoleného povolania závisí, do akej úrovne sa bude daná postava schopná naučiť jednotlivé schopnosti a samozrejme, na aký štýl hrania sa treba pripraviť.

Po výbere postáv nasleduje krátke intro, vysvetľujúce históriu a udalosti, ktoré viedli k tomu, že vaša štvorčlenná skupina nájazdníkov sa ocitá v malom prístavnom meste Sorpigal. Keď budete rozpletať klbo intríg, zrád a tajomstiev z minulosti, precestujete celý kontinent, dostanete sa do väčších miest (Karthal) ale aj menších (Seehaven), kde budete zachraňovať spriatelené postavy z najprísnejšie stráženého väzenia, otvárať magické dvere vo Veži živlov, potulovať sa po zdanlivo opustených plážach či tropických pralesoch.

Svet Might & Magic sa vám ponúka ako „polovičný" open world. Teoreticky môžete putovať od začiatku tam, kam chcete, ale nepriatelia, niekoľkonásobne

silnejší od vašich postáv, vám jasne vysvetlia, že tu začína pomyselná línia, ktorú by ste momentálne v žiadnom prípade nemali prekračovať. Druhými prekážkami bývajú dvere, respektíve portály, založené na elementoch – voda, vzduch, temná mágia, oheň... - a tie sa sprístupnia až počas hrania.

Na rozdiel od Grimrocku je exteriérová časť sveta rovnako dôležitá, ak nie dôležitejšia, ako samotné dungeony. Aj na povrchu budete zvádzať tuhé boje a slnko či mesiac budú vašimi priateľmi častejšie, než zatuchnuté kobky a fakle. Ani súbojový systém nie je rovnaký ako v Grimrocku. Zatiaľ čo tam vládol realtime systém, Might & Magic sa v bojoch spolieha na kolá. Voľný pohyb po mape končí, akonáhle sa priblížite na dostrel k nepriateľovi.

Vaša štvorka môže vo svojom kole vykonať jednu akciu, čo zahŕňa aj pohyb o jedno políčko a potom nasleduje kolo AI riadených postáv. Žiadne utekanie do vyšších poschodí bludiska pre doliečenie, žiadne uhýbanie kúzlam. Na druhej strane, takto máte čas o všetkom porozmýšľať a nachystať si stratégiu na niekoľko ťahov dopredu - teraz nepriateľovi zničím brnenie, vyvolám ohnivý štít, mág vypije mana odvar a v ďalšom kole toho odporného minotaura dorazím.

Zaujímavosťou je, že herný čas sa posúva rovnako pohybom alebo súbojmi, čiže keď mág vykúzli ochranný štít a vy si odskočíte na 10 minút od počítača (alebo naopak necháte družinu 8 hodín odpočívať), bude hodnota štítu stále na 100 %. Začne sa znižovať až pri pohybe a bojoch. Rovnako to platí i o dennej dobe. Pri štvorčekových presunoch krásne vidíte, ako s každým ďalším prejdeným políčkom slnko opisuje svoju dráhu po oblohe.

Ashan je plný NPC postáv, ktoré sa s vami chcú iba podeliť o najnovšie šuškandy, alebo vám skúšajú čosi predať či opraviť. Najdôležitejšie sú ale postavy s úlohami. Vedľajších questov je dostatok a hoci sa väčšinou nesú v klasickom duchu - odnes, prines, zabi - dokážu hernú dobu hravo natiahnuť nad 30 hodín. Čas závisí aj od zvolenej obtiažnosti. Už prvý väčší súboj v opustenom majáku vám dá zabrať, navyše veľmi rýchlo zistíte, že počas odpočívania družina spotrebováva zásoby, ktorých máte na začiatku iba 6 jednotiek. Obtiažnosť je pomerne vysoká, ale férová. Musí byť, keďže grindovanie neprichádza v MMX do úvahy. Zabité monštrá sa nerespawnujú, preto je postup v hre vždy otázkou nájdenia oblasti s primerane silnými protivníkmi.

Plnenie questov a zabíjanie monštier, okrem

materiálnych bonusov v podobe legendárnych predmetov (majú vlastný ukazovateľ skúseností, čím viac ich používate, tým vsú silnejšie) a peňazí, prináša aj povyšovanie postáv. To prebieha v dvoch krokoch. V prvom rozdelíte získané body medzi atribúty postavy (sila, mágia atď.) v druhom rozdávate body do špeciálnych schopností, spojených s jednotlivými kombináciami rasy a povolania.

Nemusíte sa báť, na povyšovanie systémom expert – majster – veľmajster sa nezabudlo. Každá schopnosť (streľba z luku, používanie dvojručných zbraní, štít, mágia zeme, mágia ohňa, uhýbanie...) je pre rozličné povolanie rôzne dostupná. Bojovník sa dokáže naučiť ovládať zbrane až na veľmajstrovskú úroveň, no nezvládne ani základné kúzla. Lukostrelec, okrem svojej primárnej zbrane, dokáže niečo málo s dýkou, ale priam exceluje v uhýbaní. Získavanie hodností v jednotlivých oblastiach prináša pomerne zásadné bonusy, veľmajster každého smeru navyše vyžaduje splnenie náročného questu.

Ako celok, aj vďaka všetkým vyššie opísaným atribútom, funguje MMX výborne. Závan časov dávno minulých v podobe Might & Magic univerza, spojený s klasickým štvorcovým dunegonom, preskúmavaním otvoreného sveta, úlohami, lúpením a povyšovaním postáv, funguje tak, ako má. Hra vás ťahá dopredu, pretože chcete so všetkými postavami v čo najviac oblastiach dosiahnuť aspoň majstra, ak nie veľmajstra. V honbe za skúsenostnými bodmi navštívite každý dungeon, zabijete špeciálnych minibossov schovaných v jaskyniach, rozlúsknete tajomstvo záhadných obeliskov a získate požehnania od všetkých

Ashanských bohov. Boje v ťahovom režime dávajú priestor na rozmýšľanie a taktizovanie, ako aj rýchlym reflexom – a to tiež hodnotíme veľmi pozitívne.

Čo zamrzí, je absencia zložitejších rébusov a logických hádaniek. Dungeony, až na niekoľko výnimiek, neponúkajú žiadne " túto plošinku zaťažím, aby sa mi niečo otvorilo " orgie, ani hľadanie tajných chodieb - tých je skutočne len pár. Náhradou sa snažia byť textové hádanky, ktoré od vás vyžadujú vpísanie správnej odpovede do príslušného políčka. Pri zapnutej českej lokalizácii si dávajte pozor a vkladajte slová aj s diakritikou.

Taktiež nemôžeme byť na 100 % spokojní s grafickým rozhraním, ani so samotným výtvarným spracovaním. Questy sa niekedy odvolávajú na lokality, ktoré nie sú zobrazené na hlavnej mape a tak je - najmä zo začiatku - dosť problém identifikovať, kam vlastne treba ísť. Povyšovanie postáv prebieha v dvoch samostatných oknách, čo na prvý pohľad nie je nič hrozné, no po čase to začne trochu otravovať. Čo sa týka grafiky, vyzerá ako výlet niekoľko rokov do minulosti, čo by, vzhľadom na celkovú oldschool orientáciu titulu, až tak nevadilo. Prekáža nám jej náročnosť na hardware a občasné veľmi nepríjemné prepady framerate (možno za to môže novinárska verzia).

Smutno- veselým zážitkom z hrania je, že sme stratil celý (reálny) deň, keď sme sa snažili pohnúť ďalej v príbehovom queste a napriek všetkým snahám, sa potrebné bludisko nedarilo v udávanej lokalite nájsť. Zo zúfalstva sme začali plniť jeden vedľajší quest za druhým, aby nakoniec niektorý z nich, bez zvláštneho označenia, napokon nešťastný dungeon sprístupnil.

Štvorčekové dungeon crawlery asi nie sú bežnou potravou pre dnešného digitálneho konzumenta. Might & Magic X je ale dôkazom toho, že hoci nie v novodobej grafike, ani s modernými hernými princípmi, aj takéto hry dokážu byť lákavé a vďaka vhodne zvolenej kombinácii obtiažnosti a herných mechanizmov, dokážu ponúknuť kvalitnú zábavu na dlhé hodiny.

HODNOTENIE

+ dungeon crawler zo starej školy
+ primeraná obtiažnosť
+ ťahové súboje
+ dlhá herná doba

- chýba dostatok rébusov
- drobné nedostatky grafického užívateľského rozhrania

8.0

TECH

TEST: ALIENWARE X51

Valve nie je prvá spoločnosť, ktorá to s prenesením PC hrania do obývačiek v podobe elegantných, malých a výkonných zostáv, myslí vážne. Už roky využívame rôzne multimediálne PC v malých skrinkách položených niekde pod TV na sledovanie filmov, počúvanie hudby a podobne. A v podobnom duchu, aj keď početne určite menej zastúpené, existovali aj herné PC. V posledných rokoch sa v tomto segmente výkonných herných PC najviac presadila spoločnosť Alienware pod krídlami Dell, ktorá okrem desktopov prináša aj herné notebooky.

Jedným z najznámejších modelov z ich portfólia je bez akýchkoľvek okolkov Alienware X51. Jednoduchý, výkonný, elegantný, sexi. Slová, ktoré charakterizujú už druhú generáciu Alienware X51 s označením R2, ktorej uvedenia sme sa dočkali minulý rok v lete. Generácia R2 mala na čo nadväzovať. Prvá generácia totiž bola nie len veľmi populárna, ale aj globálne považovaná za kvalitnú. Neľahkej úlohy sa v Dell zhostili s vervou a nakoniec sa im podarilo nadviazať nie len na krátku tradíciu modelov X51, ale aj tradíciu značky Alienware.

Alienware X51 R2 začína na oficiálnej cenovke $699, ich podstata však tkvie v tom, že si ich prakticky sami vyskladáte. Nie priamo, ale výber komponentov je len a len na vás a tak si môžete stroj prispôsobiť ako svojim požiadavkám, tak aj finančným možnostiam. Oproti

väčšiemu súrodencovi, Alienware Aurora, sa však jedná o pomerne ekonomické riešenie, avšak podľa konkrétnych komponentov stále vhodné aj na tie najnáročnejšie dnešné hry. Výber začína už operačným systémom. Ak nie ste spokojní s Windows 8, pokojne môžete siahnuť po populárnej Sedmičke.

Základ druhej generácie X51 je všade rovnaký - jednoduché a elegantné čierne šasi, ktoré veľkosťou len o málo prekračujú rozmery nových konzol. Neobsahuje výrazné dizajnérske prvky, skôr vsádza na jednoduchosť. Nájdete tu však niekoľko skosených línií, samozrejme aj svetlá, či obligátnu mimozemskú hlavu, ktorá k tomu patrí. Dobre vyzerá postojačky aj ležmo. Tlačidlo na zapnutie nevyniká, na čelnej stene okrem neho ešte nájdete dva USB porty (3.0), porty pre slúchadlá a mikrofón a slotovú mechaniku. Konkrétne v prípade recenzovaného modelu ide o dvojvrstvovú DVD-RW mechaniku.

Dnu sa skrýva základná doska Mini-ITX formátu s čipsetom Intel® H87 Express Chipset. Dell ďalej skrinku vybavil ako Alienware chladením, tak aj Alienware zdrojom. Štandardný je 240W, výkonnejší 330W. Základné rozmery sú 318x318x95mm a celý takýto PC váži zhruba 5,3kg. V štandarde nechýba Gigabit ethernet a ani Wi-Fi (b/g/n). Vzadu nechýba HDMI výstup z integrovanej grafiky, ďalšie dva USB 3.0 porty, štyri USB 2.0 porty, tradičný aj digitálny výstup na audio (PC obsahuje integrovanú zvukovú kartu s podporou 7.1). Výstupy na grafickej karte sa líšia v závislosti od konkrétneho modelu.

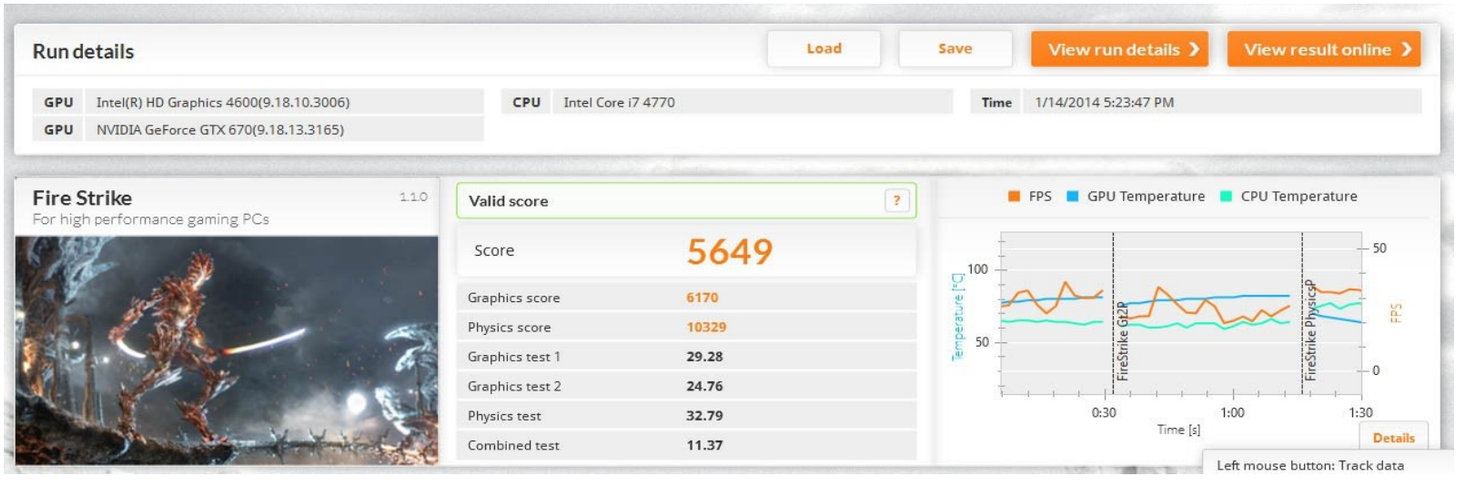
A teraz konkrétne o kúsku, ktorý nám pristál na stole. Z ponuky Alienware sa rozhodne jedná o to lepšie. Na výber sú procesory od Core i3 až po Core i7 od Intelu. V našom prípade je PC osadené štvorjadrom Intel® Core™ i7-4770 s maximom na 3,9GHz (za použitia Turbo Boost funkcie, bežne kmitá na 3,4GHz). Te to už štvrtá generácia zvaná Haswell, to znamená nižšiu spotrebu a vyššiu efektivitu.

Tento procesor ponúka aj integrované grafické riešenie Intel HD4600, ktoré si v normálnom nastavení vie akotak poradiť napríklad s posledným Tomb Raiderom, ale to sa hodí skôr do lacných ultrabookov. Teraz vás určite zaujíma dedikovaná karta.

Rovnako, ako v prípade procesoru, aj v tomto prípade máte na výber z niekoľkých možností. Tentoraz sa však do ponuky zmestili aj riešenia od AMD a môžete si tak vybrať napríklad aj Radeon R9 270X. V prípade recenzovanej zostavy však Dell stavil na Nvidiu, konkrétne grafickú kartu GeForce GTX670 s 2GB GDDR5. Karta je výborným riešením vo vyššej strednej triede a to aj napriek tomu, že je už trošku staršia. Ako však ukazujú testy, stále má čo ponúknuť a hlavne cena je v jej prípade veľmi priaznivá. Karta samozrejme podporuje Nvidia 3D Vision v hrách a filmoch.

Ďalej sa v našom PC nachádza 8GB RAM. Na doske sú však dva 240-Pin DDR3 SDRAM sloty a tak je možné kapacitu rozšíriť. Na rozdiel od Aurory, kde Dell ponúka až 32GB, umožňuje X51 R2 maximálne 16GB RAM. V skrinke sa nachádza jeden veľký 3,5-palcový disk s kapacitou 1TB a 7200 otáčkami, takže sa ťažšie pridávajú ďalšie pevné disky. V ponuke však je aj možnosť k štandardnému 1TB disku pridať ďalší, 256GB SSD ako hlavný disk.

Najväčšou slabinou recenzovaného Alienware X51 sú doplnky. Určite ste už niekde videli značkové Alienware doplnky zo série TactX. Či už sú to myšky, headsety alebo klávesnice, vždy vzbudzovali špičkový a prémiový



dojem. Ten sa však aj odrážal na cene a tieto doplnky sú tak pri tomto PC voliteľné. A to, čo k nemu dostanete, ich len ťažko vynahradí. Klávesnica ešte ako tak obstojí. Je pevná, vyzerá odolne, klávesy sú rozmerné, pomerne tuhé. Dobre sa na nej píše a navyše obsahuje ešte multimediálne tlačidlá. Rozhodne však viete v príjemnej cenovej hladine nájsť aj lepšie kúsky. Myška je však niečo úplne iné. Obyčajná lacná laserová myš nemá vysoké ambície. Lacný plast jej nedodáva na dojme a pôsobí, že pri páde zo stola na zem sa rozbije. Ergonomicky tiež nevyniká, ale sadne do pravej aj ľavej ruky.

Softvérová výbava obsahuje veci ako CyberLink a podobne, ale čo pri značke Alienware dostanete navyše, to je štýl a pridaná hodnota. Tak tu napríklad nájdete Alien Autopsy. Nie rozmazané video, ale jednoduchý diagnostický nástroj. Ďalej nástroje na obnovu a zálohu a digitálne nákupy. Hlavne však Alienware Command Centre, ktoré v sebe obsahuje 3 funkcie. Je tu AlienFX, kde dokážete trom zónam (bočné steny, hlava mimozemšťana) na skrinke priradiť farebné osvetlenie. Vyberať môžete z 20 farieb, viete si vyberať profily, ukladať ich a jednoducho prepínať. Každej zóne môžete priradiť inú farbu. Nie už však nejaké blikanie, či iné efekty.

AlienFusion zas predstavuje manažment napájacieho plánu podľa konkrétnych situácií, ktorý si môžete detailne upraviť. Poslednou zaujímavou funkciou je Alien Adrenaline, ktorá slúži na spravovanie profilov.

Vytvoríte si skratky, ku ktorým priradíte nejaké konkrétne akcie (zmena svetelnej témy, otvorenie stránky s návodom a podobne), ktoré sa vykonajú napríklad pri spustení niektorej určitej hry. Dokážete si takto aj manažovať či kontrolovať výkon v reálnom čase. Týmto všetkým sa vám otvára cesta k vysokej miere personalizácie.

Alienware X51 R2 teda vyzerá dobre a taktiež aj má veľký potenciál, no to sú zatiaľ len pekné slová. Aby sme sa ale dozvedeli, aký skutočný výkon sa v drobnej skrinke skrýva, podrobili sme tento PC sérii niekoľkých testov. Najjednoduchší, ktorý si zadarmo viete spraviť aj doma a výsledky porovnať, je benchmark Cinebench. V OpenGL teste tohto benchmarku sme namerali 76,36fps. CPU v teste dosiahlo 8,08 boda a vo výkone na jedno jadro 1,71 boda.

Významným benchmarkom je aj náročný nástroj Catzilla, ktorý poriadne premeria výkon v hrách v grafike a fyzike. S najnáročnejším nastavením v 1440p si tento Alienware poradil, ale podarilo sa mu tu získať len 4700 bodov celkovo.

Oveľa zaujímavejší je výsledok z bežnejšieho 1080p nastavenia, kde sme dosiahli 8016 bodov a 3 hviezdičky v triede Tiger. Podrobnejšie výsledky môžete vidieť v priloženom obrázku.

Taktiež prebehli testy aj v najnovšom 3D Marku, kde sme v teste Fire Strike v extrémnom nastavení dosiahli 2843 bodov (grafika: 2910 bodov, fyzika: 10379 bodov). Relevantnejšie sú však výsledky z testu Fire Strike pri bežnom nastavení , ktoré si taktiež môžete pozrieť v priloženom obrázku.

Na zúbok sme sa novému Alienwaru pozreli aj v sérii testov benchmarku PC Mark 8. Ten spočíva z testov, ktoré preveria výkon PC v rôznych oblastiach, od práce, cez hranie, až po sledovanie multimédií, chat, či úpravu fotiek. V základnom Home teste sme dosiahli 4992 bodov. V Creative teste 4653 bodov. Vo Work teste 4713 bodov. V Storage teste 2649 bodov. Podrobnejšie výsledky môžete vidieť v tabuľkách.

Alienware v druhej generácii X51 ukazuje, že nemusíte čakať na Steam Machines. Zároveň predvádza približne to, čo sa v ich podobe dostane na trh . Dizajnovo síce jednoduchý, no veľmi dobre vyzerajúci desktop sa hodí ako do hráčskej izby, tak aj do obývačky pod TV. Rozmermi zapadne všade. Po hardvérovej aj softvérovej stránke je vybavený veľmi slušne a konkrétne parametre si navyše môžete stanoviť na mieru svojim potrebám. Prekážkou však pre niektorých môže byť vyššia cena a rozhodne vás svojou kvalitou nepotešia ani pribalené periférie.

AMD PRINIESLO KONZOLOVÉ ČIPY NA PC

AMD pridalo do svojej produktovej línie dve nové karty, ktoré prakticky kopírujú grafické čipy z nextgen konzol. Dopĺňa ich tretia lowendová R7 250X a všetky spolu naznačujú aké sú zbytočné a je lepšie sa im vyhnúť. Majú totiž zlé nacenenie a malé rozdiely výkonu oproti R7 260X a R9 270X.

Radeon R7 250X

R7 250X je presný obraz staršej a kedysi obľúbenej 7770 karte, ktorá však je už na dnešnú dobu lowend a prakticky ju beriete len ak vám stačia nižšie rozlíšenia, alebo nižšie detaily. Vcelku decentne však zvláda medium detaily pri 1080p. Cena bude stanovená okolo 90 dolárov. Jej potreba je však pri len o pár dolárov drahšej R7-260 skutočne otázna.

Battlefield 4 na medium v 1920x1080 dáva v slušných 59 fps. Viac nájdete v teste.

Radeon R7-260

R7-260 je mierne orezaná verzia R7-260X a na rovnaké parametre ako má Xbox One čip, len s tým rozdielom, že v PC pôjde čip na 1GHz, zatiaľ čo v Xboxe ide 853MHz. Celkový výkon tak je tak vyšší ako v 1.33tflopovom Xboxe a dáva 1.54 Tflopu. Stáť bude 109 dolárov a umožní hrať v rozlíšení 1920x1080, v medium-high nastaveniach a ponúkne výkon medzi HD 7770 a HD 7790. Čip bude na karte dopĺňať 1GB, respektíve 2GB GDDR5 RAM, podľa verzie. Na druhej strane je tu výkonnejšia R7-260X, ktorá oficiálne zlacnila na 119 dolárov. U nás ich rovnako zoženie s rozdielom pod 10 eur, 99 vs 106 eur.

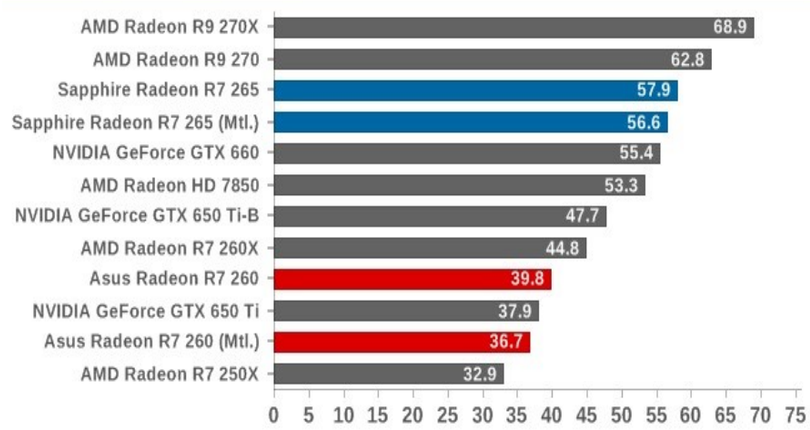
V Battlefielde 4 na medium dáva v 1920x1080 priemerne 67fps a v high 40 fps. Bioshock Infinite na ultra vytiahne 45 fps.

Radeon R7-265

R7-265 je odpoveď na GTX650 Ti, je veľmi podobná PS4 čipu, len oproti PS4 s 18 CU len 16CU, ale zato bežia na vyššej frekvencii 950Mhz a vyššou pripustnosťou. Celkový výkon je tak o 0.04Tflopu vyšší a to 1.89. Čip doplní ešte 2GB GDDR5 pamäte. Za 150 dolárov dostanete 1920x1080 pri vysokých nastaveniach, približne na výkone starej HD 7850. Je to však cenovo veľmi nevýhodná karta, keďže len o pár dolárov vyššie je proti R9 270 (u nás za 158 eur) a tá ju prakticky výkonom úplne odrovnáva, má totiž takmer o jeden tflop viac a to 2.69 Tflops. Dôvod vydania tejto karty je preto otázny, ale ak môžete vyhnite sa jej.

V Battlefielde 4 ide v High 58 fps pri 1920x1080 (ultra s 2xAA okolo 40 fps) a 60 fps v Bioshocku na Ultra.

Graf ukazuje benchmark Battlefieldu 4 v 1920x1080 a High Detail nastaveniach ukazuje výkony konzolových čipov v grafických kartách



Old Town
Saloon
Cathy

UŽÍVATELIA

NAJHORŠIE HRY ROKA

A je to tu. Rok 2013 skončil a s ním si treba aj pripomenúť tituly, ktoré sme mali možnosť odohrať. A nakoľko už viacerí predstavili tituly, ktoré boli tými najlepšími, ja som sa rozhodol najprv predstaviť 10 hier, ktoré ma minulého roku poriadne vytočili. V tomto rebríčku vám preto predstavím 10 titulov, ktoré som mal osobne možnosť vyskúšať a je treba uznať, že ich kvality sa dajú skôr nazvať nekvalitami. A preto bez ďalšieho zdržovania, toto je môj TOP 10 najhorších hier za rok 2013.

10. THE BUREAU: X-COM DECLASSIFIED

Ok. Skôr, než sa do mňa všetci pustíte, poviem tu jednu vec na rovinu. The Bureau nie je najhoršou hrou roku a mala aj pár miest, ktoré boli celkom zaujímavé. Bolo treba veľa taktiky, a prostredie 60-tych rokov bolo stvárnené dobre. Problém tejto hry však tkvie v tom, že od začiatku do konca nie je ničím zaujímavá. Postavy sú nudné, dej ľahko predvídateľný a gameplay je urobený presne štýlom Mass Effect až na to, že tu sa pri zadávaní úloh hra nezastaví, len spomalí. Plus si hra vzala niečo z Bioshock a Half-Life. A to je to čo mi vadilo.

Celé je to hra urobená cez kopírak, a tým pádom stráca akúkoľvek tvár, ktorú nám mohla ponúknuť. Ďalšia vec, ktorú je treba povedať, že v prípade smrti niektorého z členov vášho tímu sa jeho smrťou nič nezmení. A môžete si kedykoľvek vytrénovať nového člena tímu. Jediný dôvod, pre ktorý sa budete snažiť nechávať ich nažive bude ten, aby ste neprišli o schopnosti, ktoré vedia byť veľmi užitočné v boji. Nepríjemnosti však môžu nastať aj v prípade, že umelá inteligencia vašich partnerov sa rozhodne neposlúchnuť príkazy, a urobiť niečo celkom iné.

„The Bureau" je proste taktická TPS, a tam to aj končí. V momente ako hru dohráte, zabudnete na ňu. A nie je sa ani čomu diviť. Všetci fanúšikovia série X-COM sa tak dočkali nudnej, nezapamätateľnej a celkom zbytočnej hry, ktorej chýbala akákoľvek tvár a originalita. Nie je jediný dôvod, pre ktorý by ste si tento priemerný zlepenec zapli znovu. A to je aj dôvod, pre ktorý si zasluhuje svoje miesto v mojom rebríčku.

9. THE RAVEN: LEGACY OF MASTER THIEF

Jeden z mojich najobľúbenejších herných žánrov sú adventúry. Zaujímavé príbehy, zmysel pre humor, alebo občas len príjemnú detektívku s nápaditými minihrami je občas viac než dosť. Fungovalo to v sérii Polda a preto som veril, že hra Raven prinesie podobnú dávku zábavy. Realita je však taká, že Raven najlepšie vyzeral v prvej časti.

Hrali sme za charizmatického detektíva Zellnera, ktorý v tvári aj myslením pripomínal legendárneho Poirota. Minihier sme si síce moc neužili, dej bol jemne priehľadný, no to by mohli byť asi jediné výčitky voči hre. Príchodom druhej a tretej časti sa však čas na jednu epizódu skrátili minimálne o dve hodiny a okrem toho sme sa aj zmocnili role dvoch nezaujímavých zlodejíčkov a mali sme možnosť vidieť celú hru opäť, ale z inej perspektívy.

Úprimne povedané, nepotreboval som hru prechádzať dvakrát a mať tak možnosť vidieť všetko. Možno by bolo lepšie, keby niektoré veci ostanú zakryté rúškom tajomstva. Takto sme mali všetko vyklopené na lopate. Problém však bol aj veľmi zbabraný záver, ktorý ako vyvrcholenie vôbec nepôsobil. Skôr ako neschopnosť autorov vymyslieť uspokojivý záver. A tak si adventúry jednoducho nepredstavujem. Najmä nie po hre „The Night Of The Rabbit“, ktorá bola o niekoľko levelov vyššie než toto. „The Raven: Legacy Of The Master Thief“ jednoducho nebola adventúrou, ktorá by stála o vašu pozornosť. Priehľadná nudná a v druhej polovici maximálne neoriginálna.

8. RESIDENT EVIL 6

Opäť som si vedomý, že sa nájdu aj ľudia, ktorí so mnou súhlasiť nebudú, no dôvod, pre ktorý si Resident Evil 6 zasluhuje svoje miesto v mojom rebríčku je fakt, že sa už absolútne odklonil od hororu a miesto toho sme z toho spravili akčnú TPS. A okrem toho veľmi nudnú. Hra má síce veľkú dĺžku a sú v nej všetky postavy, ktoré máme radi v štyroch kampaniach. Výsledne je to však všetko úplne jedno, lebo ani jedna z kampaní nie je zaujímavá.

Hra je už zameraná viac na akciu než horor. Nebol som fanúšikom série pre strieľanie zombies. To som mohol rovno hrať „Left 4 Dead“. Táto séria bola predsa vždy zameraná na silnú atmosféru, horor a strach.
A rovnako sa tam vždy dodali aj prvky adventúry. To sme si však tohto roku užili len v časti „Revelations“, ktorá bola pôvodne vydaná len pre 3DS. Nepotrebujeme tu ďalšie TPS do zbierky. Chceme Resident Evil. Tu sme dokonca ešte menej koncentrovaný na príbeh než v Resident Evil 5. Ku kreditu tej hry je ale treba povedať, že tá mi neprišla tak bezcieľná, než jej pokračovanie.

CAPCOM by sa mali zamyslieť nad tým, či nebude lepšie túto sériu ukončiť, alebo jej vrátiť pôvodný dych. Z hry sa totiž stáva len prevarené klišé, ktoré je hlavne o strieľaní a výbuchoch. A úprimne, zločinec, ktorý sa premení na dinosaura nie je to, čo od tejto série očakávam. Nastal čas, aby sa niečo zmenilo. Inak mám obavy, že nám už Resident Evil nebude mať v budúcnosti viac ponúknuť.

7. REMEMBER ME

Čo sa stane, keď skombinujete Assassins Creed, Deus Ex a Devil May Cry? Dostanete Remember Me. Čo sa stane v prípade, že predstavíte hráčom nádherný futuristický svet, ktorý však nikdy nebudete mať príležitosť si poriadne obzrieť? Budú sklamaní. Aká teda táto hra bola? Dosť zlá.

Ďalšia hra, ktorej očakávania boli na vysokom leveli. Futuristicky Paríž a grafika vyzerali nádherne a rovnako sa mi páčila aj idea upravovania spomienok. To je však jediný nápad, ktorý hra reálne priniesla. Hra je neuveriteľne lineárna a doslova nás vedie za ručičku. Nepustí vás ani o milimeter a stavia vám do cesty prekážky, ktoré by ste v normálnom živote boli schopní obísť alebo preskočiť (dav ľudí v uličke, bedne, čo je vám trochu vyššie hlavy). Nillin však toho nie je schopná. Napriek tomu, že je schopná loziť po strechách. Pri takejto prekážke však len čudne poskočí, až to pôsobí komicky. Okrem toho sú tu zaujímavé postavy, ktoré ale počas hry skoro vôbec nespoznáme. Dokonca ani samotnu Nillin. Ako ich mohli napísať tak plytko a všetko zabiť v nekonečnom gameplayi úderov a kopancov?

Problémy s kamerou, gameplay na úkor príbehu, ktorý mohol oveľa lepšie vyniknúť, žiadne vedľajšie questy a veľmi neschopne spravený boj s prvým bossom sú len dôkazom, že DONTNOD sú ešte len začiatočníci, ktorí sa však môžu vytiahnuť. Ja by som im ale doporučil, aby viac investovali do svojich vlastných nápadov, a aby ich rozvíjali lepšie. Povedzme si len fakt, že najviac sme sa tu tešili na remixovanie pamäte. Prečo to zažijeme dokopy štyrikrát? Prečo sme nedostali väčšiu možnosť experimentovať? DONTNOD sa mali postarať o grafiku, no všetko ostatné mali asi dať urobiť Bioware alebo iným tvorcom na otvorené svety a silné príbehy. Potom by to nedopadlo takto.

6. STAR TREK 2013

Hry podľa filmov sú vždy zárukou, že sa dočkáme zlého titulu. Star Trek však ukázal možnosť, že by sme sa možno mohli dočkať niečoho iného. Niečoho, čo by konečne ukázalo, že filmové tituly, môžu byť rovnako dobré. Žiaľ, nepodarilo sa. A staré známe pravidlo sa opäť len potvrdzuje.

Môže za to obrovské množstvo bugov, hlúpa umelá inteligencia, jednoduchosť hry a mizerné využitie lode Enterprise. Pri tejto hre som sa nudil a to napriek tomu, že po stránke gameplayu ma bavila viac než niektoré hry, s ktorými som svoj zoznam začínal.

Vezmime si len minihru

s loďou Enterprise. Odrážať útoky, upravovať štíty a potom riadiť torpédo do jediného konkrétneho bodu, čo je skutočne najmizernejšou časťou celej hry. Hľadanie spomienok v hlave gornov sú rovnako nezaujímavé a čoskoro sa hra stane tak nudnou, že som sa radšej rozhodol nepriateľov len zneškodniť. Už ma nudilo i strieľať. A len som sa tlačil k ďalšej výhre.

Mnohí sa sťažovali aj na umelú inteligenciu partnera, ktorá však mne fungovala celkom dobre. Nepriatelia však krytie skoro nevyužívali a keď aj áno, tak mizerne. Jediné čo túto hru robí zaujímavou sú vedľajšie questy, kde môžete využívať svoj skener a získavať bonusové body, a dialógy medzi postavami, ktoré pôsobia uveriteľne. Inak je však Star Trek 2013 len ďalšou mizernou filmovou hrou.

5. ALIENS: COLONIAL MARINES

Táto hra je asi najväčším poškodením značky Aliens v hernej histórii. A dokonca sa len ťažko určuje, kto je za toto všetko zodpovedný. Hra mala toľko tvorcov, že dopátrať sa pravdy sa už asi nikomu nepodarí. Mňa by však veľmi zaujímalo, kto sabotoval túto hru. Je síce pravda, že sú tu kvalitné zberateľské predmety, mimo iné aj legendárne zbrane z filmov a aj pár poriadne napínavých miest so slepými votrelcami, no to sú asi jediné veci, ktoré by som mohol hre dať ako plusy.

Mizerný príbeh, nudné postavy, katastrofálna umelá inteligencia vašich partnerov i nepriateľov, veľmi zle spracované boje s bossmi, kde „Tank" na mňa len pozeral, kým som ho likvidoval, a boj s „ Queen" sa bojom ani nazvať nedá. Neodpustiteľný je pre mňa i fakt, že v druhom leveli už budeme bojovať proti ľuďom so zbraňami a hra sa mení na obyčajnú TPS v štýle Call Of Duty alebo Battlefield. Prečo sa to muselo pchať do Aliens série?

Zbraní je tu plný arzenál, nábojov viac než potreba a hra sa stáva maximálne jednoduchou. Jediná nádej, ktorá nám ostáva je, že možno sa dočkáme v budúcnosti novej Aliens hry, ktorá snáď dokáže odčiniť všetko, čo táto FPS napáchala.

4. GOD MODE

Čo sa stalo, že God Mode sa dostal na môj list? Myslím si, že viacerí už mali možnosť zistiť, že Oldschool Games sa tohto roku prekonali a priniesli nám dve skutočne vrcholovo zlé hry. Obe zabugované, že počas štartu odmietali fungovať a navyše bez akéhokoľvek nápadu.

God Mode však priniesol aspoň hord mode akciu, ktorá nepôsobila tak maximálne frustrujúco, nakoľko levely boli dosť veľké a široké. To je ale asi to jediné, čo by sa dalo označiť na God Mode ako plus. Inak je to repetetívna, nezaujímavá akcia, ktorá sa pravidelne v multiplayeri zvykne zaseknúť. Zbraní je tu dostatok, no je nutné si ich hraním postupne odblokovať a vylepšovať. Hra môže byť zo začiatku (ak vám nepadá a nezasekáva sa) zábavná, no postupom času sa stáva maximálne nudnou, nakoľko sa budete čoskoro motať v kruhoch. Nie je jediný dôvod, aby ste volili práve túto hru. Je to len jediné. Strata času a peňazí.

2. R.I.P.D. – THE GAME

Čo spravíte v prípade, že nemáte žiadnu inšpiráciu, no rozhodnete sa po troch mesiacoch vydať novú hru? Skopírujte si svoju starú a urobte ju ešte horšiu.Oldschool Games, ktorým jedna zlá hra v roku nestačila museli prísť s ešte jednou lahôdkou, ktorú si nezaslúžil snáď nikto. Viete čo je horšie ako zlá hra podľa filmu? Zlá hra urobená podľa zlého filmu. A to je presne R.I.P.D. Koncept celej hry je presne to isté čo ako God Mode, až na to, že tu sme oklieštení na malé mapy, ktoré sme schopní prebehnúť behom pár sekúnd. Originalita tým pádom, nula bodov.

Multiplayer pravdepodobne nikdy nikto nehral (a ani nebude), singleplayer sa rovnako často vie zaseknúť, hra je bez akejkoľvek chuti, príbeh tu žiadny nie je, a o grafickej stránke sa tu vyjadrovať ani nebudem. Jediné, čím mohla táto hra zaujať sú rôznorodé zbrane, ktoré si ale musíte odblokovať prechádzaním tých istých siedmich levelov dokola a dokola.

Je to viac než nuda. Je to priam typickým príkladom hry, ktorá je maximálne frustrujúca a behom hodiny jej budete mať plné zuby. V prípade, že sa niekto rozhodne urobiť hord mode TPS, je nutné dať do nej niečo, čo nás ako hráčov udrží a spraví ju zaujímavou. R.I.P.D. to však nezvláda ani po stránke špeciálnych schopností. Toto všetko máme síce len za skromnú cenu 10 Eur, no ako jeden človek vo svojej recenzii poznamenal, je veľké množstvo lepšieho využitia týchto peňazí, pričom jedným z nich je ich jednoducho vyhodiť von z okna. Hra, ktorú po ochutnávke už nikdy nebudete chcieť zapnúť.

3. WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Prečo nám to Activision urobili? Prečo sa rozhodli urobiť hru, ktorá absolútne pokazí meno fantastickej adventúre od Telltale? Survival Instinct je FPS, kde je všetko spravené len napoly. Nič nie je dotiahnuté do konca, grafika pôsobí ako z pred desiatich rokov a hra je nudná a repetetívna.

Najhoršie na tom všetkom je, že napriek všetkému táto hra mala potenciál. Vynikajúci dabing, veľká dávka stealthu, zombíci občas vedeli prekvapiť, pár zaujímavých bočných misií a hlavne rozdiely medzi jednotlivými zbraňami boli veľmi citeľné. Príbeh hry je však maximálne odfláknutý, umelá inteligencia zombíkov na bode mrazu a celé to pôsobí skôr ako paródia na hru.

Walking Dead: Survival Instinct je ukážkový príklad toho, ako to dopadne, keď sa Activision rozhodnú zarobiť na mene známej série, a donútia tvorcov, aby všetko urobili len do polovice. Kazia tým nielen meno tvorcom, ale aj sebe samým. Je na čase, aby si konečne uvedomili, že nechceme po nich rýchlo vykvasené hry, ktoré budú na dve veci. Oveľa radšej by sme uvítali tituly, ktoré by sme si zahrali ešte i o desať rokov s obrovskou dávkou nadšenia.

1. RIDE TO HELL

A najhoršie si nechávame samozrejme na záver. A verím, že ste už všetci vopred vedeli, ktorý titul si obsadí moje prvé miesto. Ride To Hell sa tohto roku skutočne stal titulom, ktorý si nezaslúžil absolútne nikto. To čo malo priniesť otvorený svet bikerov je v skutočnosti len chabý zlepenec herných prvkov, ktoré nefungujú a kvalitatívne tromfli snáď všetky možné faily, na ktoré si človek dokázal len spomenúť.

Jazda na motorke je maximálne utrpenie, nakoľko ovládanie je aj na najnižšom stupni maximálne precitlivené. Okrem toho v prípade narazenia do prekážky sa vrátite o kilometer nazad a ak sa to stane moc často len zídete z vozovky a vybuchnete. Dabing je absolútne príšerný a ja by som na mieste ľudí, ktorí sa o neho postarali už nikdy nevyšiel na svetlo sveta. Zvuková stránka pochádza pravdepodobne z nejakého bežného skladu zvukov, ktoré sa dajú kúpiť za 10 centov za kus. A na niektorých miestach dokonca nie sú absolútne nijaké.

Bojovať s nepriateľmi je na míle vzdialené kvalitám z GTA, nakoľko tu to bude stereotyp až hrôza. Okrem toho sú nepriatelia maximálne odolní, takže niekedy na nich nestačí ani celý zásobník na to, aby konečne zomreli. A v prípade, že sa vám to všetko zdá stále málo, tak je treba priznať, že Ride To Hell poňal erotiku tak nechutným, urážlivým a sprostým štýlom, že by to znechutilo absolútne každého. Ženy s vami majú okamžitý sex po usmrtení človeka, ktorý ich obťažuje v uličke a okrem toho ešte plne odeté. Vyzerá to ako dve bábiky, ktoré sa na seba tlačia.

Absolútne najhoršie však na tom je, že hra mala mať pôvodne tri časti a tvorcovia z nej chceli urobiť sériu. Dúfam len, že sa tohto nápadu veľmi rýchlo vzdali. Tento titul si zasluhuje len jediné. Spáliť v pekelnom ohni samotného Lucifera a poslať ho na jednosmernú cestu do pekla.

Tým končím svoj rebríček. Som si vedomý, že tohto roku boli určite aj iné zlé hry, ktoré by sa do neho mohli dostať, ale nakoľko som sa s nimi nekontaktoval, nebudem ich nijako komentovať. Z hier, ktoré som ale mal možnosť odohrať sa pre mňa najhoršími stali tieto. V prípade, že máte iný názor, vyjadrite sa v komentároch nižšie.
A pripravte sa čoskoro na rebríček 10-tich najlepších hier, ktoré som mal možnosť minulého roku hrať.

[endre-silentname]

LONG LIVE THE QUEEN

Hanako games | Sim | PC

Síce môže byť oblečená ako školáčka, ale v skutočnosti to je budúca kráľovná. Teda... možno. Pomocou vašich rozhodnutí môže dosiahnuť vyššej hodnosti, alebo byť zavraždená, otrávená, uväznená. Poprípade, roztrhaná na kusy mágiou.

Long Live the Queen je najnovšia simulačná hra od herného štúdia Hanako Games. Hra je vizuálny román s príbehom, ktorý môžete plne ovplyvniť. Má odvážnu, až príliš roztomilú hľavnú postavu ktorá je nakreslená v anime štýle. Hra je však oveľa ťažšia a hlbšia než spočiatku vyzerá. A zároveň neuveriteľne návyková.

V hre riadite voľby tínedžerskej princezny Elodie, ktorej práve zomrela matka, kráľovna Novy. Musí sa naučiť nové zručnosti, vyhnúť sa nebezpečenstvu a získať priazeň kráľovského dvora. Každý týždeň si môžete zvoliť dve zručnosti, ktoré vylepšíte. Náhodné udalosti a interakcie s ostatnými členmi kráľovského dvora spolu s vašimi sociálnymi aktivitami priamo ovplyvňujú vašu náladu a tá vaše bonusy k získavaniu rôznych zručností. Strávili ste svoju sobotu tak, že ste sa vyplížili von z hradu? Ak áno, tak tým ste získali body k willfulness (svojvôla). Vďaka tomu ste získali negatívny bonus k učeniu elegancie, ale zároveň kladný bonus k učeniu mágie.

Keď nastanú akcie ako sú napríklad kráľovský ples, rozsudok proti zločincom alebo interakcie s inými krajinami, budete čeliť kontrole vašich zručností ako napríklad dvorské mravy, história, diplomacia, ekonomika, náboženstvo alebo dokonca mágia. Ak ste získali dostatok bodov v potrebných zručnostiach a prešli ste skúškou, odomknú sa vám rôzne možnosti, ako daný problém vyriešiť. Poprípade, zistíte o udalostiach v krajine alebo mimo krajiny viac informácií. Ak neuspejete, môžete skončiť zavraždený. Pravdupovediac, pravdepodobne skončíte zavraždený. Viacerými spôsobmi.

Pri veľkom množstve statov, do ktorých môžete každý týždeň pridať body, nie je dostatok času na to, aby ste

urobili všetko. Preto je hra Long Live the Queen tak strašne návyková. A zároveň roztomilá, svojim spôsobom.

Musím priznať, že v hre som sa ani raz nedostal až nakoniec. Iba raz som bol celkom blízko, lenže meč v bruchu vám pri vašom kraľovaní celkom prekáža. V hre môžete získavať prideľovaním bodov nové outfity, ktoré vám zvyšujú body v danej zručnosti. Niektoré udalosti v hre vždy nastávajú v rovnakom poradí, ostatné sú náhodné alebo sú spustené udalosťou ktorá sa stala pred nimi a naväzujú na ňu. To že ste v jednej hre boli otrávený, neznamená, že študovanie byliniek a medicíny v ďalšej hre vám zachráni krk. Je to spôsobené tým, že situácia v ktorej ste zomreli sa nemusí znovu spustiť, kvôli niečomu inému, čo je skryté. Je ťažké len premýšlať nad programovaním tejto hry.

Grafika je jednoduchá, ale efektívna a celá hra nezaberie viac ako pár hodín. Nepotrebujete Steam, nepotrebujete online pripojenie, dokonca nepotrebujete ani dobrú mašinu. Dokonca tu je aj fórum, ak potrebujete pomôcť. Či už ste zaseknutý v určitej časti hry a neviete čo ďalej alebo len chcete vidieť, čo všetko sa podarilo odomknúť iným hráčom.

Pred pár rokmi by som si nebol nikdy pomyslel, že raz sa budem baviť pri hraní hry, kde hlavná postava je princezná a väčšina vecí je ružová. Opak je pravdou. Long Live the Queen je zábavná hra pre všetky sorty hráčov, ktorý dokážu oceniť kvalitnú indie hru. Hre môžem vytknúť iba to, že po čase omrzí a už ju znova nezapnete. Zároveň je ťažké, bez nejakého návodu prejsť hrou až dokonca, pretože už od začiatku sú dosť vysoké nároky na hodnoty vašich zručností a preto najčastejšou hláškou ktorú budete v hre vidieť je, "test failed".

[ROLASH1]

6.5

FILMY

KINEMA.SK

LEGO PRÍBEH

Rodinný

Súčasný LEGO fenomén je skutočne zaujímavý. Stavebnice sa stále predávajú a v roku 2005 dostal tím Travellers Tales nápad zobrať Star Wars a pretaviť ich do zaujímavej paródie s postavičkami z LEGO. Po úspechu nasledovali ďalšie videohry: parodovali sa nielen Star Wars, ale aj Indiana Jones, Batman, Harry Potter, Piráti Karibiku, Pán prsteňov. Ideí na licencovanie je veľa a teraz sa Warner Bros. (ktorý štúdio už v roku 2007 prezieravo odkúpil) rozhodlo posunúť LEGO do sveta filmov a stvoriť ultimátnu paródiu.

Emmet je rádový občan metropoly, v ktorej vládne Lord Biznis. Žil by tu šablonóvitým spôsobom až do smrti, lebo nasleduje príručky ako vstať, cvičiť, raňajkovať, zdraviť susedov, ísť do práce a makať až do zotmenia. Lenže keď sa na stavenisku prepadne o niekoľko úrovní nižšie, objaví tam predmet, po ktorom pátra Divoška a navyše ho začne oslovovať ako Vyvolený. Spolu utekajú pred Zlým polišom smerom k múdremu Vitruviusovi, ktorý ich na Divokom Západe poučí o tom, že Lord Biznis má diabolský plán a ako Emmet už počul, o tri dni môže zničiť svet.

Scenáristi LEGO príbehu nezaváhali a hneď do prvotiny podľa stavebnice nasúkali priam absolútnu kopu prvkov, svetov, hrdinov a vytvorili obrovský mix rôznych chutí a pocitov. Kostra príbehu ráta s dejom tuctového protagonistu, ktorý musí vybočiť z davu a bojovať proti tomu, že je obyčajný. Dostane sa do nevídaných situácií, musí sa prejaviť a svoj životný štýl otočiť proti osudu. Táto línia je tu prirodzene pre deti a rodičov, ktorí hľadajú morálne posolstvá typu každý jedinec je výnimočný. Je solídne postavená, Emmet je skutočne jedným z najtuctovejších hrdinov a vďaka tomu je aj uveriteľná. Sedí tu aj rola Lorda Biznisa (hoci meno skôr napovedá forme zosnovania plánu ako cieľu) a metropola pripomína správnu futuristickú spoločnosť.

Lenže takých príbehov tu bolo viac a LEGO má svoj šmrnc, ktorý musí prejaviť z videohier. Aby urobilo zadosť pôvodu stavebníc a fanúšikov štýlov, objavujú sa rôzne svety ako Divoký Západ, Stredný Zéland, oblačné mesto atď. S týmto elementom mám osobne menší problém; autori ich síce striedajú pomerne rýchlo, ale ich rola je miestami redundantná: stredná časť filmu, kde si Divoška a Emmet vyrazia do tých destinácií slúži iba na mierne oživenie diania, ale do deja ani nezasiahne. Až finálna tretina, kde Lord Biznis ide zosnovať svoj majsterský plán, má opäť šťavu.

Štýl paródií je však v LEGO príbehu využitý maximálne. Nájdete tu humor verbálny, situačný, priblblý i sofistikovaný. Scenáristi parodujú absolútne všetko: vymýšľanie plánov, pointy scén, archetypy hrdinov a očakávané situácie v deji. Je tu aj metahumor, ktorý prirodzene očakávate a využívaný veľmi často. Sú tu vtipy pre dospelých a fanúšikov v ich radoch. Často sa parodujú superhrdinovia (Superman, Batman, Green Lantern), postavičky z filmov Warner Bros. (Harry Potter, Pán prsteňov) či skutočné (LA Lakers).

Čo ma privádza k mierne smutnému konštatovaniu, že fanúšikovia si na filme zgustnú, ale najmenšie ratolesti nebudú mať šancu stíhať toľké striedanie vtipov, narážok a postáv. Počas premiéry pani vedľa mňa márne vysvetľovala synovi čin zloducha, prechod na Divoký západ, deštrukciu iného sveta a krútila hlavou už len nad momentom, že Biznis odkopne vedľajšiu postavu do priepasti. Pre puritánov v radoch divákov bude toto šokujúci, freneticky ubiehajúci zážitok; deje sa tu veľa a strih je nemilosrdný.

8.0

Ale vďaka tomu má film nezabudnuteľné akčné scény, keď sa lietadlá, mašiny či automobily stavajú efektívnejšie ako v Transformeroch, poliši rozpútajú naháňačku na diaľnici či paľbu v meste, kamera je pripravená zastaviť dianie a strih je bleskový. Z technického hľadiska je toto kvalitný počin, kedy autori schválne točia menej ako 25 fps; napríklad hladina vody (stále zo skladačky) má trhanú animáciu.

Na výsledných 8/10 sa film dostal vďaka finálnemu zvratu v posledných 15 minútach, kedy nastavil ešte jeden posun v deji, čím naberá nový zmysel a vyčitky postaví do iného svetla. Niektorým to bude stačiť a nájdu dobrú pointu – v mojich očiach je LEGO príbeh trošku nesúrodý celok inak vynikajúcich súčastí.

ROBOCOP

Akčný

Remaky Paula Verhoevena sa začínajú množiť. Z Total Recall vznikol podivný klon s vizuálom Blade Runnera a tu sa divák nevie chvíľku orientovať. Teherán, USA, príde aj Detroit? Ale Robocop dopadol na pomery remakov celkom dobre a pokiaľ slepo nehltáte originál, máte šancu si remake solídne užiť.

Globálna firma OmniCorp dodáva do mnohých krajín svojich robotov, ktorí dokážu chrániť obyvateľov a sú nasadení do nebezpečných oblastí ako Irán či iné rozvojové miesta. Ale expanzia na americký trh je nemožná kvôli zákonu pod taktovkou konzervatívneho senátora Dreyfusa, ktorí tlačí na pílu citov a rodiny. Až keď sa detektív Alex Murphy pri vyšetrovaní dostane na hranicu života a takmer zomiera na 4. stupeň popálenín, až vtedy sa naskytne šanca nasadiť do ulíc Detroitu kyborga, ktorý má ľudskú hlavu, pár orgánov, ale robotické telo. Zločin v Detroite klesá, Alex odvádza skvelú robotu, no zároveň sa vzďaľuje rodine a jeho vyšetrovanie zasahuje do vyšších politických kruhov a hrozí, že o pár mesiacov zabojuje o svoju existenciu znova.

Remake RoboCopa má viaceré nečakané pozitíva a zároveň naplní niektoré očakávania pri pohľade na nový plagát. Bojuje však s vašou znalosťou originálu a sčasti ho reflektuje, inokedy nie. Tvorcovia sa maximálne snažia odkloniť od pôvodného filmu z roku 1987, súčasne si však nenechajú ujsť pár príležitostí, kedy by mrkali na diváka a odkázali mu: vieme, že toto od nás čakáš.

Úvodná akčná sekvencia v Teheráne je fajn, ale do deja príliš nezapadá, akoby ju režisér sem zaradil len pre medzinárodné publikum. Keď sa dostaneme do Detroitu, očakávame jeden dejový zlom: kedy hrdina takmer zomrie, aby ho zobrali vedci a urobili z neho titulného hrdinu, ktorý bude čistiť mesto od zločinu. Počas tejto sekvencie spoznáme jedného záporáka, absolvujeme tréning v inej destinácii ako by ste čakali a príde...

...najväčšie prekvapenie remakeu, ktorým je seriózna dráma hrdinu, reflexia jeho existencie, očakávania manželky a syna. Čo najskôr vidíme v povinných

náznakoch (scény v domácnosti) si neskôr pýta podstatne väčšiu časť stopáže. Ako hrdina rozjíma, či a kedy sa ukázať manželke (ešte nevie, že ona súhlasila s jeho prerodom). Ako sa predstaví synovi, či sa futuristického tela zľakne alebo bude tatkovi držať palce. Príde aj nerozvážne šafárenie s citmi a schizofrénia osobnosti v tele robota: kto má navrch vo vypätých situáciach: kus ľudského mozgu alebo čip, ktorý ho poháňa? A v týchto scénach RoboCop výborne funguje až prehliadate jeho chyby, alebo zabúdate na originál. Na blockbuster za 100 miliónov je to nečakané víťazstvo.

No neduhy vyplývajú na povrch. Film nemá poriadneho záporáka. Najskôr gangstra v uliciach, potom korporáciu; celá snaha postaviť hrdinu proti niekomu vypáli naprázdno. Iste, je to prvý diel, kde ide primárne o zrod Robocopa, no možnosti si poriadne neužijeme. Škoda, sami túžime, aby niekoho poriadne vypráskal, no s veľkými robotmi z traileru má oveľa viac roboty a gangster či pár stvoriteľov vystačí na slabšiu fušku.

Akcie sú navyše zvláštne nakrútené. Úvodná prestrelka je OK. Scéna výcviku s 54 cieľmi nenadchne. Až keď sa začne RoboCop preháňať v uliciach Detroitu a ničiť ciele podľa databázy, to je oceniteľná séria scén, kedy je potenciál využitý. A finále má viac problémov, ako iba zle nakrútenú akciu: príliš trikové, zamotané, zbytočne naťahované. Brutalita prvého dielu mi kedysi vadila, ale remake je na druhej strane príliš mäkký a sám som sa pristihol, ako si hovorím, a teraz treba pritlačiť i rozprášiť nejakú gebuľu ako vtedy. Ale to sa nestane.

6.0

Gary Oldman však odvádza jeden z najlepších výkonov za poslednú dekádu a v roli vedca sa našiel. Michael Keaton si svoj part znamenite užíva. Abbie Cornish je uveriteľná a Joel Kinnaman je v civile dosť strnulý, ale v tele kyborga sa snaží a hrá celkom solídne. Herci sú svetlým elementom remaku.

Vo finále som milo prekvapený, že nový RoboCop sa celkom podaril a jeho druhá tretina je výborná. No s prvou a treťou sa spája viac kritiky. Určite odporúčam návštevu kina, lebo šanca na silnú dvojku, kde by sa už mohol mastiť RoboCop a lepší záporak - žije! A tí, čo nie ste prikovaní k originálu, prihoďte bod-dva.

JA, FRANKENSTEIN

Akčný

V roku 1795 vdýchol Viktor Frankenstein život monštru zloženého z pozostatku tiel na cintoríne. Jeho stvorenie sa mu však oplatilo za následnú popravu smrťou manželky v duchu motta „život za život" a nechalo putovať stvoriteľa za sebou v nevľúdnej zime, ktorú stvoriteľ neprežil. Ale v tom istom roku prebehol zvláštny pohreb – a Frankenstein síce skončil v jame, no jeho denník začal pútať pozornosť dvoch podivných skupín.

Najprv sa objavili démoni, ktorí ho chceli skántriť, no monštrum sa nedalo. A potom sa oživila partia gargojlov a zobrali si stvorenie k sebe. Kráľovná odložil denník do zbierky tajomstiev, pomenovala návštevníka Adam, ten si zobral dve zbrane a odišiel. O 200 rokov neskôr sa vojna medzi partiami gargojlov a démonov rozohní nanovo a snaživí vedci by chceli oživit mŕtve telá.

Ja, Frankenstein vyzerá na pohľad ako riadna zlátanina posledných rokov a koleduje si o nízke skóre. Keď sa zapozeráte, postupne objavíte najmä komiksový pôvod. Vďaka nemu sa kombinujú všakovaké strany dobra i zla, predloha ohýba na všetky smery a do toho miešajú prvky iných filmov. Funguje to? V podstate áno, mustra je použitá akceptovateľne a film má krátku stopáž na to, aby nezačal nudiť.

V scenári toho tvorcovia veľa nevymysleli, od solídneho prológu sa dostaneme do súčasnosti, kde sa o Frankensteinovo monštrum úporne snažia dve frakcie. Raz sa hodí jedným, inokedy druhým, hoci je otázkou času, kedy zavážia v jeho vzťahoch aj samotní ľudia. Netreba ísť ďaleko po príklad: stačí mať jednu blonďavú vedkyňu, ktorá ho opantá a jeho činy sa postupne menia a nahodí aj iný výraz tváre ako neuveriteľnú naštvanosť. Jeho život však nie je ľahký: každý by ho len zneužil (aj jeho denník), preto sa nemožno čudovať, že sa mláti hlava-nehlava na Zemi už toľké roky. Scenár však kombinuje najmä tuctové bitky o denník či monštrum, nič viac ku šťastiu nepotrebuje.

Netreba sa diviť: do stopáže sa dostalo relatívne veľa akcie a nevyzerá slabo. Za 65 miliónov dolárov sa dočkáme niekoľkých masových bitiek gargojlov a démonov, každá exekúcia je výborne zobrazená modrým lúčom (padlých prisluchovačov archanjela) alebo oranžovou guľou smerujúcou do pekla. Je to vizuálna pastva a skupinové bitky vyzerajú ešte lepšie, keď začne lietať kamera a nestačíte rátať šíky armád. Akurát bitky jeden na jedného, prípadne scény v tmavých halách sú len výplňou času.

Démoni nie sú až takí zaujímaví, ale rád gargojlov má čosi do seba. Majú prepracované výrazy tvárí, transformáciu zo sochy do akčných náletov či ľudskej podoby, toto je dobrý nápad z predlohy, ktorý sa nestratil. Démoni pripomínajú skôr upírov z Underworldu, ešte je tu aj Bill Nighy v podobnej roli. Ale hoci predloha neoslní, nie je to strata času: Frankensteinova línia, dve armády, súčasný konflikt, všetko dáva vo svojej podobe zmysel a viete, čo sa deje. Akurát mám pocit, že tvorcovia sa príliš inšpirovali Matrixom (pravda, ubehlo od neho len 15 rokov) a pchajú sem veľa prvkov. Niektoré vidíte v bitkách, iné v dialógoch („dnes to skončí"), ešte aj banda záporákov v čiernych oblekoch či hala mŕtvych diel v šíkoch vám evokuje kultový hit z roka 1999. Je to škoda, lebo inak sa film snaží urputne odlíšiť od všetkého ostatného (aj toho Underworldu) a byť samostatnou kapitolou týchto akcií s bizarnými námetmi a stredným rozpočtom. Napíšem to inak – nie je to ťažkopádny blockbuster ako Underworld 3, 4 alebo Ghost Rider 2, ale stráviteľnejšie kino.

4.0

Aaron Eckhart sa do tohto projektu zrejme namočil hneď po Temnom rytierovi – pokrivená tvár a cez zuby precedené hlášky mu idú celkom solídne. Bill Nighy si vychutnáva štandardnú rolu záporáka a len Yvonne Strahovski zaujme v ženskej roli, lebo je príliš neopozeraná. Znalci nájdu aj Mirandu Otto z Pána prsteňov či Jai Courtneyho (Smrtonosná pasca 5), ale nie sú nič extra.

Ja, Frankenstein je pozerateľné januárové kino, netreba čakať to najhoršie, ale ľahkú komiksovú akciu. Dokonca potešilo aj solídne 3D, ktoré dalo filmu slušný vizuál a bonusom sú vokály Lisy Gerrard. Ako sa sem dostala, netuším, ale jej talent je nesporný aj v tomto kúsku.

JACK RYAN: V UTAJENÍ

Akčný

Kým sa chce stať malý chlapec? Hasičom, šoférom, policajtom. My odchovaní na špionážnych trileroch, ktorým nám to páli, máme jasnú odpoveď: špičkovým analytikom, lebo ten sa môže stať agentom CIA a raz prezidentom USA. Jack Ryan má za sebou úžasnú kariéru, zosnulý Tom Clancy fantastickú knižnú sériu a Hollywood chuť odštartovať príbehy hrdinu znova. Takže reboot. A s mladším hercom.

Keď narazili lietadlá do Dvojičiek 11.9. 2001, študoval v Londýne. O 18 mesiacov v Afganistane zostrelili jeho vrtuľník. Zachránil dvoch vojakov a takmer prišiel o možnosť chodiť. Prekonal sa, osem mesiacov strávil v špitáli a spoznal fešnú doktorku. Pri tréningu ho odchytil chlapík v uniforme a zistil, že má analytický potenciál. Dal mu šancu: pracovať vo finančnom sektore a sledovať toky peňazí vo svete, ktoré by viedli k nekalým aktom. Teraz, v roku 2013, sa taký objavil: jeden ruský miliardár začína skrývať účty, dolár ide podozrivo nahor a Jack Ryan letí do Moskvy, aby urobil malý audit a objavil, čo sa chystá.

Paramount si dobre uvedomuje, že po smrti Toma Clancyho a neúnavnej snahe hľadať nových hercov (Ryana už hral Alec Baldwin, Harrison Ford i Ben Affleck) je načase reštartovať sériu iným spôsobom. Tento príbeh nemá originálnu predlohu, využíva iba hrdinu a snaží sa ho predstaviť súčasnej generácii. Posúva dianie do súčasnosti, skúša nové motívy i správanie. A má aj silnú stránku prvého nasadenia.

Poznáte to z komiksových filmov, prológy majú svoje čaro. Polovicu filmu sa venuje dej budovaniu hrdinu a potom príde prvá akcia/misia. U Jacka Ryana je štart relatívne rýchly, hrdina rýchlo vymení svoj cieľ pôsobiť v teréne za agenta v utajení na Wall Streete. No zároveň je iba otázkou času, kedy sa vráti späť do terénu, nie v maskáčoch v helikoptére, ale pekne v obleku. A častejšie tasí svoj mozog ako zbraň. Jack Ryan je aj v novej podobe predovšetkým inteligentný hrdina a najmä v druhej polovici filmu sa ho tvorcovia snažia ukázať v inom svetle ako Ethana Hunta, Jamesa Bonda i Jasona Bournea. Tomu Ryanovi to parádne

páli, vie sa orientovať v detailoch i hľadať spojitosti.

Na to, aby taká postava vynikla, potrebujete precízny scenár. Tom Clancy vždy doručil skvelú predlohu, no teraz sú chlapci z Hollywoodu odkázaní na seba. Ich pokus nezapadá do Clancyho univerza hladko (hoci je otázne či zápletkou alebo načasovaním), no snaží sa v duchu minulých kníh viac vyšetrovať a spájať nitky v pozadí ako ohúriť akciou. Jack Ryan je relatívne inteligentný triler – má veľké dávky napätia, ktoré využíva v prospech jednoduchých momentov – je v apartmáne hrdinova snúbenica sama alebo tu niekto sliedi. Chce hrdinu niekto napadnúť alebo to len čakáme kvôli iným filmom? Stihne tú akciu dokončiť načas alebo ho prichytia? Šikovná réžia Kennetha Branagha (naposledy točil Thora a už je v inom žánri, dávne sú časy jeho Shakespeara) dokáže aj civilné scény pretaviť do pútavých minút.

To znamená, že radšej hltáte dialógy, politické pikle i diabolské plány, ako by ste očakávali len ďalšiu akčnu scénu. A tých vo filme nie je príliš veľa a často sú rýchlo strihané alebo z nich ostávajú iba kúsky. Havária helikoptéry je snímana na pár záberov, žiadny celok. Prvý kontaktný súboj Ryana v Moskve je sprevádzaný veľkou dávkou nervozity. A aj napínavá scéna tajného prieniku. Tento Jack Ryan ešte nie je veľký borec a s výnimkou finále sa lepšie cíti na hoteli, v kancelárii alebo dodávke.

7.0

Chris Pine ho hrá solídne, hoci nemá tú správnu charizmu svojich predchodcov. Nemá však úplne strnulý výraz a séria by s ním mohla rátať aj ďalej – len tomu fešáčiskovi musí dopriať zopár škriabancov či rán. Kenneth Branagh hrá typického nasrdeného záporáka, dokonca Rusa, a miestami je jediný element, ktorý nemôžete brať vážne. Pozitívne prekvapí Kevin Costner ako mentor a Keira Knightley ako snúbenica.

Jack Ryan nie je nezabudnuteľný akčný triler, ako minulé filmy podľa skvelých kníh Toma Clancyho. Tie nemožno zreplikovať v Hollywoode ľahko a ani jedna scéna či celá zápletka nie je objavná. Ako variácia na kvalitné inteligentné trilery však poteší a potenciál do budúcna tu nemožno uprieť.

NYMFOMANKA 2

Dráma

Rada by som vyložila karty na stôl hneď v úvode, môj názor na druhý diel Nymfomanky Larsa von Triera sa pravdepodobne nebude zhodovať s väčšinovým vkusom. Tento text treba brať (napokon ako každú recenziu) ako subjektívny pohľad. Nikoho týmto textom nenútim, aby so mnou zdieľal môj postoj, postačí ak po prečítaní iba prehodnotil ten svoj.

Nymfomanka II. plynule pokračuje tam, kde jednotka skončila. Bez zbytočného ohliadnutia za dejovými zvratmi predchádzajúcej časti, nadväzuje Joe na svoje rozprávanie a záchranca Seligman jej naslúcha. I napriek tomu, že snímky medzi sebou súvisia (nie len v podávaní dejovej štafety, ale i niekoľkými intertextuálnymi odkazmi) divák neznalý prvej časti nemusí mať strach z toho, že by sa v príbehu stratil, či nedokázal zorientovať.

V prvej časti si Trier pohrával s nevedomosťou diváka a podľa vlastného uváženia mu servíroval intímnu rozkoš i komiku, v ľubovoľnej intenzite. Na Nymfomanku II, už ale divák prichádza s istými očakávaniami a preto ho môže rozťahaný príbeh so zdanlivo bezvýznamnými odbočkami nudiť. I tej zábavy na odľahčenie tam už nie je toľko. Skúsený, nekonvenčne orientovaný režisér, hľadá a prináša iné spôsoby ako zaujať. Lišiacky, sofistikovaným postupmi mení spôsob rozprávania príbehu v rámci jedného filmu (i keď rozdeleného na dve časti).

Zo sexuálnej štúdie pohľadanej mladej laňky, ktorá nedokáže udržať nohy pri sebe, čim rozbije nejaké to manželstvo či zlomí srdce, sa rozprávanie posúva bližšie k dospelejšej osobnosti, ktorá stratila zmysel svojej existencie. Roztúžene lono už nedosahuje uspokojenie a Joe preto hľadá nové cesty, ako túto prázdnotu, čo najrýchlejšie a najefektívnejšie zaplniť.

Zatiaľ, čo prvá časť bola z drvivej väčšine o debutujúcej Stacy Martin ta druhá je o Charlotte Gainsbourg. Trier si dovoľuje meniť podoby postáv vplyvom času ako sa mu zachce. Kým Joe na seba vezme vizáž svojho staršieho ja, jej partner Jerôme zostáva nemenne mladý. Ani s podobnosťou si režisér príliš hlavu nelámal. Veď napokon Gainsbourg je tvárou trilógie depresie, a jej mladšie ja sa musí prispôsobiť.

Nymfomanka II. priznane odkazuje na Trierove predchádzajúce filmy (zo spomínanej trilógie).

Podobne ako v Melanchólii miznú lyžičky priamo zo stolu a nespokojní hostia si tak nemôžu vychutnať svoje pokrmy. Spojitosť s Antikristom je ešte okatejšia. Za zvuku sopránovej árie George Friedricha Händela vidíme malého chlapca vstupovať do zasneženej ulice cez otvorený balkón. Divák znalý Trierovho Antikrista vie, že žena (postava nemá meno) z tejto snímky, v podaní Charlotte Gainsbourg, stratila svojho jediného syna práve v podobnom momente.

Prvotná asociácia je teda veľmi silná, no detaily jasne napovedajú, že všetko je len hra. Hra, v ktorej sa súvislosti spájajú do jednotného kontextu pomocou neviditeľných klamlivých paralel. Tak ako zážitky Joe, deliace sa do kapitol na základe Saligmanových asociačných vstupov. Od rybárskej návnady, cez hudobný súzvuk a terapiu až k násiliu. Potom ako neuspeje žiadna z prístupných foriem „liečby", sa Joe so svojou traumou pokúša vyrovnať skrze bolesť, zlo a teror.

Zarážajúca podobnosť násilia a sexuality, dve protichodné cesty vedúce k osobnému ukojeniu. Spolupráca s rovnakými hercami je ďalším prvkom (už spomínanej) hry. Aj v malých bezvýznamných úlohách sa objavia tváre, ktoré na diváka prehovárajú s rozsiahlej škály propagačných plagátov. Udo Kier v úlohe čašníka odkazuje na organizátora svadieb z Melanchólie a na plátne sa objaví ani nie na päť minút. Takisto Willem Dafoe, záhadná hlava organizovaného zločinu, známy ako bezmenný muž z Antikrista.

7.0

Na záver nemožno opomenúť Trierovo vykreslenie prostredia a času. Žiadne roky ani záchytné časové údaje, žiadne názvy miest ani známe monumenty či budovy. Len detaily vytvárajúce približný obraz, ale nič konkrétne. Vlastný svet, s vlastnými pravidlami, záhadnými zákutiami a podivnými „ordináciami" s neskorými návštevnými hodinami, to všetko dokáže fungovať vďaka svojej anonymite.

Diela Larsa von Triera nútia diváka k neustálemu prehodnocovaniu výsledného dojmu. Silná osobnosť Trierovho typu dokáže vlastnú krajinu predávať cez odpornú vojenskú šikanu, rovnako ako depresiu cez posadnutosť démonom (ukrytom v panensky nedotknutej prírode), skrz strach zo zániku vlastnej existencie a Zeme, po nenásytné sexuálne ukojenie, ktoré jedného dňa dosiahne svojho konca.

Nápaditosť, kontroverzia a odvaha pohrávať sa čarom filmového umenia na poli diváckej percepcie i technickej zručnosti sú jednou z hlavných predností tejto poprednej osobnosti nie len dánskej, európskej ale i svetovej kvality. Nikdy by sme ale nemali zabúdať na to, že aj majster tesár sa niekedy utne a mierne prestrelí.