SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #56

SUNSET OVERDRIVE
COD: ADVANCED WARFARE
ELDER SCROLLS ONLINE, MINECRAFT
DAYLIGHT, FINAL FANTASY X-X2, MXGP
PROJECT ARA, LOGITECH Z906, PARROT 3.0
THE AMAZING SPIDERMAN 2, DIVERGENCIA

OBSAH

PREVIEW

SUNSET OVERDRIVE
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
WARTHUNDER GROUND FORCES
GRIM DAWN
PRISON ARCHITECT

RECENZIE

ELDER SCROLSS ONLINE
BOUND BY FLAME
TRIALS FUSION
MINECRAFT XBOX360 A PS3
AGE OF WONDERS III
DAYLIGHT
SMITE
FINAL FANTASY X-X2
MXGP - OFFICIAL MOTOCROSS GAME
WARGAME RED DRAGON
MARIO GOLF WORLD TOUR
BROKEN SWORD: THE SERPENTS CURSE

TECH

PROJECT ARA
PARROT BEBOP
LOGITECH Z906
UE MINI BOOM

UŽÍVATELIA

FACTORIO
PROBLÉM DLC

FILMY

SPIDERMAN 2
DIVERGENCIA
TRANSCENDENCIA

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

Vyhraj párty snov so strojčekom Philips Click & Style

Súťažiť môžeš tu:
facebook.com/philipspanskeholenie

Jeden strojček, rôzny vzhľad!

PHILIPS

NOVEMBER 2014

Ubisoft práve potvrdil nové pokračovanie Far Cry série a to už na novembrové vydanie. A presne ako sme čakali, bude v Himalájach. Presnejšie Far Cry 4 vyjde 18. novembra v US a 20. novembra v EU na PC, Xbox360, Xbox One, PS3 a PS4 a pracuje na nej hneď päť firiem a to Ubisoft Montreal, Red Storm Entertainment, Ubisoft Toronto, Ubisoft Shanghai a Ubisoft Kiev.

V hre sa dostaneme do fiktívnej krajiny Kyrat, v ktorej vládne despotický samozvaný kráľ. Ubisoft chce hru posnúť na nový level a vytvoriť ju plnú prekvapení a prekonať tak očakávania hráčov. Máme čakať exotické a otvorené prostredie, cez ktoré si budeme sami vytvárať svoj príbeh pomôžu nám v tom silné zbrane a diverzná ponuka vozidiel. Viac nám zrejme autori povedia na E3.

Zatiaľ si môžete hru predobjednať a získať tri exkluzívne misie a Impaler zbraň

PREVIEW
COUNT
SHOW UP FOR THE

SUNSET OVERDRIVE

Insominac | Akčná Adventúra | XboxOne

Insomniac Games v Sunset Overdrive prináša postapokalyptickú zábavu napumpovanú energetickým nápojom. Je to ako mix Ratcheta, Jet Set Radio, Prince of Persia s prídavkom Tony Hawka. Autori chceli vytvoriť arkádovú hrateľnosť, v ktorej ste neustále v pohybe. Budete behať, skákať a strielať. Čakajte silné zbrane, pestré farby, množstvá nepriateľov a masívne explózie.

V hre vás autori zavedú do mesta Sunset City, ktoré bolo do nedávna pokojné mestečko, ale po predstavení OverCharge Delírium XT od megakorporácie FizzCo. sa všetko zmenilo. Ľudia sa po jeho vypití nápoja premenili na zmutovane monštrá. Nazývajú ich OD - Overcharge drinker. Našťastie vy ho nepijete a tak prichádzate na scénu. Budete upratovač, z ktorého sa stane záchranca mesta.

Budete tak robiť to v čom ste najlepší - čistiť ulice, aj keď tentoraz od mutantov a aj rozmanitých bossov.

Popritom budete spĺňať misie a spoznávať pôsobivé mesto aké ste nikde ešte nevideli. Všetko je v ňom natlačené, navrstvené a prepojené, aby ste pri prechode nemuseli opustiť plynulý pohyb, či už wallrunnig, sliding, alebo skákanie.

Overdrive je dieťa Marcusa Smitha a Drewa Murryho, obaja predtým pracovali na Resistance sérii, ktorú Sony zrušilo a oni tak prešli na niečo nové. Hovoria, že toto je hra, na ktorú sa pripravovali už 20 rokov, od štýlu až po farebnosť. Je to presne to v čom sú dobrí. Chceli ukázať humor, šialené zbrane ako aj chceli rozobrať tému zábavy pri konci sveta. Nechceli žiadne skrývanie sa za prekážkami, alebo komplikované lezenia, len rýchlu akciu akciu. Až takú rýchlu, že sa nemusíte báť ani smrti, pri páde napríklad padnete cez portál a budete teleportovaný späť do bezpečia a pri smrti nasleduje instatný respawn so zábavnými animáciami, od sarkofágov až po lietajúci tanier.

K tomu príbeh hry písal Gerry Duggan, ktorý je známy napríklad prácou na Deadpoolovi v Marvele a v tomto štýle sa nesie scenár aj samotnej hry. Čakať môžeme veľa sarkazmu, preháňania a humoru na hrane. Celé to bude šialené a v grafike nechýbajú komiksové prvky od štýlu, až po rôzne nápisy napríklad pri pádoch. Napriek kreslenej grafike autori dodávajú, že každá postava má 40 tisíc polygónov a zapracovali aj fyziku oblečenia.

Váš hrdina bude plne definovateľná postava, vyberiete jej vzhľad, vyberiete oblečenie, doplnky a aj štýl. K tomu dostanete aj rozmanité a hlavne silné zbrane. Napríklad jedna zbraň strieľa platne, ďalšia zbraň strieľa ohňostroje, alebo TNT Teddy je raketomet strieľajúci plyšových medvedíkov s dynamitovými vestami. Sú to zbrane vytvorené z vecí každodennej potreby ako hasiace prístroje, kondicionér, hračkárske helikoptéry, zbíjačky atď. Všetko vylepšené o smrtiace efekty. K tomu samotná streľba je niečo medzi streľbou v Ratchetovi, kde bol veľmi veľký autotarget a medzi tradičnými

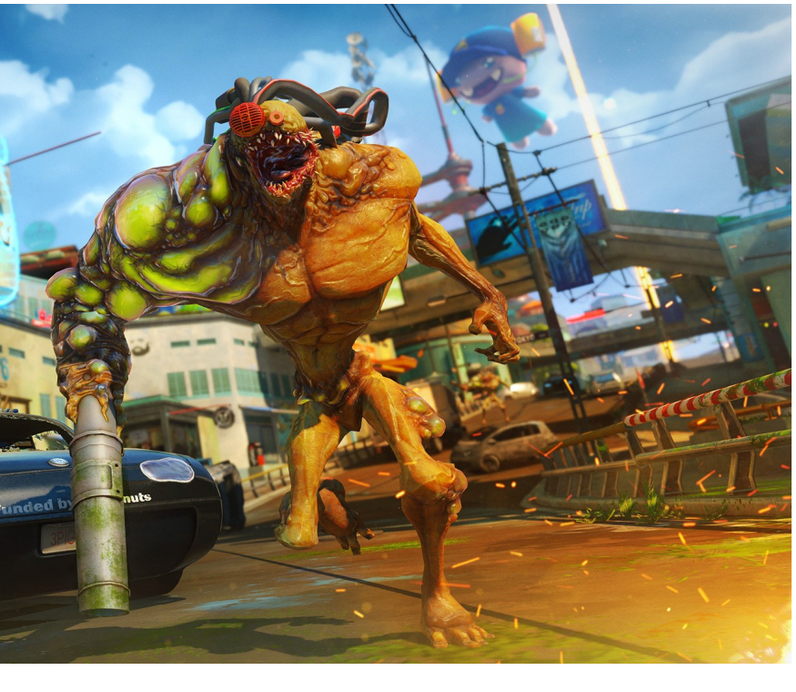
strieľačkami s nutnosťou presnejšieho zameriavania. Tu približne zameriate svoj cieľ a vystrelíte niektorú zo zbraní, ktorá zničí aj 5 alebo 10 nepriateľov naraz. Pre zaujímavosť na obrazovke ich bude okolo 100 naraz aktívnych a teda pôjdu po vás.

Samotní nepriatelia nebudú zombíci, autori zdôrazňujú že sú to mutanti. Nechceli totiž, aby vyzerali ako ľudia a tak im chýbajú oči a nemajú oblečenia. Zatiaľ čo štandardní mutanti sí rovnakí, autori si dali záležať na odlišnosti bossov a napríklad jeden zmutuje do podoby lietajúceho balóna. Rovnako nich už nebude stačiť len obyčajná zbraň, budete musieť zbierať štýlové body a levelovať sa, aby ste vôbec získali ich pozornosť.

Občas však hráči stretnú aj ľudských nepriateľov

nazvaných Scraps, ako aj priateľských prežitých ľudí, ktorí sú v kempoch rozdelení po frakciách. Tieto frakcie majú humorné témy ako skauti, ktorí majú svoju pevnosť v japonskom múzeu histórie a je tam aj skupina RPG fanúšikov nazvaný Fargarths, ktorí prebrali kontrolu nad komunitným centrom. Všetky vám budú vám zadávať vedľajšie misie a možnosti vedľajších aktivít. Napríklad dostanete úlohu získať komiks, ale aktivitu rozbiť čo najviac TV za minútu.

Autori hru berú ako prvú v sérii a rátajú s pokračovaním ako aj rozvíjaním tejto časti hry. Pre hráčov plánujú rozhodovanie prostredníctvom miestne Sunset TV, kde bude možné hlasovať o nových prídavkoch.



NÁVRAT DO BUDÚCNOSTI

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Sledgehammer | Akčná | PC, Xbox360, XboxOne, PS3, PS4

Actuvision oficiálne predstavil nové pokračovanie Call of Duty série nazvané Call of Duty Advanced Warfare

K ponuke obrázkov Activision dodáva, že nová časť potlačí značku do nových výšin na novej generácii. Hovoria, že spravili niekoľko kľúčových rozhodnutí so zameraním sa na kreatívnu dokonalosť hry. Tentoraz vraj skutočne mali iný prístup, je to totiž prvá z COD hier, ktorá mala trojročný vývojový cyklus a k tomu má novú hrateľnosť s pridaným exoskeleton oblekom ako aj nový príbeh, ktorý vedie Kevin Spacey.

V hre sa dostaneme do roku 2054, kedy súkromné vojenské spoločnosti majú dostatok sily na obranu ľudstva v zničenom svete snažiacom sa obnoviť po globálnom útok na jeho vojsko a infraštruktúru. My budeme jeden z vylepšených vojakov, s exoskeletonom a technologickými vylepšeniami budeme bojovať po boku špecializovanej jednotky, aby sme obnovili poriadok.

Autori chcú priniesť fotorealistický svet iný ako hocičo čo sme doteraz v COD videli, hlavne dbali na nové technológie snímania postáv a animácií tvári, ktoré prinesie takmer živé postavy do obsiahleho a pôsobivého príbehu.

Hra vyjde 4. novembra.

POLICE DO NOT CROSS

Z LIETADIEL DO TANKOV

WARTHUNDER: GROUND FORCES

Gaijin | Akčná MMO | PC

Určite už ste všetci zvedaví, ako to dopadlo vo veľkej vojne medzi sesterským duom World of... a ich súperom War Thunder. No ja som sa rozhodol, že vás radšej sklamem hneď na začiatku, než na konci. Ešte to nedopadlo nijako. Ground Forces sa zatiaľ len batolia v uzatvorenej bete, pokým WoT je už pán v najlepších rokoch. Akékoľvek porovnávanie, ku ktorému by som na nasledujúcich riadkoch inklinoval, nemôže byť férové. Vopred prezradím aspoň toľko, že s tankmi vo War Thunder budete musieť zaobchádzať inak, než ste si zvykli u bieloruskej konkurencie.

Skôr, než sa pozrieme priamo na bojisko, mali by sme si predstaviť aktuálnu ponuku jednotiek. Gaijin sa sústredil na to, čo pozná najlepšie – Veľkú vlastenecku vojnu. Na bojisku sa teda zatiaľ stretávajú tímy zložené výhradne zo sovietskych a ríšskych strojov. V ponuke tak nájdeme veľa starých známych, vrátane T-28, T-34, T-34-85, KV-1, KV-2 a vozidiel série IS aj SU. Na druhej strane, samozrejme, nesmú chýbať tigre, panthery, jagdtigre, stugy či ferdinandy. Prítomná nie je mobilná artiléria a do očí samozrejme okamžite udrie trieda "self-propelled anti-aircraft" (SPAA), určená k boju s nepriateľskými letcami. K nej sa ale vrátime neskôr.

Ďalej je nutné nádejných tankistov upozorniť, že rovnako ako piloti, aj oni si pred každým bojom vyberajú z arkádového, reálnejšieho a simulačného režimu náročnosti. Toto je, aspoň v mojich očiach, veľké plus oproti konkurencií, ktorá hádže hráčov túžiacich po rýchlej akcií do jedného vreca s tými, ktorí si prišli užiť čo najvernejšiu hru na vojnu a hlavne vyhrať, z čoho vznikajú časté škriepky a zvady.

Atmosféra v arkádovom režime je tak o čosi uvoľnenejšia. Možnosť použiť po zničení prvého tanku aj druhé či tretie vozidlo nabáda hráčov k akčnejšiemu a trochu odvážnejšiemu postupu. Na tých istých mapách a v tom istom čase prebiehajú aj oddelené stretnutia náročnejších a rozvážnejších tankistov, ktorí sa na oplátku zbavili "kamikadze" spolubojovníkov, vedúcich svätú vojnu proti kemperom celého sveta.

Dá sa očakávať, že najviac inovácií prinesie práve reálnejší a simulačný režim, keďže sa obidva budú viac líšiť od doterajšieho MMO tankového monopolu. Tankisti, ktorí nadávali na prílišnú arkádovosť WoT, tu nájdu nie len dlhšie trvajúce opravy poškodených pásov, absenciu zameriavacieho kríža s funkciou semafóru (červená-stoj, žltá-možno a zelená-páľ!) a bez vysvietených obrysov nepriateľských tankov vzdialených viac než pol kilometra. Autori zašli ešte o krok ďalej a do režimu simulácie zakomponovali povinný first-person pohľad. Testuje sa aj manuálna prevodovka, ktorá zatiaľ funguje na dobrovoľnej báze, ale vo finálnej verzií by mohla byť tiež povinná - aspoň pre hráčov najťažšieho režimu. A verte, že aj radenie spiatočky, otočka o 180 stupňov, či výstup do trochu strmšieho svahu dostanú s manuálnou prevodovkou novú príchuť.

Tým sa môžeme plynulo presunúť k dostupným vylepšeniam tanku i posádky. Tí z vás, ktorí už War Thunder hrávajú, alebo hrali, môžu tento odstavec rovno preskočiť, pretože Gaijin proste zobral fungujúci systém z lietadiel a aplikoval ho na tanky. Namiesto hŕstky skokových vylepšení ponúka radšej dve až tri hrste menších, lacnejších a zväčša menej významných upgradov. Okrem nevyhnutných oblastí ako motor, mechanizmus otáčania veže či hlaveň, vylepšujete aj spomínanú prevodovku, pásy, brzdy, ďalšie typy munície, maskovanie a dokonca aj vzduchové, olejové a palivové filtre. A to som ešte nevymenoval všetko. Na jednej strane je to zaujímavé a dobre sa na takýto výpočet možností i pozerá. Na druhej strane by som ale možno dal predsa prednosť menšiemu počtu o to významnejších vylepšení, na ktorých zakúpenie sa človek môže tešiť aj pár dní a na vyšších úrovniach i týždňov.

Špecialitkou je odomknutie a vylepšovanie delostreleckej podpory. Hlavným cieľom delostrelectva je dať raz za čas každému aktívnemu tankistovi možnosť poľahky vyhnať niektorého z kemperov von z pohodlia jeho brlohu. Vráťme sa ale na tankové bojiská. Tie sú spravidla väčšie než u konkurencie a rozhodne oveľa členitejšie a plné

vegetácie. Až teraz som si uvedomil, že tanková MMO, ktorú som hrával doteraz, má mapy vlastne v MOBA štýle. Zhora dole alebo sprava doľava vedú dve, tri či štyri cesty, hráči si zvolia tú svoju obľúbenú a následne sa s nepriateľom stretávajú niekde uprostred. V Ground Forces sa, samozrejme, tiež oplatí hrať tímovo a držať sa pokope, ale mapy ponúkajú dostatok priestoru, aby sa nepriateľské tímy navzájom obišli, alebo aby sa spojenci nechtiac rozdelili. Všetko má však svoje pre i proti a ja sa nechcem stavať na stranu jedného titulu. Nakoniec, väčšie mapy znamenajú aj dlhšie „nudné" presuny či zdĺhavejšie hľadanie protivníka a hustá vegetácia zas prekáža vo výhľade.

V arkádovom režime, kde majú hráči k dispozícií zelený/žltý/červený zameriavací kríž, to bohužiaľ znamená, že veľmi často pálite proste len do toho zeleného kríža, pretože protivníka pre záplavu haluzí a lístia vôbec nevidíte. A to sa potom boje stávajú o dosť menej osobnými. Isté ale je, že Ground Forces idú vlastnou cestou, nie cestou kopírovania úspešného protivníka.

Jedna z vecí, ktorá by sa mala ešte pred otvorením beta testu vylepšiť, je fyzika objektov. Tank si občas poškodíte tvrdým nárazom do stromu, ktorý by ste azda zo zeme vytiahli aj holými rukami. Inokedy skončíte hore pásmi len preto, že vás na úzkej ceste potlačil "dobrosrdečný", ale trocha nedočkavý tímový kolega. Nemá samozrejme zmysel vypisovať všetky neduhy ranného beta štádia. Na opravu drobností v podobe neprehľadnej minimapy či hlášok typu: „Víťazstvo je naše, letíme domov!" zostáva ešte dostatok času. Chuť vám ale počas hrania neustále napráva grafika. Už v beta teste Ground Forces zahanbujú konkurenciu a ponúkajú krajšie a plnšie mapy, podrobnejšie spracované a hlavne oveľa uveriteľnejšie modely tankov. Aj na obyčajnom Pz II môžete vidieť stopy hrdze, nečistoty a odreniny, hlavne ale nemáte pocit, že je vozidlo odliate z jedného kusu sadry. Bandaskám veríte, že sú na tanku len uviazané a náhradnému kolesu, že drží hlavne silou vôle.

Na čo som zabudol? Keď si tak vymieňate vysokopriebojné pozdravy s nepriateľskou KV-1, občas

vedľa vás spadne polovica lietadla. Len tak. Krídlo alebo chvost - komu by na tom záležalo? Samozrejme, spojenie leteckej a tankovej MMO do jedného celku je veľkým lákadlom, inováciou v rámci celého herného priemyslu a poriadnou výzvou, ktorú prijal iba Gaijin. Nie som si ale úplne istý, či ruská spoločnosť nakoniec vôbec dokáže zlúčiť pilotov a tankistov do jednoliateho celku.

Príkladom zmiešaných pocitov môže byť moja skúsenosť s triedou SPAA, konkrétne so sovietskou dodávkou s parádnym kanónom inštalovaným na korbe, familiárne nazvanou 72-K GAZ MM. S týmto vozítkom sa môžete vyškriabať na najbližší alebo najvyšší kopec a čakať, kým okolo poletí nejaké lietadlo. Sledovať minimapu i oblohu, číhať a nakoniec to naozaj napáliť do nepriateľského ľahkého bombardéra, bol skvelý pocit a vdaka, Gaijin, že som si to mohol vyskúšať. Ale vyčkávanie asi každého rýchlo omrzí. Možnosti pozemných strojov v bojoch proti lietadlám sú dosť obmedzené. Lietadlá sú rýchle, ich mapa je väčšia, takže často nevidíte ani jediný teoretický cieľ a keď sa už nejaké lietadlo priblíži práve k vášmu stanovisku, pravdepodobne letí príliš vysoko, alebo naopak príliš nízko pod úrovňou kopca... Extra zábavné mi to teda nepripadalo. Frustrujúca je aj pozícia pilota ľahkého stíhacieho lietadla, ktorému sa podarilo vyčistiť celú oblohu. S malými kanónmi tankom sotva nejako ublíži a ešte predtým by sa mal zbaviť hniezd protileteckej obrany ovládaných UI... Podstatne zábavnejšia je interakcia medzi pilotom malého bombardéra a tankmi pod ním. Nie je síce jednoduché niektorý z tankov naozaj trafiť, ale o to väčšia je to zábava. Teda aspoň pre pilota bombardéra, pre nechránených tankistov možno ani nie...

Celkovo vkročili pozemné jednotky na bojiská War Thunder správnou nohou a svižným tempom. Prinášajú odlišné výzvy než konkurencia, pomerne kvalitné technické spracovanie, výzvu i zábavu. Kombinácia leteckých a pozemných jednotiek však zatiaľ hlavne vylepšuje atmosféru na bojiskách a vzájomné stretnutia dvoch svetov bývajú skôr opatrné. Ale kto vie, možno všetko doladí pár drobných vylepšení a šancu dávam hlavne príchodu nových herných režimov so špeciálnymi úlohami pre pozemné a letecké jednotky

GRIM DAWN

Crate entertainment | RPG | PC

Ďalší kúsok, ktorý by mohol zachutiť priaznivcom akčných RPG, vytasil zbrane vo verzii s predbežným prístupom. Na hre pracujú nezávislí vývojári Crate Entertainment a má to byť spirituálny nasledovník obľúbeného Titan Questu. Aj to je jeden z dôvodov, prečo sme okolo Grim Dawn nemohli prejsť bez povšimnutia.

Vytváraním postavy sa autori zatiaľ príliš nezdržovali. Bez zbytočných prieťahov si zvolíte muža alebo ženu, pomenujete svojho hrdinu a pustíte sa do boja v režime pre jednotlivca a vo finálnej verzii hry aj v multiplayeri. Ak sa cítite príliš sebaisto, môžete vyskúšať náročnejší hardcore režim. Ocitnete sa v dedinke, ktorá má hŕstku obyvateľov a je obklopená územiami s banditami a kadejakou pliagou. V nebezpečných zónach bude potrebné nájsť strateného učeníka alebo karavánu, potrestať zradcu, dať príučku hrdlorezom a mnoho ďalšieho. Početné úlohy od dedinčanov a príležitostných NPC postáv čakajú len na vás a hoci hra zatiaľ obsahuje len dva z troch aktov, strávite pri nej veľa hodín.

Hlavnou náplňou sú dynamické boje proti hordám nepriateľov, ktorí číhajú v niekoľkých desiatkach rozľahlých lokalít. Okrem rôznych agresívnych humanoidov narazíte na obrí hmyz, divoké šelmy, duchov, obľúbených kostlivcov a pavúky. Hoci sa sortiment protivníkov obmieňa, predsa len by mohol byť aj pestrejší. Určite rozmanitejšie by mali byť hlavne prostredia. Síce sú plné rôznych doplnkových objektov, vrátane palisád, rozbitných brán a obydlí, v ktorých sa dá aj bojovať, ale terén sa mení iba minimálne. Pomerne monotónnu divočinu, kde sa môžete voľne pohybovať, našťastie dopĺňajú podzemné kobky, bludiská a bane. Tam sa už presúvate v tesných koridoroch a nepriatelia vás ľahšie dokážu obkľúčiť a zatlačiť do úzkych.

Zaujímavosťou sú zabarikádované vstupy do vybraných oblastí, ktoré môžete uvoľniť dynamitom a zničené mosty, ktoré sa dajú opraviť. Nálože a materiál na výstavbu však nie sú úplne bežne dostupné a len príležitostne na ne narazíte v bani, občas ich získate z nepriateľských táborov, alebo dostanete za splnené questy. Bojuje sa vo dne aj v noci a zahrnuté sú dynamické zmeny počasia. Niekedy sa blýska a zaprší, inokedy vás privíta slnko.

Po vzore Titan Questu si môže váš hrdina postupne osvojiť dve zo štyroch ponúkaných povolaní. V boji nablízko mečom a štítom sa najlepšie presadí vojak. Pušky a výbušniny sú primárnou výzbrojou demolátora. Okultista vyvoláva pomocníkov a používa kúzla a jedy. Nightblade je majstrom bojových umení s devastačnými útokmi. Bojové schopnosti sa

získavajú investovaním skúsenostných bodov, ktoré pribúdajú pri každej novej úrovni hrdinu. Body slúžia nie len na odomknutie a vylepšenie konkrétnych útokov a kúziel, ale aj na sprístupnenie nových línií s pokročilými kúskami. Znamená to, že vás v rozvoji neobmedzuje level postavy, len musíte správne investovať. Rozhodovanie je náročnejšie, keď si zvolíte druhé zameranie hrdinu a prerozdeľujete bodíky do dvoch povolaní.

Každé povolanie môže používať ľubovoľné zbrane a kúsky výbavy, ktorých rozhodne nie je málo. Obmedzujú vás len hodnoty troch primárnych atribútov (stavba tela, šikovnosť, energia), ktoré vylepšujete osobitnými bodmi pri levelovaní hrdinu. S niektorými zbraňami sa však bojuje lepšie, hlavne ak je s nimi dané povolanie nejakým spôsobom spriaznené. Po nebožtíkoch zostáva množstvo lupu, vrátane bonusových vecí, ktoré sú odlíšené farebnými nápismi. Výzbroj sa dá navyše vylepšovať kameňmi a doplnkami, ktoré stačí prosto aplikovať na zvolený predmet. Z troch menších kameňov vznikne väčší s efektnejším bonusom. Používaná výbava je navlečená na makete hrdinu a prebytky napĺňajú vak a inventár, ktorý má tlačidlo na úsporné automatické uloženie. Čo je prebytočné, predá sa u obchodníka. V kompletnej hre bude aj možnosť výroby nových vecí u kováča podľa nákresov.

Hrdinovu výdrž reprezentuje červená línia zdravia, ktorá sa v pokojovom stave rýchlo regeneruje. Dokonca aj v boji, hoci len v momente, keď dostatočne dlho uhýbate nepriateľským zbraniam. Neraz vás však obklopí horda protivníkov, takže vám na krk dýcha smrť. Ak nestihnete vypiť liečivý odvar, je po vás a hrdina sa oživí v dedine. Na mieste skonania zostáva

banner, ktorý vám po dosiahnutí vráti časť skúseností, stratených pri úmrtí. Regeneruje sa aj energia na používanie schopností, ktorá v hre nemá obvyklú modrú, ale zelenú farbu.

Pri presune v rozľahlých lokalitách pomáhajú obľúbené portály, ktoré sa aktivujú, keď sa k nim priblížite. Okrem toho môžete kedykoľvek vyvolať svoj osobný portál, ktorým sa opakovanie vraciate do dediny. Nezmizne, kým ho nenahradíte ďalším a na inom mieste. Na návrat na bojisko vždy slúži univerzálny portál v dedine.

Hra má vydarenú grafiku a vizuálne príťažlivé kúzla s ohnivými jazykmi, svetelnými výbojmi a ďalšími efektmi. Funguje na vylepšenom Iron Lore engine s technológiami, ktoré boli použité pri Titan Queste. Niektoré súčasti ešte nie sú zapracované, napríklad frakcie dostanú priestor v treťom akte, ale Grim Dawn je už teraz je na slušnej úrovni.

Grim Dawn je nápaditá akčná RPG, ktorá zrejme neprinesie do žánru veľké inovácie, ale dokáže ukojiť chúťky hráčov. Nevyšplhá sa do takých výšin ako séria Diablo, zrejme netromfne ani Path of Exile a neprekoná Titan Quest, ale zabaví. V každom prípade si nájde svojich priaznivcov, ktorí jej ochotne podľahnú.

PRISON ARCHITECT

Introversion | Managementová | PC

Na hrách od nezávislých či malých vývojárskych štúdií najviac milujem, že ma neraz postavia pred problém, ktorý som ešte nikdy neriešil, posadia do kresla, v ktorom som ešte nesedel a obujú do topánok, v ktorých som ešte nechodil. Nechcem počítať, koľkokrát som sa už ocitol v úlohe mladého kráľa, pretekárskeho jazdca či vojaka druhej svetovej vojny, ale len veľmi zriedka mi hra dovolí snívať o živote herného vývojára, baktérie či riaditeľa väznice. A práve na život riaditeľa väznice sa teraz pozrieme trochu bližšie.

Ako už názov titulu naznačuje, svoju snahu začínate na zelenej lúke. V úvodných nastaveniach si môžete vybrať z troch veľkostí mapy. Okrem toho je k dispozícii už len hŕstka áno/nie nastavení a už sa aj presúvate do hry. Mapa je skutočne spomínanou „zelenou lúkou“, na ktorej nájdete len pár stromov či jazierko. Vidiecku idylku ruší iba pruh asfaltovej cesty vedúci zo severu na juh – vaše jediné spojenie zo svetom. Vy prichádzate spolu s osemčlennou partiou stavbárov. Čas pustiť sa do práce.

Základnou výzvou tejto hry a zároveň jej asi najmenej reálnym prvkom je, že vy by ste síce mali pripraviť väznicu ako sa sluší a patrí podľa zákonov celého civilizovaného sveta, ale prachy hold nepustia. Takže si predstavíte, že svoju väznicu budujete niekde v krajine tretieho sveta a vázni sa nejaký čas zaobídu aj bez zdravotnej starostlivosti, miestnosti pre návštevy a neraz vám nezostanú peniaze ani na niekoho, kto by po väznici pobehoval s kýblikom a mopom. Na začiatku hry je dôležité využiť svoj veľmi obmedzený rozpočet na sledovanie dvoch základných cieľov – vázni nesmú utiecť a mali by pobyt vo väzení prežiť - pochopiteľne, okrem tých odsúdených na smrť.

Ak si ale predstavujete, že väzňov len tak zavriete do miestnosti 12x12 metrov a zahodíte kľúč, tak ste zas na omyle. Keď už niečo robíte, musíte to robiť poriadne. Napríklad každá cela musí mať štyri steny, strechu, mreže, minimálne 6 m^2, posteľ a toaletu. Väzenskí kuchári musia mať k dispozícii mrazničku, dres aj šporák a samozrejme, nemôžu variť pod holým nebom.

Len čo majú väzni kde spať, má im kto variť a majú sa kde

najesť, už im k dočasnej spokojnosti chýba len nejaká tá vychádzka na dvore. Ich nároky sa však rýchlo zvyšujú a veľmi rýchlo sa začnú dožadovať už spomínanej miestnosti pre návštevy a čistejšieho životného prostredia. Pár z nich tak-či tak zneužije fakt, že máte nedostatok strážnikov a začnú z kuchyne kradnúť príbor a iné drobnosti, ktorými by sa mohli prekopať, či prebojovať von z tohto vami riadeného pekla. Vašou úlohou teda je, postupne väzenie rozširovať o nové budovy, najímať nový personál a vôbec, robiť všetko pre to, aby sa u vás vaši hostia cítili ako v bavlnke.

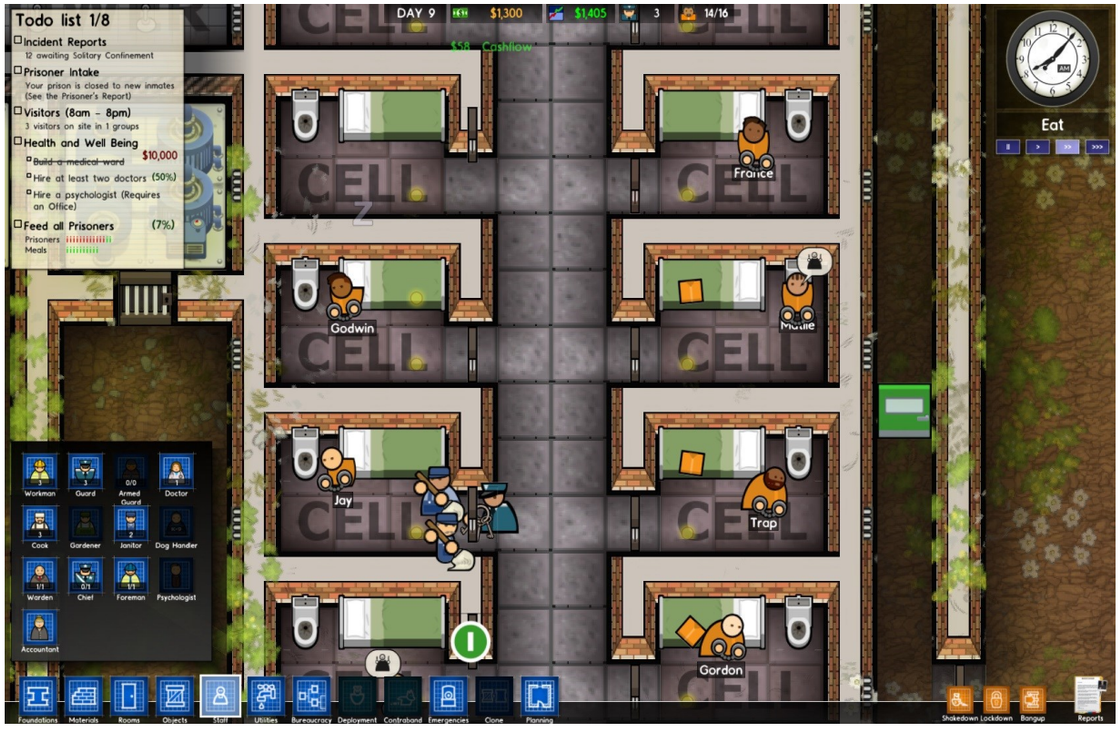
Na rozširovanie väznice i platy zamestnancov potrebujete peniaze, ktoré k vám môžu tiecť z troch zdrojov. Na každého väzňa vám štát samozrejme pravidelne prispieva sumou, závislou na tom, či sa jedná o väzňa zaradeného do prvej, druhej, alebo tretej nápravnovýchovnej skupiny. Druhým zdrojom príjmov sú granty, ktoré dostanete na výstavbu svojej prvej ošetrovne, knižnice či kancelárie psychológa. Tretím zdrojom môže byť práca samotných väzňov, ktorých môžete postaviť k výrobným mašinám. Tie sú však dosť drahé a väzni potrebujú pred začatím prác absolvovať školenia.

Vďaka množstvu možností výstavby, motivácií ubytovať stále viac a viac väzňov vyžadujúcich prísny dozor, nutnosti zabezpečiť väzňom pravidelný denný režim a neustáleho nedostatku financií, budete mať hlavu vždy plnú plánov do budúcnosti. Stereotyp sa zaručene nedostaví skôr, než sa vám podarí zorganizovať vašu prvú popravu a prvé telo previesť do vašej vlastnej, nablýskanej márnice.

Bohužiaľ, hraním Prison Architecta ma sprevádzalo množstvo bugov a nedorobkov, ktorých jediným ospravedlnením je, že hra sa stále ešte oficiálne nachádza v alfa-štádiu (recenzovaná verzia: Alpha 19). Bohužiaľ sa ale jedná aj o veci, ktoré by sa nemali dostávať ani do verejnosti dostupných alfa-verzií a už vôbec nie do hry predávanej v režime early access. V top trojke sa určite umiestni UI, ktorá nechá personál postávať zaseknutý vo dverách, či poverí strážnika, aby zamkol úbohého upratovača v cele. Problémom je, aby väzenie vôbec udržalo väzňov pod zámkom a nedá mi neuviesť príklad. Kuchár prechádza z jedálne do kuchyne cez dvere určené len pre personál, jeden z väzňov ale prejde dverami spolu s ním. Kuchár si z väzňa pobiehajúceho po kuchyni nič nerobí a rozhodne sa vyniesť odpadky. Cesta von ale našťastie vedie cez zamrežované dvere, od ktorých majú kľúče jedine uniformovaní strážnici. Keď teda privolaný strážnik vpochoduje do kuchyne, kuchár s vrecom odpadkov i väzeň pripravený na útek stoja tesne pri dverách. Strážnik ich obidvoch vypustí von a odchádza k automatu na kávu.

Všetky moje snahy ale nakoniec definitívne pochovali až problémy s výstavbou budov. Na určité miesta v stenách sa nedajú umiestniť dvere, niektoré budovy sa nedostavajú, ale nedajú sa ani zbúrať a peniaze sa vám nevrátia. Ďalšie budovy sa postavia, ale opäť sa do nich nedajú vložiť dvere, na niektoré miesta sa nedá položiť vodovodné potrubie, inde vám zostane drahá výrobná linka trčať zabalená v krabiciach...

Prison Architect má potenciál, ale zatiaľ aj množstvo chýb. Možno som mal iba veľkú smolu, že ma postihli všetky bugy, ktoré kedy v hre existovali a vy budete mať pri výstavbe a prevádzke vlastnej väznice oveľa viac šťastia, ale ja sa k tomuto titulu s obrovským potenciálom vrátim, až keď vývojári zahlásia: „Done!“



RECENZIE

ONLINE TAMRIEL

ELDER SCROLLS ONLINE

Zenimax Online | MMORPG | PC

Po osemnástich prírastkoch v priebehu dvoch dekád vstupuje Elders Scrolls na pôdu MMORPG. Taký bohatý a zaujímavý svet si o to vyslovene koledoval. Podarí sa novej hre prečúrať už zabehnuté stroje na peniaze s World of Warcraft na čele? Cestu bude mať ťažkú, no dopomôcť by jej mohlo meno, ktoré má vo svete RPG hráčov cveng.

Príbeh sa datuje stáročia pred všetky hry Elder Scrolls, kedy deadrický princ Molag Bal a jeho prisluhovači využívajú politickú nestabilitu Tamrielu a pomocou Temných kotiev a portálov ju ešte viac rozrušujú deadrickými démonmi. Je na vás, aby ste si vybrali jednu z troch zúčastnených frakcií kontinentu a pokúsili sa nastoliť rovnováhu. Bude to Aldmeri Dominion v čele s Altmérmi, Bosmérmi a Khajítmi, alebo Daggerfall Covenant s Bretónmi, Redguardmi a Orsimermi, či radšej zvolíte Nordov, Dunmerov a Argonianov v pakte Ebonheart?

Každá aliancia začína svoj príbeh písať v inej časti Tamrielu, na niekoľkých rozľahlých mapách, kam ostatné aliancie nemajú prístup. Plnením questov sa postupne prehrýzate až do Cydoriilu, kde si môžete navzájom dolámať krky. Cestu tam osviežujú tri guildy, ktorým môžete upísať svoju dušu. U mágov budete stúpať v rebríčku vyhľadávaním dôležitých kníh, pre guildu bojovníkov stačí zatvárať portály a ničiť deadrické monštrá a u dobrodruhov sa najviac cenia zárezy na prejdených kobkách. Temné bratstvo a ani zlodejská guilda sa do hry nedostali - možno v datadisku?

Všetky boje prebiehajú takmer identicky s predchádzajúcimi dielmi, teda ľavým tlačidlom myši útočíte a pravým blokujete. Ich kombináciou prerušíte špeciálny útok súpera a na moment ho omráčite. Do spodnej lišty s piatimi slotmi vkladáte kúzla a útoky zo stromu skúseností, ktoré sa sprístupňujú podľa toho, ako často využívate a teda levelujete konkrétnu zbraň.

Slotov je síce len päť, no od levelu 15 odomknete druhý set pre sekundárnu zbraň. Ich prepnutie ruší všetkých summonov aj buffy predchádzajúceho setu, čo je škoda hlavne u čajových mágov. Špeciálny slot je určený pre "ultimátku" ako kamenný golem, nova, či preťaženie. Všetko podľa toho, ktorú zo štyroch tried zvolíte na začiatku. K dispozícii je Dragonknight, Nightblade, Sorcerer alebo Templar.

Najväčšie plus si zaslúži voľnosť a množstvo vecí, ktoré môžete robiť. Môžete sa stať najlepším kováčom, výrobcom odevov, alchymistom, kúzelníkom, truhlárom, či kuchárom. Ku všetkému však potrebujete zdroje, ktoré je potrebné najprv nájsť a vyťažiť. Každé remeslo vie predmet svojho záujmu rozobrať a získať tak z neho materiály alebo drahý kameň. Novinkou je aj výskum, ktorý slúži na osadenie predmetu drahým kameňom, no po preskúmaní sa vec nenávratne zničí. Pre každý typ palice, luku, meča, či brnenia treba urobiť výskum osobitne a reálne trvá od pár hodín až po rádovo dni. To v prípade predmetov, kde už je veľa preskúmaných kameňov.

Vyrobenú a osadenú vec môžete ešte očarovať, čo jej účinok znásobí, no aj toto umenie musíte ovládnuť. Očarovanie je možné pomocou glyphu, ktorý je potrebné najprv vyrobiť z troch druhov rún. Runy nájdete všakovakým spôsobom na mape alebo získate rozbitím starých glyphov. Aby toho nebolo málo, tak všetky predmety sa dajú vylepšiť z normálnej až na legendárnu úroveň, no samozrejme sú potrebné ťažko dostupné suroviny a pri transformácii môžete o predmet takisto prísť.

Kováč po novom ukuje už len ťažké zbrane a brnenie. Luky, štíty a kúzelné palice sú odteraz doménou truhlára. Vzdušné róby mágov a kožené brnenia vie zas zhotoviť len odevnícky fach. Každých desať úrovní je potrebné materiál na výrobu vymeniť za kvalitnejší, takže sa veľmi

rýchlo dostanete k miestu, kde si budete musieť chtiac -nechtiac vybrať, čo budete zbierať, pretože miesta v inventári a banke sú obmedzené. Síce sa dajú rozšíriť, no za celkom nekresťanské peniaze.

Vo svete Tamrielu je k dispozícii niekoľko stoviek questov, ktoré sú väčšinou o odnášaní, prinesení, vymlátení niekoho a niekam, no môžete si aj zachytať ryby, grindovať suroviny alebo mobov, či skúsiť vstúpiť do skupinového dungeonu. Práve tu, kde by ste osamote ako prst neprežili ani dve miestnosti, sa ukazuje sila TESO. Jednotliví hráči musia spolupracovať a do party je potrebné zobrať aj slabého liečiteľa, ktorý vie zvrátiť celý boj, a nie len nabúchané tanky. Odmeny sú pre každého a tak sa netreba za lootom ponáhľať a obávať sa krádeže.

Čo by to bolo za MMORPG, keby v nej chýbali poriadne PvP súboje. Tie sa odohrávajú v Cyrodiile, centrálnej časti Tamrielu. Pomocou katapultov, balistu a prakov sa preťahujete o opevnenia súperiacej frakcie, ale môžete sa pokúsiť aj ukradnúť zvitok z chrámu, či robiť špionáž na nepriateľskom území. Za to ste odmeňovaní aliančnými bodmi, ktoré určujú dosiahnutú hodnosť a odomykajú nové vlastnosti v skill tree frakcie. Ale tiež za ne kupujete nové dobyvačné mechanizmy a opravárenské sety. Stret dvoch armád vyzerá epicky a je ľahké stratiť prehľad, čo sa vlastne deje. Pokiaľ však bitku nikto neorganizuje, tak to skôr vyzerá ako stret sedliakov. Jeden vpredu beží - všetci bežia. Jeden útočí, aj tak všetci bežia.

Niečo zhnité ale páchne v kráľovstve Tamriel. Hra má neskutočný počet bugov a nedorobkov. Občas sa zasekne kompas a neviete kam ísť, chýba potrebná NPC postava, alebo je vyznačené zlé miesto questu, či rovno celá cesta k nemu. Niektoré postavy nie sú nadabované, iné rozprávajú hlasmi viacerých dabérov a interface sa tiež vie poriadne zaseknúť. Často dostávate zlý feedback od enginu a hry, napríklad, že teraz sa nemôžete odhlásiť, aj keď ste sa o to nesnažili, alebo že nie je možné urobiť toto a hento, aj keď to možné je. Často sa nezobrazujú questové predmety alebo shardy, aj keď vidíte, že ostatní hráči ich evidentne berú. Väčším problémom sú ale nesplniteľné questy aj po relogu alebo všadeprítomní (pravdepodobne) čínski farmári, ktorí spamujú chat

reklamou, či okupujú záverečných bossov v jaskyniach pomocou skriptov. Vtedy máte len pikosekundu na to, aby ste sa boja zúčastnili a odfajkli si tak vyčistenie ďalšej kobky.

Všetky tieto problémy sú odstrániteľné a Bethesda už aj pravdepodobne koná, čo je vidieť aj na častých odstávkach servera, rádovo aj na niekoľkých hodín. Nepríjemné je tiež zasekávanie celej hry na starších, respektíve menej výkonných konfiguráciách, hoci aj na pár sekúnd, čo je v MMORPG otázkou života a smrti (na dvoch testovaných rovnaký problém). Na silnejšom PC sa ale táto závada neprejavila.

Dosť som postrádal niečo v zmysle aukčného domu alebo tržnice, pretože kopec materiálu vaša postava nepotrebuje a NPC obchodníkovi ho predáte za 0 peňazí, naopak ostatní by ho využili. Môžete síce vykrikovať do chat okna, čo chcete predať alebo kúpiť, no je to nepraktické, zdĺhavé a hlavne sa to medzi reklamami od spamujúcich farmárov stratí raz-dva. Jedinou možnosťou je tak odovzdať nepotrebné veci guilde hráčov - ak ste sa teda do nejakej dostali.

Poslednú výčitku by som mal ku grafike, ktorá si neudržiava štandard v rámci samej seba. Niektoré frekventované miesta dostali na starosť pravdepodobne skúsenejší grafici a tie menej potrebné asi tí málo zabehnutí, pretože tie vyzerajú otrasne. Každú rasu reflektujú jedinečné architektúry v ich svete. Orkovia podľa ich "polmesačných" stanov žijú viac ako kočovníci a Nordi sa približujú architektúrou Vikingom. Vôbec najkrajšie mi pripadali elfské domčeky na stromoch a dungeony pod ich koreňmi.

The Elder Scrolls Online sa vydal cestou mesačných poplatkov, no spomedzi konkurencie výrazne neprečnieva. Spôsobené je to hlavne veľkým množstvom bugov, ktoré sú už v podstate trademarkom Bethesdy a keď sa pozriete na taký Daggerfall, tak sa dá len sucho podotknúť, že sa história opakuje stále dookola. Zostáva len dúfať, že sa tvorcom podarí najvážnejšie chyby zaplátať čo najskôr. Fanúšikom Elder Scrolls ale nie je možné inak, než hru odporučiť, pretože ponúka dlhý herný čas a mechanizmy z predchádzajúcich tradičných RPG, ktoré máme tak radi.

HODNOTENIE

+ veľký svet Tamrielu
+ množstvo vecí, ktoré môžete robiť
+ hranie v skupine

- obrovský počet bugov a nedostatkov
- chýbajú aukcie/tržnice
- nekonzistentná grafika

8.0

ZA ZÁCHRANU SVETA S DÉMONOM

BOUND BY FLAME

Spiders | Akčná RPG | PC, PS3, Xbox360, PS4

Ťažko odolať RPG, ktorá sa zahráva s démonom. Ani pekelný oheň však nezaručí úspech a najvyššie známky v hodnotení, ak má hra príliš okaté nedostatky. Neznamená to, že sa jedná o márnu výpravu, len výsledok skrátka nie je dostatočne žeravý, aby sa permanentne vpálil do duší hráčov. Čím vás Bound by Flame zahreje a čím schladí?

Vstup do hry je dostatočne nápaditý a prvé boje s nemŕtvymi celkom dobrou skúškou na úvod. Trochu sa oťukáte v úlohe žoldniera (alebo jeho prsnatej alternatívy), ktorého si upravíte na začiatku a zakrátko sa zapletiete do rituálu, po ktorom zostane váš hrdina posadnutý démonom až do konca hry. Všetko zlé je však na niečo dobré a tak vďaka neželanému daru vzrastie váš význam a schopnosť čeliť ľadovým lordom a ich neživým kreatúram.

Vzhľadom na povahu hlavných záporákov asi tušíte, že si užijete predovšetkým nehostinné prostredia a zimu. Najskôr sa však predsa len pozriete aj do teplejšej, ale ani náhodou nie príjemnejšej oblasti. Ocitnete sa totiž v pralese s močariskom, kde zo stromov lezie háveď podobná gigantickým pavúkom, po krku vám idú bizarné monštrá a samozrejme nemŕtvi. Uprostred tohto "raja" je malá osada, kde sa zblížite s kolegami - žoldniermi, zoznámite s dedinčanmi a ich problémami a získate prvých spoločníkov, ktorí vás môžu sprevádzať v boji.

S NPC postavami v táboroch si hojne podebatujete a tak česká lokalizácia príde určite vhod, hoci jej kvality nemôžem posúdiť, keďže som hral len pôvodnú anglickú verziu. V rozhovoroch, ktoré neraz obsahujú vulgarizmy, je často niekoľko volieb, ktoré vedú k novým informáciám a naštartujú vedľajšie úlohy. Popritom vediete dialógy aj sami so sebou, teda aby som bol presnejší, s démonom, ktorý je vo vás. Rohatý sa prejavuje v kľúčových momentoch a presviedča vás, aby ste sa mu podvolili a za to sľubuje uľahčenie

postupu. Lenže ak súhlasíte, získate aj určité postihy, napríklad zníženú odolnosť proti mrazu a navyše sa začnete fyzicky deformovať. No hoci sa mi démon prihováral často, zásadných volieb sa mi zdalo málo. Jedna z nich sa naskytla pri vstupe do nebezpečnej jaskyne, kam sa nedalo ísť bez ochrany - od pekelníka alebo osadníkov. Ale možno som len predišiel častejším pokušeniam prirodzeným spôsobom, keďže sa zvyčajne snažím byť nápomocný.

V konečnom dôsledku som nemal dojem, že démon poskytuje výrazné výhody. Zaobídete sa aj úplne bez jeho vplyvu a pomoci. Nepostrehol som ani jeho prínos v boji - hoci som si ho k sebe pripustil skutočne len raz, na skúšku. Možno keby som bol poriadne skazený, bol by konečne viditeľný nejaký efekt. Ale démon nikdy nebol dostatočne presvedčivý, skôr otravný. Zdalo sa mi, že rozhovory s ním len umelo predlžujú čas a mali za cieľ spestriť dosť plytký príbeh hry. V tomto smere má väčší význam pokec so spoločníkmi, s ktorými si takto budujete vzťah a možno aj viac ako priateľský.

Pomerne nezáživný je nie len dej, ale aj celkový postup. Lokality sú síce dostatočne rozmanité, ale rozdelené na malé sektory, kde aj mimo bludísk kráčate len cez úzke koridory. Presne tento neduh znechutil hráčov v RPG Dragon Age II. Navyše ste často nútení opakovane prechádzať tými istými uličkami hore-dolu a viesť zbytočné boje s nepriateľmi, ktorí sa často respawnujú. Ak som v hre strávil okolo 15 hodín, nebolo to kvôli jej rozsiahlosti, ale frustrujúcemu pobehovaniu tam a naspäť, ktoré veľmi škodí dynamike hry. V teréne sa však zorientujete ľahko vďaka dvom režimom minimapy a veľkej mape, kde sú prehľadne označené cesty, hlavné a vedľajšie úlohy. Nie všetko je však v Bound by Flame "spackané" a je niekoľko dôvodov, prečo sa hra udržuje mierne nad priemerom. Pozitíva prináša hlavne vývoj postavy, upravovanie predmetov a boje, hoci to aj tam trochu škrípe. Hrdina, samozrejme, získava skúsenosti a nové levely a k nim patria body na odomknutie schopností a talentov. Schopnosti sú rozdelené do troch odvetví - bojovník, ranger a pyromancer (bez ohľadu na to, či s démonom spolupracujete alebo nie). V každom je séria užitočných bonusov a znalostí, ktoré pomáhajú v boji. Sú delené do štyroch stupňov, od nováčika po majstra a na povýšenie potrebujete napchať dostatok bodov do sortimentu nižšej kategórie. Jednotlivé schopnosti sa dajú vylepšiť na tretí level, zvyšujú šancu na kritický zásah, pomáhajú lepšie odolávať nepriateľom, prinášajú rýchlejšiu regeneráciu zdravia a potužujú hrdinu.
Ďalšími bodmi sa rozvíjajú črty postavy, ktoré mu pomáhajú v rôznych oblastiach. Okrem podpory boja napríklad znižujú počet potrebných ingrediencií na výrobu odvarov, permanentne zvyšujú počet životov a many a umožňujú nosiť ťažší náklad. Ten sa skladuje v inventári, rozdelenom na sekcie podľa druhu predmetov a zbraní, ktoré si hráč prepína.

Hrdina bez obmedzení používa ľubovoľné zbrane a výbavu, ktoré nájde, kúpi a dokáže svojpomocne vylepšovať. Väčšina predmetov, či už je to meč, bojové kladivo, brnenie, rukavice alebo chrániče ramien, má jeden až tri otvory. Do každého sa dajú vložiť doplnkové materiály, ako kov, kosti a koža a na základe celkového zloženia prinášajú odlišné vylepšenia.

Zbraň spôsobí vyššie poškodenie, získa väčšiu šancu na kritický zásah alebo schopnosť odolávať protiútoku. Pancier pridá odolnosť voči mrazu, jedu, mágii a fyzickému útoku. Proces vylepšenia je okamžitý, treba mať len dostatok požadovaných materiálov. Rovnako ako pri výrobe liečivých a magických odvarov, šípov a výbušných pascí, ktoré hrdina kladie pred nepriateľov.

Všetko, čo si hrdina oblečenie a vyrobí, zužitkuje v boji, ktorý ponúka celkom zaujímavé možnosti. Postava má dva základné režimy boja nablízko s postojom bojovníka a rangera. Okrem toho môže strieľať z kuše a používať ohnivé kúzla. Primárnou výzbrojou bojovníka je meč alebo iná ťažká zbraň. Útoky sú silné, ale pomerne pomalé. Jedným tlačidlom sa vyvolá základný výpad, druhým kombo s efektnými švihmi. Ataky súpera sa dajú vykryť a obranu môžete preraziť kopancom. V druhom režime hrdina používa dve dýky. Spôsobujú nižšie poškodenie, ale sú rýchle a mihajú sa vo veľmi efektných kombách, ktoré často rozhodia a zdecimujú súperov. Užitočným doplnkom je v tomto prípade odskočenie. Hrdina dokáže dorážať do nepriateľov, uhýba ich útokom, obchádza ich a napáda z nekrytej strany. Postava sa vie aj zakrádať, ale väčšinou sú priestory také úzke, že sa protivníkom nedá vyhnúť, ale aspoň ich môžete prekvapiť odzadu.

Z ohnivej mágie je najefektnejšia horiaca čepeľ na práve používanú zbraň. Takto spôsobíte oveľa väčšie zranenia a pomerne rýchlo zlikvidujete odpor. Okrem toho sa dá použiť fireball, ohnivá vlna alebo štít. Vhodným doplnkom, hlavne pri bossoch, sú výbušné pasce, ale niektorých zložíte pomerne rýchlo aj bez nich. Bežní protivníci sú pomerne húževnatí, vedia nepekne zasiahnuť, kryjú sa štítom a ich výhodou býva početná prevaha. Neraz sa vyplatí zabiť jedného - dvoch a na chvíľu sa stiahnuť z bojiska, inak vás ostatní dostanú.

Niekoľko nemŕtvych vás spravidla obklopí a kým sa bijete s jedným alebo párom, napadne vás ďalší odzadu a z tretej strany letí šíp. Navyše vám rozdávajú rany, aj keď sa náhodou rozpleštíte na zemi. Niekedy to všetko skrátka nevykryjete, aj keď môžete využiť liečivá a doplnky po vyvolaní kruhového menu. Vtedy sa hra zapauzuje a môžete v pokoji zvážiť, čo použijete. Lenže pri liečení v pokračujúcom boji hrdina potrebuje pár sekúnd na vypitie odvaru a vtedy je nakrátko bezbranný, čo v dave nepriateľov môže znamenať smrť.

Určite by prospela podpora viacerých spoločníkov v boji, lenže tvorcovia vám (až na dočasné výnimky) dovolia mať so sebou len jediného. Síce mu môžete udeliť príkaz, ktorý ho usmerní, aby sa bránil, útočil z diaľky, použil svoju schopnosť alebo jednal na vlastnú päsť, ale to neraz nestačí. Pritom na výber je niekoľko postáv, od bojovníka a liečiteľky, až po nemŕtveho a čarodejnicu. Akonáhle zvolíte nového spolubojovníka, starý sa odpojí a spravidla čaká na ďalšiu príležitosť v tábore.

Z grafiky sa neposadíte na zadok, ale je dostatočná a zahrajú si aj majitelia slabších zostáv. Prostredia svojim spracovaním neurazia a vzhľad hrdinu sa mení podľa výzbroje. Nepriatelia a NPC postavy sú spracované obstojne, ale mne osobne nesedeli škaredí bradatí elfovia. Celkovo mohlo byť viac detailov. Kameru si natočíte podľa potreby, ale občas vám výhľad zastrú doplnkové predmety v okolí. Dabing postáv je dobrý, zvuk priemerný, zaujme predovšetkým štýlová hudba.

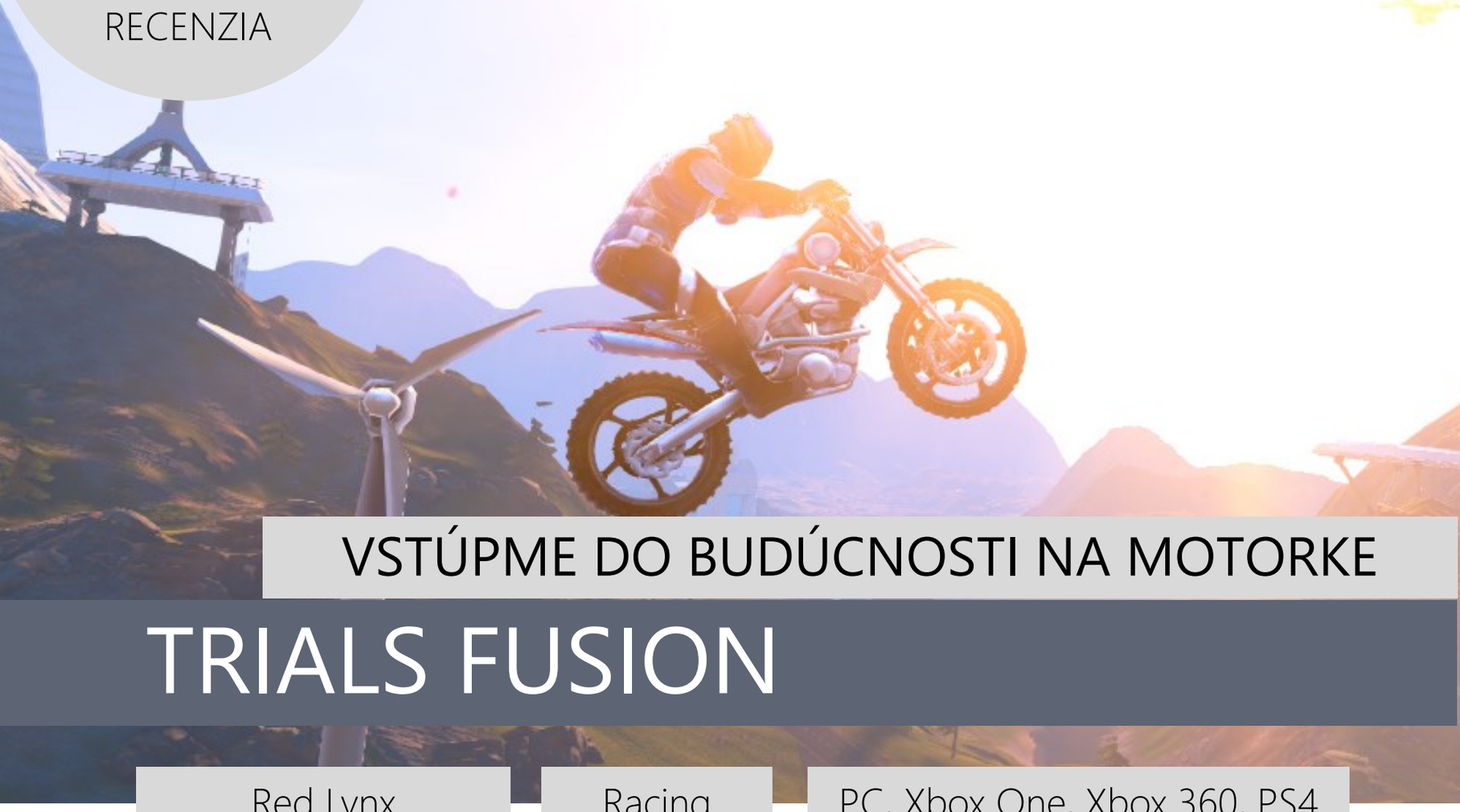
Tím Spiders nám po sci-fi Mars: War Logs priniesol fantasy RPG, ktorá nesie jasný rukopis tvorcov. Autori použili a jemne vylepšili osvedčené prvky - systém boja, výrobu predmetov a rozvoj postavy. Tentoraz priniesli dlhší príbeh, hoci ničím výnimočný a s nepresvedčivým finále. Zlepšila sa interakcia s okolím, takže je toho o niečo viac, čo môžete zobrať alebo otvoriť. Ešte stále to nie je úplne OK, ale vidíme pokrok. Ak sa v ďalšej RPG vývojári zbavia koridorového postupu s opakovaným prechádzaním lokalít, môžu sa opäť kvalitatívne posunúť o niečo vyššie. A chcelo by to aj lepší scenár. Bound by Flame ale nie je na zahodenie.

HODNOTENIE

+ solídny rozvoj postavy
+ premyslená výroba a vylepšovanie predmetov
+ vydarený systém boja
+ veľké množstvo dialógov

- koridorový postup a opakované prechádzanie rovnakých lokalít
- nevýrazný vplyv démona
- v nerovnom boji asistuje len jeden spoločník
- tuctový príbeh a slabé finale
- recyklovanie nepriateľov

7.0



VSTÚPME DO BUDÚCNOSTI NA MOTORKE

TRIALS FUSION

Red Lynx | Racing | PC, Xbox One, Xbox 360, PS4

Red Lynx, autori jedinečnej Trials série, pred niekoľkými rokmi presunuli 2D motorkové preteky do modernej generácie a v najnovšej hre s podtitulom Fusion pokračujú v evolúcii. Tvorcovia pôvodne naštartovali svoju sériu pred dvanástimi rokmi v malej Jave hre, ktorá zaujala a aj u nás dosiahla milióny zahraní. Bolo otázne, či to dokážu nejako posunúť vpred, ale svojou plnou verziou Trials na PC veľmi prekvapili. Dokázali spojiť 2D štýl jazdy na motorke s 3D priestorom a jedinečnými a náročnými traťami. Toto ďalej rozvíjali v Trials 2, na Xboxe rozbehli Trials HD a Trials Evolution a najnovšie je tu Trials Fusion.

Náplň Trials série bola od začiatku jednoduchá. Stačí vyvažovať motoroku, pridávať plyn a brzdiť a to tak, aby ste prešli náročnými prekážkovými dráhami. K dispozícii sú tony tratí a rozmanité motorky, od slabých, cez vyvážené, až po silné. Sortiment teraz doplní aj štvorkolka, bonusový bicykel a hlavne FMX motorka, ktorá bude určená na novú časť hry a to triky. Na sérii špeciálnych tratí sa tak budete môcť predvádzať a získavať body za štýl a čistotu trikov. Žiaľ, sú to jediné väčšie doplnky do novej hry.

Základ titulu ostáva nezmenený, nečakajte nové prvky, alebo nové rozšírenia tratí. Všetko ostáva po starom, čo je trochu škoda, ale nový typ prostredí čiastočne vynahradí chýbajúci posun v hrateľnosti. Prostredie bude tentoraz futuristické, kde sa doslova budete preháňať síce pôsobivým, ale zjavne kolabujúcim futuristickým svetom. Stále niečo padá, havaruje, ničí sa a k tomu vám dve AI neustále pripomínajú, že ste subjekt. Možno až príliš to celé navodzuje atmosféru Portalu, kde vzniká dojem, že stále jazdíte s klonmi, ktoré neustále umierajú. Aj keď je to celé len naznačené a nevysvetlené.

Autori si pre hráčov pripravili rozmanité trate zasunuté do série prostredí, od miest, cez vidiek, púšte, až po technologické komplexy a nakoniec virtuálnu realitu. Všetko je pekné, ale nie až také štýlovo rozmanité, ako v Evolution. Znovu budú levely rozdelené od najľahších, cez stredné, až po hardcore, kde zo začiatku nemáte problém prechádzať celé trate na jeden raz bez spadnutia. Ku koncu však, ak trate vôbec prejdete, rátajte so stovkami padnutí a neustálych reštartov checkpointov, aby ste trať aspoň

dotiahli do konca. Každé prejdenie je znovu ohodnotené medailami, od bronzovej po zlatú, respektíve po prejdení hry až po platinovú, ktorá pribudne s novými výzvami. Každá medaila pridá určitý počet bodov, ktoré zbierate a potrebujete na odomkýnanie ďalších častí hry. Zo začiatku to nie je problém, ale pre odomknutie vyšších úrovní sa musíte vracať späť a dosahovať na predchádzajúcich tratiach stále lepšie medaily. Môžete sa tešiť na desiatky až stovky pokusov o zlepšovanie svojich časov, aby ste si otvorili všetky časti kampane a tým aj ďalšie motorky.

Možno je škoda, že v kampani majú nové FMX triky len málo miesta a slúžia iba ako doplnok popri už štandardným minihrám. Z minihier si znovu užijete netradičné úlohy, napríklad teraz to bude skok na mostíku, jazda s pokazeným predným kolesom, jazda bez možnosti nakláňania, dáte si trojboj a ďalšie. Samotné FMX triky majú svoje špecifické trate bez prekážok, ale zato s veľkými skokmi, na ktorých sa ukážete. Za letu musíte ovládať svoju postavu samostatne druhou páčkou na gamepade, alebo WSAD na klávesnici, kde smerom vždy určujete, aký úkon má vaša postava spraviť. Je to mierne kostrbaté, neprehľadné a ak sa na to nebudete špecializovať, za celú hru sa ani nenaučíte všetky polohy. Na druhej strane, body dostávate za hociktorú polohu a ak ju skombinujete aj so saltami a dobrým dopadom, získate dostatočné počty bodov na prejdenie úloh.

Klasickým a stále zbytočným doplnkom k Trials je zarábanie peňazí, ktoré však stále môžete obetovať len na oblečenie. Zásadná vec, ktorá chýba, sú napríklad upgrady motorky, alebo

zlepšovanie skillov samotného motorkára. Chýba tu niečo hlbšie, niečo čo by posunulo hru ďalej. Novinkou sú len challenges, ktoré vám v každej trati určia tri špecifické úlohy, ako napríklad nedotknúť sa vody, alebo dotknúť sa určitých miest, prípadne zomrieť na danom mieste. Rozmanité úmrtia postavy sú jednou z vecí, ktoré sú pre sériu charakteristické - od upečenia, cez rozsekanie, explodovanie, zelektrizovanie, až po únosy lietajúcim tanierom.

Mimo kampane hra ponúka už štandardný editor tratí aj so sharovaním, ktorý vám umožní sťahovať si stovky zdieľaných tratí, alebo si vytvoriť vlastnú podľa svojich požiadaviek. Tentoraz môžeme povedať, že sa tvorcovia s editorom ešte viac pohrali, je jednoduchší a použiteľný aj pre bežných hráčov. Nechýba ani multiplayer s piatimi základnými traťami, teda so skromnou ponukou a štýlom, ktorý sa prakticky od Evolution nezmenil. Na PC však môžete znovu jazdiť lokálne štyria. Online časť tu však absentuje. Mimo toho však každá trať má ghost pretekárov, ktorí ukazujú, ako vás priatelia predbiehajú, alebo ako za vami zaostávajú.

Všetko bude záležať od ovládania. Musíte sa naučiť presne časovať výskoky, plánovať plyn, natočenie, alebo aj triky a to či už klávesnicou alebo gamepadom. Obe ovládania sú viac menej rovnocenné. Aj keď napríklad FMX sa mi osobne lepšie ovládajú na klávesnici, na prekonávanie rekordov v minihrách som potreboval gamepad. Samotné ovládanie FMX je však nemotorné.

Z malých doplnkov ponúka hra bonusové prepojenie s mobilnou verziou Trials Frontier, vďaka čomu pridá ďalšie oblečenia. Stále je však záhadne zamknutá jedna časť hry s nápisom Pyrosequencing, ktorá nebola spustená pri vydaní. Možno ju autori vypustia s DLC prostrediami, ktoré sú už naplánované.

Vizuálne je Trials veľmi pôsobivý, nakoniec ako vždy, ale stále nie dokonalý. Naďalej vidieť streamovanie kvalitnejších textúr počas hry, alebo občasné dlhé nahrávanie garáže je priam nepochopiteľne zdĺhavé. Na druhej strane, materiály, spracovanie motoriek a rozsiahle prostredia dodávajú hre jedinečnú atmosféru a samotná fyzika motoriek dopĺňa typickú a jedinečnú hrateľnosť. Novinku - FMX triky, autori zapracovali trochu nemotorne a ragdollový pohyb postavy na motorke je často zvláštny a neraz sa postava do preddefinovanej polohy dostáva ťažko.

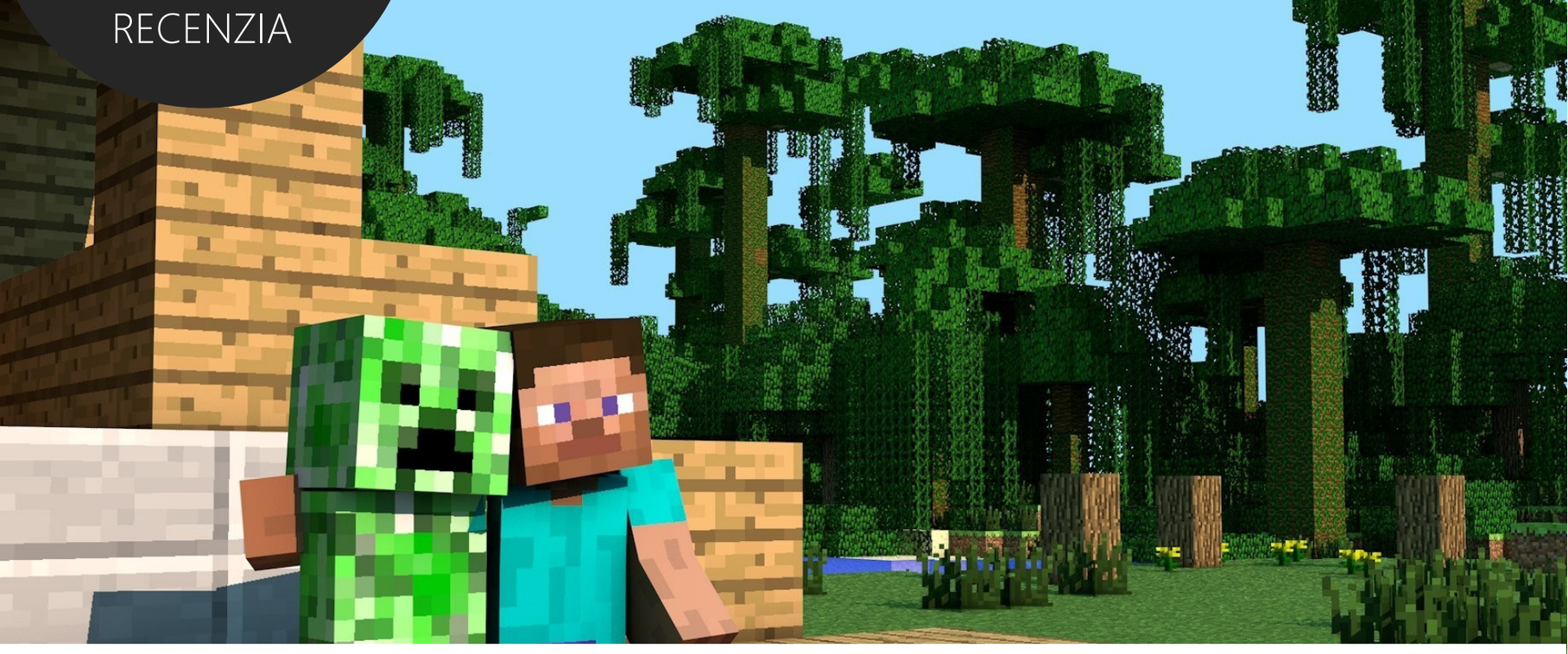
Keď to zhrnieme, Trials Fusion je pôsobivé, náročné a rozmanité pokračovanie, aj keď slabšie ako Evolution. Má menej obsahu a len jednu výraznú novinku a to FMX triky. Chýba tomu jednoducho niečo najviac, čo by hru posunulo vpred, napríklad vylepšovania výkonu motorky, alebo skillu postavy. Takto je to prakticky skôr balík tratí, ale napriek tomu stále kvalitný a zábavný. Ďalšie pokračovanie si však už bude žiadať väčší posun vpred, aby sa séria vyhla recyklácii.

HODNOTENIE

+ štvorkolka a bicykel
+ dynamické prostredia
+ náznaky príbehu v pozadí
+ challenges a platinové medaily motivujú na prechádzanie tratí znovu
+ ponuka stoviek tratí cez editor

- len málo inovácii
- menšia ponuka počtu tratí a aj diverzie ako v Trials Evolution
- ovládanie FMX trikov je nemotorné

8.0



MINECRAFT XBOX360&PS3

Mojang | Puzzle | Xbox360, PS3

Zvoliť herný fenomén posledných rokov je činnosť pomerne náročná, no prísne kritériá splnia len tí najlepší. Isteže, mohli by sme alibisticky ukázať na indie scénu, digitálnu distribúciu, alebo jasať nad Kickstarterom, či si hladiť (veštecké) gule s pohľadom upreným na Oculus Rift. Ale ten skutočne jagavý poklad, ktorý dokázal aj niečo viac, než len tupo stláčať klávesy, je zrejme len jeden - Minecraft. Verte tomu či nie, nadávajte, ukazujte prostredníky a prevracajte očami nad stratou súdnosti AAA titulmi unaveného redaktora, ale nič s tým nespravíte. Po revolúcii na PC platforme zavítalo kockaté šialenstvo aj na herné konzoly. Pred dvomi rokmi v prvej verzii na Xbox 360 a nedávno získal Minecraft zástupy závislákov na budovaní aj na PlayStation. A to je dôvod, prečo sme znovu otestovali kvality tejto hry.

Deň 0

Milý denníček, dostal som ponuku, ktorá sa neodmieta - čo tak konzolový Minecraft? Istotne, človek nevie, kde mu v práci hlava stojí, o zanedbávaní drahej polovičky by sa dali písať ďalšie diely 50 odtieňov strakatej farby a aj to slnko občas vykukne a človeka to ťahá von. Navyše tie spomienky na krásne chvíle s betou FortressCraftu, ktorý dokázal paralyzovať na hodiny... No dobre, tak zopár ďalších šedivých vlasov na strapatej hlave pribudne, pár dní po dlhej noci bude s krvou podliatymi očami drsnejších, ale bude to zábava. Veď len jedna kocka sem, druhá tam, už mám predsa tie roky virtuálnej nirvány a presedených nocí pred obrazovkou za sebou. Ale najprv skúsim aj Minecraft na tablete, nech sa trochu pripravím a môžem porovnávať.

Deň 0 + 4 hodiny

Denníček môj, o 5 a pol hodiny vstávam do práce, zavadzia mi kábel od nabíjačky k tabletu a tú kockatú šialenosť nedokážem vypnúť. No nič, ráno si nesmiem zabudnúť zabaliť do tašky kávové zrná, aby som ich pochrúmal a hlava mi nepadala už cestou do práce. A

idem už fakt spať, pre istotu odpájam tablet od nabíjačky...

Deň 0 + 5 hodín

Dofrasa, vybil sa mi tablet!

Deň prvý

Ahoj denník! Ubehlo to svižne, pracovná morálka na počudovanie nebola podpriemerná a prísahám, že aj ten Excel sa snažil fungovať svižne. Spokojný a vysmiaty sa po príchode z práce na hodinku zastavím vo virtuálnom Minecrafte na tablete, konečne si vypálim nejaké tehly a zatiaľ sa mi stiahne aspoň "veľký kockáč". Kým si tak človek ťuká po obrazovke tabletu, ani mu nepríde na um, že možno trochu smrdí (na to vás vždy niekto upozorní) a hlad si vyžiadal svoje. Kde sú tie časy študentské, kedy stačilo do seba niečo nahádzať a bolo na niekoľko hodín vystarané?

Deň prvý, niekedy večer

Neznášam tie situácie, keď si poviem, že to len zapnem, skúsim, možno dorazím tutoriál, nech sa s tým nabudúce nemusím babrať a o jedenástej už budem rátať ovečky. Prdlajz makový!

Väčšia obrazovka, nové možnosti a zo začiatku sa to ani s tým gamepadom nezdalo príliš ťarbavé na ovládanie. Znovu nastúpilo tradičné "syslenie" všetkého možného. Človek sa kutá v zemi, aby sa mohol aspoň niekde ukryť a niečo mal v inventári. Ten má 9 slotov na rýchly výber a až neskôr som si to v ňom začal upratovať, aby som pomocou bumperov nemusel neustále čosi hľadať. Pozerám do prázdneho batohu, kde sa zmestí 27 ďalších objektov a čo si do nich uložím. Do zeme som si vyhĺbil kobku a keďže zapadá slnko, radšej si nechávam v skromnej miestnosti jedno malé okienko, spoza ktorého počujem nepríjemné bručanie zombíkov. Nemám žiadnu pochodeň, takže v tme nič nevidím a spoločnosť mi robí len lomoz vonku. Pozerám sa preto na hviezdami posiatu oblohu. Na telke i v skutočnosti. Asi to dnes zabalím a pôjdem spať.

Deň druhý

Milý môj diárik premilený, predĺžený víkend pred nami, počasie nevyzerá byť extra príjemné, a to je presne tá doba, kedy sa môžem zašiť do virtuálnych svetov. Zásoby nakúpené, tak hybaj ho nakopať zombíkom tie ich nemŕtve zadky. Začínam hru odznovu, prebúdzam sa v neprehľadnej džungli, hľadám vhodné miesto, kde začnem budovať svoje impérium. Predieram sa porastom a po niekoľkých krokoch nasleduje pád. Chvalabohu, do obrovského jazera, takže som zahanbene neskapal hneď na začiatku. Presne však viem, že tu sa to všetko začne. Ako odušu kutám v zemi a zároveň zosekám aspoň jeden menší strom. Ešte nemám žiadny nástroj, no potrebujem nejako začať. Narýchlo okolo seba do vyhĺbenej diery vybudujem barikádu a teším sa z dostatku dreva. Môžem si konečne postaviť Crafting Table, ktorý mi otvorí úplne nové možnosti, hoci niektoré predmety môžem vyrobiť aj na mieste a nemusím k nemu vždy utekať. Zostalo mi trochu materiálu aj na výrobu drevenej lopaty a čakana.

Hneď ide všetko rýchlejšie, nemusím dlhé sekundy búchať do zeme či nebodaj do skaly, z ktorej aj tak nič nevypadne, ak nepoužijem vhodný nástroj. Už mám konečne aj nejaké skaly a tie sa mi zídu. Čo mi však chýba, je uhlie. Niežeby som si potreboval zakúriť, hoci piecka už mi stojí, ale tma je tu ako v rohu a poriadne nevidím, kde vlastne hrabem. Keď vyjde slnko, vyberiem sa na výlet a skúsim niečo nájsť v blízkom okolí. Nechcem sa príliš vzdialiť od svojho skromného príbytku. Stratiť sa bez mapy, ktorú zatiaľ nemám, je niekedy veľmi jednoduché.

Je tu krásne a cestou sa mi podarilo dostať jednu ovcu a prasiatko. Aspoň mi nebude kručať v bruchu. Zdravie prezentované srdiečkami sa totiž obnoví iba v prípade, ak máte ukazovateľ hladu úplne na nule. Preplával som jazero a našiel pekné miestečko, kde určite vyrastie môj malý domček. Blízko neho je vchod do podzemia, tu určite niečo nájdem. Aj som našiel. Okrem skupinky oddychujúcich pavúkov som chvalabohu stihol vykutať aj niekoľko kociek uhlia a dokonca som objavil aj malú žilu železa. Natešený a s bandou článkonožcov v pätách utekám do svojho brlohu. Surové drevo opracujem na dosky, z nich vyrobím zopár palíc a víťazoslávne si osvetlím svoju kuticu. Všetko ide, ako má a už teraz sa teším na svoje potulky po druhom brehu.

Deň tretí

Vybavený zásobami zo svojho lomu (vo vrecku mám po dve sekerky, lopaty, čakany a dokonca mi ostalo čosi aj na meč a vyrobil som si nožnice na strihanie vlny z oviec) sa vyberám na skusy do sveta. Síce sa chcem do večera vrátiť, ale keby sa to nepodarilo, stále mám v zásobe dve fakle. Našiel som si príjemné miestečko pri brehu na rovinke, v pozadí hory, naľavo zurčiaci vodopád s hustou džungľou, napravo rozsiahle pláne. Ako z katalógu cestovky. No času nie je nazvyš, tak pekne ukladám jednu kocku na druhú a chalúpka (hoci len z kameňov a hliny) rastie utešene ako z vody. Zásobujem sa drevom, vysádzam nové stromčeky do zásoby, na pláži zbieram piesok, ktorý v piecke roztavím na sklo (a to spracujem na okenné tabule). Postupom času však zisťujem, že by to chcelo čosi viac, niečo gigantické.

Deň štvrtý

Môj najmilší a jediný denníček, ľúbim ťa. Ty jediný totiž dokážeš oceniť moju snahu, nadšenie z maličkostí a - áno, na Minecraft trochu otrepané - plán postaviť si vlastný hrad. Jedlo získavam rybačkou (udica je super vec a dokonca je chytanie rýb aj zábavou, narozdiel od takého Fable Anniversary), prenikám do tajov farmárčenia, takže si konečne niečo upečiem. V diaľke sa objavujú vidiny nových surovín a tým pádom aj predmetov. Začína sa jednoducho tvrdý boj o hromadenie vecí, ktoré neskôr budem potrebovať.

Ako to, že pri podobnej vtákovine dokážem presedieť taký čas? Krutá otázka má jedinú, aspoň čiastočne uspokojivú odpoveď - Minecraft nikomu neprikazuje, čo má vlastne robiť. Všetky questy si vytvárate sami a taktiež určujete prioritné ciele. Tie je samozrejme možné kedykoľvek meniť a upravovať, pričom hra

nikoho zbytočne nepenalizuje, ale všetko ponecháva na kreativite jednotlivca a neskôr aj skupín. Asi som už z toho budovania unavený, ale stavanie hradu je proste drina. Navyše ma bolí zadok a minuli sa mi zásoby radlerov.

Deň piaty

Milý diárik, vonku pobehujú malí rómovia s korbáčmi a ja ich sledujem so šunkou visiacou z úst a lyžičkou chrenu v ruke. Keby tak tie deti vedeli, čo musia skutoční dospeláci robiť a ako sa obetovať, aby kocky zapadli k sebe. Tentoraz ťa nebudem zaťažovať blbosťami, hrad už takmer stojí, začal som pracovať na moste, po ktorom povedú koľajnice pre rýchlejšiu dopravu. Zatiaľ nemám veľkú chuť zapájať sa do ostatných svetov, hoci makať na stavbe môžu viacerí. Cez splitscreen by som mohol zapriahnuť až ďalších troch poddaných, ale drahá polovička stále len nechápavo krúti hlavou a dožaduje sa pozornosti, pes má príliš tlstú labu na to, aby pomáhal a po každom napomenutí, nech sa sakra snaží, len smutne pozerá. Navyše mi potajomky určite ujedá šunku.

Dlhé hodiny pobehovania po svete Minecraftu odhalili aj niektoré príliš vyhladené hrany, ktoré sa do kockatého univerza gigantickej stavebnice jednoducho nehodia. To, že sú rôzne skin-packy spoplatnené, hoci smiešnou sumou, trochu nahnevá. Hardvérové obmedzenie tej čiernej, hlučnej krabičky sa prejavia v skromnejších rozmeroch jednotlivých máp. Ovládanie prispôsobené gamepadu sa naučí každý aj vďaka rýchlemu a názornému tutorialu, ale samotný interface mi prišiel, milý môj denníček, tak trochu nepraktický a len drzo okopírovaný z PC. Do chlievikov ukladané predmety sú fajn, ak držím v ruke hlodavca, ale takto to jednoducho nie je ono a navyše sú ikony také malé, že človek sa dozvie, čo to vlastne má, až keď cez to

prejde kurzorom. V samotnej hre je všetko jednoduché a funguje podobne ako s myškou. Omnoho horšie je na tom podpora komunitných máp a celkové socializovanie, ktoré je takmer nulové. Teda ja sa s kopírovaním profilu a nahrávaním cez externý program na PC kašľať nemienim.

Deň deviaty

Milý denníček, už som veľký chlapec a viem, že grafika nie je všetko, navyše tá v Minecrafte je... všetci vieme aká. Hudba je tam skvelá, tematicky sa meniaca a proste sa hodí k tomu, čo práve robíte. Minecraft nie je hra, ale skôr taký relax, ktorý možno dokáže niekoho chytiť na dlhé hodiny a druhého odpudí, pretože vlastne nevie, čo má robiť. A práve to je na tejto hre príťažlivé. Konzolové kopkanie je zjednodušené, takže nemusím zbytočne šaškovať s predmetmi a napríklad pri ich výrobe vidím, čo na vytvorenie konkrétnych vecí potrebujem a čo mi chýba. Po mesiacoch ladenia si to žiada ešte niečo viac, inak hra zakrpatela niekde medzi tabletovou a veľkou verziou na PC. Na druhej strane, princípy Minecraftu fungujú všade na výbornú a nie je nič lepšie, ako sa rozvaliť do kresla pred telku a čosi si postaviť.

Deň jedenásty

Drahý denník, pristihol som sa pri tom, že ťa zanedbávam, ale nedá sa inak. Tí, čo prepadli Minecraftu, v ňom trávia dlhé hodiny a ja sa len tak patlám so svojou dedinkou, pri pohľade na ktorú by si architekt klopkal na čelo, ale mňa to hodinku denne skutočne baví. Je to lepšie, ako kysnúť pred Skazeným vínom alebo blačiacimi pseudohviezdičkami v TV. Nie je to dokonalé, ale za tých pár drobných, čo tento kúsok Mojangu stojí, sa to oplatí.

HODNOTENIE

+ otvorenosť herného sveta
+ vydarená konverzia s gamepadom
+ relax podporujúci kreativitu

- absencia výtvorov od komunity
- neprehľadnejší interface
- obmedzenie veľkosti sveta

8.5

NÁVRAT DO PEKLA

AGE OF WONDERS III

Triumph | Strategická | PC

Na poli fantasy ťahových stratégií je zrejme najslávnejšia séria Heroes of Might & Magic. Trochu v tieni tejto kolekcie však stojí Age of Wonders. Hoci táto sága nebola na takom výslní, ako hrdinovia sily a mágie, jedná so o dôstojného protivníka, ktorý sa práve vrátil vo veľmi dobrej forme. Okrem toho, "ťahoviek" nikdy nie je dosť a tak nový prírastok vítame s otvorenou náručou.

Hra ponúka dve kampane. Prvá sleduje osudy elfskej princeznej Sundren, druhá Edwarda, ktorý stojí na čele ľudí. Každý z týchto hrdinov musí zabojovať na mapách, kde nie je núdza o nepriateľov a dobrodružstvá, ale aj o spriaznené postavy, ktoré pomôžu dosiahnuť stanovený cieľ. Ťaženia vydržia dlho a ďalšie hodiny zábavy prinesú scenáre pre 2 - 8 účastníkov, pričom sú na výber živí hráči aj suplujúca AI. K dispozícii sú tiež náhodne generované mapy, kde si zvolíte obtiažnosť, rozmery a povrch terénu a detaily, ako množstvo surovín, pokladov a hustota ciest. V multiplayerom režime môžete hrať lokálne alebo online ľubovoľný scenár alebo mapu. Vrátane tej, ktorú si ušijete na mieru v priloženom editore.

Multiplayer v ťahových stratégiách býva obvykle dosť pomalý, no v Age of Wonders III sú možnosti, ako sieťovú hru spraviť dynamickejšou. Môžete zvoliť simultánne ťahy, takže všetci zúčastnení postupujú naraz a keď každý potvrdí koniec kola, nasleduje ďalšie. Je možné zvoliť aj limit, do ktorého sa musia účastníci zmestiť v kole. Najviac času vyžadujú taktické boje, takže je rozumné aj tu určiť pravidlá, aby šlo všetko rýchlejšie. Môžete nastaviť, aby boli všetky boje automatické, takže sa len vygeneruje výsledok. Ak sa však nechcete úplne vzdať bitiek, nastavíte automatiku iba pri potýčkach s AI a manuálne ovládané sú výlučne boje medzi hráčmi. Navyše sa aj tí môžu dohodnúť, či konkrétnu bitku povedú osobne alebo nie.

Vo väčšine režimov si zvolíte svojho primárneho hrdinu, ktorému priradíte ľubovoľné zo šiestich povolaní a povedie jednu zo šiestich rás. Môže to byť zlodej, kúzelník alebo arch druid na čele elfov, orkov, goblinov či trpaslíkov. Dajú sa aj zvoliť špecializácie a parametre podľa vašej chuti. V hre môžete využiť aj ďalších hrdinov, ktorí majú podobný rozvoj a možnosti v boji, ale vaša prvá postava je kľúčová a má niečo naviac. Je prepojená so schopnosťami a kúzlami frakcie, ktoré sú uložené v magickej knihe. Na stránkach sú vyvolávacie, útočné a podporné čary a technológie, ktoré sa využívajú v boji, ale aj pri prechádzaní krajinou. V bitkách vyvolajú ničivé ostne, blesk, doliečia, alebo pridajú ochranu. Na mape podporia produkciu v meste, vyvolajú loď alebo extra jednotku. Najskôr ich ale treba vynájsť, takže si zvolíte, čo potrebujete a o niekoľko kôl je kúzlo alebo schopnosť plne k dispozícii a môžete vyvíjať ďalšie. Ak však váš primárny hrdina skoná, vývoj technológie sa pozastaví až do chvíle, kým sa borec neoživí v hlavnom meste. Zatiaľ uplynie pár ťahov.

Hrdinovia sa pohybujú po mape (cesty umožňujú spraviť viac krokov), vrátane podzemných labyrintov, obsadzujú užitočné budovy a ložiská a odkrývajú nové územia. Môžu mať so sebou ešte päť jednotiek, ale vedia sa pohybovať aj bez nich. Taktiež armáda sa dokáže presúvať a bojovať aj bez hrdinu a keď má letecké jednotky, prenesie sa aj cez hory. Spočiatku narazíte v teréne hlavne na neutrálne bytosti, niektoré pohyblivé, s ktorými neraz bojujete, prípadne sa prešmyknete okolo. Často si však získate ich priazeň, keď prijmete a splníte úlohu, ktorú vám zadajú. Napríklad zničíte nepriateľskú kreatúry v okolí. Dostanete za to odmenu, alebo sa k vám rovno pridajú. S nepriateľskými lídrami bojujete predovšetkým o mestá, no nemusíte jednať vždy iba silou. Priestor v hre dostala aj diplomacia, takže si môžete vyjednať mier, beztrestný prechod cez susedovo územie, alebo dokonca získate cenného spojenca. Vyjednávať sa dá aj s AI, ale väčší význam majú aliancie živých hráčov.

Aj keď sú armády obmedzené na maximálne šesť kusov (nie druhov) jednotiek, či už s hrdinom alebo bez neho, do boja sa môžu zapojiť aj ďalšie posily. Stačí, keď sa na miesto konfliktu presunie viacero armád a postaví tesne blízko seba. Pri útoku sa potom automaticky rozostavia všetci zúčastnení, čiže ak máte napríklad tri armády, je to osemnásť jednotiek na vašej strane a to už je slušná bojová sila. Keď máte v tejto mase niekoľko hrdinov, každý používa vlastné kúzla a schopnosti. Ak medzi nimi nie je vaša primárna postava, aj napriek tomu môžete používať jej kúzla, lenže zožerú dvojnásobok many.

Bojiská sú zaujímavé, dosť rozľahlé, s rôznym terénom a doplnkovými objektmi, ktoré poskytujú taktické

výhody. Ocitnete sa v zalesnenej krajine, na mieste s masívnymi kryštálmi a pri obliehaní miest pred odolnými múrmi. Ak nemáte obliehacie zbrane, za hradby s bránami sa dostanú len lietajúce jednotky a tie, ktoré vedia šplhať po stenách. Lukostrelci a kúzla však zasiahnu aj nepriateľov na hradbách. Nie len hrdinovia, ale aj mnohé jednotky majú nejakú špeciálnu schopnosť, ktorá napomáha v boji. Napríklad pavúky vrhnú sieť, kňazi liečia a succubus zvábi protivníkov.

Každá jednotka má v kole tri farebné zóny pohybu. Ak ich nevyužije všetky, spravidla pri zameraní cieľa efektnejšie a opakovane útočí. Jednotky, ktoré bojujú zblízka, síce spôsobia slušné poškodenie, ale majú veľmi nízku trvanlivosť. Napadnutý súper im každú ranu vráti a aj elitné kusy, vystavené trom- štyrom útokom, dosť rýchlo umierajú. Bohužiaľ, platí to aj o hrdinoch, kým nedosiahnu dosť vysoký level, čo prekáža obzvlášť v kampani, kde po smrti vybraných postáv prehráte celý scenár. Niekedy však hrdinovia stihnú ustúpiť a vyhnúť sa smrti, keď sa presunú na okraj bojiska. Jednotky bojujúce zblízka sa preto osvedčia hlavne pri obrane lukostrelcov a mágov, ktorí pália z úzadia. Útoky z veľkej diaľky sú ale penalizované a menej účinné. Keď však prekvapíte protivníka odzadu, spôsobíte vyššie poškodenie.

Každý hrdina môže dostať vlastnú výzbroj a bonusové predmety, má individuálne schopnosti a za úspechy v boji získava levely. Skúsenostné body investujete do vylepšenia útoku, obrany, zdravia, alebo vám prinesú talenty ako zoslanie ochrannej aury a zastrašenie protivníka. V ponuke sú aj bonusy pre jednotky pod hrdinovým velením, napríklad všetky nadobudnú schopnosť liezť po skalách a majú vyššiu odolnosť voči jedu.

Mestá v hre zabezpečujú ekonomický rozvoj a nové prírastky. Hráč smie nastaviť niekoľko položiek, ktoré sa postupne vyprodukujú. Môžu to byť budovy, ktoré umožňujú najímanie lepších jednotiek, zlepšujú obranu sídla a prinášajú vylepšenia. Do poradovníka patria aj samotné posily, ktorých sortiment sa v meste čoskoro priblíži k desiatke, od pešiakov a strelcov, cez jazdu, obliehacie stroje, až po jazdu a lietajúcu elitu. K tomu vozy, ktoré presúvate po krajine a môžete ich použiť na výstavbu pevnosti alebo celkom nového mesta. Ale pozor, jednotky vyžadujú pravidelné poplatky na ich vydržiavanie. Na tie najlepšie treba navyše dlhšie čakať, kým sa vyprodukujú, čo môže byť v závislosti od veľkosti sídla aj niekoľko kôl.

Ak práve nič nevyrábate a neprodukujete, je vhodné

nastaviť mesto na obchodovanie, budovanie domov alebo inú činnosť, ktorá garantuje vyššie príjmy, rýchlejší výskum alebo nárast populácie. Osídlenia môžu obývať rôzne rasy, avšak budovy sú vlastne totožné a mnohé jednotky sa líšia len vzhľadom, ale majú veľmi podobné parametre. Privlastnené mestá sa dajú konvertovať, ale aj vyplieniť a úplne zbúrať, čo ale znižuje morálku armád a spokojnosť obyvateľov.

Celkovo sa jedná o kvalitnú hru, ktorá má obdobné možnosti ako séria Heroes of Might & Magic, avšak niektoré veci rieši vlastným štýlom a navyše pridáva užitočné doplnky - napríklad diplomaciu. Mne osobne však nesadli príliš malé armády, ktoré sú potom nešikovne zgrupované pri obliehaní. V pokročilej fáze hry je dosť nepraktické, keď musíte na rovnaké miesto viesť niekoľko skupiniek, aby ste získali dostatočne početné vojsko. Znamená to zbytočne veľa klikania a iba to zdržuje. Navyše musíte armády vtesnať na jedno miesto a ak nie sú dôkladne rozostavené, nezapoja sa všetky do boja.

Graficky sa hra vydarila. 3D prostredia majú príjemný vzhľad a terén sa dá otáčať. Všetko si môžete priblížiť a vzdialiť až natoľko, že sa lokalita s hrdinami a detailmi zmení na elegantnú kreslenú mapu so symbolmi. Hudba je príjemná a nevtieravá, miestami nevýrazná, ale má aj pútavé momenty, keď rezonuje v ušiach.

Age of Wonders III je chutný kúsok pre všetkých priaznivcov ťahových stratégií. Kým séra Heroes of Might & Magic pomaly upadá, Age of Wonders sa udržuje vo forme. Systém hry je premyslený a efektný, no armády mali byť rozhodne väčšie, aby sa bez zbytočných prieťahov mohli nasadiť v plnej sile do boja. Možnosti hry sú však dostatočne bohaté a hráči ocenia slušné proporcie single a multiplayeru s editorom.

HODNOTENIE

+ bohatý fantasy svet so širokými možnosťami
+ taktické prvky v boji
+ editor

- víťazstvá v kampani závisia od prežitia hrdinov
- malé armády nešikovne zlučované pri obliehaní
- menšie technické chyby

8.0

HORROROVÁ HRA, DOSLOVA

DAYLIGHT

Zombie studios | Survival | PC, PS4

Ak patríte medzi milovníkov hororu, tak sa vám už do rúk určite dostala braková séria filmov o duchoch v dome, kde sa jeho obyvatelia krátko pred koncom (respektíve pred vlastnou smrťou) rozhodnú nainštalovať všade kamery a 65 minút sa len „buduje napätie". Veľmi podobne nevábne skončil Daylight, ktorý takéto klišé používa v hojnej miere. Čo z toho vyplýva? a) Ak je vo vašom dome duch, neinštalujte kamery. b) Nehrajte Daylight.

Hlavným cieľom by malo byť zapôsobiť desivo na hráča, čo sa v podstate Zombie Studiu podarilo, no nepredpokladám, že si to predstavovali takto. Odštartujeme prvým klišé. Náš avatar ženského pohlavia sa prebúdza z bezvedomia v ruinách starého nemocničného zariadenia. Postava nevie, čo tam robí a ani ako sa tam dostala. Cez mobilné zariadenie na zemi k nej začne prehovárať neznámy hlas, ktorý ju pustí von, ak objaví tajomstvo skryté za múrmi zotavovne.

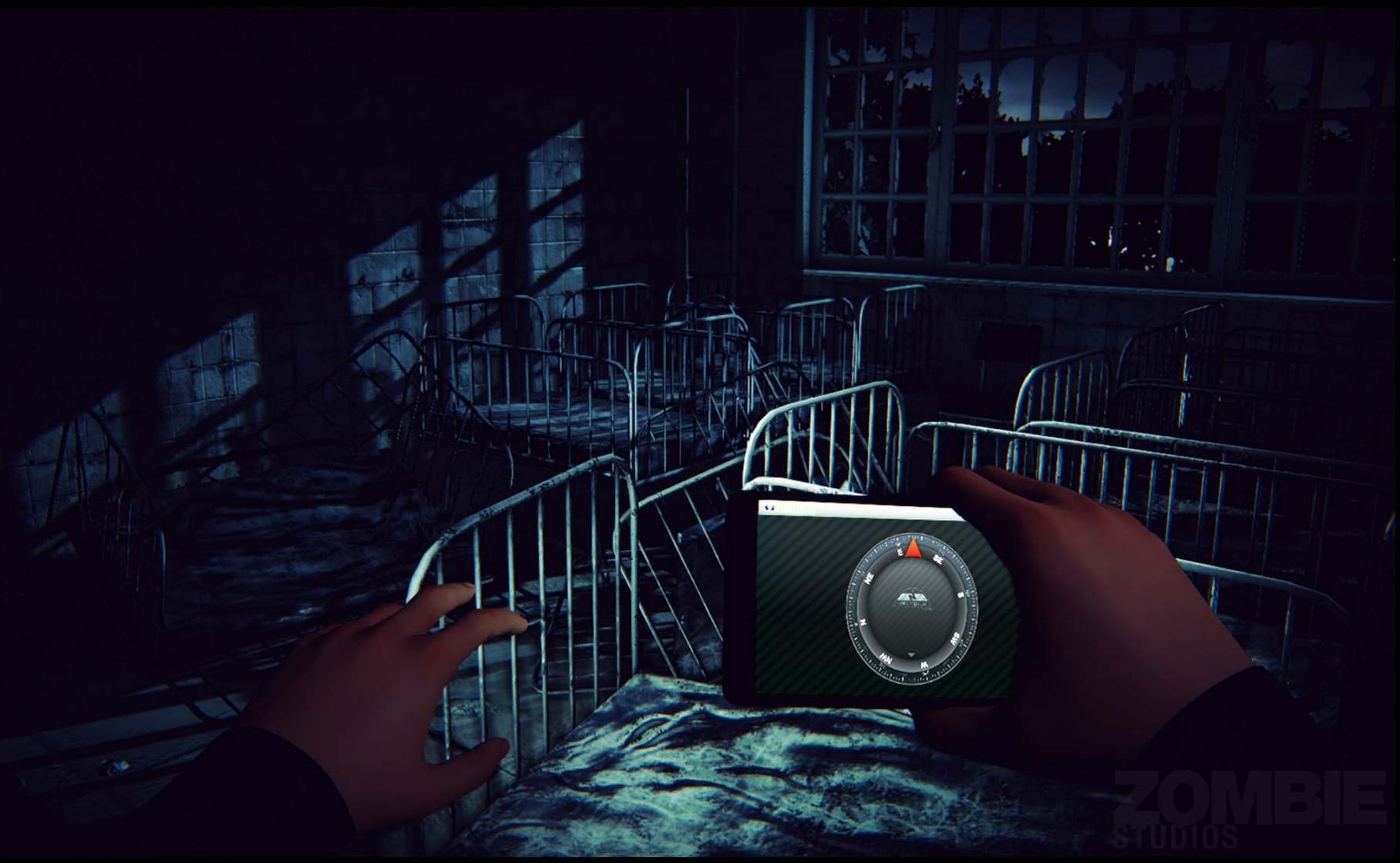
Sarah sa na svet pozerá vlastnými očami a na osvetlenie používa len svetlo z mobilu, ktoré však slúži aj ako automapa. V mozgu mi začína vŕtať pocit, že niečo podobné som už videl. Nie som až natoľko zaliaty alkoholom, aby mi hneď neprišiel na um Slender - indie dielko, ktoré si z neznámych príčin zaslúžilo viac pozornosti, ako by sa mu patrilo, pretože to bol taktiež veľmi priemerný titul. Podobne ako v Slenderovi, aj v Daylight budete zbierať útržky oznamov a denníkov strážnikov a sestier, ktoré zmizli nevedno kam. Nepriamo tým napĺňate „strachometer", ktorý určuje mieru výskytu nepriateľov. Teda, pardon, nepriateľa. Má síce ísť o dvanásť čarodejníc, no pravdepodobne sú to dvanástorčatá a ich mater mala pasiu všetky obliecť rovnako.

Prítomnosť čarodejníc oznamuje display mobilu, ktorý začne rôzne zrniť a jedinou možnosťou, ako sa dotieravej čarodejnice zbaviť, je použitie svetlice. Tá,

ak je čarodejnica v dosahu, nebohú spáli na prach, no o chvíľu už zasa jej reflektorové oči pretínajú temnotu. Takže počas mojej hry to boli buď osemdesiatpätorčatá alebo spálenie na prach nie je účinné.

Autori sa nezabúdajú pochváliť aj tým, že všetky levely aj objekty sú procedurálne generované pri každej hre inak a tak tu máte nekonečnú hrateľnosť a nikdy nekončiaci strach a napätie. V hre som napočítal len zopár prostredí a okrem spomínanej nemocnice zavítate do väzenia pod ňou, nechýbajú populárne stoky a finálny lesík. Každý level je vybudovaný asi z troch druhov stien a piatich objektov, ktoré sa „preocedurálne" opakujú znova a znova a znova a znova dookola. Takže je šumafuk, aké že to procedúry zvolili na generovanie, pretože orientáciu stratíte asi po piatich odbočeniach, keďže všetko prináša déja vu efekt. V orientácii by mala pomôcť svietiaca trubička, ktorej luminiscenčné svetlo zároveň označuje interaktívne predmety ako stolíky či knižnice.

Objektov aj grafiky je teda veľmi málo, no celá hra je vytvorená v novom Unreal Engine 4. Wau, odpadávajte... Pravdou je, že tú jednu animáciu otvorenia dverí a skeletálnu animáciu jedného nepriateľa



by ste urobili v čomkoľvek. Daylight je ale pravdepodobne prvou hrou na tomto engine a žmýka ho na neuveriteľných (odhadom) päť až sedem percent. Pustiť teda hru na akomkoľvek starom železe v rozumnom framerate a rozlíšení odpadáva. Znížením všetkých detailov sa dostanete na Doom detailnosť v roku 1994.

Vráťme sa ale k procedurálnemu generovaniu. Už viete, že ak by ste sa chceli z nejakého neznámeho masochistického dôvodu pustiť do novej hry, vygenerujú sa všetky chodby a predmety inak. Ak ale narazíte na čarodejnicu, tak môžete zakapať len kvôli tomu, že v skrinke na stene sa už po sedemnástykrát vygeneroval glowstick miesto svetlice. Po smrti sa objavíte na checkpointe, ktorý je väčšinou za vskutku originálnymi hádankami, ako posuň debnu o meter vpred a preskoč alebo posuň debnu meter vľavo a preskoč.

Uloženie je ale aj pred pasážami so zbieraním dokumentov, ktorých vždy musíte nájsť šesť. Ak vás čapne čarodejka, hľadáte ich odznova a samozrejme, na úplne iných miestach. To viete, procedurálne generovanie... Keď už ste našli všetko, aktivujete portál, z ktorého zoberiete plyšového medveďa, nožnice, či bibliu a otvoríte (?!) nimi bránu do novej úrovne, kde opäť aplikujete predchádzajúci postup. Dizajnér by si mal robiť kratšie lajny.

Ako plus by som mohol ohodnotiť zopár okamihov, kedy sa hre podarilo čarodejnicu vygenerovať na tých správnych miestach a v momentoch, kedy sa mi zastavil dych. Ale takto ma vystrašiť sa darí aj mojej banke s ročným hypotekárnym výpisom a tiež jej za to neďakujem. Druhým akým-takým plusom je vystrašený hlas a dôveryhodné podanie Sarah. No toho pozitívneho je málo a hra opäť veľmi veľa recykluje, čo by som ešte pochopil, keby bola dlhá, no celý tento "skvost" dorazíte za hodinu a niečo. Ak vám však ide karta, či nedajbože hráte hru druhý raz, preletíte ňou pokojne aj za 40 minút. Čo je veľmi málo muziky za 10 €.

Ak sa teda radi pri hrách bojíte, vyhľadávate neustále napätie a tešíte sa na moment, kedy si s hrôzou cvrknete do textilu a tep vám vyskočí ako diabetikovi, ak vás nadchli diela od Frictional Games (Penumbra séria) či Outlast, tak vás môžem ubezpečiť, že s Daylight zaručene šliapnete vedľa.

HODNOTENIE

+ zopár strašidelných momentov (dva)
+ dobrý voiceacting hlavnej hrdinky

- nuda a klišé
- zlé podanie príbehu
- kratučké
- procedurálne generovanie
- rovnaké a opakujúce sa mechanizmy

3.0

ZABLATENÉ MOTORKY

MXGP - THE OFFICIAL MOTOCROSS GAME

Milestone | Racing | PC, Xbox 360, PS3

Nedávno sme vám priniesli pohľad na najnovší ročník videoherného NASCARu, ktorý to v našich končinách nemá práve najľahšie, nakoľko je v tieni populárnejších motoristických športov, ako napríklad F1 či WRC. Podobná situácia vládne aj vo svete jednostopových tátošov. Väčšinu pozornosti si ukradne MotoGP, prípadne séria Superbike, no svetový šampionát v motokrose zostáva nepovšimnutý. Aj z tohto dôvodu sa tejto téme (až na pár skôr extrémne uletených odbočiek hry) už pekných pár rokov vyhýbali.

V poslednej dobe sa však ľady aspoň trochu pohli a taliansky Milestone nám prináša už druhú inkarnáciu tohto zablateného šampionátu v podobe MXGP: The Official Motocross Videogame. Zostali s ním však len niekde na polceste. Akoby sa uspokojili s tým, že si svoje portfólio pretekárskych licencií rozšírili o ďalšie meno a priniesli len ďalší zo svojich štandardov. To nutne nemusí byť zle, predsa len ich pretekárske série majú niečo do seba. No keď sa vo vás po pár hodinách prebudí rovnaký pocit ako pri hraní WRC4/MotoGP13/SBK Generations, či čohokoľvek iného z posledných 2-3 rokov, uvedomíte si, že do svojej práce nevenovali príliš veľa úsilia.

Spoliehať sa na trh fanúšikov šampionátu by nebolo práve rozumné rozhodnutie, preto sa Milestone rozhodli skôr vsadiť na jednoducho dostupnú všehochuť. Až na pár menších výnimiek využívajú licenciu pomerne dobre, avšak dopredu musíte zabudnúť na to, že by autori chceli priniesť simuláciu motokrosu. Skôr sa snažia dosiahnuť balansu niekde uprostred. Reálne prvky vsádzajú do vlastného sveta plného pozmenených fyzikálnych zákonov a strojov, na ktoré môže bez obáv zasadnúť aj úplný začiatočník.

Rozhodne musíme kvitovať vydarenú prezentáciu, ktorá sa neustále opiera o použitú licenciu. Hrou vás teda neustále sprevádzajú adrenalínové zábery zo skutočných pretekov. Predstavujú napríklad aj jednotlivé trate, v prípade ktorých sa autori radi chváli tým, že boli do hry prenesené v podobe čo najbližšej

skutočnosti. Pozriete si pár videí, pochopíte základy športu, necháte v sebe prebudiť skrytého krosového pretekára a keďže vás hra pomerne priamočiaro ženie do vášho prvého preteku, ihneď aj štartujete stádo koní priamo pod zadkom.

Ponuka je jednoduchá: rýchly pretek, sezóna, časovky, multiplayer a to hlavné – kariéra. Skutočne nemusíte dlho otáľať a okamžite sa môžete pustiť do svojej potom a blatom nasiaknutej kariéry. Nik vám však nedá zmluvu, ak si ju najskôr nevybojujete. Na začiatku vás čaká zopár testovacích pretekov. Hra tak šikovne maskuje intuitívny tutoriál, ktorý vás naučí základy ovládania, ako prechádzať zablatené zákruty a hlavne, ako využívať váhu pretekára vo svoj prospech. Jedným analógom totiž ovládate motorku a druhým jazdca. Náklonom v zákrute tak môžete skôr prejsť ideálnou stopou a tým pádom si nahrabať cenné stotiny.

Už od začiatku nebudete mať problém vydrať si lepšie umiestnenie a to bez ohľadu na náročnosť. Dostanete zmluvu v nižšej kategórii MX2 a je už len na vás, aké silné meno si vo svete motokrosu vybudujete. Doslova. Hlavným hnacím motorom je totiž počet fanúšikov. Umiestnenia vám získavajú pozornosť, tá znamená fanúšikov a fanúšikovia zase váš celkový MX level, od ktorého sa odvíja počet odomknutých bonusov ale aj dostupných tímov, kam môžete neskôr prestúpiť.

V sezóne sa pred vami otvára celkovo 14 eventov. A ak ste fanúšikmi šampionátu, tak viete, že niekoľko ich z aktuálnej sezóny v hre chýba (zo zaujímavých napríklad Česká republika, či Ukrajina). Každý event samozrejme predstavuje víkend. K dispozícii máte voľné tréningy, kde sa môžete naučiť prvky náročných tratí, kvalifikáciu, kde sa pobijete o privilégium čo najskôr si zvoliť miesto na štarte, no a nakoniec sú tu dva ostré preteky (počet kôl je zredukovaný, aby vás hra príliš neotrávila a mala lepšiu dynamiku). Váš tím má tiež nejaké meno a od neho sa odvíjajú aj požiadavky na vás. Očakáva sa od vás určitý bodový zisk a okrem toho vám z poľa 15 ďalších pretekárov zvolia rivala, ktorého by ste v pretekoch mali poraziť.

Ak sa vám darí, spokojnosť stúpa, vaša sláva tiež a postupne môžete dostať nejakú zaujímavejšiu ponuku z ďalšieho tímu. Ten má samozrejme vyššie očakávania a tak sa nakoniec môže stať, že z 50 možných bodov za jeden víkend od vás požadujú zisk aspoň 47. Váš cieľ je samozrejmý – dostať sa čo najskôr do „prvej ligy". Tí najlepší spolu súperia v kategórii MXGP (v hre stále nazvaná MX1) a vy sa tam chcete čo najskôr prepracovať. A tam vás čaká to isté, šplhanie po rebríčku tímov čoraz vyššie. Nemôžete sa však spoliehať na nejaký zázračný postup, tie najlepšie ponuky prídu až v ďalšej sezóne.

Do novej sezóny vám to však trvá zhruba 6 hodín. A za celú tú dobu nebudete vedieť, čo si o hre máte myslieť. Budete na vážkach a občas nadobudnete pocit, že jedna dobrá vec v hre je hneď vyvážená jednou slabšou. Takáto indiferentnosť sa tiahne skutočne veľkou časťou hry. Jazdenie po blate je zábavné, no čoskoro zistíte, že vizuálne zobrazené brázdy v hre nemajú fyzikálny dopad, ale sú len grafickým prvkom bez toho, aby reálne prezentovali povrch. Bude vás baviť ten pocit zo súbojov telo na telo, avšak čoskoro zas zistíte, že pri kontakte so súpermi až tak často nepadáte. Ak vás aj odrazia niekam mimo trate, tak nejakým zatarasením len preletíte (lebo je tam opäť len na efekt a nie ako skutočný objekt).

Tie najlepšie momenty hra poskytuje práve vtedy, keď sedíte na silnom stroji a trápite sa s náročnými zákrutami tých najťažších tratí a vtedy vám ani neprekáža priamočiara AI. Je to len o vás, blate a stroji, ktorý sa vám vzpiera. Skok z MX2 do MXGP je naozaj badať. Motorky sú silnejšie, rýchlejšie, pri prudkom zrýchlení môžete razom skončiť s tvárou v brázde, keďže okamžite zdvihnete predné koleso a motorku neviete ovládať. Trošku škoda, že nie je väčší rozdiel medzi jednotlivými výrobcami. V hre si zajazdíte na strojoch Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki, KTM,

Husqvarna a TM. Navyše ak vás omrzí súperenie s AI, môžete sa pokojne vrhnúť aj na online zápolenie a zmerať si sily so živými hráčmi.

Graficky hra taktiež práve nepoteší a vyzerá ako z polovice predchádzajúceho konzolového cyklu, nie ako hra z roku 2014. Niekoľko pekných efektov tam nájdete, no to je tak všetko. Najviac to zamrzí na prostrediach. Jazdíte v slnečnej Brazílii, okolo vás sú jazerá, v nich sa kúpu divé zvieratá, ale sú to len statické kulisy vo veľmi nízkom rozlíšení. Trať by sa mala dynamicky meniť, no realita je taká, že pred vami len naskakuje iná textúra. Hudba sa počúva veľmi dobre a vzbudzuje tú správnu atmosféru, no so zvukmi motoriek je to už horšie. Sú ploché, akoby im chýbala podstatná časť spektra, ktorá by vás vtiahla do hry.

S MXGP: The Official Motocross Videogame je to zložité a subjektívne hodnotenie môže lietať hore a dole a nie len podľa toho, či ste fanúšikmi motokrosu. V neskorších fázach, s vyššou obtiažnosťou a s najsilnejšími motorkami, budí ten správny dojem. Kým sa však k nemu prehryziete, narazíte na plno rôznych prekážok. A z dobrého dojmu uberá aj fakt, že sa to hrá takmer rovnako, ako ďalších 5 titulov z posledných pár rokov. Hra nie je zlá a nemôžem ani povedať, že nezabaví. Akurát sa zábava skrýva symbolicky pod kopou blata a pristala by jej iná cenovka.

HODNOTENIE

+ nízke hardvérové nároky
+ dlhá kariéra
+ využívanie nakláňania v zákrutách
+ rozdiely medzi výkonnostnými triedami
+ v sezóne si prejdete viacerými tímami s rôznymi nárokmi

- grafika a zvuk
- doskakovanie textúr "zmenenej" trate rovno pred vami
- schematická hrateľnosť
- fyzikálny engine, zrážky s objektmi a vplyv trate

6.0

SMITE

Hi-Rez Studios | MOBA | PC

Keď som pred pár týždňami recenzoval iný MOBA titul, Dragons and Titans, nehodnotil sa mi ľahko. Na jednej strane tej hre mnohé chýba. Na druhej strane, čím menej prvkov titul obsahuje, tým viac je otvorený novým hráčom, ktorých tak zasvätí do základných princípov. Dráčikovia a titani si nakoniec aj tak vylámali zuby na prázdnych mapách a pay to win prvkoch. Teraz je tu však Smite a stojaté vody čerí magickým heslom: „Ľahko vniknúť do hry, ťažko sa v nej stať majstrom."

Smite pritom prichádza od málo známeho nezávislého štúdia Hi-Rez. To sa rozhodlo skombinovať žáner MOBA s pohľadom na bojisko očami tretej osoby a za predlohu hrdinov si zvolilo starých bohov a ich príbuzných (Hercules included). Táto kombinácia je pekne chrumkavá.

Úplne prvý dojem pritom Smite nezanecháva práve najlepší. Nutnosť pustiť si v dnešnej dobe do PC akési Hi-Rez Studios Authenticate and Update Service sa mi ani najmenej nepozdávala. Rovnako ako nečakané automatické spustenie hlasného YouTube videa, mysleného asi ako kratochvíľa pre hráčov čakajúcich na stiahnutie najnovších aktualizácií. Zlatým klincom večera je úvodná obrazovka, ktorá namiesto prezentácie herných režimov, či aktuálne hrateľných postáv, radšej hráčovi okamžite ponúka možnosť obstarať si nové skiny na jeho (ešte neexistujúcich) hrdinov a to prostredníctvom like na Facebooku či Twitteri, alebo pozvaním kamarátov, aby sa tiež pridali (do ešte neodskúšanej) hry, či možnosť zúčastniť sa launch turnaja v Atlante... Nie, vôbec som nebol nadšený, že som dostal za úlohu zrecenzovať ďalší MOBA titul.

Situácia sa však začne obracať, keď hráč objaví cestu k ďalším záložkám, pričom hneď druhá sa konečne venuje bohom. A to na vysokej úrovni. Síce ešte stále nie je jasné, čo je to mastery level a načo sú dobré body priazne, ale hráč si môže prehliadnuť všetkých 51 bohov pochádzajúcich zo siedmich panteónov – čínskeho, egyptského, gréckeho, rímskeho, mayského, severského a kontroverzne aj hinduistického, čo je buď veľmi odvážny, alebo veľmi nepremyslený krok. Nedokážem posúdiť.

Po kliknutí na ktorýkoľvek portrét ponúkne hra animovaný 3D model hrdinu, prehľad jeho základných štatistík, úlohu v partii, pasívne aj aktívne schopnosti, vaše štatistiky z hrania s týmto hrdinom (vrátane priemerného počtu zabitých minionov za zápas), základný build odporúčaný hlavne nováčikom a ako príjemný bonus, aj pomerne obsiahly popis vybraného boha a jeho úlohy v niektorom z panteónov.

Už som spomínal, že v titule proste nemohol chýbať Herkules, ale prítomní sú samozrejme aj Zeus, Thor, Loki, Ra, či Isis. Hráč zároveň dostáva jasný signál, že titul nie je žiadnym simulátorom božskej dôstojnosti, vznešenosti a múdrosti, ale uvoľneným MOBA titulom, v ktorom sa očami popasiete napríklad na odvážnom Afroditinom kostýmčeku, ktorý viac odhaľuje, než zahaľuje. Neith nie je o nič menej sexi a z času na čas si luk spletie s gitarou, z Fenrira sa stal ohnivý vlkolak a bojov sa zúčastní aj maličký, len zdanlivo rozkošný Cupid.

Hneď na začiatku máte prístup k pár hrdinom, ktorí časom rotujú, rovnako ako napríklad v League of Legends. Mimoriadne dobrá správa je, že keď sa vám niektorý z bohov zapáči, môžete si ho kúpiť aj za hernú menu, ktorú získavate počas hrania. Hra je na hony vzdialená od Pay2Win a okrem bohov už prakticky predáva len ďalšie skiny a voice packy. Napriek tomu, nie je na škodu po čase podporiť vývojárov a zakúpiť si God pack. Jediný balíček v jednej chvíli otvára prístup ku všetkým bohom, ktorých hra v súčasnosti obsahuje, ale aj k tým, ktorí ešte len pribudnú. Inými slovami, už navždy budete mať prístup ku všetkým postavám a za rozumnú cenu tak

získavate kompletný, plnohodnotný titul.

Kombinácia bohov a MOBA štýlu funguje skvele, pretože keď ste boh, tak predsa nie je nič zvláštneho na tom, že metáte blesky, lietate, teleportujete sa, užívate si svoju nesmrteľnosť a bojujete mečom podstatne väčším, než ste vy sami. U fantasy MOBA titulu nemožno hovoriť o realistickosti, ale Smite pôsobí prirodzene. Oveľa prirodzenejšie, než keby tieto kúsky predvádzali ľudia, orkovia či vesmírna chrobač.

S kombináciou MOBA štýlu a pohľadu tretej osoby je to už zložitejšie. Na jednej strane sa tým hra odlišuje od veľkej väčšiny konkurencie a bez toho by stratila veľkú časť svojho čara. Na druhej strate, existuje dôvod, prečo si kamery MOBA titulov spravidla udržujú odstup a zaberajú bojisko radšej zhora. Kamere zavesenej za chrbtom vášho hrdinu chýba potrebný rozhľad. Na jednej strane je to pre všetkých rovnaké, na druhej strane, prehľad o svojom okolí chýba hlavne mágom a strelcom s menším počtom životov, pre ktorých je prepadnutie od chrbta často smrteľné. Je to skrátka vec, ktorú niektorí na hre milujú, iných môže odradiť.

Možnosti uzatvára perfektná kombinácia pohľadu tretej osoby a bohov s nadprirodzenými

schopnosťami. Titul je opäť originálny a scény, keď váš boh vzlietne nad bojisko a obeť si vyhliadne pekne z vtáčej perspektívy, si jednoducho musíte užívať, aj keby ste nechceli. Blízky third-person pohľad mení všetko. Spôsob, akým sa pohybujete po mape, ako zameriavate kúzla, aj ako číhate na neopatrných nepriateľov.

Už v úvode som spomínal, že Smite zaujme i veteránov tohto herného žánru, ale zároveň necháva brány dokorán otvorené aj úplne úplným nováčikom. Umožňujú to dve jednoduché voľby. Prvá sa týka toho, či si hráč chce výstroj nakupovať vlastnoručne, alebo radšej nechá postavu, nech si predmety nakupuje sama. Výstroj sa tak automaticky vylepší vždy, keď sa vrátite na svoju základňu aj s potrebným finančným obnosom. Druhá voľba umožní hru zjednodušiť ešte viac a vzdať sa aj rozhodovania o poradí vylepšovania schopností, ktoré potom prebieha vždy automaticky - okamžite po získaní levelu.

Po zapnutí obidvoch pomôcok sa môže nový hráč naplno ponoriť do svojich prvých hier, spoznávať mapy, herné režimy i samotných bohov. Keď prídu prvé úspechy a obľúbi si prvého boha, časom prejde na "manuálne" vylepšovanie schopností a neskôr začne robiť pokusy aj s nákupom menej tradičného vybavenia. Smite si môže zahrať každý a každý môže

stráviť so zapnutými pomocníkmi toľko času, koľko len chce. Pre niekoho to budú hodiny, pre iného pokojne týždne. Titul ponúka veľa možností, takže sa nie je za čo hanbiť.

Osobitný odstavec si zaslúžia herné režimy. Niektoré sú určené pre jedného hráča alebo tím, ktorý si chce zabojovať proti botom a tradične plnia úlohu tréningových miestností. Skutočné hody ponúka kompetitívny multiplayer. V ponuke je klasická MOBA mapa s tromi lajnami, orezaná s jedinou lajnou, aréna, režim dominancie, v ktorom sa snažíte ovládnuť tri kľúčové body uprostred mapy a ligy, ktoré ponúkajú aj zápasy 1vs1 vhodné pre vlkov samotárov. Čerešničkou na torte sú potom custom battles. V tomto režime si zakladateľ hry sám určuje pravidlá boja. Do rúk tak dostáva napríklad možnosť určiť spôsob, akým si hráči vyberú bohov, s akým množstvom peňazí budú začínať, na akej úrovni... Úprimne, netuším, čo viac by si ešte mohli hráči na poli herných režimov želať. Hra pritom svoju príťažlivosť ešte znásobí, ak sa do nej pustia dvaja, traja, či viacerí kamaráti naraz, ale to platí o všetkých MOBA tituloch.

Na jednotlivých mapách nájdete rôzne obmeny minionov inšpirovaných starovekými civilizáciami, takže budete bojovať bok po boku s Rimanmi či Egypťanmi. Celkovo je vidieť, že si Hi-Rez dali na hre záležať, aj keď grafika i soundtrack sú skôr účelné než obdivuhodné. Hra ani náhodou nevyzerá zle, ani tak neznie, akurát sa

prispôsobuje potrebe poskytnúť plynulý a rýchly multiplayer aj majiteľom menej výkonných zostáv. A možno povedať, že i v tomto smere je úspešná.

Ironiou je, že jedným z najväčších mínusov hry sú jej hráči, ktorí často predčasne opúšťajú zápasy, v ktorých sa im nedarí a nechávajú svojich spolubojovníkov v štichu. Pravdepodobne by to chcelo zo strany Hi-Rez pritvrdiť a pripraviť tresty, ktoré by aj nováčikom jasne ukázali, čo sa patrí a čo nie. Na MOBA mapách trošku škodí aj nahradenie centrálnej budovy obranným titanom, čo väčšinou zbytočne predlžuje už aj tak prehrané partie. Mám tiež pocit, že sily 51 bohov ešte nie sú vybalansované.

Poviem vám to otvorene. Nainštalujte si Smite a keď budete mať trochu času, určite hru vyskúšajte. Je to free to play v najlepšom zmysle tohto slovného spojenia. Autori si na titule evidentne dali záležať a má čo ponúknuť každému hráčovi.

HODNOTENIE

+ vhodné pre nových aj skúsených hráčov
+ netradičný pohľad na bojisko
+ 51 rôznorodých postáv
+ rozumný F2P model
+ zábavná kombinácia bohov a MOBA žánru s pohľadom tretej osoby
+ dostatok herných režimov + custom battles

- zmätočné menu
- menej prehľadná situácia na bojisku
- nedisciplinovaní hráči

9.0

KARTY OD BLIZZARDU SÚ ROZDANÉ

FINAL FANTASY X-X2

Square Enix | JRPG | PC

Pamätám sa na prvú hernú seansu s Final Fantasy X. Bola to moja prvá PS2 hra a konzolu s týmto titulom som dostal na jeden týždeň. Od dychberúceho intra (videl som ho štyrikrát) som sa nevedel od hry odlepiť a hral som ju štýlom deň-noc-deň. Prvé dni boli fantastické a vryli sa do pamäti takými literami, že je ľahké ich čítať dodnes. Krásna grafika, dialógy napasované do pier postáv, ba čo viac, prvé dabované Final Fantasy! Postavy hovorili, sánky hráčov padali, revolúciu a historický moment však paradoxne ukázala iba jedna emócia – smiech. Pretože Final Fantasy X bola osudová odysea a počuť jednu postavu smiať sa v momente, keď nikomu do rehotu pred TV nebolo, tak to bol jasný dôkaz sily série...

Všetci hráči svorne volajú po remakeu Final Fantasy VII a Square-Enix sa rozhodol v neskoršej fáze životného cyklu PS3 pre remake desiateho dielu a jeho pokračovania. HD kolekcia nemôže prísť v lepšom momente, ako keď nový generálny riaditeľ volá po inom smerovaní, opiera sa o silné japonské stránky hier a chce ich ukázať západnému publiku. FFX bola odjakživa veľmi japonská hra inšpirovaná Okinawou a ázijskou kultúrou. Aj jej prechádzanie po 12 rokoch od vzniku pôsobí ako balzam na dušu, ukazuje silné stránky série a navyše dokazuje, že aj po dvoch generáciách má čo povedať. Je to skvost.

Na popis FFX pre nováčikov, respektíve opakovanie pre znalcov, si stačí zobrať klasické atribúty série, lebo tu fungujú spoľahlivo. Na prvom mieste je úžasný dej. FFX je hra, ktorá má vlastne tri začiatky – je tu scéna z posedenia pri ohníku, je tu blitzballový zápas i eso Tidus a po obrovskej deštrukcii príde nový začiatok, kde hrdina putuje na úplne iné miesto. No aj to je čaro FFX - od intra, prvých animácií a hrateľných častí po katastrofe sa nedá odtrhnúť. Nie je ojedinelým javom, že prvých päť hodín zhltnete ako malinu, až potom začnete vnímať ďalšie prvky.

Dej je až na prvom mieste a katalyzátorom je skupina originálnych postáv, ktoré si pamätám po mene dodnes. Blitzballové eso Tidus je najprv typický frajer, čo musí dostať od života príučku, aby si ho začať vážiť. Starší chlapík Auron je fantastický mentor a má vynikajúci prenikavý hlas. Wakka je obor, ktorý dúfa vo veľké činy a jeho zábavná nátura scelí skupinu v ťažkých momentoch. Yuna, hlavná ženská hrdinka, je krehká nádherná bytosť, ideálna na zamilovanie v najhoršom čase - presne tá jemná osôbka, pre ktorú sa oplatí putovať. Lulu sa dlho tvári ako jej ochrankyňa, no je to perfektne napísaná postava a pod povrchom skrýva viac. Rikku je mladá, odhodlaná bojovníčka rozorvaná medzi svetom machina a zakázanej mágie. Kimari, to je bojovník s traumou, ktorú vám odhalí až v poslednej štvrtine hry. Interakcie postáv sú pamätné a rozličné - je tu rivalita, love-story, odmietanie, priateľstvo, mentoring. A tiež veľký nepriateľ menom Sin, ktorý ničí celé dedinky. Je to mýtická postava, ktorá má slúžiť takmer na biblické čistenie od všetkého zlého. Na druhej strane stojí odhodlaný Summoner, čo ho má zastaviť. Yuna je práve Summoner, má moc poslať mŕtve duše na onen svet a chce sa postaviť proti Sinovi.

Prvý test FFX v roku 2002 nedopadol dobre. Urputný limit na zapožičanie bol jeden týždeň. A hoci som do hry investoval 65 hodín za 7 dní, nebolo možné sa dostať na koniec. Narazil som na jedného bossa a ten ma nechcel pustiť ďalej. Taký bol ťažký a ja som dovtedy málo grindoval... Hru i konzolu som smutne odovzdal a na uzretie konca Final Fantasy X som potom musel čakať dva a pol roka.

Dej a postavy vytvárajú silné predpoklady na to, aby ste si sériu zamilovali. Navyše putujú po výbornom atmosférickom svete. Má veľké mestá, malé dedinky a medzi nimi rozsiahle

bojiská. Viaceré lokality sú pamätné, aj ich kľúčové dejové momenty. Dianie v Besaide, Bevelle, Guadosalame, Kilike, Lake Macalanii (!), Mt. Gagazete na Thunder Plains (kde blesk udrie veľa ráz) a samozrejme Zanarkande, si zapamätáte navždy. Aj teraz tu vypisujem polovicu lokalít nielen z čerstvej pamäti, ale aj dávnych spomienok.

FFX má výborný súbojový systém. Ťahový štýl, ktorý je prenesený z viacerých minulých dielov, je okorenený používaním všetkých postáv, ktoré putujú, hoci iba tri sú na obrazovke. Zapojiť treba každého, inak si nezaslúži skúsenosti. Fyzické údery, mágia, liečenie, samozrejme mýtickí aeoni a veľké vyvolávanie. FFX má kopu základných príšer vrátane klasických ohnivých gúľ a iných známych. Súboje s bossmi sú samostatnou kapitolou, kde vám každý dokáže zavariť a niektorí aj viackrát.

Desiate Final Fantasy rezignuje na klasicky systém levelov a inštaluje pre každú postavu takzvaný Sphere Grid. Má podobu mapy, do ktorej inštalujete sféry, ktoré vám venujú vyššie atribúty. Každá postava na mape začína inde, aj podľa svojho zamerania a každú si modifikujete podľa predstáv. Navyše každý hráč môže postupovať inak ako jeho známy, lebo Sphere Grid je dostatočne košatý.

Druhé prechádzanie Final Fantasy X už stálo za to. Poučený pravidlami JRPG i minulou skúsenosťou som grindoval ostošesť. Na každej čistinke som sa zdržal aj hodinu-dve navyše a krúžil dookola nad rovnakými nepriateľmi, len aby som mohol dostať predmety, viac guľôčok do Sphere Grid a byť silnejší. Potýčky s prvými bossmi boli ľahšie, osudové stretnutie s tým mojim bossom spred rokov tiež a finále som si neskutočne vychutnal. Od prvého štartu po záverečné titulky ubehlo 31 mesiacov.

FFX môžete prechádzať dvojako. Buď sa vrhnete iba na príbeh a investujete dobrých 50 hodín času, no narazíte ako ja kedysi na ťažkého bossa. Treba občas aj grindovať, zvyšovať si zdravie i atribúty postáv, lebo nikdy neviete, kedy sa dostanete do patovej situácie. Môžete preletieť na koniec a budete mať polovičný pocit z hry. Zatiaľ druhá skupina hráčov, ktorá miluje objavovanie všetkých končín sveta, hľadá každú bedňu, chce poraziť každého nepovinného bossa, či chytať vzácne exempláre, získa ďalšie desiatky hodín hrateľnosti a bez problémov investuje do hry 100 i viac hodín.

FFX aj po rokoch ukazuje, že je to výborne vytvorený celok a pritom už vtedy priniesol do hry odlišné prvky – nedostanete vzducholoď na voľné použitie, hra je prvých 25 hodín lineárna a podobne. Celkový zážitok je špičkový, lebo všetko na hre sedí do posledného detailu. Aj dlhé animácie, čo nemožno preskočiť.

Môj prvý kontakt s Final Fantasy X-2 bol v podobe soundtracku, respektíve jednej skladby. Paul Oakenfold – Set Me Free (Trance Remix) bola taká kacírska myšlienka a pre 21-ročného vyznávača vtedajšieho trance kombinácia dvoch najväčších záľub. Keď som sa k Final Fantasy X-2 dostal ako k videohre, tak ma najprv zamrzelo osekanie postáv iba na tri hrateľné. No boli to kočky, kostýmový systém i súboje fungovali a ten soundtrack s J-Pop či trance remixmi počúvam v slabej chvíľke dodnes. Isteže, tá hra nemala šancu nadviazať na nesmierne silný základ, ale ukážka bláznivej fantázie zabodovala.

Na FF X-2 sa s odstupom času pozeráte inak, lebo vám vypršali pôvodné očakávania, že Square-Enix opäť naservíruje epický kolos s nezabudnuteľnými postavami alebo silným dejom. FF X-2 má „iba" tri slečny v akcii – Yuna, Rikku a nová Paine bojujú po dvoch rokoch s nepriateľmi, behajú po svete a pocity sú predsa len odlišné. Kohézny dej je fuč, nahradilo ho pár príbehových misií a priam žoldnierske kúsky – netreba sa diviť, veď trio slečien funguje ako zoskupenie Gullwings a snaží sa všelijako zháňať sféry. Eštеže sa raz za čas mihnú

starí známi ako Wakka, Lulu či Kimari, aby ste si nemysleli, že stará zostava je nadobro preč. Pravda, na FFX dej nestačí a putovanie nie je bezcieľne.

Ale súbojový systém je stále chytľavý, do známeho sveta sa radi vrátite (niektoré lokality vyzerajú inak) a nový systém Dress Sphere Grid umožní hrdinkám zapadnúť do rozličných úloh i kostýmov. V nich majú potom odlišné vlastnosti. Počas boja možno meniť kreácie a variabilita ostala solídna aj pri znížení počtu postáv. Svet Spira navyše skrýva mnohé tajomstvá, takže vidieť záver sa oplatí.

Tretie prechádzanie Final Fantasy X má svoje kúzlo. S odstupom času sa inak pozriete aj na FFXII i celú trilógiu FFXIII a kedysi preklínaná FF X-2 je po dekáde už pre toľko hráčov akceptovateľný kúsok. Opakovaná investícia do HD kolekcie však má zmysel, ak sa chcete presvedčiť, že hra nielenže nestarne, ale autori z archívov vykopali ešte lepšie audiovizuálne kúsky.

Disk navyše obsahuje aj videá typu Eternal Calm, ktoré sme kedysi hltali na YouTube v japončine s amatérskymi titulkami v rozlíšení 512x288...

Blu-Ray disk Final Fantasy X/X-2 HD Remaster obsahuje všetko zo sveta Spira. Sú tu obe hry v HD rozlíšení, ktoré ukáže pôvodný materiál v ešte vylepšenej forme. Textúry postáv a pamätné detaily ako Tidusov strapatý účes vyniknú výborne. Je to dôkaz, že FF X bola kedysi nadčasovo prepracovaná hra (aký HW to mala PS2??) a najmä exteriéry a postavy sú nádherné aj po toľkom čase. Chrámy sú fajn, ale pohľad na otvorené priestranstvá je lepší. FFX/X-2 určite patrí k najlepšie prevedeným hrám do HD.

Milovníci soundtracku budú prekvapení zo zmien v prvej hre. Viaceré melódie znejú inak, ako si ich pamätáte z minulosti, často je to zmena k lepšiemu a niektorí si zmenu ani nevšimnú. Toto je posledný soundtrack s väčšinou tvorby Nobua Uematsu. Jemný

remastering hudby slúži dielu dobre, nestráca nič zo svojej atmosféry. Zato puritáni série by najradšej počuli inú hudbu vo FF X-2, ale nebojte sa, všetky riffy z J-Rock a beaty z J-Pop soundtracku ostali zachované.

Jedinečnosť kolekcie potvrdzuje prvotná voľba v menu (disk sa inak neinštaluje). Popri dvoch hrách tu čaká video Eternal Calm a dungeon FF X-2 Last Mission. Sú to pekné rozšírenia, ktoré postupne vznikli a je dobré ich mať pokope.

Hodnotiť Final Fantasy X a X-2 s odstupom času je skvelá príležitosť. Na prvej hre je vidieť, ako po 12-13 rokoch dokáže stále upútať a skĺbiť všetky krásne atribúty JRPG - dej, postavy, svet, animácie, súboje, vývoj postáv, grafiku i soundtrack. Druhá hra je na tom podobne a jej bláznivé kreácie viete zrazu akceptovať bez väčších výhrad. Učíme sa, posudzujeme, starneme. Ale niektoré hry ostávajú v pamäti navždy. Tie si zaslúžia to najvyššie hodnotenie.

Poznámka: Autor recenzie je zanietený fanúšik Final Fantasy a pri hodnotení, prirodzene, preferuje maximálnu známku. Avšak vzhľadom na to, že sa jedná len o port a kritickejší hráči si všimnú menšie nedostatky, výsledné hodnotenie je kompromisom, ktorý berie do úvahy postoj recenzenta aj všetky aspekty hry.

HODNOTENIE

+ nádherný svet Spira
+ postavy a dej FFX
+ súbojové systémy
+ Sphere Grid a Dress Sphere Grid
+ grafika v HD
+ variabilné soundtracky
+ obrovská hrateľnosť (100+150 hodín)
+ bonusy Eternal Calm a Last Mission

- J-Pop a trance asi nesadne každému

9.5

VOJNA V ÁZII

WARGAME: RED DRAGON

Eugen Systems | Stratégia | PC

Strategická séria od Eugen Systems dostala tretí prírastok, ktorý opäť vtiahol hráčov do víru vojny. Aj tentoraz tvorcovia nasadili do boja stovky druhov jednotiek a prirodzeným vývojom dospeli od pozemných vojsk a lietadiel k námorníctvu. To sľubovalo nové taktické možnosti a posun série o krok dopredu, no predsa sa tak nestalo.

Konflikt sa tentoraz presunul do Ázie v rokoch 1975 - 1991, čo znamená nové lokality aj národy, ktoré medzi sebou skrížia pomyselné meče. Situáciu v pohnutom období naznačuje set štyroch kampaní, kde sa zoznámite s hlavnými mocnosťami. Ľahké ťaženie vám do rúk zverí obranu Južnej Kórei, ktorú napadol jej agresívny sused - Severná Kórea. Cieľom je udržať sa dovtedy, kým nepriplávajú námorníci z USA a nedobyjú hraničné územia, ktoré oddeľujú znepriatelené štáty. Budete ovládať aj týchto "amíkov", takže sa naučíte útočiť z vody a nasadiť do boja lode a obojživelné jednotky.

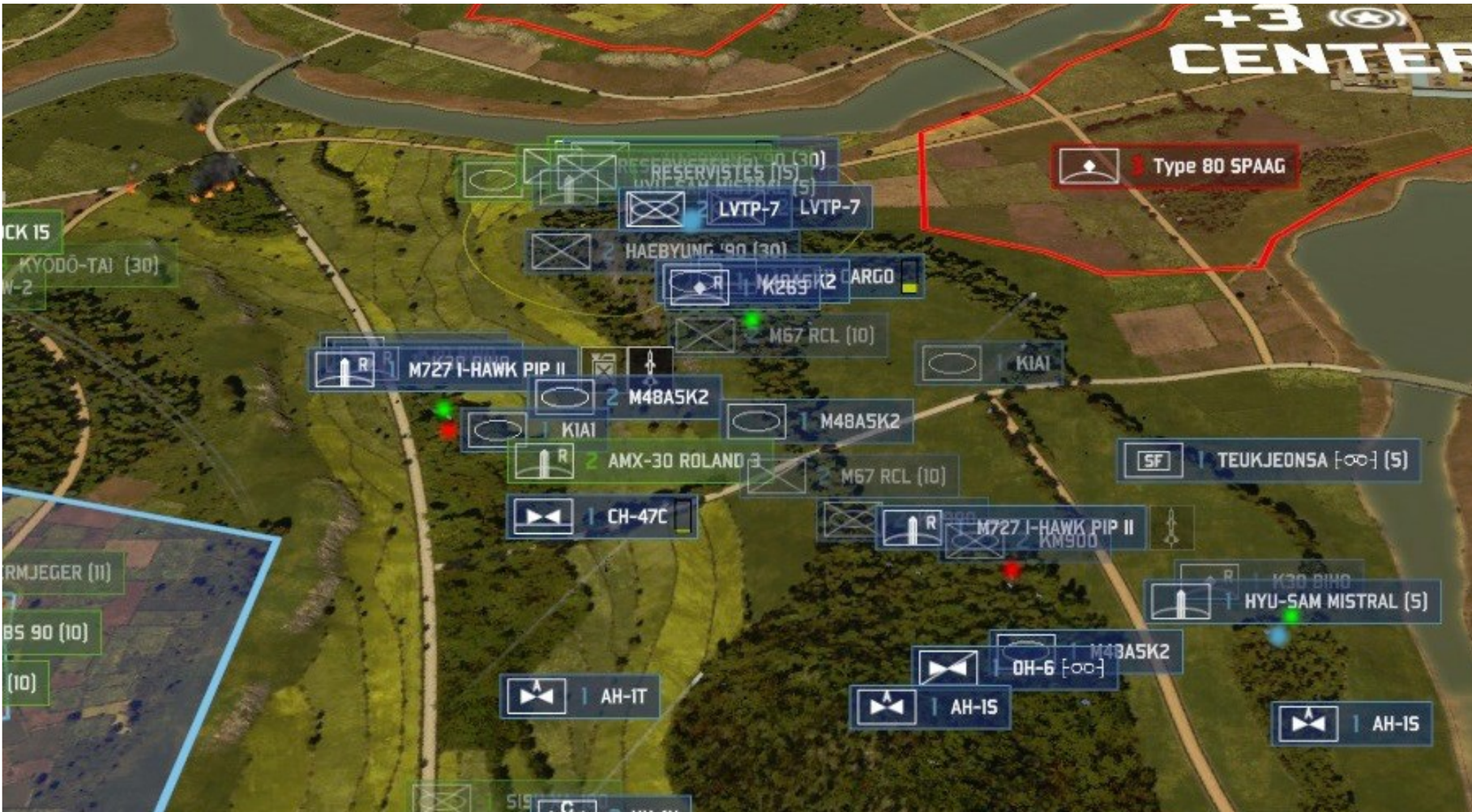
Progres je založený na presúvaní figúrok, ktoré reprezentujú rôzne regimenty a batalióny na mape. Keď narazíte na nepriateľa, presuniete sa na bojisko v reálnom čase. Veliteľskými vozidlami obsadzujete sektory a tak získate body na privolanie posíl, ktorých počet a sortiment závisí od zloženia skupiny v oblasti. Cieľom je v určenom čase získať stanovený počet víťazných bodov skôr ako súper. V prípade vypršania limitu končí bitka nerozhodne.

Tentoraz je celkový postup v ťažení zjednodušený. Za politické body môžete na mape stále v každom kole prikupovať posily, ale už bez doplnkových taktických manévrov. Čiže je to bez chemických útokov alebo bombardovania, ktoré by predchádzali invázii na nové územie. V podstate to vôbec nevadí a postačia aj sprievodné obrázky dôstojníkov, ktorí

približujú situáciu formou písaného textu. Finále ťaženia je však odfláknuté, len dostanete ďalší odkaz, kde stojí, že ste vyhrali. Čo je však závažnejšie, tvorcovia nedomysleli niektoré situácie, ktoré môžu nastať v ťažení a dochádza k bizarným a niekedy neriešiteľným stavom.

Každý sektor dokážete vybojovať alebo ubrániť len vtedy, ak je v nasadenej armáde minimálne jedno veliteľské vozidlo a tých nie je práve nazvyš. Akokoľvek silné zoskupenie bez veliteľských jednotiek pri najbližšom útoku nepriateľa okamžite a bez boja ustúpi do iného sektoru. V kampani som musel ubrániť hlavné mesto Južnej Kórei. Všetky veliteľské vozidlá som ponechal vysunutým armádam v susedných sektoroch, inak by neboli bojaschopné. Nepriateľovi sa podaril prielom a zaútočil na moje sídlo, kde som mal výraznú prevahu vojska, ale bez veliteľskej jednotky. Moja armáda ustúpila do vedľajšieho sektoru a ťaženie som prehral bez boja. Pri reštarte som už túto chybu neurobil, nič to však nemení na tom, že vzniknutá situácia bola absurdná a nelogická.

Ďalšie kampane sa nesú v podobnom duchu, len majú stúpajúcu obtiažnosť a prím postupne hrajú Čína, Veľká Británia a Sovietsky zväz. Táto ponuka je v zásade dostačujúca, hlavne keď ju beriete len ako prípravku na multiplayer, od ktorého právom očakávate viac zábavy. Lenže sieťová hra je trochu sklamaním a nespĺňa očakávania. Nezachráni ju ani extrémne množstvo jednotiek na zemi, vo vzduchu a na mori.



Multiplayer nedoznal žiadne výrazné zmeny. Bojuje sa v režimoch jeden na jedného až po bitky štvorčlenných tímov, spravila komunistické frakcie proti zvyšku sveta. Hostiteľ nastaví počet víťazných bodov, prípadne obmedzenia. Samozrejme, stanoví podmienky víťazstva, ktoré v troch režimoch dosiahnete zabíjaním nepriateľov, územnou prevahou a obsadením kľúčových sektorov veliteľskými vozidlami. V boji používate jednotky z vášho balíčka, ktorý si môžete v menu hry vytvoriť z ľubovoľných jednotiek, ktoré sú tak, ako v AirLand Battle, opäť všetky od začiatku odomknuté. Po štarte rozložíte prvé jednotky a pokúšate sa v spolupráci so spojencami poraziť opozíciu. Môžete pritom využívať signály umiestnené do sektorov, ktoré naznačia, že túto oblasť treba brániť, dobyť, alebo že tam mierite so svojim regimentom.

V multiplayeri je teraz navyše režim desať proti desiatim a taktiež, samozrejme, námorné jednotky. Masívna bitka s dvadsiatkou hráčov síce má svoje čaro, ale až taký extrémny záujem o ňu nie je. V každom prípade, za skúšku stojí. Čo sa týka námorných jednotiek, bohužiaľ nepredstavujú žiadny pozitívny prínos. Zdalo by sa, že boje na vodnej hladine rozšíria taktické možnosti, ale to by najskôr museli byť jednotky dobre vyvážené. Sortiment námorníctva je slušný a aj keď je škoda, že chýbajú ponorky, lodí a obojživelných jednotiek, ktoré sa z mora presúvajú na pevninu, je dostatok. Námorníctvo má prakticky všetko, čo iné vojenské odvetvia. Z pobrežných sektorov môžu prúdiť lode, priplávajú transportéry a priletia lietadlá (aj keď som nenarazil priamo na lietadlové lode). Dominantné sú však vlajkové a veľké vojnové lode, ktorými môžete obsadzovať pobrežné sektory. Práve tieto plavidlá predstavujú najväčší problém. Sú totiž extrémne silné a húževnaté. Dve takéto lode dokážu obrátiť na prach obranu okolitých sektorov a rozdrvia početnú letku, aj keď v nej budete mať lietadlá na úrovni veterána alebo elity.

O neprimeranom účinku loďstva som sa presvedčil v zápase dvoch štvorčlenných tímov. Moje družstvo zdecimovalo sily súperov, takže to traja vzdali a

opustili hru. Štvrtý za body nakúpil desiatku veľkých vojnových lodí a tie nemilosrdne likvidovali všetko v (nadmernom) dosahu svojich striel. Osamelý hráč, ktorý bol na pokraji záhuby a prišiel prakticky o všetky sektory, zlikvidoval väčšinu armády štyroch protivníkov, ktorí mali niekoľkonásobnú presilu. Flotila sa potopila až po intenzívnej paľbe ďalekonosného delostrelectva.

Práve prisilné lodné jednotky sú príčinou, prečo mnohí hráči uprednostňujú mapy výlučne s pevninou. A keďže sa systém hry skutočne nezmenil, multiplayer bez loďstva je vlastne taký istý, ako bol v Airland battle. Dá sa predpokladať, že tvorcovia zapracujú na vybalansovaní jednotiek, zatiaľ je to však veľmi nevyvážené. Rovnako, ako jednotlivé národy.

Grafike ani tentoraz nemáme veľmi čo vyčítať. Hra má slušne spracované prostredia a veľmi štýlové efekty výbuchov. K tomu praktický zoom, ktorým plynulo prechádzate z detailného bojiska na zväčšenú mapu, kde koordinujete batalióny vo forme ikon. Možno označená jednotka, keď je zväčšená v osobitnom okne, mohla vyzerať krajšie, ale to až tak neprekáža.

Wargame: Red Dragon je dobrá stratégia, ale za 40 € prináša veľmi málo nového obsahu. Nepôsobí ako plnohodnotná hra, ale námorná expanzia, ktorá pridáva jediný herný režim a sortiment zle vybalansovaných lodí. Ak ste vynechali AirLand Battle, potom je to pre vás stále dobrá voľba a neoľutujete. No ak vlastníte predošlý titul, nie je dôvod investovať do nevýrazného pokračovania.

+ pridané lode a obojživelné jednotky
+ neobohraný konflikt v Ázii
+ masívna bitka desaťčlenných tímov

- nedotiahnuté kampane pre jednotlivca
- zle vybalansované jednotky v multiplayeri (hlavne veľké vojnové lode)
- žiadne výraznejšie novinky a doplnky

7.0

S INŠTALATÉROM NA IHRISKÁ

MARIO GOLF WORLD TOUR

Nintendo | Šport | 3DS

Mario je skutočne multifunkčný človek. Okrem čistenia potrubí a zachraňovania princezien z pazúrov nemotorných drakov je to aj náruživý športovec. V ringu nakopal Pikachua, popreháňal sa po futbalových trávnikoch, zúčastnil niekoľkých olympiád, brázdil tenisové kurty aj baseballové ihriská. Svoju športovú púť však začal na golfových ihriskách, kde sa po prvý raz ukázal v roku 1991 na NES. Odvtedy sa na odpalisko postavil ešte päťkrát a dal si pauzu. Po desaťročnej odmlke sa však vracia v Mario Golf: World Tour.

Séria Mario Golf nikdy nekládla na piedestál simuláciu, skôr sa sústredila na jednoduchú a hlavne okamžitú zábavu, ktorú autori zvykli obohatiť o výber zaujímavých prvkov. Najviac tak konkuruje sérii Everybody's Golf od Sony, avšak aj medzi týmito dvomi hviezdami arkádového golfu vieme nájsť množstvo rozdielov. O hru sa opäť stará štúdio Camelot a dalo by sa povedať, že je prierezom niekoľkými smermi, ktorými sa uberali predchádzajúce časti. Prináša tak pestrú zmes známych prvkov, ktorej sa však nováčikovia nemusia báť. Osvojenie základov je otázkou pár desiatok minút a potom už je to len o zábave.

Prvky predchádzajúcich inkarnácií sa stretávajú na jednom mieste. V Hríbikove prebieha prestížny golfový turnaj a vy ste medzi pozvanými. Nehráte za inštalatéra, ani za obsesívnu unášanú princeznú. Tu hráte sami za seba. So svojim Miikom, za svoju krajinu (prekvapivo vo výbere nechýba Slovensko) a nakoľko World Tour stojí za svojim menom, nerobíte to len sami pre seba, ale aby ste sa mohli porovnávať s celým svetom. Viac ako na hru pre jedného hráča totiž v tomto prípade Mario vsádza na online zápolenie, ktorému sa prispôsobila poriadna porcia hry.

Základy vám behom pár chvíľ vysvetlí Toad. Zoznámi vás s golfovým slovníkom, pravidlami, základmi a rozdielmi v ovládacích schémach, prispôsobí ovládanie podľa toho, či ste ľaváci alebo praváci. Toto všetko si precvičíte v konkrétnych lekciách a sprevádzať vás bude aj počas hry prostredníctvom rýchlych tipov. Potom vás už nič nezdržiava a môžete sa vrhnúť na ihrisko, aby hra zistila váš handicap. Ten sčasti determinuje váš postup a taktiež predstavuje aj akýsi orezaný RPG prvok, kde sa síce nelevelujete, no postupne sa vzhľadom na váš progres mení váš handicap.

Základnú hernú ponuku tvoria dva režimy - Quick Round a Castle Club. V prvom menovanom si môžete zahrať rýchle singleplayer kolá s rôznymi nastaveniami, verejné aj súkromné turnaje s rýchlymi voľbami a nakoniec versus lokálne (bohužiaľ bez podpory Download play), online s priateľmi a aj online v rámci komunity hry. Okrem toho tu nájdete aj sériu výziev umiestnenú do piatich rôznych rezortov, pričom vaše úlohy sú rôzne. Zbierate mince, prechádzate kruhmi, súperíte s časom a podobne. Vo všetkých týchto režimoch si môžete zvoliť jednu zo 17 postáv, pričom ich schopnosti sa líšia. Rozdiely nájdete v sile strely, prirodzenom falši alebo ovládaní.

Ovládanie hry je inteligentne rozvrhnuté, ako na jednotlivé tlačidlá, tak aj na dotykovú plochu, takže si môžete vybrať formu, ktorá vám viac vyhovuje. Navyše

môžete pomocou gyroskopu meniť náhľad kamery na ihrisko. Mnoho akcií je zjednodušených, no aj tak okrem sily a smeru letu loptičky viete ovplyvniť aj jej rotáciu. Do úvahy pritom musíte brať vietor a aj tvar ihriska, prípadne konkrétne plochy, kde loptička dopadne, hlavne kvôli odrazom. Hole-in-one je tak otázkou hodín cviku aj napriek zdanlivej jednoduchosti konceptu. A hra vás vie potrápiť aj na greene, kde si musíte poradiť so sklonom a prevýšením.

Castle Club je celý golfový rezort so všetkým, čo k tomu patrí. Taktiež je hlavným prostredím hry, v ktorom strávite najviac času a to v singleplayeri aj v multiplayeri. Sprevádzajú vás ním mnohé postavičky, známe aj menej známe. Okrem nich tu samozrejme nájdete šatne, kde si môžete vyberať outfit svojej postavičky; obchody, v ktorých si môžete zakúpiť nové vybavenie alebo prehliadku svojich trofejí. Všetky tie postavy naokolo vám pomáhajú zorientovať sa, vysvetľujú vám niektoré prvky fungovania tohto sveta, alebo si od vás pýtajú rady, ako sa môžu v golfe zlepšiť.

Problémom celého tohto rezortu je to, že je pomerne veľký, pletie sa v ňom skutočne mnoho postáv a jednoducho sa v ňom stratíte. Až na symboly, ktoré visia nad dverami, nemáte žiadnu indikáciu, kde sa čo nachádza. Aj po pár hodinách sa tu budete cítiť stratení. A najhoršie na tom je, že sú tu tréningové kurty, kurty ponúkajúce špeciálne výzvy (ktoré si

musíte postupom odomykať) a aj 3 hlavné singleplayer turnaje. A hľadanie všetkých týchto možností je otravné. Hra vás, takpovediac, zdržiava od samotného hrania, len aby vám dala dojem kvázi sociálneho života a to je síce najskôr pekné na efekt, no neskôr otravné.

Po pár hodinách už budete mať hlavné singleplayerové turnaje za sebou, no aj tak ich nemôžete úplne hodiť za chrbát. Cvik robí majstra a kým dostať sa do hry je jednoduché, zvládnuť ju na úrovni, s ktorou môžete súperiť s hráčmi po celom svete, si vyžaduje ďalšie hodiny tréningu. Takže ich stále opakujete, skúšate sa predháňať vo výzvach a začínate sa pomaly oťukávať v hraní online. Z hlavnej haly Castle Clubu stačí zbehnúť dolu schodmi a tam na vás čaká multiplayerové lobby.

Turnaje prebiehajú v niekoľkých kategóriách, ktoré som uviedol už vyššie, hlavne sú však regionálne diferencované, aby ste si mohli zvoliť prostredie, ktoré vám skôr vyhovuje. Môžete sa tak pustiť do súperenia s celým svetom, ale taktiež aj s Európou navôkol. Systém turnajov je jednoduchý. Prebiehajú niekoľko dní a stačí, aby ste si z ponuky vybrali. Dostanete sa na ihrisko s prednastaveným počtom jamiek aj náročnosťou a sami ho aj odohráte. Spoločnosť vám robia ghost dáta súperov, ktorí už hrali. S nimi sa zatiaľ môžete porovnávať a po odohraní všetkých jamiek môžete taktiež sledovať aktuálny vývoj turnaja. Potom stačí už len čakať na konečné výsledky a tešiť sa na vyhlásenie, pri ktorom známe postavy z Hríbikova rozdávajú ocenenia Miikom.

Podobne ako tomu je napríklad v Mario Kart 7 alebo v Mario Tennis Open, aj v Mario Golf je online komponent najsilnejšou stránkou a funguje výborne. Nebyť toho, že je turnajové lobby schované pod nejakými schodmi, by mu nebolo čo vytknúť. Je to rýchle, prehľadné a hlavne zábavné. Hra len teraz vyšla a už sa o ňu Nintendo ukážkovo stará. V tomto momente sú naplánované desiatky oficiálnych turnajov až do polovice augusta, takže sa nemusíte báť, že by v hre bolo niekedy hluché miesto. Výber v rámci Európy aj zvyšku sveta je obrovský.

Vyhrávaním turnajov offline aj online získavate ďalšiu výbavu, ako napríklad palice, obuv, rukavice a podobne. Nové vybavenie vylepšuje vaše štatistiky a predstavuje tak ďalšiu súčasť jemných RPG prvkov v hre. Vďaka novej palici napríklad dostrelíte ďalej, vďaka novým rukaviciam sú vaše rany presnejšie. Čím viac výhier máte za sebou, tým lepšie dokážete hrať aj vďaka výhram. Taktiež ak získate kostým nejakej postavičky, váš Miik čiastočne preberie jej schopnosti. Na prvý pohľad sa takýto systém môže zdať neférový, ale aj so základnou výbavou sa viete v online turnaji pohybovať zhruba v strede tabuľky.

Graficky hra nie je na zahodenie, ale je to typická "mariovina" na 3DS a teda je spracovaním a art štýlom veľmi podobná ďalším hrám zo série. Vyzerá teda

štandardne dobre. Škoda však, že 3D efekt viac nevynikne. Oveľa viac ale poteší hudba, ktorá ani po niekoľkých dlhých večeroch neomrzí. Na svedomí ju má Motoi Sakuraba, tradičný skladateľ série, ktorý naposledy spolupracoval napríklad na Bravely Default.

Mario Golf: World Tour trpí niekoľkými nepríjemnými neduhmi. Zbytočne zdržuje od toho najdôležitejšieho – od hrania golfu. Keď sa však k nemu dostanete a prehryziete sa cez chodby golfového klubu, prichádza tá správna zábava. Singleplayer by mohol obsahovať viac ihrísk, ale tie asi neskôr prídu formou DLC. Najväčšia porcia zábavy vás však čaká v multiplayeri, ktorý funguje na výbornú.

Pestrofarebná zmes herných prvkov predchádzajúcich inkarnácií Mario Golfu tak vytvára návykový mix, ktorý rozhodne stojí za zváženie a to aj v prípade, že tomuto športu neholdujete.

HODNOTENIE

+ jednoduchá a chytľavá hrateľnosť
+ aj pre hráčov, ktorým golf nič nehovorí
+ online komponent
+ hudba
+ vylepšovanie výbavy a motivácia stále hrať

- už teraz sa počíta s DLC prostrediami
- v golfovom rezorte ľahko zablúdite
- chýba Download play alebo

8.0

BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE

Revolution | Adventúra | PC, Mobil

Dovolenky v Paríži sú nebezpečné a osudové. Dá sa tam zamotať do spleti tajomstiev, ktoré pre vás môžu znamenať skazu. No taktiež je to miesto, kde môžete spoznať svoju vyvolenú. Hrdina George Stobbart tam stretol novinárku Nicole Collard a hráči pred osemnástimi rokmi sa stali svedkami jedného z najzaujímavejších vzťahov v hernej histórii. Chémia postáv je jedným z najsilnejších pilierov série Broken Sword a taktiež výrazný motív, ktorý udržal fanúšikov pri hrách dlhé hodiny, a to aj napriek niekedy pokrivkávajúcej kvalite.

Svojej láske odpustíte všetko. Fanúšikovia výborných prvých dvoch častí odpustili Charlesovi Cecilovi a jeho štúdiu aj krkolomný prechod do tretieho rozmeru. A aj napriek tomu, že v piatej časti série ohlasoval návrat ku klasickým koreňom série, sa opäť rozhodol vyskúšať trpezlivosť a toleranciu hráčov. K point-and-click základom sme sa v Broken Sword 5: The Serpent's Curse vrátili len vďaka úspechu hry na Kickstarteri, avšak ani slušná suma od hráčov nebola zárukou bezproblémového vydania. Revolution Software hru rozdelili na dve epizódy a kým v decembri sme mali možnosť zažiť prvú polovicu hry, na tú druhú sme čakali až doteraz.

Aj keď to v hre občas škrípe, oplatilo sa čakať. Nejedná sa o epizodickú adventúru v štýle známych sérií od Telltale. Druhá epizóda prišla ako rozšírenie zadarmo a nie je samostatná, je to jednoducho len zvyšok hry, ktorý pokračuje tam, kde ste minule skončili. Majitelia prvej epizódy trochu zaškrípu zubami, no ak kupujete hru až teraz ako celok, rozdelenie ani len nespozorujete. Čaká vás tak zhruba desaťhodinový zážitok plný tajomstiev, zvratov, hádaniek a toho správneho iskrenia medzi protagonistami, ktorí si k sebe musia hľadať cestu rovnako, ako hráči k sérii, s ktorou sa poslednýkrát stretli takmer pred desaťročím.

Revolution Software sa chcú vrátiť v čase a napodobujú samých seba v roku 1996. Asi ako keď sa zostarnutý akčný hrdina so šiestimi krížikmi na chrbte odvoláva v novom filme na to, vďaka čomu si ho diváci obľúbili. Tvorcovia hry nás vracajú do Paríža, do jednej konkrétnej kaviarne, a do cesty nám stavajú staré známe postavy a situácie. Aj napriek vrúcnemu vzťahu k minulosti je The Serpent's Curse sviežou hrou plnou ostrovtipu a inteligentného obsahu, ktorý osloví aj nových hráčov. Postavy znova predstaví iným spôsobom a pomaly vtiahne do deja, z ktorého len tak nepustí.

Prvých 4-5 hodín sa len zahrievate a zoznamujete s hrou. Od začiatku vás, samozrejme, sprevádza temné tajomstvo z minulosti, no na jeho riešenie ešte nie je ten správny čas. Musíte prechádzať sériou menších realistických úloh (aj keď niektoré by vám v skutočnosti pripadali strelené), kým sa dostanete hlbšie. Na začiatok je to len nešťastná lúpež, poistný podvod, či machinácie mocného oligarchu. Rozhovory s postavami vám nie len pomaly odkrývajú kúsky skladačky, ale pridávajú aj ďalšie, aby vás hra stále držala v neistote.

Hra veľmi príjemne plynie a to je možno niekedy jej nedostatok. Prechádzate ňou totiž až príliš rýchlo, bez jediného zaseknutia. Hádanky vyplývajú buď z rozhovorov alebo zo zbierania predmetov a ich kombinovania a používania. A riešenie každého problému máte hneď na očiach. Akoby vás autori nechceli nechať trápiť sa a tak vám k otázke rovno dajú aj odpoveď. Je síce pravda, že takýto prístup hru otvorí aj nováčikom v žánri, avšak starým harcovníkom môže vyššia náročnosť chýbať. Dokonca aj pri tých najbizarnejších kombináciách si ich účelom budete istí. Podobne je to aj s dialógmi, avšak v ich prípade vám postupné rozvetvovanie môže neraz vyčarovať úsmev na tvári vtipnou poznámkou alebo podpichovaním dvoch hlavných postáv.

Zhruba od polovice sa tempo aj ráz hry výrazne mení. Gnosticizmus je hlavnou témou, na ktorej je postavený dej. A ako taký už sám poskytuje tajomný ráz príbehu, keď naplno vypláva na povrch. Tento základ hra ešte ďalej rozvíja vlastným príbehom, mnohými postavami s vlastnými motívmi, až ste nakoniec svedkami toho, ako protagonistom opakovane ide o život a jediné, čo ich delí od smrti, sú len vaše rozvážne rozhodnutia. Atmosféru a dojem osudovosti Broken Sword 5 buduje veľmi dobre a výrazný obrat v jej polovici dodáva hre druhý dych, vďaka čomu sa nenudíte. A našťastie sa tým aj eliminuje pomalé tempo, ktoré sme kritizovali v recenzii prvej epizódy.

Prostredia a postavy sú ďalšie dva piliere dobrej adventúry a v tomto ohľade ukazuje Broken Sword 5 svoje dve tváre. V prvej polovici sa motáte po Paríži a párkrát si s postavami odtiaľ odskočíte. Prostredia sú síce zaujímavé, ale príliš obyčajné a podobné. V druhej polovici hry odchádzate na španielsky vidiek, do hôr a nakoniec aj do púšte. Prichádza tak výrazná zmena a prejdete sa prostrediami s rôznymi kultúrnymi podložiami, tým pádom aj s vlastným výtvarným štýlom a ďalšími odlišnosťami.

Každé prostredie má vlastné postavy. Samozrejme, okrem tých, ktoré sa nesú celým príbehom. A autori ich veľmi šikovne diverzifikujú. Budujú sympatické charaktery, ale taktiež pred vami skrývajú ich skutočnú tvár. A tento pestrý kolorit až na pár výnimiek funguje veľmi dobre. O výborne fungujúcej chémii medzi ústrednou dvojicou niet pochýb. Dopĺňa ich niekoľko starých známych postáv, ktoré si hráči obľúbili v minulosti, taktiež aj mnoho nových. A z nich vám bude piť krv jedine veľmi zle fungujúca paródia na inšpektora Clouseau. Herný inšpektor Navet je tŕňom v päte, jeho charakter nezaujme a prejav otrávi. Po pár hodinách už antagonistu odhalíte, no dovtedy vám je skrytý a len ťahá za nitky z úzadia.

Znova sa vracia Rolf Saxon ako George Stobbart a dokazuje, že túto postavu pozná dokonale, čo previedol do svojho dabingového umenia. Ďalšie postavy znejú štandardne dobre. Najväčšou výnimkou je už spomínaný inšpektor, no fanúšikov série nepoteší ani Emma Tate ako hlas Nico. S prízvukom až príliš tlačí na pílu a v ušiach cítite, že niekedy to príliš preháňa. Minimalistická hudba sa snaží budovať atmosféru, no nie vždy jej to vychádza. Je až príliš nevýrazná a v hre rozhodne sú momenty, ktorým by poriadna a výrazná hudba len a len prospela. Grafika už nemá to ručne kreslené čaro, no rozhodne nie je na zahodenie. Kombinuje 3D postavy s 2D prostredím a vyzerá veľmi príjemne. Škoda trošku strnulejších animácií, ktoré kazia dojem.

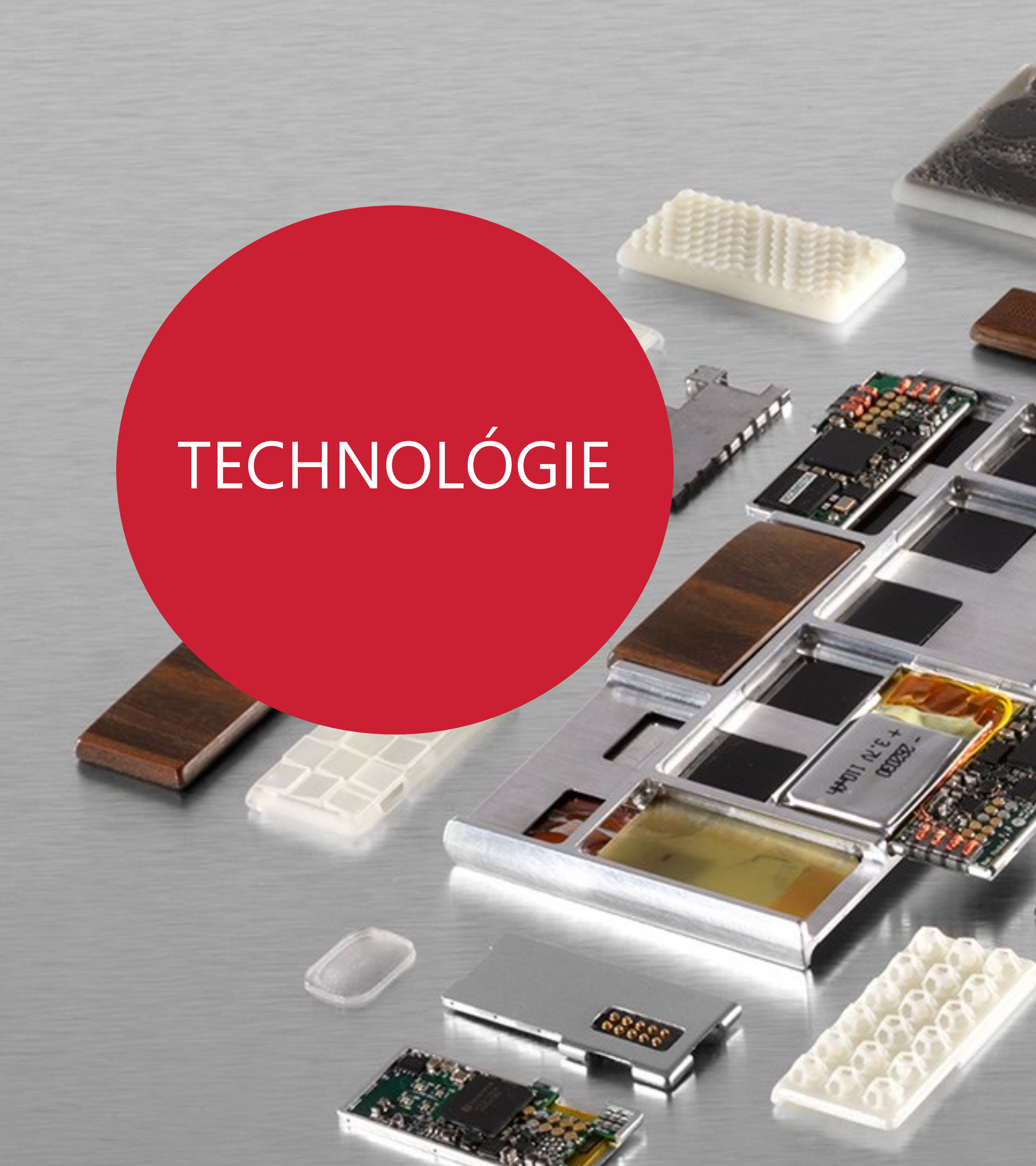
Rozdelenie hry na dve epizódy bolo medveďou službou. Zvlášť, ak nie je robená ako epizodická miniséria. To by vám však nemalo zabrániť, aby ste jej venovali pár hodín svojho času. Odvďačí sa vám za to najmä dobre spracovanými charaktermi a zaujímavým a tajomným príbehom. Broken Sword 5: The Serpent's Curse je kvalitnou adventúrou s trošku pomalším rozbehom a niekoľkými neduhmi, ktorá sa však hrá ako zo starej školy. Je síce jednoduchšia, no otvára sa vďaka tomu novým hráčom. Navyše sa teraz pri vydaní druhej epizódy už hra zbavila aj nepríjemných technických problémov, takže oproti decembrovej prvej epizóde prináša nie len obsahové, ale aj technické zlepšenia. A po horkej pachuti z Moebiusa možno práve nový Broken Sword poslúži ako balzam na dušu.

HODNOTENIE

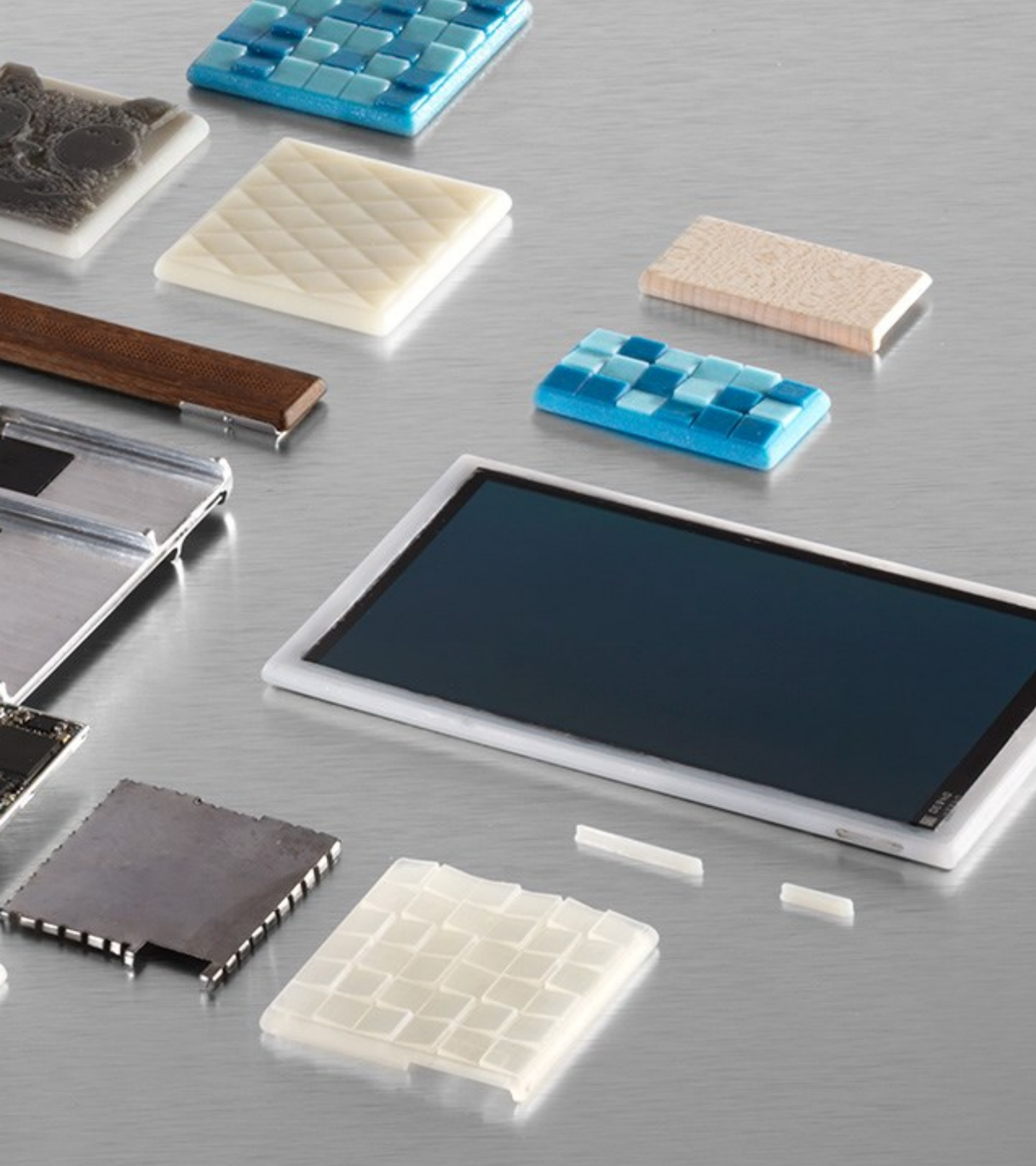
+ vhodné pre každého
+ príjemná grafika
+ charizmatické postavy a dialógy
+ výrazná zmena rázu v druhej polovici
+ dobrá hrateľnosť
+ slušná dĺžka na prvé hranie

- inšpektor Navet
- kolísavá úroveň dabingu
- veľmi jednoduché
- pár podivných hlavolamov

8.0



TECHNOLÓGIE

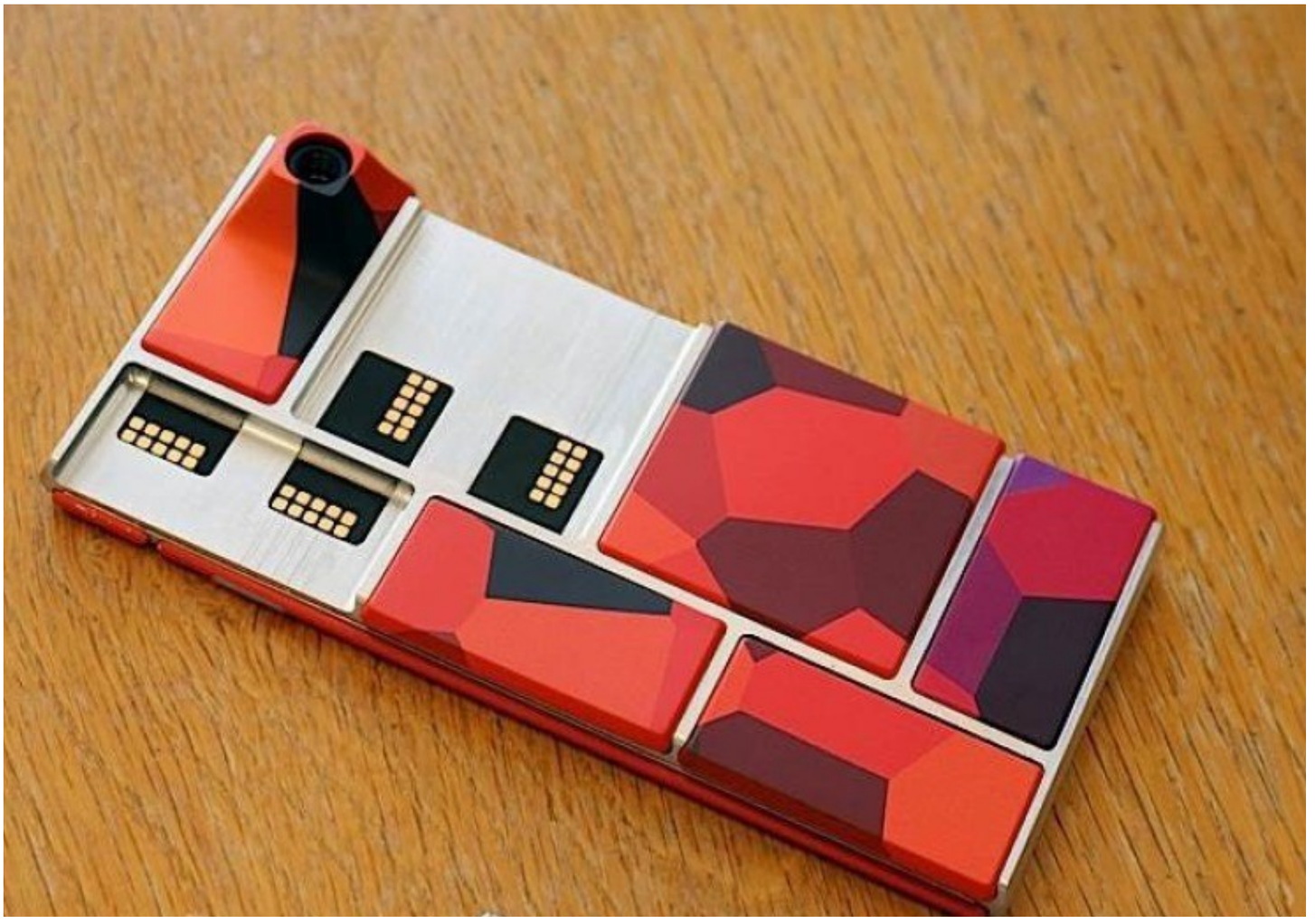


PROJECT ARA - skladací mobil

Prednedávnom sme tu mali prvé informácie o projekte, ktorý by vyriešil väčšinu problémov dnešných smarfónov. Rýchli pokrok v technológiách je každodennou záležitosťou a pri kúpe nového mobilu máte z pôvodného top modelu do pár mesiacov takmer low-end. Či už po výkonnostnej stránke, v rozlíšení displeja alebo aj kvalite fotoaparátu. Nepríjemný problémom je tiež prasknutý displej. Stačí jeden nešťastný pád a môžete posielať mobil do servisu, kde necháte polovicu z jeho predajnej ceny.

Project Ara je ale iný, každá špecifická časť v mobile má svoje viditeľné miesto a jej následná výmena zaberie iba niekoľko sekúnd. Takže či už ide o výkonnejší procesor, väčšiu pamäť RAM, kvalitnejší displej, prídavný blesk alebo viac megapixelový fotoaparát, následnú výmenu zvládne naozaj každý. Všetky súčiastky držia na kostre vďaka permanentným magnetom a pripájajú sa pomocou kapacitných konektorov, teda podobne, ako sa pripájajú na dosku dnešné procesory. Včera predstavený model je stále iba jeden z prvých, nefunkčných, prototypov, ktorých úlohou je ukázať, ako bude finálny produkt približne vyzerať.

Výrobná cena takéhoto mobilu so základnými prvkami (displej, procesor a wifi modul) stojí Google $50, predajná cena však oznámená nebola. Do obchodov by sa mal dostať začiatkom budúceho roka.



PARROT BEBOP PREDSTAVENÝ

Parrot Bebop je nasledovníkom AR Drone 2.0 s decentnými upgradmi, s vlastným ovládačom, podporou Oculus Rift a 1080p kamerou. Presnejšie kamera bude mať f2.2 šošovku so 180 stupňovým pohľadom a 14mpx senzor, ktorý umožní 1080p nahrávanie videa, ktoré bude nahrávané na vstavanú 8GB Flash pamäť v MP4 formáte.

Bebop má k tomu aj podporu GPS, Glonass, Galileo systému, ktoré mu umožnia vrátiť sa späť odkiaľ odletel ale má aj GNSS čip, ktorý umožní naplánovať cestu na vlastný let. Znovu má ale slabú batériu a lietať vydrží len 12 minút.

Celé je to kompatibilné s mobilnými aplikáciami AR.Free Flight, ovládateľnými cez mobily, tablety a PC, ale tentoraz Parrot pridáva aj Skycontroller, ktorý umožní ovládanie joystickmi, ak tomu má silnejšie wifi čo zaručí väčší a vyšší dolet. Ku Skycontrolleru si môžete pripojiť Oculus Rift a plne si vychutnávať let z prvého pohľadu.

EMERGENCY
SOS
LANDING
Parrot
Oculus

Logitech Z906 a UE Mini Boom

Opäť sme otestovali zvukové zariadenia, ktoré by sa mohli hodiť a to nie len hráčom. Tentoraz sme siahli po reproduktoroch. Na jednej strane tu máme masívnu repro sústavu 5.1, na strane druhej stojí novinka UE Mini Boom. Náš test tak trochu pripomína súboj Dávida a Goliáša a každý produkt má čím zaujať.

Reproduktory Logitech Z906

Hoci sú tieto reproduktory typu 5.1 už nejaký mesiac na trhu, stále sú veľmi dobrou voľbou pre náročnejších užívateľov. Už pri rozbaľovaní zaujmú plastové satelity svojim štýlovým dizajnom. Neprehliadnuteľný je však hlavne masívny subwofer , vnútri ktorého je zatočený basreflex.

Zostava má šesť vstupov, tri digitálne, konkrétne 2 optické a jeden koaxiálny a k tomu tri analógové. Funkcie repro sústavy nastavujete pomocou káblového ovládača, kde sú všetky aktívne prvky vysvietené LED diódami. Štandardnú zvukovú schému dopĺňajú tri ďalšie voľby.

3D efekt vytvorí zo stereo zvuku priestorový. Využiť sa to dá napríklad pri hudbe alebo filmoch, ktoré potom dostanú priestorový zvuk. Vynikne najmä jazz, opera a relaxačná hudba. Cítite sa ako na predstavení v opere a dokonale vnímate hlas interpretov. V režime 4.1 je stereo fázovo posunuté, takže sa zo stereo zvuku stane quadrofónny surroundový zvuk určený hlavne pre

stereo nahrávky. Súčasne lepšie vyznejú basy. Zintenzívni hlavne energiu modernej tanečnej hudby. Napokon je tu tradičný režim 2.1.

Hlasitosť sa ovláda otočným regulátorom, ktorý je vysvietený, podobne ako ostatné prvky ovládača. Môžete pritom nastaviť úroveň jednotlivých kanálov a subwofera, ktorý je výkonný, ale ja osobne som očakával výraznejší basový efekt, pretože mi pripadal slabší ako v prípade mojej staršej repro sústavy. Priamo na káblový ovládač môžete pripojiť aj slúchadlá, ale len cez jack,ktorý neumožňuje využitie efektov a pokročilých funkcií, čiže v prípade USB headsetu je nezaujímavý. Pri manipulácii so zvukom môžete využiť aj diaľkový ovládač, čo sa skôr uplatní pri využití repro sústavy ako domáceho kina, aby ste pohodlne upravili hlasitosť z pohodlia kresla v obývačke.

Celkovo som bol s reproduktormi Z906 spokojný a určite ich odporúčam náročnejším hráčom, ktorí neholdujú slúchadlám. Umožnili mi dokonalé využitie zvuku v rôznych podobách a nemám žiadne zásadné výhrady. Prípadne by boli ešte zaujímavejšie vo forme 7.1, ale to už je skôr rozmar, pretože aj v tejto podobe dostanete krásny čistý zvuk bez postranných ruchov. Oficiálna cena tejto repro sústavy s THX certifikátom je 399 €, zoženiete ju však aj podstatne lacnejšie a u vybraných predajcov vychádza na približne 230 €.

Parametre zariadenia:

Počet kanálov: 5.1
Výkon celkom: 500 W
Výkon subwoofera: 165 W
Výkon satelitov: 5x 67 W
Výstupy: 2x digitálny optický, 1x digitálny koaxiálny, 1x šesťkanálový analógový, 1x RCA , 1x 3,5 mm
THX certifikované
Dekódovanie Dolby Digital 5.1 a DTS
3D Stereo
2-kanálový priestorový zvuk

Ultimate Ears Mini Boom

Prenosný reproduktor s Bluetooth pripojením je zaujímavou novinkou, ktorá v sebe ukrýva viac, ako sa na prvý pohľad zdá. Nie je rozmerný a pohodlne sa zmestí aj do ruky, no má prekvapivý zvuk a to čo sa týka jeho kvality aj hlasitosti.

Mini Boom je ideálny pre mobilné iOS a Android zariadenia a podporuje hands-free telefonovanie cez Bluetooth. Veľmi jednoducho sa pripojí a spáruje s mobilom pomocou nenápadného tlačidla na hornej strane reproduktora. Batéria vydrží približne desať hodín a nabíja sa pripojením k PC cez kábel s USB / micro - USB koncovkami. Reproduktor môže byť vzdialený až 15 metrov od spárovaného zariadenia.

Ešte zaujímavejšie je pripojenie dvoch Mini Boom reproduktorov súčasne. Na to už ale potrebujete aplikáciu UE Mini Boom, ktorú si stiahnete na AppStore alebo Google Play. Výsledkom je ešte mohutnejší zvuk a kvalitné stereo, pričom si satelity umiestnite na ľubovoľných miestach v okolí. Reproduktor sa dá spárovať naraz až s ôsmimi zariadeniami s Bluetooth rozhraním a pripojíte súčasne dva rôzne zdroje hudby.

Mini Boom zaujme aj svojim estetickým vzhľadom. Oválny reproduktor má na hornej strane pod ochranným pogumovaným povrchom, vďaka ktorému znesie aj drsnejšie zaobchádzanie, ukryté tri nenápadné tlačidlá. Všimnete si ich len vďaka jemným symbolom a slúžia na spárovanie, pridanie a ubratie hlasitosti. Vypínač a koncovka na nabíjačku je na zadnej strane reproduktora. K dispozícii sú rôzne

farebné variácie, od klasickej čiernej až po výrazné kombinácie oranžovej, purpurovej, bielej, zelenej, červenej a žltej.

UE mini Boom reproduktory sú skutočne šikovné, praktické, v podstate nezničiteľné a ideálne na cesty. Menším nedostatkom Mini Boom však môže byť prerušovaný zvuk, keď vykonávate aktivity so spárovaným zariadením. Keď sa pohybujete v menu mobilu, signál je rušený a ustáli sa, až keď prestanete pracovať s mobilom. Odradiť môže cena, ktorá je pri uvedení na trh stanovená na 99 €. Môžete však natrafiť aj na akciovú ponuku, kde je suma znížená aj o 10 €. Stále to však nie je za jediný reproduktor práve málo, hoci je to fakticky 2+1 systém s nadštandardnými možnosťami a vyššou triedou zvuku.

Parametre zariadenia:

Rozmery reproduktoru (dĺžka/šírka/výška): 11,1 × 6,7 × 6,1 cm
Hmotnosť: 301 g
Maximálna hladina zvuku: 86 DB
Frekvenčný rozsah: 130 Hz - 20 kHz

Dva plnopásmové drivery s priemerom 1,5 palca, jeden pasívny žiarič 3×1,5 palca

UŽÍVATELIA

CN
405
CN
405

FACTORIO

Factorio | Managementová | PC

Factorio - podľa názvu človeka napadne skĺbenie Rammsteinu a Super Maria (prípadne len tú obmedzenejšiu zložku obvyvateľstva do ktorej sa radím aj ja). Pri pohľade na screenshoty človeka napadne, že pôjde o niečo oveľa bližšie autistom (so všetkým rešpektom k autistom)(ku ktorým sa radím aj ja). A pri samotnom hraní hry kdekoho napadne, či naozaj nie je autista (tak som na to prišiel ja).

Pravda je taká, že Factorio je hra vhodná pre každú psychologickú a psychiatrickú diagnózu, takže väčšina ľudí si tu nájde niečo pre seba. Ono totiž je to hra kombinujúca množstvo žánrov v takej dokonalej symbióze, ako sa to hádam doteraz v celej histórii herného priemyslu nepodarilo. Ťažko povedať, čo je základom - Minecraft? OpenTTD? Dwarf Fortress? Command and Conquer? Fallout? Ako sa vraví, z každého rožku trošku, nedá sa povedať, že by niektorá zložka prevládala. Keď si všetko spojíte dokopy, dostanete ťaženie surovín, ich prevážanie vlakom cez zložité železničné siete priamo do automatizovanej továrne žijúcej vlastným životom, jej obranu pred zmutovanými mimozemšťanmi pomocou obranných veží a výpady na ich brlohy nasúkaný v power armore - presne to je Factorio.

Pekne po poriadku, vezmime si začiatok hry. Uprostred obrazovky chlapík v sci-fi oblečku, naokolo nič len príroda neznámej planéty, stromčeky, kde-tu nejaké to povrchové ložisko rúd v štýle Red Alertu. Vycraftím si krompáčik, kopkám si uhlie, kopkám železnú rudu, kopkám meď. Vycraftím si piecku, pretavím rudu na železné pláty... V tomto štádiu hra možno trochu pripomína sci-fi 2D Minecraft. Teda až kým nevycraftím vrták ktorý bude kopkať za mňa.

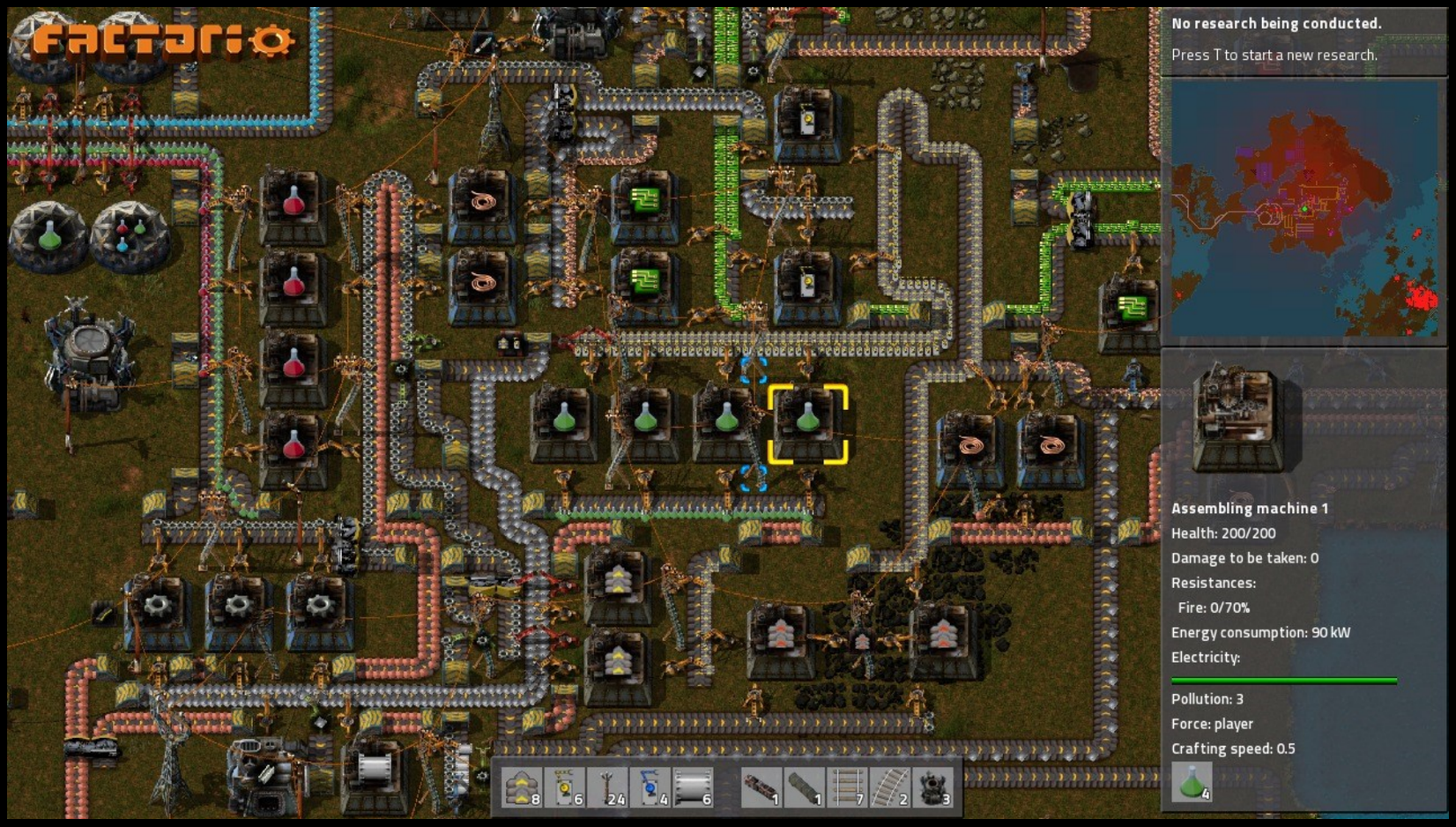
Vtedy začína automatizácia. Najprv vrták vkladá rudu rovno do debničky a ja pendlujem ako dement medzi debničkami, aby som prekladal rudu, uhlie a meď do piecky. Aspoň dovtedy, kým nemám dosť železa na

vyrobenie dopravníkového pásu a robotických rúk mojej budúcej továrne - vkladačov. Ono vkladače sú totiž doslova robotické ruky - vedia čokoľvek vybrať spoza seba a vložiť to za seba. Takže teraz mi stačí prepojiť vrtáky dopravníkovými pásmi s pieckou a vkladačmi z pásu vkladať palivo a rudu rovno do piecky, na druhej strane ďalšími vkladačmi klásť hotové pláty na ďalší dopravníkový pás. Takto mi vznikne jednoduchá továreň na ťažbu a tavenie rudy.

Ďalší krok je automatizácia výroby. Dopravníkové pásy som musel vyrábať na kolene, ale keď už mám stabilný prísun železných a medených plátov, môžem vyrobiť montážne stroje ktoré budú ďalej všetko vyrábať namiesto mňa. Tieto ale žerú elektrinu, ktorú musím vyrobiť v parných turbínach, ktoré potrebujú paru, a paru dostanem tým, že v rúre ohrejem vodu pomocou bojlera, ktorý tiež musím napojiť na zdroj paliva... Hra sa ďalej takto postupne odvíja ako nudný dokument o teórii superstrún- nie zlý príklad, tomuto sa aspoň dá rozumieť, superstruny nedávajú žiaden zmysel. Okrem toho, toto je zábava. Fakt. Neklamem.

Teda sranda to je až do momentu, kým nezačnete znečisťovať prírodu. Niežeby hra v tom momente spadla s odkazom od Greenpeace, ale náhly prepad skupinou obrovských vesmírnych švábov tiež nie je bohviečo. Tieto šváby majú v úmysle jediné - zožrať každú továreň ktorú si kdejaký vesmírny privandrovalec postaví na ich planéte, a potom zjesť aj jeho ako čerešničku na torte. Na rozdiel od Minecraftu, švábom je jedno, či je deň, či noc, útočiť budú dovtedy, kým neskončí buď znečisťovanie alebo ich brlohy v znečistenej oblasti. Čo je ale horšie, znečistenie ich mutuje, takže po čase narastú do gigantických rozmerov (akoby neboli dosť vypasené predtým).

Ono továreň sa vyplatí brániť obrannými vežami a hrubými múrmi už len preto, že v nej prebieha výskum. Zo surovín vyrába fľaštičky vedeckej tekutiny ktorá syntézou v labáku skúma nové technológie, ktoré použijete pri výstavbe továrne a dezinsekcii okolia. Z čoho sa takáto prevratná technológia výskumu vyrába? Ozubené kolieska, dopravníky, vkladače...

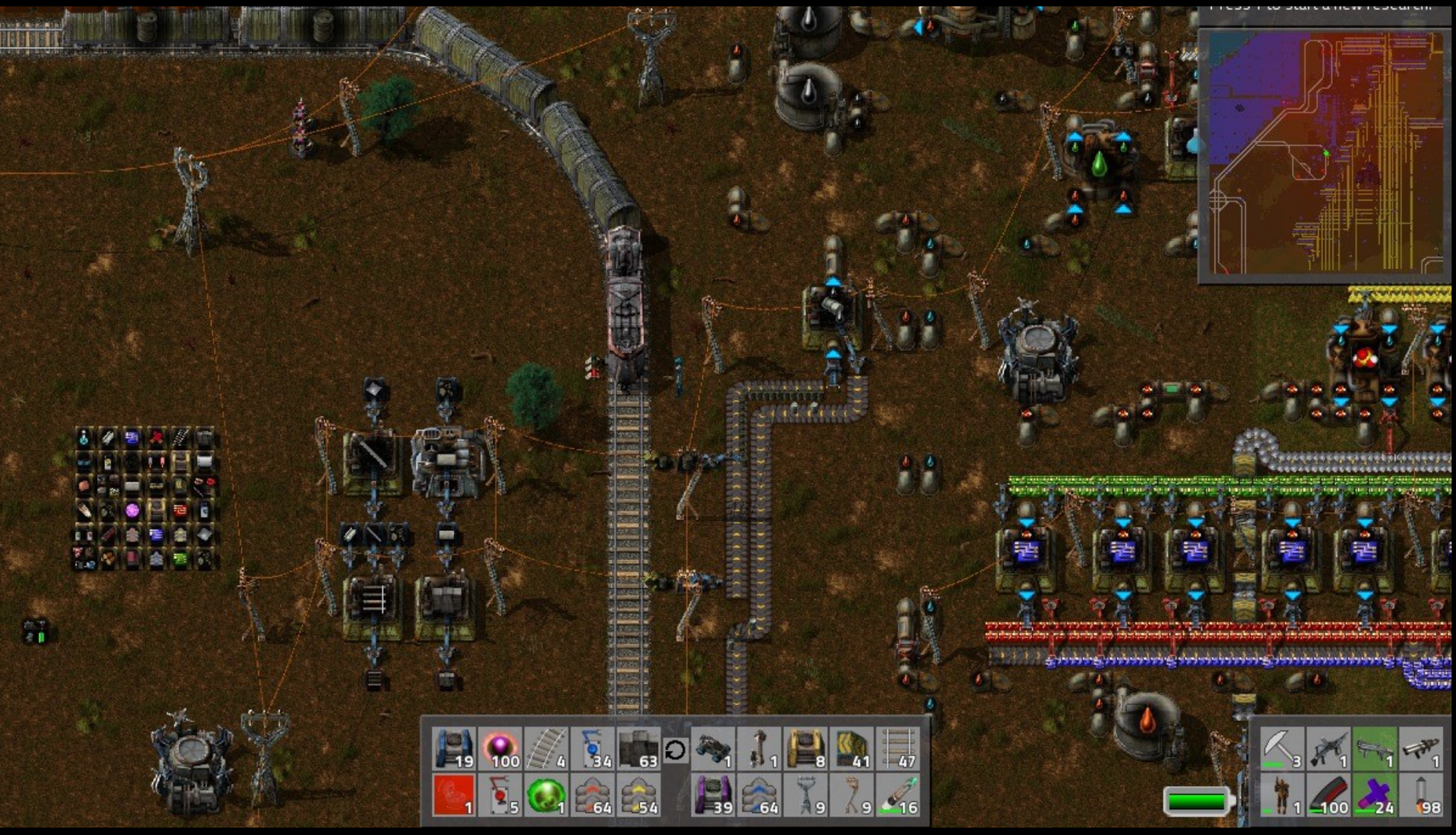


Nič špeciálne, s výnimkou mimozemských artefaktov. Z hľadiska hrateľnosti to dáva zmysel, lebo na masovú výrobu viacerých druhov vkladačov, dopravníkov a koliesok treba pekne veľkú továreň a bohatý prísun surovín.

Rudné polia nie sú neobmedzené, po čase vyschnú a je treba vyrobiť si auto, natankovať auto, nasadnúť na auto, a ísť hľadať nové ložiská v nedostupných diaľavách. Stačí si nájsť pekné veľké ložisko, zasypať ho vrtákmi, postaviť okolo neho múry, kopu obranných veží, a vyriešiť elektrifikáciu. Jediný problém je v tom dostať to všetko zboží naspäť domov, žejo? Tu sa ozve tá časť hry inšpirovaná Transport Tycoonom, konkrétne vlaky. Stačí naukladať železničnú sieť medzi továrňou a všetkými rudnými ložiskami, vyšpekulovať semafóry, zastávky a spôsob nakladania a vykladania tovaru v každej stanici, vyrobiť si vláčiky a nechať ich pendlovať medzi nimi.

Práve ma napadol nemiestny vtip ktorý si pre istotu odpustím, ale povedzme že chodiť po koľajach nie je dobrý nápad.

Jo, a čo by to bolo za sci-fi bez robotov? Tuna sú takí lietajúci čo vybiehajú zo špeciálnej budovy zvanej roboport kde sa zhromažďujú a nabíjajú. Každý roboport má istý dosah v ktorom môžu roboty šantiť, a roboporty umiestnené vedľa seba tak, že sa svojimi pôsobiskami dotýkajú, vytvárajú medzi sebou akúsi robotickú sieť cez ktorú môžu roboty lietať krížom-krážom a vymieňať si miesta s kamarátmi z ostatných roboportov. Roboty ako také sa špecializujú podľa druhu - logistické roboty prenášajú tovar medzi špeciálnymi logistickými debničkami, čím viac-menej fungujú ako alternatíva dopravníkových pásov. Konštrukčné roboty vedia opravovať obhryzené budovy, ak im do roboportu pravidelne prinášate opravné balíčky; okrem toho dokážu stavať časti



továrne úplne samé od seba. Stačí im povedať kde čo chcete a oni to tam postavia. Podobne im môžete prikázať kde čo nechcete a oni to jednoducho zdvihnú a vložia do debničiek. Potom tu máme rôzne druhy bojových robotov na jedno použitie - obranné roboty, útočné roboty, roboty čo sa viac-menej len tak nechávajú zničiť na odpútanie pozornosti...

Čo sa technickej stránky týka, hra je izometrický 2D štýl, avšak 3D prvky sú naplánované (vzhľadom na pamäťovú náročnosť množstva spritov vytvorených z 3D modelov). Holt, švábyžerú ramku rovnako, ako všetko ostatné. Grafika ešte stále tu a tam obsahuje improvizované vývojároviny, a k tomu ešte ktovie ako bude vyzerať výsledný produkt, ale trailer celkom trefne reprezentuje súčasný stav. Zvuky a hudba ešte potrebujú kus práce, ale do vydania času habadej. Okrem toho, hra beží prekvapivo bezproblémovo aj vo svojom plienkovom stave, ešte ani raz mi nespadla a všetky bugy ktoré som nahlásil boli vyriešené. Roadmapa vyzerá zaujímavo a môžeme sa tešiť aj na multiplayer a RTS prvky.
Ono je mi ľúto že tieto dojmy vyšli tak na dlho, ale kratšie sa to naozaj nedalo, v hre je toho fakt moc už v tomto štádiu a nebolo by fér niečo vynechať. Inak si všímam aj množstvo bohemizmov ktoré si bežne odpúsťam, v tomto prípade to možno bolo tak trochu zámerne keďže za touto hrou nestojí nikto iný ako banda Pražákov a pár ich kamošov spoza hraníc, a v tomto prípade nemožno uprieť onú povestnú českú zlatorukosť. Nevedno, kedy presne hra výjde, ale Alfo-Betu si už teraz môžete za malý príspevok na každodenný chlebík stiahnuť z www.factorio.com kde je zároveň dostupné demo.

Drury

PROBLÉM DLC

Bobby Kotick si mastí fúzy. Robí to z radosti, a vlastne už aj z rutiny, že mu jeho ďalšie Call of Duty vynieslo v poradí už asi pätnástu miliardu. Ako sa hovorí, keď máte kameň, chcete dva - platí to aj s miliardamy, čoho si je náš Bobby pevne vedomí. Skalopevne rozmýšľa ako zisk zdvojnásobiť, a napadá ho: "Dve hry za rok?", "Dáme do našich hier reklamu?" "Zaplatíme Eminema aby urobil nový song o našej hre?" Nie! Hovorí jeho sekretárka, tučná Betty, Bobbyho najstaršia a najhnusnejšia milenka, hneď za jeho mamou. "Urobíme DLC!" - diaboľsky kričí Betty a hádže na seba veľa $500 zarobené z launchu Call of Duty 3. A takto to všetko, milé deti, pekne začalo.

Pre definíciu DLC sa zameriame na jedno staré príslovie: "Doj kravu, kým sa dojiť dá." Niekto tomu hovorí zlaté pravidlo do života, ja tomu hovorím každodenná modlidba Activisionu s EA. Jeho podarenejším predchodcom je "Expansion Pack", u nás je ale rozšírený pojem datadisk, "instant luxus", "vole to musím mít" a "OMG další bossfight". Presná definícia je dodatočne sťahovaný obsah ku hre, dedinsky : "Zaplatíš a máš toho vác, more!" Najväčší rozdiel medzi datadiskom a DLC je že datadisk je fyzický, zaplatíte väčšiu sumu, a dostanete viac obsahu, taktiež datadiskov nieje tak veľa ako spomínaných DLC a vo väčšine ani tak neotravujú. Jeho históriou sa ani nemá väčšiu cenu zaoberať, (ale ajtak si ju prejdeme) keďže dosť potupne začínal na "hlúpych" telefónoch doby minulej a s príchodom internetu sa vyformoval do mutácie akú poznáme dnes. Chceš tie sexy tangáčiky do South Parku? Zaplať si. Samozrejmosťou je prepískaná cena, a to niečo cez tri eurá. Hodnota? Aká, prosím vás? Veď je to South Park! Miesto kde vám nielen fekália v ruke obživne, ona vám v akejkoľvek situácii poskitne instantný orálny zážitok, na ktorý len

tak nezabudnete. Hovoríte že som sa nechal uniesť? Ano, máte pravdu, ale len som chcel podotknúť akým spôsobom ide herný priemysel s DLC na čele s ich Bobbym do diery levovej.

Predtým než vysvetlím čo nás na DLC tak škrábe v ústnej dutine, musím vysvetliť aké jeho druhy sú. Je to veľmi podobné ako keď rasista nadáva na cigáňov a nevisvetlíte mu kto sú olažskí cigoši. Začnem jednotlivými cenami DLCčiek, ktoré sú prekvapivo rozmanité, a rovnako rozmanite z nás už 10 rokov ťahajú peniaze. Počínajúc od pár centov, veselo pokračujú a zdvíhajú sa. Z troch dolárov je sedem, zo siedmich sa magicky stane štrnásť, z našej peňaženky sa stáva nežiaduca bytosť s mínusovým zostatkom a z Bobbyho pomaly biliardár a najväčšný herný magnát súčastnosti. Pre predstavu, najdrahšie DLC obsahuje Train Simulator takže keď sa chcete stať vlakvedúcim bez limitov, bude vás to stáť necelých 3000 dolárov! Každý predsa vie že kompletné virtuálne nádražie je hodnotnejšie než päť PS4, a niekoľko ročné PS+ k tomu, nie?

Ceny už máme za sebou, teraz na samostatný obsah, ktorý v duchaplnosti predbehol aj samotného Big Bobbyho. Obsah je "rôznorodý" a rôznorodo kvalit... teda kvantitný. Začnem u tej najväčšej spodiny, DLC za 3 (tri) eurá. Sú to väčšinou DLC, ktoré sa neoplatí ani pirátiť a nieto kupovať, väčšinou ten druh skinu ktorý podľa Bobbyho vyzeral tak "cool" že sa vystrihol a predával sa samostatne, niekedy aj na úkor estetiky hry. Pri niektorých hrách je to rovnaké ako tento príklad: Da Vinci by v roku 2014 namaloval Mona Lisu. Ešte pred launchom by obraz orezal o Monin úsmev a predával by ho ako samolepku na obraz (DLC). O toto sa snažili niektoré hry ku príkladu Call of Duty, alebo hry ktoré ponúkali predobjednávkové DLC, najvážnejším príkladom je Metro:Last Light ktoré z hry ako DLC odstrihlo celú jednu najtažšiu obtiažnosť, čo ani nezdvihlo zisky, práve naopak, zdvihlo žalúdky hráčov. Dnes najbežnejšími DLC sú tie 7-15 eurové map packy, pridajú vám do vašeho Callfieldu 4 nové mapy, herný mód a dve zbrane, väčšina z nich sú tie instant kill kvádry ako napr. xbow, F2000 a ešte dlho dlho by som mohol pokračovať. Ako DLC môžeme pokladať aj Online Pass ktorý nám u niektorých hier kúpených v bazáre umožní hrať online časť hry. Niekedy je dobrou prevenciou proti DLC Season Pass, ktorý by vám aj s prísľubom do budúcna mal dať všetky DLC v danej hre - no neplatí to vždy. Vývojári z Gearboxu toto porušili s tým, že vám k Season Passu dali len prvé štyri DLC, ostatné ste si museli poctivo dokúpiť, čo niekto mohol chápať ako zradu, iný sa tomu možno poteší, že vývojári s vývojom stále neprestali.

História DLC ako plateného obsahu nie je žiadna novinka - je tu s nami už od začiatku herného priemyslu, už od starého Atari 2600, kde ste si mohli

dodatočný obsah k hrám stiahnuť cez telefónnu linku. S tým sa inšpirovala aj Sega a u svojho Genisisu, kde dovolovala stahovať hry cez kábel, čo nepriamo okopíroval Dreamcast, kde ste mohli dokupovať malé DLC ku svojim memory kartám v ich veľkosti. Silný nástup DLC zaznamenala až éra internetového pripojenia, kde ako prvý debutoval Microsoft so svojím Xbox Live Marketplace kde ste si za dnes neexistujúce Microsoft points mohli cez kreditku kúpiť hry a nainštalovať si ich na HDD konzole. Sony si uvedomilo že zaspalo dobu a chytro na novú generáciu pripravuje PlayStation Network s PSN dobíjacími kartičkamy, či Nintendo so svojimi Wii Points. Podľa štatistík majú najviac DLC Train Simulator, alebo tiež Rock Band s dokupovateľnými piesňami. Pre obe hry si pripravne minimálne 2500€ na kúpu všetkého herného obsahu. Niekto môže namietať že obe hry sú hlavne pre fajnšmekrov, no nikto nenúti predávať autorov 1 vláčik/song za 6 eur, nie?

DLC je najvhodnejšie pre bohatých ludí - tým nebudú vadiť desiatky pätnásť eurových balíčkov, digitálne nádražie za 2500€, či kazenie multiplayeru ostatným (chudobnejším) hráčom. Čo je tiež veľký benefit, niektoré podarenejšie DLC dokážu znovu oživiť vašu hru, a dať jej druhý dych, čo najviac platí o hrách, ku ktorým by ste sa bez dalšieho DLC alebo datadisku už nevrátili. Zunovalo sa vám The Last of Us ? Pokiaľ vás bavilo, kúpou Left Behind DLC neprehlúpite, a zážitok s Ellie si užijete ešte raz. Hráte Mass Effect 3? Dokúpte Leviathan a Citadel DLC. Dajú novú dušu už vami dávno zabudnutej hre, a dodajú elán dalšiemu hraniu. Najlepším príkladom ku DLC sú spomínané: Left Behind, Citadel, Leviathan, Deus Ex:Missing Link, RDR:Undead Nightmare a kvantá dalších "masterpiecov" ktorých všetkých vymenovanie by zabralo poriadne dlho a článok by pretiahli. Obľúbené DLC: ME:Lair of Shadow Broker, Mafia 2: Joeova dobrodružství, Batman AC:Harley Quinn´s Revenge a takto by som mohol pokračovať ešte poriadne dlho.

Nie je to ani vina samotného DLC, ale jeho vývojárov - namiesto vytvárania DLC po dokončení hry z nej vývojári čo najväčší kus vyrežú, 1-2 mesiace počkajú a tvária sa čo za ten čas revolučné stihli urobiť, pričom takéto rozhodnutia môžu vážne narušiť kvalitu hry, napríklad keď urobíte hru o snipeovaní a 3 z 6 sniperiek dáte ako DLC, pre hru to môže mať priam devastačný účinok, či už zo strany zisku, alebo spokojnosti hráčov. Na čo sa veľa hráčov (ako aj v prípade F2P) vyhradzuje je zvýhodnovanie. Funguje to

tak, kedy si nakúpite do svojho Battlefieldu nechvalne známe DLC Aftermath a môžete instakillovať s Xbowom a dalšími zbranami. Keď ste začinajúci vývojár, neskúšajte robiť DLC - len si zničíte povesť a znechutíte hráčom chuť hrať. Čo by mohla byť dobrá alternatíva sú DLC zdarma, alebo updaty, ktoré by pridávali herný obsah, zadarma a hráči by tak boli obojstranne spokojní - nemusia za DLC zaplatiť a dostanú nový herný obsah.

V jednej časti textu som len stroho vymenoval pár druhov DLC, a čo nás na nich tak pychá, no na veľa problémov som zabudol. V kronike DLC sú kapitolou samou o sebe mikrotransakcie. Dosť som na ne nadával, a nadávať aj budem, kedže sa začínajú objavovať aj v hrách za ktoré musíte zaplatiť, najčastejšie v ich multiplayeroch, ako skvelý príklad je multiplayer Last of Us, kde si môžete odomknúť za peniaze takmer všetko, a aj to, k čomu sa poctiví hráč nedostane. Dalším velkým podrazom sú pre-order DLC o ktorých som už hovoril, teda že keď si predobjednáte hru z konkrétneho obchodu, dostanete ku hre zdarma DLC, problém je keď sa obchody bijú čo/kto aké DLC uchmatne, a neraz sa môže stať že čo (americký) herný obchod, to iné DLC. To znamná že keby ste chceli mať všetok herný obsah z jednej hry, museli by ste si ju kúpiť 3-4 krát!! Skvelým príkladom na toto je noir akcia L.A. Noire, ktorá presne túto chybu urobila! Na rade je potom najhoršie zlo - DLC schované v hre, najlepšie hneď na disku. Vysvetlím to jednoducho - prechádzate si PlayStation Network a rozhodujete sa aké nové DLC si do svojho Street Fightera zakúpite, keď naraz vaše oči uvidia dátovú veľkosť DLC - 200KB!!! Veď tak malá neni moja bakalárka vo worde!!!! S radosťou kupujete nového člena rodiny, keď tu sa dozviete že DLC sa len odomklo z disku - vývojári pred vami schovali a spoplatnili herný obsah!!!! Takéto zverstvá nerobí ani DLC magnát - Bobby Kotick!!!! Po tejto časti textu, osadenej s výkričníkmy pred sebou máme ešte jednu legendu Oblivion:Horse Armour Pack. DLC ktoré na vašeho koňa pridá lesklú textúru!!! Len za 8 dollárov!! Nečuduj sa svete, no na DLC sa rovnako rýchlo zabudlo ako aj na všetky skinpacky v hrách počínajúc Batmanom, Spidermanom a inými hrdinami. Jediné skinpack DLC ktoré môžete s čistou dušou ospravedlniť je (prekvapivo) do najnovšieho Call of Duty:Ghosts a pridá vám skin kapitána Soapa - s kapitánom Priceom najväčšie legendy Call of Duty.

Bobby Kotick si užíva peniaze, zarobené z DLC. Niektorí ho milujú, iný nenávidia. Začal novou generáciou DLC, s Call of Duty, zarobil na tom miliardy a zarába nadalej. DLC je ako pijavica, herný priemyseľ sa jej minimálne ešte túto generáciu nezbaví. Proti DLC sa dá učinne obrániť Season Packmy a GOTY edíciamy hier, no niekedy (ako v prípade Borderlands) vývojári vydávajú DLC aj naďalej. Táto časť problémov herného priemyslu nie je dokončená - chýba v nej príbeh, podobný tomu minulému, kde som ukázal že Casual a F2P hry môžu niekoho baviť. Môj osobný názor na DLC je ten, že sa oplatia len tie väčšie kúsky, a na menšie skinpacky a map packy treba kašlať, Bobby si toho už stihol nahrabať na dalších 8 generácií po nom, načo ho ďalej podporovať?

Wellbi

FILMY

KINEMA.SK

THE DAILY BUGLE

AMAZING SPIDERMAN 2

Akčný

Jednotka The Amazing Spider-Man bojovala s ťarchou predsudkov a rebootu. Dvojka prichádza 22 mesiacov po nej. Po repete mi vyšlo, že oproti Raimiho štartu je ťažšia, Emma Stone je super, Garfield zvláštny. Ale love -story i časť s Lizardom sa pekne rozbehla a dáva šancu na dobrú dvojku.

Čo je najdôležitejšie: pocity z reštartu sú takmer preč, hrdinov sme si zafixovali, na scénu prichádza kopa sfilmovaných postáv (Electro, Rhino) alebo nové tváre pre Osbornovcov. Peter Parker maturuje, súčasne súperí so zločincami v New Yorku. Bojuje s dilemou po zosnulom otcovi Gwen – byť jej po boku? Chcú sa posunúť ďalej, no Peter je zaseknutý. Možno pomôže nový súper: Electro vzniká nehodou. Do mesta prišiel kamoš Harry Osborn, ktorému otec zanechá impérium, aj genetickú kliatbu.

Marc Webb si razí svoju cestu sériou, ale plní sľuby. Chceli sme vedieť viac o Petrových rodičoch? Sú už v prológu. Sonda do Petrovej duše ostáva temná, nejasná, Garfieldov výkon ostal podivný, očividne je to jeho spôsob zobrazovania duševného stavu hrdinu. Chvíľu sympaťák, potom blázon. Hoci platí to iba v civile – v obleku Spider-Mana je dôvtipné elastické eso. Webb je istý vo vzťahových patáliach: Gwen už nie je iba zamilovaná, potrebuje vedieť, či s Petrom rátať. On si je istý, že mu dáva zmysel života, a po svojom sľube tápe. Nádherná pasca daná prvým dielom pekne nadväzuje v dvojke.

Čo je výborné: The Amazing Spider-Man už funguje ako séria. Odkazuje na známe scény, rozvíja sa, povoláva vlastných protivníkov. Electro má interesantný prerod – z introverta na zloducha, kde Jamie Foxx podáva parádny výkon. Elektrinou nabité scény majú prenikavý vizuál a hoci zrod i motivácie sú jednoduché, exekúcia je výborná a efektná. Druhý zloduch sa rodí pomalšie, ale zároveň je jediným momentom, ktorý môžete porovnávať s Raimiho sériou. Dane DeHaan je dobre obsadený.

8.0

Záporáci sú zaujímaví, nie je ich zbytočne veľa, skôr naopak, Electro i druhý by si zaslúžili viac scén. Webb núka vo filme tri druhy scén: romancu, civilné (dilemy, minulosť, vedľajšie postavy), akčné. Prechod medzi nimi je absolútne hladký a za dve minútky vystrieda milé rande i top akciu. Civilné scény sú rozťahané. Romantika stále funguje, zmizlo jej počiatočné čaro, ostali ťažšie časy. Celkové tempo pri stopáži 142 minút dostáva zabrať.

Po akčnej stránke je nový Spider-Man výborný, dynamický a krásne využíva aj 3D. Úvodná akcia je dynamické intro, stret s Electrom má náboj, no nevybije triumfy a finále je také trikové, že niektorí sa už nebudú stačiť orientovať. Áno, akčné scény gradujú a tá finálová akcia bude klincovať divákov. No posledná akcia je už trošku patetická, aj keď chápem jej zaradenie vzhľadom na uplynulý kontext.

Akurát hudba nie je v sérii konzistentná. Už som si zvykol na Hornerov motív a nastúpil Hans Zimmer a Magnificent Six so svojimi kreáciami. Vytúžený sen počuť Zimmera skladať hudbu ku komiksu má rozmanitú podobu: pohodovú hudbu, jemné gitary na romantiku, dubstep pre Electra, hlasy miešané do rytmu. Len ústredný zapamätateľný motív chýba.

The Amazing Spider-Man 2 je dobrý komiksový film. Oproti Raimiho sérii stále ťažkopadný, ale trio častí (osobná dilema, romanca, akcia) funguje, hoci možno hladko neladí. Emócie mohli byť miestami presvedčivejšie, niektoré línie by potrebovali viac času, ale deštrukcia v 3D je výborná. Máme prísľub do budúcna (Sinister Six!), aj nového protivníka. A zase čakať 25 mesiacov...

DIVERGENCIA

Akčný

Nejeden ironický recenzent po prvom Súmraku podotkol, že v Hollywoode budú ďalších 10 rokov vo veľkom skupovať literatúru pre mladých za účelom sfilmovania. Twilight sága je fuč, Hunger Games megahit a vlani bola silná enkláva (Nádherné bytosti, Hostiteľ, Nástroje smrteľníkov). Pokračujeme novým príspevkom. Určite úspešným (ďalšie tri filmy sú na ceste), ale čo rieši?

V postapokalyptickom Chicagu sa spoločnosť delí do piatich frakcií. Erudovaní sú múdri. Právnici hovoria pravdu. Farmári pracujú na poliach. Nebojácni chránia mesto. Odovzdaní vládnu a pomáhajú iným. Každý mladý človek po dovršení 16. roku prejde testom, ktorý mu radí, do akej frakcie sa hodí. Potom príde ceremónia, kde kvapkou krvi spečatí svoj osud a rozhodne sa, kam bude patriť. Môže dať na výsledky testu. Môže žiť tam, kde doteraz. Ale môže zvoliť aj niečo nové. Beatrice test ukáže niečo zvláštne: hodí sa asi všade a je tzv. divergent. Patrí do frakcie Odovzdaných, a cíti, ako ju to ťahá preč a zvolí si Nebojácnych. Práve vtedy vzniká smutný moment odlúčenia od rodičov i svieži začiatok. Nové meno (Tris), nová mestská časť – a tvrdý tréning. No popritom začne v meste stúpať napätie: vedenie chce odstrániť divergentov a Erudovaní by radi začali vládnuť namiesto Odovzdaných...

Je možné, že koexistencia piatich frakcií je nereálná? Ako vzniklo nové nastavenie, kto ho uviedol, kto ho chce zničiť? Prečo si frakcie menia pravidlá? Aj na ploche 139 minút Divergencie padá viac otázok ako odpovedí. Z môjho pohľadu platí, že základný systém je zaujímavo podaný a v momente má napadnú štyri dilemy, a autorka predlohy v prvej knihe mnohé nerieši, čo je pre film škoda. Načrtnutie dystopického sveta je vždy fascinujúce a viac jeho súčasný stav ako nutnosť ho ničiť či redefinovať.

Môj bývalý kolega podotkol po britskej premiére: nechoď na Divergenciu s väčšími očakávaniami ako môže naplniť. Je to primárne film pre tínedžerov, ktorý nevysvetľuje systém, po intre sa zavrie do svojej frakcie, kde prebieha dlhý neľútostný výcvik, tvoria sa vzťahy medzi mladými ľudmi (a pozor, žiadna naťahovaná

lovestory a prvá pusa po 96 minútach!) a klasicky príde na rad aj otázka existencie mladého človeka vo svete. Isteže kvalitný námet z psychologického hľadiska (vek tínedžera vás formuje na celý život), ale Divergencia ostáva na povrchu a vystačí si so životom na strednej škole. Teda výcviku vo frakcii, ktorej jadrom života je Jama (The Pit).

Pritom je to škoda, lebo vonku sa kujú pikle, rastie tenzia medzi frakciami, stúpa počet odpadlíkov a patrilo by sa vysvetliť zrod Divergentov. Dve tretiny času sa na to film nesústredí a v poslednej tretine chce stihnúť veľa: načrtnúť konflikt, zloducha, finále a nechať polotvorený koniec. Niektorým divákom nebude stačiť 139 minút, iným bude film pripadať naťahovaný.

Určitým problémom adaptácie je filmová optika a niektoré scény. Ponechám súčasnú fascináciu parkourom alebo akčné scény inšpirované videohrami (Capture the Flag poteší). Divergencia je málo originálna v kostýmoch, čiastočne výprave a mnohým bude vadiť štylizácia hrdinky (nová 20+ slečna s chrapľavým hlasom). Je tu toľko spoločných prvkov s Hunger Games! Bijú do očí, hoci sledovanie filmu je zväčša plynulé. Opäť platí: zrejme je to otázka predlohy, ale prvá Divergencia vyšla tri roky po prvých Hunger Games – originalita sa ľahko odsleduje.

Obsadenie vybralo solídne mená: Mama Ashley Judd je fajn, Kate Winslet si zápornú rolu užíva, no potrebovala by viac scén na rozvinutie. Jai Courtney ako jeden zo šéfkov hrá dobre, krásavec Theo James je akceptovateľný. Miles Tellerovi hajzlík sedí, aspoň menej kecá ako v komédiách. Shailene Woodley je výborná a od roličiek v nezávislých filmoch sa pekne vzdialila. O mesiac nám príde zas!

Divergencia štartuje sériu relatívne svižne, ale má na čom pracovať. Je to lepší film ako vlaňajšie pokusy mládežníckych noviel, no ďalšie diely by mali rozvinúť svet, posilniť aj ukážku ďalších frakcií a lepšie zadeliť akčné či dialógové prvky. Dajte jej šancu, a vedzte, že je to skôr tínedžerský film ako epická sága.

TRANSCENDENCIA

Akčný

Johnny Depp hrá v novinke vedca, ktorý je zažratý do výskumu umelej inteligencie, snaží sa pochopiť ľudskú mysel i AI. Spolu so svojou životnou partnerkou (Rebecca Hall), ktorá by radšej zachraňovala planétu tvoria zaujímavý pár. So svojím kamarátom (Paul Bettany) idú prednášať na konferenciu, ktorá by im zaistila financovanie na ďalšie roky. No v publiku nesedia iba investori či fanúšikovia, ale aj odporcovia. Jeden z nich postrelí Deppa po prednáške, paralelne zlikvidujú pár ďalších laborátorií. Napriek prvým vyšetreniam Deppov stav nie je ideálny, naopak, zhoršuje sa a jeho žena dostane nápad – nahrať jeho mysel do počítača, aby oňho neprišla nadobro. Je to šialený pokus a potom je otázne, čo dokáže vedec s neobmedzenou možnosťou výpočtovej sily. Bude si budovať vedomosti a pomáhať alebo ho zlanári myšlienka deštrukcie, ovládanutia sveta a bytie Boha?

Nové sci-fi má za sebou relatívne silné mená: Wally Pfister je známy kameraman, ktorý sa odhodlal aj pre réžiu a aby mu pomohli distribútori na plagáte, ako producent mu tam svieti Christopher Nolan. To veští viac ako iba tradičnú akčnú sci-fi a vopred vás môžem upokojiť/upozorniť, že tu rozhodne nejde o veľké akčné scény. Pfister točí široké celky, ale neplní plátno výbuchmi. Kameramanský um je cítiť vo viacerých častiach filmu: najmä exteriéry majú výbornú atmosféru, čo je pochvala pri fakte, že časť filmu sa odohráva v zapadákove.

No ako bez väčších spoilerov posúdiť kvalitu obsahu? Ústredná myšlienka nie je obrovská inovácia. Nahrať ľudskú mysel do počítača a čakať, čo sa bude diať alebo pozorovať silu výpočtovej techniky či vlastnú cestičku naprieč systémom, to boli témy viacerých filmov 90. rokov 20. storočia ako Trávnikár alebo Vražedný počítač. Doba pokročila o dve dekády, rozmach nastal s internetom alebo príchodom smartfónov a na myšlienku sa môžeme pozrieť opäť inak. No Transcendencia nechce ani filozofovať nad škodlivosťou neustáleho pripojenia, skôr sa pozerá na jej možnosti.

Očakávaný nástup vedcov a presun mysle hlavného hrdina do počítača chvíľu trvá, film si dá celkom načas s budovaním svojej sci-fi atmosféry. A prvú hodinu tipujeme, ktorým smerom sa má film zvrtnúť a čo počítačový Will dokáže? Tajomno pretrvá v celej stopáži, ku koncu sami začnete vytvárať riešenia – a potom je jasné, že film k jednému z nich musí dospieť.

Sú to práve možnosti konektivity 21. storočia a potenciál vo vedeckom kontexte, ktorý začnú otvárať tvorcovia v druhej polovici filmu. A nie je to iba o tom, že Will vám zavolá na telefónik alebo urobí pár čachrov na burze. Celkom provokatívny koncept ženú scenáristi čoraz ďalej a rozširujú možnosti do nevídaných sfér; kde začnú sci-fi idey pracovať naplno? Čoho je schopné spojenie ľudskej mysle a umelej inteligencie? Čo dokáže stvoriť, keď nemusí spať, má obrovskú kapacitu a plány?

A samozrejme musia prísť morálne otázky. Je ľudská myseľ v systéme odsúdená na pomoc ľudstvu alebo bude mať tendenciu ho predbehnúť, nebodaj veliť mu? A čo božský syndróm? A môže sa človek v systéme zmeniť alebo má šancu zachovať si svoj pôvodný charakter? Tieto otázky sa budú klásť až do konca a tvorcovia majú viaceré zaujímavé body i chybné interpretácie pre divákov v kinosále.

7.0

Johnny Depp prišiel podať solídny, komornejší výkon oproti excentrickým postavám z minulosti a to si ešte väčšinu stopáže môže vystačiť iba so svojím hlasom. Zaujímavá je tak rola Rebeccy Hall, ktorá nesklame a posilňuje neustálu tému manželského vzťahu. Väčšinu scén odohrá v štýle tvár Deppa na monitore a ona sa stará o celú interakciu i výkon. Solídny je Paul Bettany (konečne pozitívna rola). Morgan Freeman a Cillian Murphy majú menšie party a hrajú svoj štandard.

Transcendencia je fajn sci-fi s kvalitnou atmosférou, nie príliš inovatívnym, no stále provokatívnym námetom. Má pomalé tempo, zaujímavú hudbu, drží vás v strehu. Riešenie je spočiatku v nedohľadne, ale začne sa črtať a možno vás ani neprekvapí. Ako na premiére povedal jeden divák: veď taký koniec som čakal. Mal pravdu, ale cesta k nemu je napínavá. Len možno kladie viac otázok ako zodpovie.