
SCR
HERNÁ ROČENKA
2014
CUT HERE
GTA V OVLÁDLO AJ ROK 2014
NAJLEPŠIE A NAJHORŠIE HRY ROKA, PRICHÁDZAJÚCE HRY V ROKU 2015, SÚHRN FILMOV ROKA, RECENZIE

OBSAH

ČLÁNKY

NAJLEPŠIE HRY ROKA — GTA V, ASSASSINS CREED
ČITATEĽSKÉ HRY ROKA — VICTORY, JUST CAUSE 3, ADR1FT,
NAJVÄČŠIE TITULY V ROKU 2015 — STARCRAFT II, QUANTUM BREAK

RECENZIE

10 - GTA V, HALO MASTER CHIEF EDITION
9.5 - BAYONETTA 2, DIVINITY ORIGINAL SIN, WASTELAND 2, FF X-X2
9.0 - WOLFENSTEIN, WOW EXPANZIA, DRAGON AGE INQUISION, ALIEN ISOLATION, FORZA HORIZON 2, LAST OF US REMASTERED
8.5 - FAR CRY 4, COD AW, WATCH DOGS, TITANFALL...
8.0 - SHADOW OF MORDOR, INFAMOUS SECOND SON...
7.5 - ASSASSINS CREED UNITY, ROGUE, RYSE, DESTINY...
7.0 -THE CREW, DRIVECLUB, SIMS4, POLDA 6...
6.5 -MURDERED SOUL SUSPECT, THIEF, FABLE ANNIVERSARY
5.0 -MGS GROUND HEROES, ENEMY FRONT, FARMIN SIM 15,
3.0 – 1.5 - DAYLIGHT,RAMBO THE VIDEOGAME, UNEARTHED

TECH

AKÝ MONITOR SI VYBRAŤ?
TABLET DO 500 EUR
PC ZA CENU KONZOLY
KOĽKO VYJDE PC S APU
OPLATÍ SA PC S DDR4

UŽÍVATELIA

POROVNANIE WALKING DEAD SÉRII
SPEC OPS HRA STAREJ GENERÁCIE
SU STARÉ HRY LEPŠIE AKO NOVÉ?
KAM ĎALEJ V HERNÝCH SÉRIÁCH
KATAWA SHOJUTO

FILMY

INTERSTELLAR, STRÁŽCOVIA GALAXIE, AKO VYCVIČIŤ DRAKA 2, X-MEN BUDÚCA MINULOSŤ, NEED FOR SPEED, LEGO PRÍBEH, NA HRANE ZAJTRAJŠKA, TRANSFORMERS 4, KAPITÁN AMERIKA 2, GODZILLA, NINJA KORYTNAČKY, HOBBIT 3, HRY O ŽIVOT, 300 VZOSTUP IMPÉRIA, JACKY RYAN, ŽELEZNÉ SRDCE, SIN CITY 2, ANGELIKA, BLBÝ A BLŠÍ 2, NOC V MÚZEU 3, NONSTOP, EXPENDABLES 3, SEXTAPE

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

NAJLEPŠIE HRY RO





Najlepšími hrami roka 2014 podľa výberu Sectoru sa stáva výber nasledovných titulov.

1. Wolfenstein: The New Order - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360 - akčná

Našou jednotkou minulého roka sa stal Wolfenstein: The New Order. Je to návrat klasiky vo veľkom štýle, kde autori v novom štúdiu MachineGames presne vystihli štýl hry aj prostredie, aké táto séria potrebuje, pričom sa nevracajú späť a nerecyklujú staré veci. Naopak, posunuli čas vpred a zmixovali ho s alternatívnym vývojom druhej svetovej vojny. Nacisti sú späť a rovnako aj Blazkowicz,

2. GTA V - Xbox One, PS4 - akčná adventúra

GTA sa minulý rok vrátilo vo veľkom štýle na nové konzoly a s upgradnutou grafikou očarilo ešte viac, Síce tak nedosiahlo čistú nextgen kvalitu vizuálu, ako sme videli napríklad v Assassins Creed Unity, ale je dostatočná na zahranie a hlavne produkt obohatil nový FPS pohľad a aj väčšie sessions v GTA Online. Cez Vianoce to pekne oživil aj sneh a guľovačka.

Tento rok nám príde aj PC port série a obohatí titul ako o lepšiu grafiku, tak aj o možnosť modov.

KA 2014



3.



Far Cry 4 - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360 - akčná adventúra

Far Cry na nás znovu zaútočil svojou rozsiahlosťou, možnosťami a zábavou. Tentoraz v krajine Kyrat s nížinami, horami, krajinou Shangrila a novým štýlovým záporákom. Základ hry je síce prebraný z trojky, ale všetko je vylepšené a je to veľmi dobrá evolúcia série. A to ako s prídavkom kooperácie, tak aj multiplayeru. Uvidíme, kam nás Ubisoft pošle nabudúce, hráčov sa napríklad pýta na ostrov dinosaurov.

4. Dragon Age Inquisition - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360 - RPG

Bioware sa skutočne po posledných dvoch slabších pokračovaniach svojich sérii spamätalo a ako prvé nám naordinovalo skutočne kvalitný Dragon Age. So zaujímavým tímom, RPG prvkami, rozsiahlosťou prostredí a aj možnosťami. Kooperácia je vítaným prídavkom. Možno ovládanie na PC nie je práve ideálne, ale patche to už vylepšujú a nakoniec do vydania Zaklínača 3 to bude určite jedna z najlepších RPG poslednej doby.





5. Shovel Knight - PC, WiiU, 3DS - arkáda

Najvyššie umiestnenou indie záležitosťou sa stáva rytier s lopatou. Je bez debaty jednou z najlepších hier vydaných v roku 2014. Ozdobou je hlavne dokonale vyvážená a bohatá hrateľnosť, ktorá nenudí a ani sa nezunuje. Hra ponúka dostatok rôznorodého a zábavného obsahu, ktorý si však, bohužiaľ, môžete vychutnať len sami.

6. Alien Isolation - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360 - survival akcia

Veľmi príjemne tento rok prekvapil Alien. Po sérii nekvalitných alebo slabších AvP hier konečne prišiel kvalitný titul, a to od firmy, od ktorej by sme to nečakali. Creative Assembly doteraz totiž pracovali len na svojej strategickej sérii Total War. Sega im však dala možnosť a vývojári sa jej chopili veľmi dobre. Nestavili na akciu, ale na survival prvky, ktoré vyšli a aj veľmi dobre rozšírili príbeh Alien značky. Navyše DLC podľa prvého filmu je veľmi pekný bonus. Pokračovanie je takmer isté.

7. This War of Mine - PC - survival

Indie tituly sa stávajú stále kvalitnejšími a zaujímavejšími a na siedmom mieste máme ďalšiu vydarenú záležitosť, a to 2D survival This War of Mine, v ktorej sa dostaneme ako obyčajný človek doprostred vojny a snažíme sa len prežiť. Vychádzame len v noci, zbierame zásoby, kradneme, bojujeme a vyrábame potrebné zariadenie.

8. Walking Dead Season 2 - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360, iPhone - adventúra

Vysoko to dotiahla aj druhá sezóna Walking Dead, pokračovanie zombie adventúrovej série od Telltale games, ktorá znovu zachytila osudy skupinky ľudí presekávajúcich sa nehostinným svetom. Atmosféra a rozprávanie príbehu sú znovu na jednotku, ale ak čakáte zložitosť alebo rozsiahle možnosti voľby, ste na zlej adrese.







9. Forza Horizon 2 - Xbox One , Xbox360 - racing

Nové pokračovanie Forza série, tentoraz konkrétne viac arkádovo ladenej Horizon podsérie, nás v druhej časti zaviedlo do južnej Európy na rozhranie Talianska a Francúzska. Na rozsiahlom území hra umožnila jazdiť na stovkách vozidiel, súperiť s autami, lietadlami, vlakmi a hlavne nás už neobmedzuje cestami.



11. The Vanishing of Ethan Carter - PC - Adventúra

Ďalšia indie záležitosť v rebríčku je adventúrová detektívka, ktorej prekvapivo chýbal survival nádych, aký je v podobných indie tituloch bežný. Na druhej strane to vynahradzovala parádnym systémom pátrania a riešenia puzzle prvkov, ako aj tým, že príbeh v hre musíte objaviť sami.

10. Middle-Earth: Shadow of Mordor - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360 - akčná adventúra

Shadow of Mordor môžeme popri Wolfensteinovi a Alienovi nazvať ďalším veľkým prekvapením roka. Je to hra, ktorá rovnako prekvapila, aj keď mala rôzne malé chyby, ale Nemesis systém bol veľmi dobrý prídavok a celkovo aj rozsah a možnosti mali niečo do seba. Je to jednoznačne najlepšia LOTR hra posledných rokov, ak nie vôbec.

12. Divinity: Original Sin - PC - RPG

Jeden z Kickstarter titulov, ktorý skutočne vyšiel tak, ako fanúšikovia čakali. Autori sa s novým pokračovaním Divinity série vybrali cestou klasických RPG titulov s izometrickým pohľadom a hre to veľmi sadlo. Nezabudli na komplexné RPG prvky, kooperáciu a rozsiahlosť.









13. Wasteland 2 - PC - RPG

Podobne ako Divnity aj Wasteland je výrazný Kickstarter titul, ktorý vyšiel presne podľa predstáv a priniesol oživenie postapokalyptických svetov v komplexnom retro štýle hrateľnosti. Je to niečo, na čo hráči odrastení na Falloutoch čakali dlhé roky.

14. Titanfall - PC, Xbox360, Xbox One - akčná

Respawn štúdiu sa podaril veľmi dobrý nástup na scénu s Titanfall titulom, ktorý posunul štandardný multiplayer o krok vpred a spojil boje vojakov, mechov a do bojov pridal aj AI. Kombinácia možností vojakov s jetpackmi a mechov s raketami hráčov zaujala a autori hneď pri vydaní sľubovali dvojku. Ich ďalším titulom však má byť hra iného štýlu.

15. Super Smash Bros. Wii U - WiiU - bojovka

Nintendo tento rok svoju bojovku presunulo ako na 3DS, tak aj na WiU a tam skutočne zabodovalo. Prinieslo kvalitnú odreagovačku, ktorú doplnilo svojou novinkou - Amiibo figúrkami. Tie sa veľmi dobre rozbehli a Nintento ich už vkladá prakticky do všetkých titulov. WiiU malo minulý rok samé kvalitné tituly, jediné, čo mu však chýba, sú predaje.

16. Endless legend- PC - stratégia

Autori vesmírnej stratégie Endlesss Space presedlali na fantasy v titule Endless Legend a odviedli kus dobrej práce. Po absolvovaní výukového scenára môže hra pôsobiť dosť jednoducho, ale postupne zistíte, že je v skutočnosti veľmi komplexná. Tvorcovia vytvorili čarovnú stratégiu, ktorá síce stavia na základoch Civilization a ďalších ťahoviek, ale pritom ide svojou vlastnou cestou, ktorá je lemovaná vydarenými nápadmi a výbornou hrateľnosťou. Výsledok je pôsobivý.







17. Halo: Master Chief Collection - Xbox One - akčná

Xbox One dostala mega balík Halo hier a to rovno v štyroch tituloch upgradnutých do 1080p grafiky s vylepšeným vizuálom, primárne zamerané na Halo 1 a Halo 2, kde dvojka dostala aj nové kvalitné prestrihové scény od Blur štúdia. Celé to doplnil slabší seriál predstavujúci postavu z Halo 5 a aj práve prebiehajúca beta verzia Halo 5. K tomu sa ešte tento rok pridá piata hra, a to Halo ODST. Posledný Halo: Reach zrejme nebude ďaleko.

18. Age of Wonders III - PC - stratégia

Ťahové stratégie v rebríčku zastupuje aj nová časť Age of Wonders série. Prakticky nahradila absentujúce Heroes of Might and Magic a ponúkla oživenie vo svojom fantasy strategickom štýle. Nebola dokonalá, ale prináša do žánru svoje špecifiká a nové nápady.





19. Diablo III Ultimate Evil Edition / Reaper of Souls - PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4

Nová expanzia pre PC a kompletná edícia pre konzoly vrátila Diablo III aj tento rok na výslnie. Priaznivci akčných RPG dostali kvalitu, na ktorú sme v prípade Blizzardu zvyknutí a lov pekelných kreatúr hráčov opäť zaujal.

20. The Last of Us: Remastered - PS4

Jeden z najlepších PS3 titulov dostal tento rok svoj remaster do 1080p a aj keď výraznejšie prídavky nemal, na novej konzole mu to pristalo. Hra so sebou prináša hromadu nemŕtvych, a to v spojení so silnými emóciami predstavuje veľkolepý zážitok.

Z vedľajších kategórii vyberáme:

Najlepšia grafika - Ryse: Son of Rome
Najlepší remaster - GTA V
Najhoršia hra - Rambo: The Videogame
Najlepší multiplayer - Titanfall
Najhumornejšia hra - Goat Simulator
Najlepšia MMO - World of Warcraft: Warlords of Draenor
Najlepšia simulácia - IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad
Najlepšia RPG - Dragon Age: Inqusition
Najlepší titul stále v early access - The Long Dark
Najlepší šport - Forza Horizon 2
Najväčšie sklamanie - Destiny (gameplay)
Najlepší kickstarter: Divnity: Original Sin / Wasteland 2
Najlepšia mobilná / tabletová hra - Hearthstone
Najlepšia kinect hra - D4: Dark Dreams Dont Die
Najbližšie k skutočnej nextgen hre mal - Assassins Creed: Unity
Najhorší trend - nedokončené hry
Najlepší trend - odmeňovanie za nedokončené hry
Najočakávanejšia hra - Witcher 3
Najočakávanejšie zariadenie - Oculus Rift

ČITATEĽSKÉ HRY ROKA 2014





Vyhodnotenie najlepších titulov inak ani skončiť nemohlo a GTA V malo víťazstvo jasné, tak ako minulý rok. Je to aj tým, že v roku 2014 bolo málo výrazných titulov, ktoré by mohli jeho popularitu prekonať. Ako nám však ukazuje hlasovanie do očakávaných hier tohto roka, teraz už bude mať ťažkú konkurenciu v podobe Zaklínača 3. Ostáva dúfať, že nevyhrá tri roky po sebe.

Hra roka

1. GTA V - 18% (Xbox One, PS4)

2. Far Cry 4 - 9% (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4)

3. Dragon Age: Inquisition - 9% (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4)

4. Wolfenstein: The New Order - 8% (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4)

5. Middle-Earth: Shadow of Mordor - 6% (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4)

PC

Najlepšia PC hra roka

1. Far Cry 4 (17%)
2. Dragon Age: Inquisition
3. Wolfenstein: New Order
4. Alien: Isolation
5. World of Warcraft: Warlords of Dreanor

Najlepší PC early access a indie hra

1. Day Z (26%)
2. This War of Mine
3. Wasteland 2
4. Star citizen
5. Vanishing of Ethan Carter

Konzoly

Xbox One

GTA V (43%)
2. Dragon Age: Inquisition
3. Forza Horizon 2
4. Master Chief Collection
5. Far Cry 4

PS4

1. GTA V (39%)
2. Last of Us Remastered
3. Dragon Age: Inquisition
4. Far Cry 4
5. Infamous: Second son

Xbox 360

1. Far Cry 4 (17%)
2. Dragon Age: Inquisition
3. Forza Horizon 2
4. Wolfenstein: New Order
5. South Park: Stick of Truth

PS3

1. The Last of Us: Left Behind (22%)
2. Far Cry 4
3. Dragon Age: Inquisition
4. Wolfenstein: New Order
5. destiny

WiiU

1. Mario Kart 8 (35%)
2. Bayonetta 2
3. Super Smash Bros. Wii U
4. Child of Light
5. Shovel Knight

Mobilné zariadenia

Mobil

1. Hearthstone (34%)
2. Modern Combat 5: Blackout
3. Age of Empires: Castle Siege
4. Brothers in Arms 3
5. Hitman Go

PS Vita

1. Borderlands (56%)
2. Child of Light
3. Freedom Wars

3DS

1. Super Smash Bros. (26%)
2. Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
3. Shovel Knight

Vedľajšie kategórie

Najhoršia hra roka: Rambo:
Najlepší port roka: GTA V
Najväčšie sklamanie: Assassins Creed: Unity - technické problémy
Najlepšia grafika: Ryse: Son of Rome
Najočakávanejší titul: Witcher 3, tesne za ním GTA V na PC
Najhumornejšia hra: South Park: The Stick of Truth
Najlepší multiplayer: Titanfall

Hardvér

A čo sa týka technológií, tam to skončilo nasledovne:

Mobily

1. Samsung Galaxy Note 4 (20%)
2. Sony Xperia Z3
3. Nexus 6
4. HTC One M8 Windows Phone verzia
5. iPhone 6

Tablet

1. Nvidia Shield Tablet (22%)
2. iPad Air 2
3. Samsung Galaxy Tab S 10.5
4. Nexus 7
5. Google Nexus 9

Herný hardvér

1. GTX980 (29%)
2. GTX970
3. Oculus Rift DK2
4. GTX970 a 980 notebooky
5. Nvidia Shield Tablet







NAJVÄČŠIE TITULY ROKA 2015





Prejdime si čo nás vlastne z hier čaká.

Január

Saints Row: Gat Out of Hell akčná adventúra - 26. január - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Sandboxovky nám v januári pôjdu a obohatí nám ich aj samostatné rozšírenie Saints Row, ktoré nás vtiahne do samotného pekla.

Dying Light akčná adventúra - 30 január - PC, Xbox One, PS4

Zombie akcia od tvorcov Dead Island, ale tentoraz s obohatením o free running, lepšími bojmi, striedaním dňa a noci.

V januári čakáme dve dôležité výstavy a to technologické CES hneď začiatkom roka od 5. januára, a herné Pax South, ktoré začne 23. januára. K tomu 21. januára bude mať Microsoft veľký event na ktorom priblíži Windows 10, ale porozpráva aj o PC hraní a chýbať nebudú ani informácie týkajúce sa Xbox One hier

Začiatkom roka vyjde aj Assassins Creed Rogue pre PC

Február

Evolve - multiplayerovka - 10. februára - PC, Xbox One, PS4

Február nám otvorí lov na monštrá v multiplayerovke Evolve, hre, ktorá otvorí 4vs1 štýl hry, ktorý sa v poslednej dobe stáva stále populárnejší a pripravuje sa hneď do niekoľkých hier.

Dead or Alive 5: Last Stage bojovka - 17. februára - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Dead or Alive už má pomaly toľko edícii koľko Street Fighter a najnovší prinesie hry ako na nové konzoly, tak aj na PC, kde si hráči budú môcť vychutnať bojovníčky s ešte skromnejším oblečením. Po malých úpravách na PC možno aj so žiadnym.

Total War: Attila stratégia - 17. február - PC

Atilla zaútočí na svet už v priebehu februára a fanúšikovia Total War série si znovu užijú ďalšie vojnové ťaženia. Dúfajme, že teraz už plne odladené.

Resident Evil: Revelations 2 - akčná - 17. marec - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360









Epizodické pokračovanie Relevations začne svoju púť už 17. marca a bude postupne dopĺňať ďalšie epizódy.

RollerCoaster Tycoon World - managementová - PC

Pokračovanie Rollercoaster Tycoon hry zatiaľ nemá dátum, ale autor sľubuje vydanie na začiatok roka 2015.

Order 1886 - akčná - 20. februára - PS4

PS4 dostane koncom februára dlho očakávaný akčný titul, ktorý nás zavedie do Londýna roku 1886, pridá k tomu monštrá, cover štýl Gears of War, ale hlavne netradičné steampunkové prostredia a zbrane.

Marec

Screamride - puzzle - 3. marec, Xbox One, Xbox 360

Ak by ste nechceli čistý Rollercoaster tycoon, ale stále chcete húsenkové dráhy, Screamride ponúkne ako stavbu tratí, tak aj jazdu na nich a aj prídavok ničenia.

Project Cars - racing - 17. marec - PC, Xbox One, PS4

Marec by mal konečne priniesť dlho očakávanú racingovku Project Cars, ktorá nám ukáže kvalitný vizuál, rozmanité kategórie vozidiel, rôzne trate a viac simulačný štýl ovládania

Bloodborne - akčná - 25. marec PS4

Autori Dark Souls presunú svoj štýl do viktoriánskej doby už v marci na PS4. Tentoraz vysokú obtiažnosť nahradia akčnosťou.

Splatoon - akčná - WiiU

Splatoon ešte nemá dátum, ale jednoznačne to bude ďalší kvalitný titul pre WiiU, ktorý bude tentoraz zameraný na multiplayer a farbenie levelov, ktoré následne poskytnú taktické výhody.

Inside - arkáda - Xbox One

Tvorcovia Limbo prinesú na Xbox One temný futuristický príbeh pripomínajúci klasiku Another World. Zatiaľ bez dátumu.

Battlefield Hardline - akčná - 19. marec - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Odložený policajný Battlefield príde v marci a ponúkne nám zaujímavo vyzerajúcu kampaň s príbehom policajta. Doplnia to policajné multiplayerové módy kde si užijeme ako naháňačky, tak aj prepady.





NAJVÄČŠIE TITULY ROKA 2015





GTA V akčná adventúra - 27. január - PC

GTA V konečne príde aj na PC a konečne ukáže najkvalitnejší vizuál neobmedzovaný na 30 fps. Teraz ostáva len dúfať, že ju Rockstar neodloží.

V marci čakáme GDC hernú konferenciu už 2. marca, PAX East bude 6. marca, Rezzed 12. marca.

Apríl

Mortal Kombat X - bojovka - 14. apríl - PC, Xbox One, PS4

Nová časť bojovky znovu prinesie brutalitu, svoj temný štýl a aj starú partiu.

Fortnite - multiplayerovka - PC

Rovnako nemá ešte dátum Fortnite, kooperačná multiplayerovka od Epicu, v ktorej sa budú hráči obraňovať pred návalom zombíkov na ostrove.

Mighty No. 9 - arkáda - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360, mobily, handheldy

Nasledovník Megamana je zatiaľ ohlásený na apríl a uvidíme či bude hodný všetkých tých peňazí z KS.

Mad Max - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Aj Mad Max hra je bez dátumu, ale pri množstve odkladov a s blížiacim sa dátumom premiéry filmu by mala hra vyjsť okolo apríla, respektíve v lete aby koncom roka stihli autori vydať ešte svoj Just Cause 3.

Máj

Dead Island 2 - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4

Zatiaľ čo pôvodní autori Dead Island série pracujú na Dying Light, nový Dead Island 2 dali spraviť Yageru a podľa prvých ukážok hra nevyzerá vôbec zle.

Witcher 3 - akčná RPG - 19. máj - PC, Xbox One, PS4

Najväčší titul prvej polovice roka je určite Zaklínač 3, ktorý už bol poodkladaný, ale dôležité bude aby ho autori poriadne dokončili. Hovoria, že už pracujú len na chybách. K tomu sľubujú aj 12 free DLC balíkov obsahu, ktorý









Leto

Batman Arkham Knight - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4

Batman sa v lete vráti v pôvodnej forme od pôvodných autorov ale tentoraz s pridaným vozidlom, vďaka ktorému sa zdá titul možno až príliš akčný.

No Man's Sky - sandbox - PC, PS4

Indie titul, ktorý si získal veľa pozornosti v minulom roku je pripravovaný na leto a uvidíme čo vlastne prinesie a či dokážu autori pripraviť dostatok obsahu.

Metal Gear Solid V Phantom Pain - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

MGS 5 ešte nemá dátum a náznaky sú na leto, kde by sme vydanie hry čakali maximálne do septembra. Ponúkla by tak príjemný titul na leto, v ktorom by sa dali stráviť desiatky hodín.

Rainbow Six: Siege - akčná - PC, Xbox One, PS4

Rainbow Six sa tento rok vráti späť do svojich starých koľají a bude sa sústreďovať na multiplayerové boje zásahovej jednotky a terroristov aj so všetkou taktikou.

Until Dawn - QTE- PS4

Hra, ktorá vyzerá skôr ako interaktívny film, kde prestrihové scény predeľujú rýchle quicktime eventy a teda rozhodnutia či vaša postava zomrie alebo prežije.

Scalebound - akčná RPG - Xbox One

Zatiaľ bližšie nepredstavený Xbox One titul pripravovaný Platinum games, spájajúci fantasy a moderné prvky.

Quantum Break - akčná - Xbox One

Očakávaný titul od tvorcov Max Payne a Alan Wake, kde spoja tie najlepšie časti oboch hier a doplnia to TV seriálom, ktorý bude dopĺňať udalosti v hre.

V lete budú dve najväčšie herné výstavy a to E3, 16 júna a Gamescom 5. augusta. Dopĺňať ich bude Pax Prime koncom augusta. K tomu v lete alebo ešte pred ním čakáme aj vydanie Oculus Rift.





NAJVÄČŠIE TITULY ROKA 2015





Jeseň

Jeseň ešte nie je plne naplánovaná a vyjde veľa titulov, ale tie najväčšie už boli minimálne spomenuté. Samozrejme je tam možnosť aj ich odloženia.

The Legend of Zelda - akčná adventúra - WiiU

WiiU dostane na jeseň ďalší veľký killer titul a pre konzolu aj najväčší a to nové pokračovanie Zeldy, ktoré podľa prvých ukážiek vyzerá veľmi dobre.

Halo 5: Guardians - akčná - Xbox One

Ďalším veľkým plánovaným titulom je Halo 5, u ktorého by sme podobne ako u Tomb Raidera čakali nový DX12 engine. Plus by ho mal dopĺňať aj TV seriál z produkcie Spielberga.

Rise of the Tomb Raider - akčná adventúra - Xbox One, Xbox360

Microsoft si zaistil exkluzivitu nového Tomb Raider a určite zaistia aby bol čo najkvalitnejší a aby dôstojne prezentoval DX12, samozrejme aj konkuroval Uncharted, ak by ho Sony nasadilo už na jeseň.

Call of Duty - akčná - PC, Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Vydanie Call of Duty je očakávané aj keď zatiaľ netušíme aký presne názov a umiestnenie, ale muselo by sa stať niečo strašné aby Call of Duty nevyšlo. Uvidíme či sa motivujú vylepšeniami Advanced Warfare a posunú COD znovu vpred.

Star Wars Battlefront - akčná PC, Xbox One, PS4

Zatiaľ čo Call of Duty pôjde vo svojim klasických šľapajach, oživenie môže priniesť Battlefront, ktorý nás znovu zavedie do rozsiahlych Star Wars bojov a budú doprevádzať film Star Wars VII.

Uncharted 4 - akčná adventúra - PS4

Sony síce už niekoľkokrát odprezentovalo Uncharted 4 ale zvláštne stále absentuje aspoň približný dátum vydania. Čakáme ho na jeseň, tak ako predchádzajúce časti, ale možno si Sony necháva otvorené dvere ak by titul nestihli dokončiť.

Fable Legends - akčná RPG - Xbox One, PC

Hra ešte nemá dátum, ale čakáme ju niekedy v priebehu jari a prinesie znovu jedinečný Fable štýl akcie,









ale teraz v kooperácii a s online možnosťami, ktoré chcú autori postupne rozširovať. Hra bude pod DX12, vyjde aj na PC a dostupný bude aj multiplayer medzi PC a Xbox One.

Assassins Creed Victory - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4

Podobne ako Call of duty nesmie na jeseň chýbať ani Assassins Creed, ktorý by sa tentoraz mal presunúť do Viktoriánskeho Londýna

The Division - akčná - PC, Xbox One, PS4

Ubisoft na jeseň plánuje vydať svoju online akciu Division, ktorá nás zavedie do nákazou zmietaného New Yorku a vzhľadom na ročný odklad dúfajme, že bude hra plne do...

Just Cause 3 - akčná adventúra - PC, Xbox One, PS4,

Zo sandboxoviek by sme koncom roka mali vidieť aj nový Just Cause, ktorý nás znovu dostane na ostrov a do kože Rica Rodrigeza.

Kingdom Come - akčná RPG - PC, Xbox One, PS4

Zatiaľ nevieme, či to hra stihne, ale ak by išlo všetko podľa plánu najneskôr na jeseň by sme mohli vidieť Kingdom Come, veľmi sľubne vyzerajúcu stredovekú RPG z čiech. Hra funguje na Cryengine a náležite tomu aj vyzerá.

Z výstav nás 17. septembra čaká Tokyo Game Show, a samozrejme v novembri Nextgen Expo.

Z ostatných hier nebudú chýbať každoročné športy ako FIFA 16, NHL 16, NBA 16, F1 2015, z racingoviek by sme na jeseň mohli vidieť Forza Motorsport 6 pre Xbox One, možno, ale len možno aj Gran Turismo 7 pre PS4. Príde napríklad aj Human Element pre PC, Xbox One, PS4, ak to stihne tak aj Crackdown pre Xbox One, ktorý ukáže na cloude založenú fyziku a možno to stihne aj Homefront: The Revolution. Z bojoviek príde Tekken 7 pre PC, Xbox One, PS4, určite v priebehu roka uvidíme aj Minecraft Story Mode od Telltale Games. Z adventúr v priebehu roka vyjde napríklad aj nové spracovanie Kings Quest, arkádovka Below, multiplayerovka Overwatch, príde aj Persona 5, pôsobivý Rime, mali by sme uvidieť aj Silent Hills od Kojimu, pre WiiU akčnú sekačku Xenoblade Chronicles X a niekedy v lete aj Superhot. Tešiť sa určite môžeme na vesmírnu Adr1ft pre PC, Xbox One, PS4. a jedinečne vyzerajúcu survivalovku Firewatch pre PC.








PREVIEW

PREDSTAVENIE



GTA V NA PC ODLOŽENÉ

Rockstar | Akčná adventúra | PC

GTA V pre PC bolo podľa očakávaní a napriek tvrdeniam Rockstaru odložené. Nový dátum znie na 24. marca. Rockstar hovorí, že odloženie je v najlepšom záujme hráčov a tých pár týždňov odkladu toho budú hodné. Ako vieme zo skúseností s nedokončenými hrami, odklad je vždy lepšia možnosť ako vydať hru nedokončenú.

Rockstar si to teraz chce vyžehliť sériou 4K obrázkov a požiadavkami hry. Môžeme rovno povedať, že požiadavky vyzerajú veľmi nenáročne. Až na tých 65GB, čo je o 20GB viac ako konzolová verzia, a teda buď textúry masívne v hre vylepšil, alebo tam plánuje pridať aj veľa ďalšieho obsahu. Zrejme toto miesto zaberú GTA Online Heists, ktoré budú priamo v PC verzii (konzolové verzie ich dostanú pár týždňov pred vydaním PC verzie). PC verzia bude rovnako ako nextgen verzie podporovať maximálne 30 hráčov v GTA Online

Zatiaľ vieme, že mimo základnej hry PC verzia dostane Rockstar Editor, ktorý prinesie hráčom plnú ponuku editačných nástrojov na vytváranie a zdieľanie gameplay klipov na Social Clube alebo YouTube.

Minimálne požiadavky na GTA V:

OS: Windows Vista, 7,8
Procesor: Intel Core 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz (4 CPUs) / AMD Phenom 9850 Quad-Core Procesor (4 CPUs) @ 2.5GHz
Pamäť: 4GB
Videokarta: NVIDIA 9800 GT 1GB / AMD HD 4870 1GB (DX 10, 10.1, 11)
Zvukovka: 100% DirectX 10 kompatibilná
HDD: 65GB
DVD Drive



Doporučená konfigurácia:

OS: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 Bit, Windows 7 64 Bit Service Pack 1
Procesor: Intel Core i5 3470 @ 3.2GHZ (4 CPUs) / AMD X8 FX-8350 @ 4GHZ (8 CPUs)
Pamäť: 8GB
Videokarta: NVIDIA GTX 660 2GB / AMD HD7870 2GB
Zvukovka: 100% DirectX 10 kompatibilná
HDD: 65GB

Hra bude podporovať aj konfiguráciu s tromi monitormi, rozlíšenie do výšky 4K a 3D Vision okuliare.

GTA V bude na PC vyžadovať internet na aktiváciu, online hru a aj pravidelnú verifikáciu. Budete musieť mať nainštalovanú aj Rockstar Games Social Club platformu.



PREDSTAVENIE



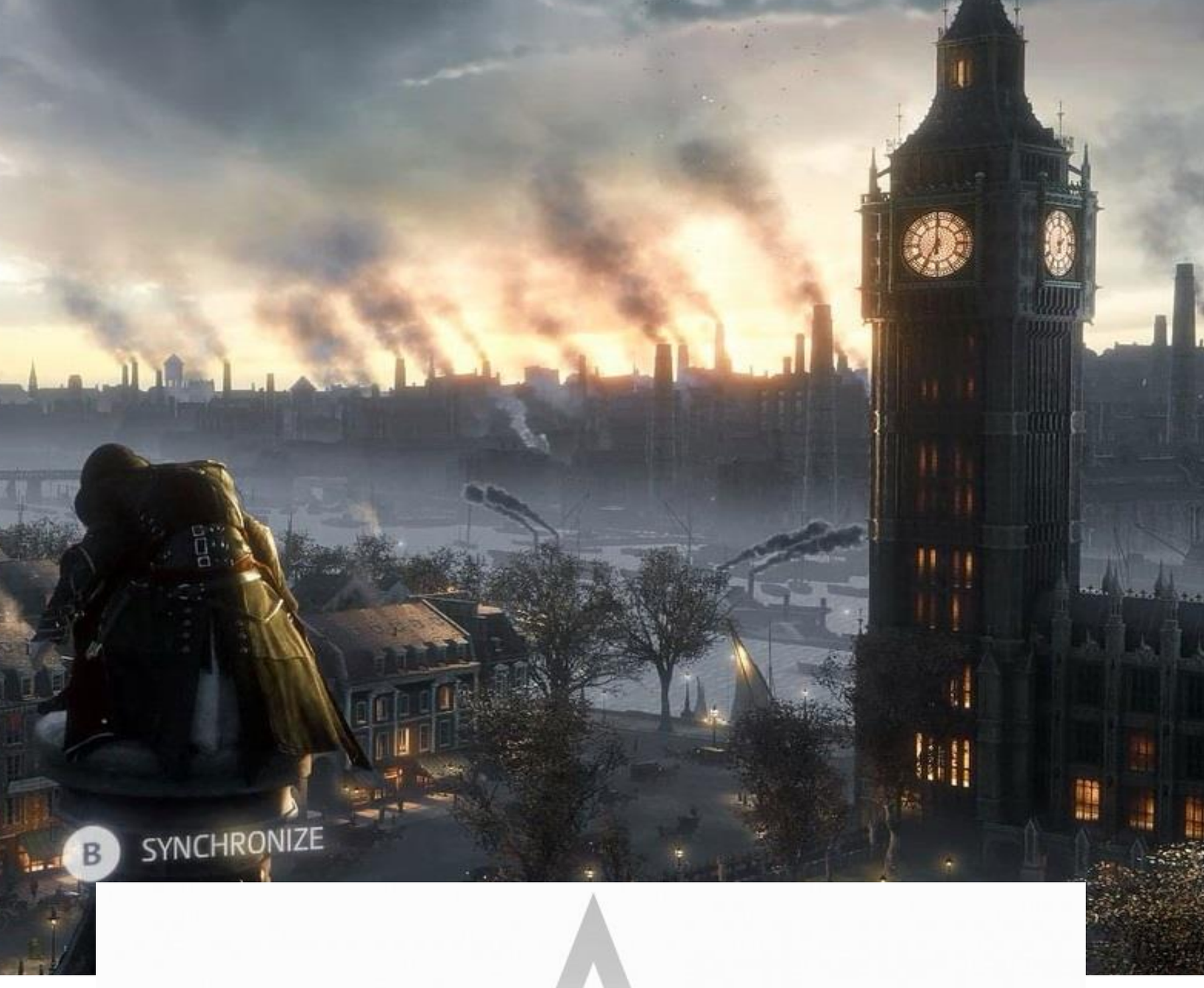
ASSASSINS CREED VICTORY

Ubisoft | Akčná adventúra | PC, Xbox One , PS4

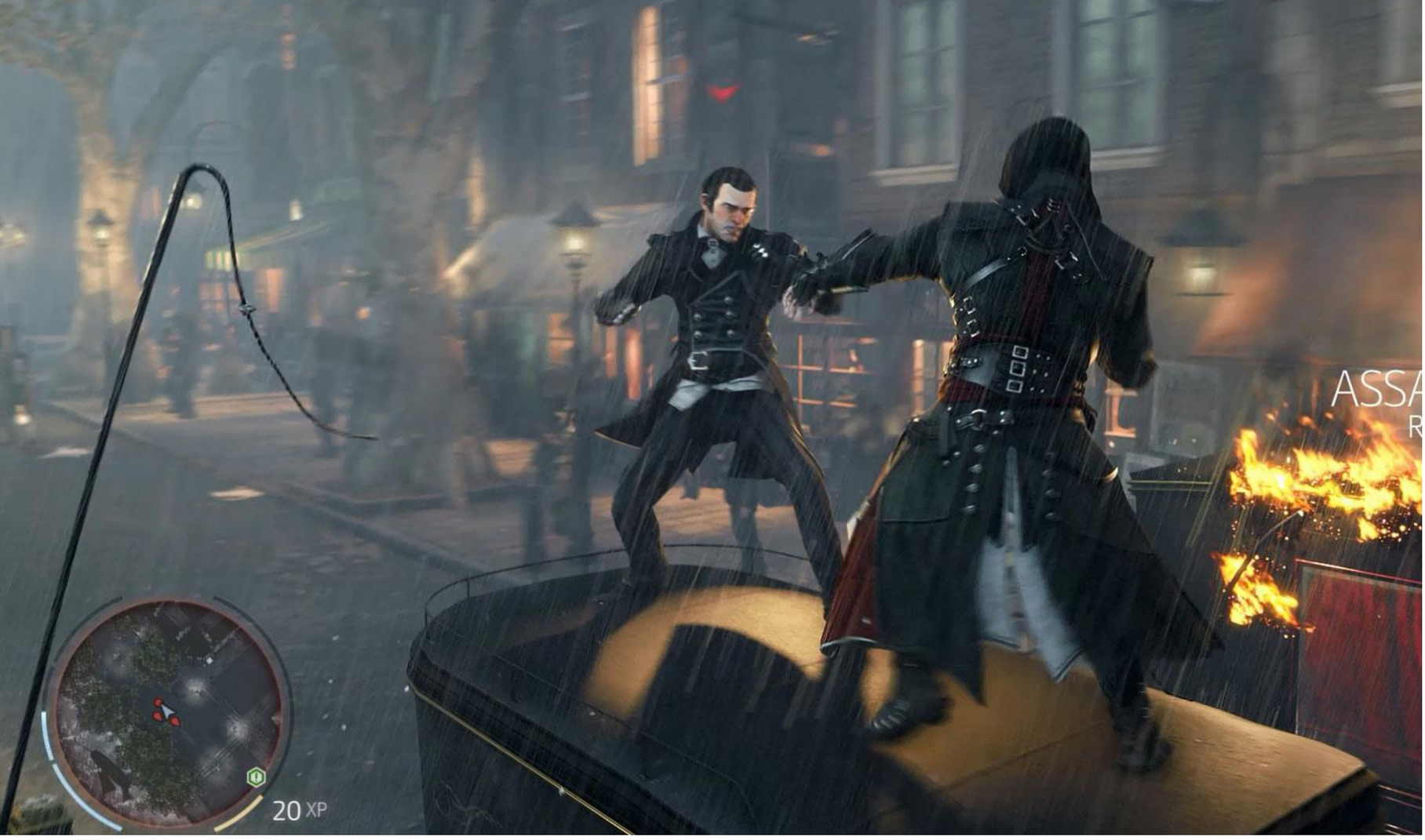
Ešte sme ani poriadne nestihli vstrebať nové Assassin's Creed Unity a už prišiel server Kotaku s masívnym únikom informácií o budúcoročnom pokračovaní. Nie je to prvýkrát, čo Ubisoftu unikli informácie o novom Assassin's Creed, no ten dnešný môžeme považovať za ten najväčší, vzhľadom na to, že zostáva necelý rok do jeho vydania. Z Paríža zmietaného francúzskou revolúciou sa budúci rok presunieme do viktoriánskeho Londýna.

Nový Assassin's Creed má podtitul Victory, aj keď teda môže ísť iba o kódové označenie a do vydania sa môže zmeniť. Server Kotaku sa dostal k 7-minútovému gameplay videu, ktoré demonštruje, čo máme od nového dielu očakávať. Hra vraj vyzerala "prekvapivo dobre" a bez problémov by s týmto videom obstáli aj na E3. Assassin's Cred Victory sa podľa slov Kotaku podobá na Unity a práve z toho odvodzujú, že fungujú na rovnakom engine.

Spomínané video začínalo záberom na assassina, pravdepodobne hlavnú postavu celej hry, ktorá šplhala na vežu s výhľadom na Londýn. Kamera následne lietala z miesta na miesto, vďaka čomu mali rýchlu ukážku celého Londýna a zároveň mohli nahliadnuť na potencálne vedľajšie úlohy (hranie hazardných hier v krčme, mestské preteky na kočoch a tak ďalej). Po tom, čo sa kamera vrátila späť na assassina, zliezol dole do mesta a išiel k neďalekej stajni. Tam prijal úlohy od záhadnej, zamaskovanej ženy. Úlohou bolo zabiť muža menom Roderick Bulmer, ktorý obchodoval s malými dievčatami, aby mohol zavraždiť dávnych nepriateľov: "templári musia dostať našu správu", hovorí žena, "musíte ju odoslať nech to stojí čokoľvek".



ASSASSIN'S CREED VICTORY



Konverzáciu preruší útok na koč. Assassin vyjde von a zabije niekoľko nepriateľov (nesúcich znaky templárov), zatiaľčo balansuje na vrchu koča. Po niekoľkých ďalších zabitiach sa assassin dostáva na železničnú stanicu Charing Cross, kde si vymení kapucňu za klobúk a uteká cez dav ľudí, ignoruje vedľajšie úlohy a snaží sa chytiť Bulmera, ktorý stojí medzi davom v strede nástupišťa. Assassin vyskočí na poschodie s výhľadom na vlaky, zloží k zemi niekoľko strážcov a následne použije niečo, čo vyzerá ako nový predmet - hák, vďaka čomu sa prehupne cez Bulmera a bodne ho do hrude.

Po tom, čo Bulmer zomrie, assassin naskočí na už rozbehnutý vlak a zabije niekoľko ďalší templárov, zatiaľčo prekročí Temžu. Ako sa video blíži ku koncu, hlavný hrdina skáče z vlaku do kopy sena, odkráča preč a kamera sa zdvíha nad horizon Londýna - logo Assassin's Creed Victory.

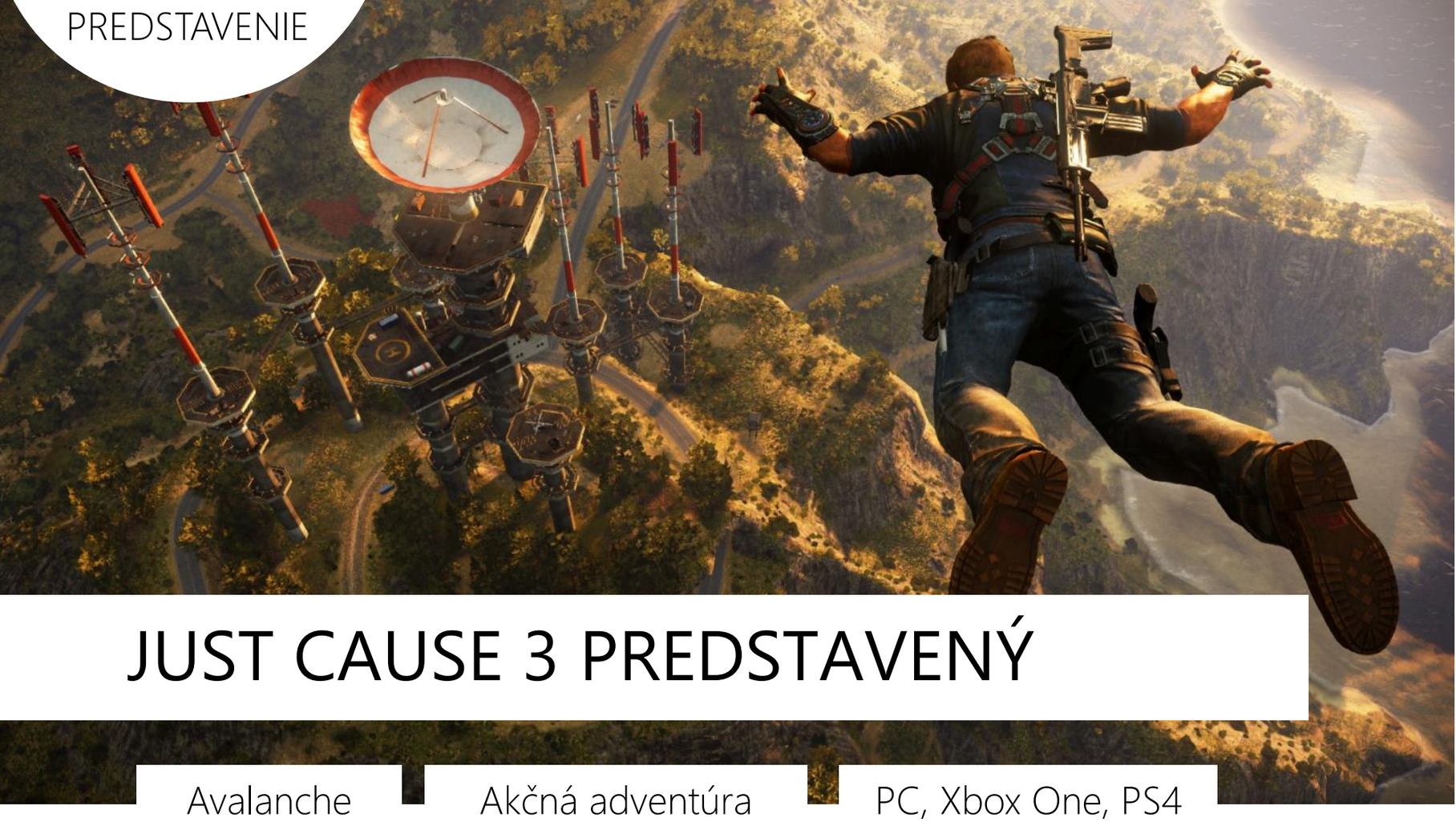
Hra dostane ako nové prostredie tak aj nové herné mechaniky, kde pribudnú napríklad boje na pohybujúcich sa vozidlách a hlavne hák, ktorý náležite využijete pri vyťahovaní sa na nedostupné miesta, priťahovaní nepriateľov, prehupovaní sa, alebo na vytvorenie rozhľadu na neprehľadných miestach, ako napríklad v plnej železničnej stanici.

Podľa ďalších informácií je toto jediný Assassin's Creed, ktorý vyjde budúci rok. No a kedže je hra vo vývoji pre PC, PS4 a Xbox One, ďalší Assassin's Creed na staré konzoly už pravdepodobne nevyjde. Internetom sa tiež začali šíriť informácie, že by do hry malo vyjsť DLC s Jackom Rozparovačom. Na titule tentoraz pracuje Ubisoft Quebec.


GREAT WESTERN
RAILWAY
RAIL MOTOR CARS
WILL LEAVE THIS
HALT
CHANGE Outfit



PREDSTAVENIE



JUST CAUSE 3 PREDSTAVENÝ

Avalanche | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Niektorí hrdinovia video herných sérií sa nikdy nezmenia a navždy zostanú zmrazení niekde v neznámom čase a veku a potom sú tu hrdinovia ako Rico Rodriguez, hrdina dvoch dielov Just Cause, ktorý sa už pripravuje na vstup do tretieho otvoreného sveta. Už vieme, že Rico sa narodil na ostrove Medici v Stredozemnom mori a už ako 18 ročný bol najatý tajnou odnožou CIA, nazvanou proste The Agency. Vďaka nej sa Rico roky zapájal do partizánskych vojen a revolúcií, aby pomohol zvrhnúť najhorších diktátorov sveta. Ale ako môže vidieť na art-obrázku nižšie, Avalanche Studios si v tejto úlohe najprv predstavovali trochu iného Rica.

Nakoniec ale prevážil nápad, urobiť z mladého Rica ľudskú verziu čierneho pantera. Celý v čiernom, elegantný ale aj silný, romantický hrdina a tak trochu šialenec. V prvom pokračovaní sme ale už našli Rica o čosi uhladenejšieho, čomu zodpovedala aj jeho prezývka Škorpión.

Medzi prvým a druhým dielom možno nakoniec nebol až taký rozdiel, no pre tretí diel pripravili autori čosi extra. Rico sa v Just Cause 3 vracia domov, na rodný ostrov ovládaný diktátorom a tentokrát bez podpory vládnej agentúry. Hlavný hrdina sa domov vrátil na vlastnú päsť, znovu sa stretáva s rodinou a priateľmi z detstva, nosí rifle a na nohách bežné pracovné topánky. Autori sa vraj pri tvorbe jeho vyspelejšieho ja nechali inšpirovať hlavným hrdinom filmu Zastaneš a nepreživeš s Jasonom Stathamom a aj jeho vybavenie bude trochu viac pripomínať veci z bežného života. No na druhej strane by sa Rico nikdy nevzdal svojich obľúbených hračiek, a tak bude opäť chodiť obvešaný hákom, padákom, poriadnymi zbraňami a tentokrát si kamsi schová aj wing suit.

Open-world akčnú adventúru vydá Square Enix budúci rok pre Windows, PlayStation 4 a Xbox One.









ADR1FT

505 Games | Survival | PC

Titul Adr1ft zaujme už na prvý pohľad grafickým spracovaním. Adr1ft je poháňaný moderným Unreal Engine 4 a autori jeho funkcie očividne využívajú veľmi dobre. Každopádne, o čom vlastne Adr1ft je? V hre sa vžijete do role kozmonauta, ktorý ako jediný prežil katastrofickú udalosť, ktorá zasiahla vašu posádku. Ste v maximálnej prázdnote temného vesmíru celkom sami, pričom sa všade okolo vás vznášajú kusy rozbitej vesmírnej stanice. Vašou úlohou je zistiť, čo sa vlastne stalo. Musíte preskúmavať všetky prístupné pozostatky, aby ste našli vzácne zdroje na prežitie a hlavne opravu únikového modulu. Na tejto ceste vám však budú stáť rôzne prekážky, ktoré budete musieť prekonať.

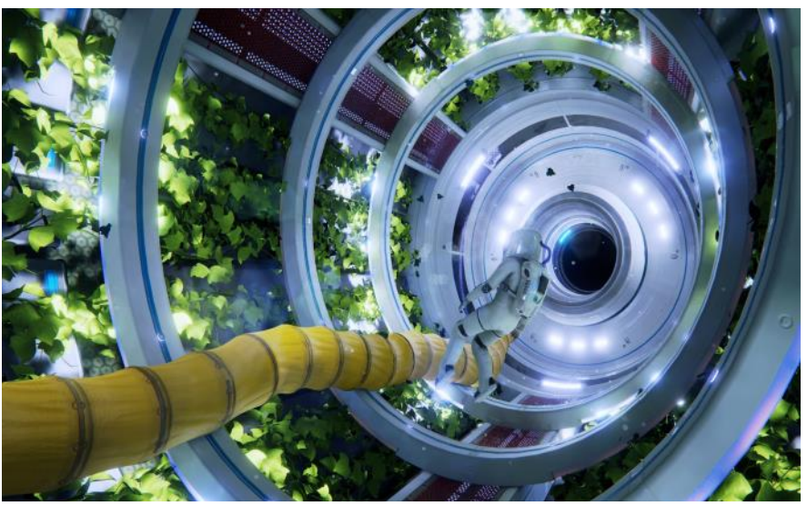
"Tím Three One Zero je stelesnením obrovskej vášne a kreativity nezávislého herného štúdia. Adr1ft sme chceli vydať od prvého momentu, čo sme ho videli na DICE - dávame si záležať na spolupráci s Three One Zero, aby sme mohli priniesť nový a odvážny herný zážitok pre všetky typy hráčov." - dodal Ian Howe, prezident 505 Games

Celý projekt je pod vedením dvoch zakladateľov štúdia - Adam Orth po kreatívnej stránke a Omar Aziz po tej technickej: "Na konci budú hráči uvažovať nad rozdielmi medzi rozhodnutiami, ktoré spravili v hre a tými, ktoré robia v reálnom živote". Okrem už spomínanej výbornej vizuálnej stránky vám však pravdepodobne napadlo, že by si hra zaslúžila podporu Oculusu. Autori s tým však počítali tiež a pri vydaní bude v hre zapracovaná podpora aj pre toto VR zariadenie.

Adr1ft však okrem PC (Windows) vychádza aj na PS4 a Xbox One, pričom práve pri PS4 je pravdepodobné, že by neskôr mohla pribudnúť podpora pre Morpheus VR. Dátum vydania bol stanovený na leto 2015.



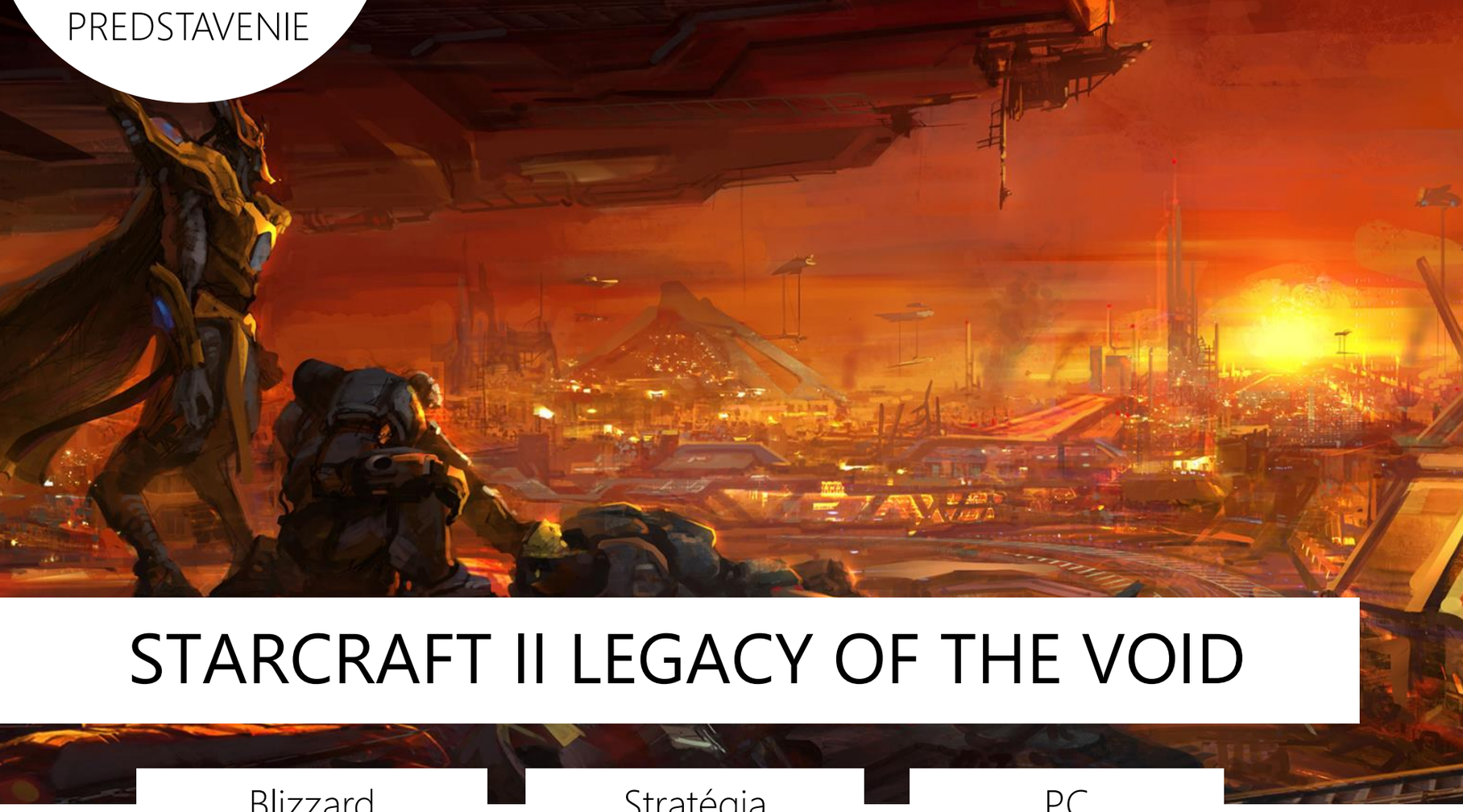












STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Blizzard | Stratégia | PC

Blizzard včera predstavil tretiu a poslednú časť Starcraft II série. Starcraft II Legacy of the Void bude samostatná hra, ktorá ponúkne ďalšiu kampaň, pridá kooperačnú hru a chýbať nebude multiplayer.

Kampaň bude pokračovať tam kde Hearth of the Swarm skončil a ponúkne vyvrcholenie celej ságy. Protoss legendy Artanis a Zeratul sa pokúšajú zjednotiť pri ich intergalaktickom boji proti starému zlu, ktoré ohrozuje vesmír, zatiaľ čo životy Jima Raynora a Kerriganovej sú v ohrození.

Kooperácia v Archon móde bude novinkou v sérii a ponúkne hru pre 2 vs 2 hráčom, kde vždy dvaja maju na starosti jednu základňu a jej jednotky. Musia teda spolupracovať a dohodnúť sa kam sa pôjde útočiť, čo sa bude vyrábať, aby neprehrali pre svoju nekoordinovanosť. Zároveň sa však každý môže sústrediť na jednu určitú časť hry.

Ďalším novým módom sú Allied Commanders, ktorý je založený na úlohách a rovnako kooperačnom zážitku. Hráči v mode preberú silných veliteľov Starcraft ságy, každý bude mať vlastné silné stránky a bonusy pre svoje armády

Multiplayer hre bude obohatený o nové jednotky ako aj o upgrady do starých jednotiek. Zergovia privítajú návrat Lurkera, klasického monštra zo Starcraftu, ktorý bude pokladať pasce. Protoss dostanú novú silnú energetickú zbraň Disruptor a Terrani budú mať nové technológie ako Tactical Jump, ktorý umožní teleportovať bojové lode na hociktorú pozíciu na bojisku.

Z ďalších noviniek bude mať hra vylepšený online multiplayer o turnaje, kde bude komunita informovaná o aktuálnych eventoch. Dátum vydania zatiaľ Blizzard neohlásil, ale pri rýchlosti firmy to bude skôr v roku 2016 ako budúci rok.

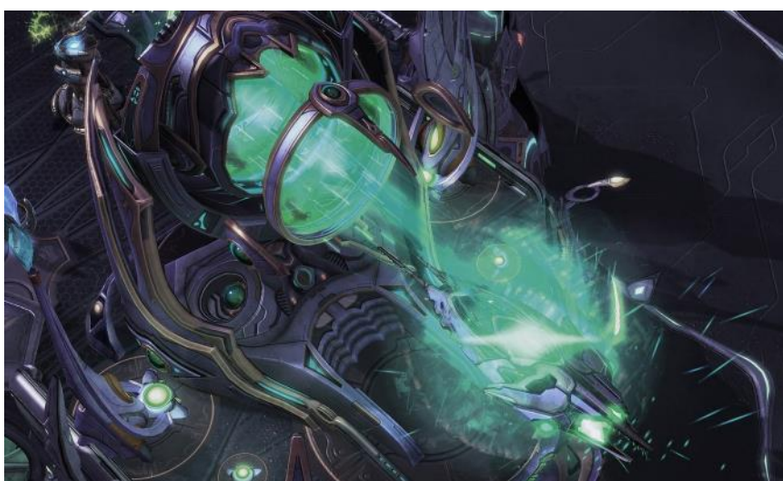














DEAD ISLAND 2

Yager	Akčná adventúra	PC, Xbox One , PS4

To, čo vidíte na obrázkoch okolo, nie sú bežní návštevníci podujatia Gamescom, ktorí sa tlačia pri vchode, ale infikovaní z Dead Island 2, ktorí si toto podujatie tiež nemôžu nechať ujsť. Predvádzajú sa v prvom gameplay videu a priamo na výstavisku budú aj v hrateľnej verzii.

Dvojka sa odohrá niekoľko mesiacov po udalostiach na ostrovoch. Vojsko USA bude držať postihnutú oblasť v karanténe, ale na plážach v Kalifornii prepukne hotové peklo.

Hra umožní kooperáciu až 8 hráčov a výsledok očakávame na jar 2015.. Tentoraz vývoj prebrala firma Yager, keďže pôvodní autori z majú veľa práce s ďalšou zombie hrou Dying Light.

Yager však predtým vytvorili pôsobivý príbeh v Spec Ops: the Line a teraz čakáme, že podobnú atmosféru zopakujú aj tu.




STOP







QUANTUM BREAK

Remedy | Akčná | Xbox One

Max Payne a Alan Wake. Stačia dve mená a aj ten, čo nikdy názov fínskeho štúdia Remedy Entertainment nikdy nepočul, sa okamžite dostáva do obrazu. Tieto značky dodnes rezonujú v hernom priemysle dodnes. Jedinečným rozprávačským štýlom, výbornými hlavnými hrdinami a aj zaujímavým príbehom. Prakticky sa im podarilo skĺbiť hru a film v podobe, ktorá kombinuje to najlepšie z oboch – rozprávanie z filmu a hrateľnosť hry. A v podobnom duchu chcú pokračovať aj so svojou novou značkou, no drobné zmeny nebudú chýbať. Napríklad nebude niesť názov podľa hlavného hrdinu.

Inak by sa musela volať Jack Joyce. Jack je hlavným hrdinom Quantum Break a má šťastie v nešťastí. Na univerzite v Riverporte vedci skúmali možnosti cestovania časom a ich experiment dopadol katastrofálne. Jack a traja jeho kolegovia ho síce prežili a dokonca aj nadobudli nové schopnosti, no čas vo svete sa začal rúcať, čo v konečnom dôsledku bude znamenať aj jeho zničenie. Jack a Beth musia spojiť svoje novo nadobudnuté schopnosti a zvrátiť rozpad plynutia času. A Paul Serene? Ten je zo všetkých najsilnejší, no stojí na opačnej strane.

Nebude to však také jednoduché. Po krku im ide obrovská korporácia Monarch Solutions, ktorá z nich spravila popredných nepriateľov štátu. V rukách držia ako políciu, tak aj ostatné úrady a vám je jasné, že vám po krku pôjde úplne každý, kto sa vám postaví do cesty. A aby toho nebolo málo, Monarch má v rozpadávajúcom sa svete v rukách technológiu, s ktorou vám dokážu poriadne podkúriť aj napriek tomu, že máte nové špeciálne schopnosti, ktorá vám v nastolenom svete umožňujú prežiť.

Autori, najmä Sam Lake, si dávajú záležať na príbehu hry. Na jednej strane tak sledujete svet v rozklade



a možnosti manipulovania narušeným prúdom času, ktoré však nepôsobia ako veľké sci-fi. Za to hra vďačí aj tomu, že všetky tieto aspekty jej autori konzultovali s vedcami pracujúcimi v CERNe. No a potom je tu osobný príbeh hlavného hrdinu, ktorý sa zmieta v súboji medzi tým, čo mu je určené a vlastnou vôľou. Jack sa chce vzoprieť osudu a vy mu s tým musíte pomôcť.

Ak ste sledovali prezentáciu hry z nemeckej výstavy Gamescom, určite ste si všimli podobnosť hrateľnosti s predchádzajúcim Remedy titulmi. Hra sa podobá na Alana Wakea svojou ťaživou atmosférou a temnejším zasadením. Rovnako sa však podobá aj na Maxa Payna. Oproti Alanovi je totiž akčnejšia a neraz sa vám pri využívaní schopností vrátia spomienky na streľbu v uliciach New Yorku popri skákaní pri efektnom spomalení času. Dalo by sa povedať, že Jack je Max Payne na steroidoch.

Na jednej strane sa tu úplne láme čas samotný. Veci sú zastavené, spomalené, prípadne sa pohybujú sem a tam v krátkom časovom úseku. Jack má najmä možnosť pohybovať sa v týchto časových „stutteroch“. Nemôže ich však nijako ovplyvňovať a tu prichádza do hry kreativita tvorcov, ktorí pred vás stavajú často nemožné situácie. Obrovská loď vrazila do mosta, ten sa vám láme pod nohami, ale v niektorých momentoch sa deštrukcia zastaví a niekde preskočíte, pričom sa onedlho čas o niečo vráti, a opäť čelíte trochu inej situácii. Tieto momenty sú samozrejme silno predscriptované, no aj tak vám v nich autori stále nechávajú kontrolu nad postavou.

Zatiaľ nám Sam Lake prezradil len 3 hlavné časové schopnosti, v hre ich však bude o niečo viac. Okrem pohybovania sa v zmrznutom čase dokáže Jack jednoducho zmraziť ostatných, prípadne ich aspoň spomaliť oproti sebe samému. Efekt to má podobný ako bullet time, akurát z neho máte ešte výraznejší prospech. Ďalej dokáže vyťahovať ľudí zmrznutých v čase. No a nakoniec môže vidieť kúsok do budúcnosti a na základe toho sa rozhodnete ako sa s danou situáciou vysporiadate. Jack však nebude



jediný, do ktorého kože sa vžijete. Neskôr dočasne preberiete aj úlohu hlavného antagonistu, ktorý disponuje junction schopnosťou ovládania času, na jej predstavenie si však ešte budete musieť chvíľku počkať.

Jack by si len so zamŕzaním ľudí v čase nevystačil a teda sa dokáže aj schopne obracať so strelnými zbraňami. A práve v tomto ohľade je vidno odklon od akčne skôr komornejšieho štýlu Alana späť k Maxovi. Za rôznych pekných efektov spomalenia času totiž behá z jedného krytu do druhého, pričom mu nerobí problém páliť olovo všade navôkol seba. Na bežných nepriateľov to stačí, no na Juggernautov nie. To sú špeciálne exoskeletony vyvinuté Monarchom, ktoré sa dokážu pohybovať aj v zamrznutom čase- môžete na nich ísť kombináciou sily a schopností, prípadne ich porazíte vďaka výhodám v prostredí, ktoré autori prichystali.

A zdá sa, že občas dá Quantum Break poriadne zabrať. Ani nie tak v bežných prestrelkách, ale skôr v súbojoch so silnejšími nepriateľmi a najmä v situáciách, kedy bojujete nie s nepriateľmi, ale s prostredím a rúcajúcim sa časom. Práve vtedy totiž hra odpúšťa len veľmi málo, čo sme sa mohli presvedčiť na vlastné oči.

Kvalita prezentácie bez akýchkoľvek okolkov dosahuje filmových hraníc. Všetko sa jej podriaďuje a navyše nie je do hry natlačená nasilu, ale gameplay prechádza do prestrihovej scény a tá zase následne do hrateľnosti. Graficky je hra už teraz podarená, aj keď niekoľko detailov by sa jej vytknúť dalo. Dôležitejší je však štýl, ktorý výborne slúži na budovanie atmosféry. Herci odviedli výbornú prácu, z prezentovaných ukážok to bolo vidno najmä na dabingu. Chvíľku pozeráte napínavú filmovú sekvenciu, hneď na to ju už zažívate na vlastnej koži. Koniec koncov presne na toto si aj Remedy najalo



filmového režiséra, aby bol dojem z prepojenia dvoch médií v jednom produkte dokonalý.

Cinematický feeling hry nie je zvolený náhodou. Quantum Break totiž prekročí hranice jednotiek a núl na disku v konzole, ale dostane sa aj na obrazovky v podobe seriálu. Ten by sa mal na trh dostať spolu s hrou, jeho natáčanie podľa slov autorov začne už o pár mesiacov a môžeme tak očakávať, že rovnako ako Scottove Halo, aj seriálový Quantum Break sa postupne začne odhaľovať.

S Quantum Break pokračujú autori z Remedy v trende, ktorý si nastolili už veľmi dávno – ponúkať skvelé herné zážitky so silným osobným príbehom a výraznými hrdinami, pričom mu vedia dať to niečo navyše, čo z neho spraví legendu. Mnoho z hry ste už mohli vidieť sami. Mnoho ďalšieho zostalo skryté pre novinárov za zatvorenými dverami, no všetko zatiaľ nasvedčuje tomu, že záchranu sveta pred jeho úplným zrútením si budúci rok užijeme. Navyše je tu stále ten skľučujúci pocit toho, že vám uplynie čas. Doslova.

Matúš Štrba



RECENZIE


10



NÁVRAT DO SAN ANDREAS

GTA V PRE XBOX ONE A PS4

Rockstar Games | Akčná adventúra | Xbox One, PS4

GTA V po roku prechádza zo starej generácie na novú a vyzerá to tak, že Rockstar čakajú ďalšie milióny predaných kusov. Táto značka je jednoducho zlatá baňa, a tak nie je dôvod obmedzovať sa len na dve platformy, keď po malých úpravách sa hra rozšíri na päť päť. Napokon, to je v dnešnej dobe stratégia mnohých firiem a portmi sa to v novej generácii len tak hemž. Tvorcovia na základe PC verzie jednoducho upravia hru na Xbox One a PS4. Zatiaľ čo konzolovú verziu dostáva GTA V práve teraz, na PC si ešte počkáme do konca januára, kedy hra uzavrie svoju púť platformami. Dúfajme, že následne už začne Rockstar vydávať aj sľúbené príbehové expanzie.

Na Xbox One a PS4 sa totiž dostáva GTA V bez obsahových rozšírení, len s malými prídavkami oproti Xbox 360 a PS3 verzii. A teda znovu prežijeme príbeh mladého začínajúceho kriminálnika Franklina, zločinca na dôchodku Michaela a psychopata Trevora - troch zločineckých parťákov, ktorí v snahe zarobiť peniaze obrátia San Andreas hore nohami. Tentoraz, na rozdiel od staručkého GTA: San Andreas, kde boli tri mestá, zaberá prostredie päťky len jedno veľké mesto a to Los Santos, okolitý vidiek a niekoľko malých mestečiek. Orezanie dvoch miest zamrzí, ale napriek tomu ponúka prostredie dostatok rozmanitosti a zábavy. K tomu hra tentoraz rozšírila príbeh jednej postavy na tri, a teda nudiť sa nebudete ani pri kampani, ani pri vedľajších činnostiach.

Veľkým prídavkom v GTA V bol už v minulej generácii GTA Online režim. Ten síce mal problematický štart v pôvodnej verzii a pár mesiacov trvalo, kým sa rozbehol, ale o to lepšie funguje teraz v novej generácii, kde bol nábeh prakticky bezproblémový a to aj s rozšíreniami.

Kampaň

Kampaň je, ako vždy, základom GTA hry a v päťke sa zmenila zo sledovania príbehu jednej postavy hneď na tri, pričom sa všetci traja hlavní protagonisti zamotajú do problémov a vy sa ich z toho pokúsite dostať v

takmer 70 misiách tridsaťhodinovej kampane. Budete sa prepínať medzi postavami, využívať možnosti každej z nich a trojica musí spolupracovať. A to všetko v štýle stanovenom prvými časťami GTA, teda s otvoreným prostredím, kontaktovaním ľudí a rozmanitými úlohami, ktoré budú zahŕňať naháňačky, úteky na vozidlách, či už pred políciou alebo inými kriminálnikmi a nebudú chýbať výlety na more, pod morskú hladinu alebo aj do vzduchu. Samozrejme, celé to budú dopĺňať prestrelky s pestrou paletou zbraní, ako aj novinka v GTA V a to prepady, skladajúce sa z niekoľkých prípravných úloh, ktoré vyvrcholia samotnou krádežou. To sme si už všetko zhrnuli v prvej recenzii.

Zásadnou novinkou v nextgen verzii je však pridaný FPS pohľad prvej osoby, ktorý úplne mení zážitok z hry. Klasické vnímanie z pohľadu tretej osoby prakticky vystriedal obľúbený formát tradičnej strieľačky. Pritom sa síce zvýši intenzita zážitku, ale súčasne sa zhorší prehľadnosť situácie v priestore a skomplikuje zameriavanie pri prestrelkách. Už to nebude jednoduchý autolock, ale je potrebné presné zameriavanie, ako aj pomalší postup.

Nový pohľad je pozitívny prídavok, aj keď ovládanie v ňom už nie je až také prirodzené. Cítiť, že je len dodatočne dorobený a napríklad je v ňom zachovaná aj dynamika postavy po dobehnutí. Teda to nie je také presné ako klasické FPS strieľačky. K tomu tento pohľad funguje aj vo vozidlách, kde je síce pekné pozerať sa na prístrojové dosky, ale obmedzuje to rozhľad po okolí a teda často neviete, kam a ako zatočiť, aby ste presne vybrali zákrutu a nenabúrali do iných áut alebo predmetov. Je to jednoducho obtiažnejšie ako pôvodný mód, čo možno nie je zlé, ak si chcete napríklad hru zahrať druhýkrát a inak. Prechádzať všetky misie v tomto pohľade bude chcieť tréning a opakovania, ale ak vám to nepôjde, do klasického pohľadu sa môžete prepnúť kedy len chcete.



FPS mód má aj svoje pozitíva a to napríklad pri rôznych pádoch a kolíziách áut, keď vyletíte pred predné sklo a vnímate to z pohľadu prvej osoby. Alebo si tento pohľad vychutnáte pri adrenalínovom bicyklovaní, motorkách, prípadne aj sexe s prostitútkami. Z iných vylepšení má nextgen verzia nové zbrane, špeciálne sekeru a railgun, je tu viac zvierat, bohatšia príroda, hlbšie zapracovanie fyziky. Zo zaujímavých doplnkov pribudli halucinogénne huby, ktoré môžete nájsť a požiť a následne sa transformujete do rôznych zvierat v hre. Môžete si tak zalietať ako vták, prevtelíte sa do psa alebo mačky.

Mimo toho nechýbajú možnosti z pôvodnej hry, ako rôzne športové aktivity, od tenisu, cez golf, šípky, potápanie, jogu, až po triatlon a dopĺňajú to parašutistické úlohy. Jednoducho, v prostredí si znovu užijete dostatok zábavy, ako pri hlavných, tak aj vedľajších aktivitách. Jediná škoda je, že zatiaľ chýbajú novinky, ktoré by rozšírili obsah, a tak si budeme musieť počkať na príbehové expanzie. Tie by podľa doterajších informácii mali priniesť kampaň za Trevora a zombie prídavok, ale nečakáme ich skôr ako budú vonku všetky verzie hry.

Online

Druhou veľkou časťou hry, ktorej sme sa v prvej recenzii nevenovali, je GTA Online. Pri štarte pôvodnej verzie GTA V totiž ešte nebola táto zložka prístupná, vyšla až o mesiac a navyše ešte ďalšie dva mesiace prakticky nefungovala. Za ten rok sa však Rockstar rozbehol, nabral skúsenosti a online mód vďaka tomu ide bez problémov od prvého dňa. A to so všetkými prídavkami, ktoré dostávali staré konzoly a navyše so zvýšeným počtom hráčov v session - z pôvodných 16 sa kapacita zvýšila na 30. Reálne 32, ale dvaja sa vždy môžu len pozerať.

GTA Online je prakticky MMO verzia GTA V. Ponúka celé prostredie San Andreas, po ktorom môžete s ostatnými hráčmi brázdiť mestom, jazdiť spolu alebo naopak, navzájom sa zabíjať a okrádať o peniaze (ak



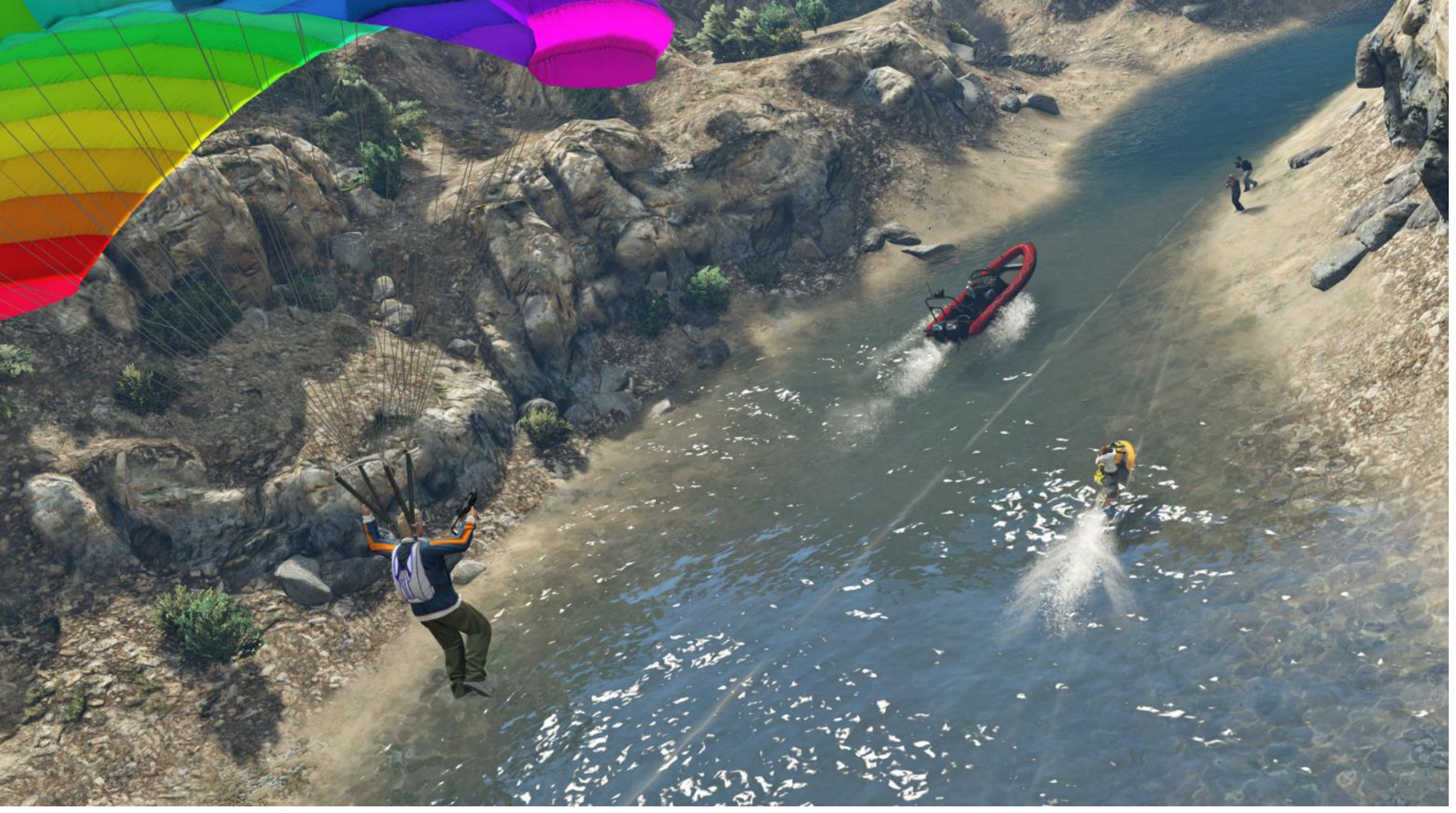


nehráte so svojimi kamošmi, nikdy neviete, na koho narazíte). Samozrejme sa môžete zúčastňovať príbehových misii kooperačne alebo pretekov na autách, vodných skútroch, lietadlách alebo helikoptérach a samozrejme, nechýbajú čisto akčné prestrelky v sérii postupne sa rozrastajúcich módov. Stále však chýbajú heisty, teda prepady, ktoré Rockstar sľuboval už na jar, ale najnovšie majú prísť do hry až v ďalšom update. Lúpeže bude potrebné plánovať a realizovať podobne ako v kampani, len tu kooperačne.

Základ online režimu je postavený na postupnom vylepšovaní postavy. Počas progresu zarábate na lepšie zbrane, vybavenie, môžete si kúpiť dom, autá, vylepšiť ich a samozrejme sa levelujete, pričom vám každý level otvára prístup k ďalšími misiám a odomkne nové zbrane. V tomto ohľade je to rovnaké ako verzia na starých konzolách. Rozdiel však znovu robí FPS mód, ktorý dokáže z deathmatchu vytvoriť skutočne iný štýl hry, pripomínajúci prestrelky v štandardných FPS hrách. Ale tak ako v kampani, aj tu je FPS mód dopracovaný, ale treba rátať s tým, že má úplne iné nároky na ovládanie a zameriavanie. Je pomalší a náročnejší ako pohľad z tretej osoby a teda nie je vhodné púšťať sa v tomto móde proti hráčom hrajúcim v štandardnom pohľade so zapnutým automatickým zameriavaním. FPS pohľad sa však v nastaveniach zápasu dá vynútiť a vtedy hrajú všetci na rovnakej úrovni.

Mimo toho, online mód funguje prekvapivo dobre, bez výraznejších lagov alebo padania. Čo však je ešte potrebné dopracovať, to je matchmaking. Ak si totiž chcete vytvoriť hru, na hráčov môžete čakať aj polhodinu. Dá sa síce aktivovať aj On Call možnosť a potom ste automaticky privolaní, keď sa má nejaká hra spustiť, ale napriek tomu je to komplikované a pomalé oproti bežným multiplayerovkám. Možno je preto ideálne mať svoju crew, teda skupinu, s ktorou sa stretávate online a s ktorou sa rýchlo spojíte. Navyše sa potom nemusíte báť, že by vás pri náhodnom stretnutí zastrelili a okradli o peniaze a vybavenie.

Na prvý pokus je GTA Online od Rockstaru slušný doplnok, ktorý sa za rok pekne vypracoval a zdokonalil, čo sa týka možností aj stability. Ak ste ho hrávali celý rok, veľmi dobrou možnosťou je pre vás



import svojej postavy zo starej generácie do novej, vďaka čomu nestratíte celoročný progres a môžete pokračovať tam, kde ste v minulej generácii prestali. Žiaľ, túto možnosť tvorcovia nespravili aj pre singleplayer a tam si musíte hru poctivo prejsť a všetko získať znovu.

Grafika

Vizuálne je zrejmé, že sa Rockstar posnažil vytlačiť z oldgen hry maximum, aj keď vidieť aj to, že ostal stáť niekde na rozmedzí generácii. Je to pochopiteľné, keďže pôvodne bola hra primárne vyvíjaná na staré Xbox 360 a PS3 konzoly. Určite už od začiatku tvorcovia plánovali aj PC a nextgen verzie a vďaka tomu tu máme lepšie textúry a efekty, ale samotnú kvalitu objektov, animácii, alebo motion capturingu by už bolo príliš náročne zvýšiť a ostali pôvodné. Preto napríklad Watch Dogs alebo Assassins Creed: Unity ukazujú detaily a zahustenosť sveta, ktoré sú výrazne ďalej. Pri GTA V nás aj na nextgene čakajú ulice prakticky bez ľudí a cesty len s priemernou hustotou premávky, doplnené riedko nasadenými stromami, a zrejme to všetko bolo prebrané z oldgenu. Oproti tomu sa však zlepšili už spomínané textúry, kvalita vody, efekty počasia, nasvietenie. Všetko je pôsobivé, hlavne pri pohľade na rozsiahle prostredie hry, či už z rozhľadní alebo helikoptér a lietadiel. Prelet sa na lietadle ponad mesto zahalené v hmle za vychádzajúceho slnka vyvoláva vizuálny zážitok, aký inde nenájdete. Navyše teraz to zažijete aj v pohľade z prvej osoby, ku ktorému k dokonalosti chýba len PC verzia s podporou Oculus Rift.

Vizuálu síce chýba pár detailov, ale na druhej strane, autori dokázali dať 1080p framerate pri takmer stabilných 30 fps, čo je oveľa lepšie ako v minulej generácii a aj to pri hraní cítiť. Lepšia je odozva a celé je to plynulejšie. Poklesy z 30 fps sú len občasné a mierne, takže ich zrejme ani nespozorujete. Napriek tomu, že ide o port, to nie je zlý výkon, hlavne keď sa pozrieme na konkurenčné tituly v tejto oblasti. Uvidíme, čo nám v prípade výkonu naordinuje Rockstar v GTA VI.

Oproti oldgenu sa vylepšila aj rýchlosti nahrávania. Síce si pri úvodnom loadingu počkáte, následne sú už ale prepínania medzi postavami alebo reštarty misii svižnejšie a samozrejme, vo svete už štandardne žiadne nahrávanie nie je. Nová generácia eliminovala aj doskakovanie detailov a ani načítavanie kvalitnejších textúr nie je viditeľné. Zvuková stránka ostáva zachovaná a je vďaka kvalitnému dabingu stále pôsobivá, Michael a Trevor hviezdia a dopĺňa ich Franklin a ďalšie vedľajšie postavy. Krovie robia, samozrejme, rádiá, ku ktorým sa teraz pridala nová stanica a 160 ďalších skladieb.

Celkovo je GTA V jeden z kvalitnejších, ak nie rovno doteraz najlepší port hry zo starej generácie. Síce stále vidieť, že ide o port, ale 1080p rozlíšenie, nové textúry, efekty a aj nový FPS mód pekne vylepšujú pôvodný titul. Ak ste hru nehrali na starých konzolách, určite si ju tu užijete. A ak ste ju hrali, môžete si ju skúsiť zahrať znovu v pohľade prvej osoby. Popritom okúsite nové malé prídavky a hlavne GTA Online s väčším počtom hráčov. Je však škoda, že hra neprišla spolu s príbehovou expanziou, aby vyvážila ročný rozdiel a plnú sumu hry.

Samotnú hru môžeme hodnotiť z dvoch hľadísk. Pre nových hráčov je to čistá desiatka. Pre tých, ktorí sa vracajú, je už otázne, či im stačí lepšia grafika a FPS mód alebo by chceli viac. Možno bude dobré počkať na balenie s prípadnými expanziami, alebo na zlacnenie.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kvalitný port s vylepšeniami po všetkých stránkach
+ obsiahly multiplayer v GTA Online
+ rôzne malé novinky v hrateľnosti
+ pridaný FPS mód umožní užiť si hru znovu a inak
+ kvalitná kampaň, tri postavy, veľká rozloha a možnosti sveta

- vzhľadom na nextgen možnosti veľmi málo ľudí v meste, pôsobí pusto
- FPS mód má ešte nedostatky

10





HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION

343 studios | Akčná | Xbox One

343 Industries sa len nedávno chopili Halo značky, ale už stihli vydať veľmi kvalitné Halo 4 a práve pracujú na jeho pokračovaní v titule Halo 5 Guardians. Ešte predtým však vydávajú Halo Master Chief kolekciu, ktorá zhrnie všetky hlavné časti Halo série do jedného balíka na Xbox One. Séria sa tak plne odpútava od starých konzol a prechádza na novú konzolu bez toho, aby hráčov sklamala.

Je to veľmi dobrý krok, ako od Microsoftu, tak aj 343 Industries a ďalších firiem, ktoré s hrami pomáhali. Na jednej strane týmto počinom spravia veľmi dobrú službu fanúšikom a zjednotia celý Halo zážitok na novej platforme, pritom sa aj naučia s ňou pracovať a spravia si predprípravu na Halo 5. Nakoniec, toto je aj najnovší trend vo väčšine firiem, ktoré sa vrhli na nextgen konzoly s portmi starých hier. Len zatiaľ čo ostatní to robia v malom, 343 do toho vhupli vo veľkom. V jednej 60 GB rozsiahlej kolekcii pripravili štyri Halo hry a cez 100 multiplayerových máp. Doplnkom je Halo Nightfall filmová séria a aby toho nebolo málo, prichádza aj beta test Halo 5 multiplayeru.

Je síce pravda, že do kompletnosti chýbajú ešte Halo ODST a Halo Reach (z iných štýlov aj Halo Wars a Halo Spartan Assasult), ale tie už sú mimo príbehu Master Chiefa a nie sú ani podstatné pre hlavný príbeh . Nevylučujeme, že ich na Xbox One uvidíme, ale autori ich nemohli do tejto kolekcie dať, ako z časových dôvodov, tak aj z finančných, pretože by s cenou už museli ísť hore, nehovoriac o mieste na bluray. Už teraz si totiž aj pri zakúpení retail verzie musíte 15 GB multiplayerových máp stiahnuť samostatne, keďže prakticky celý disk zaberajú samotné kampane o rozlohe 45 GB. Na druhý bluray disk sa dostať nemohli, lebo podľa tvorcov je ešte príliš skoro na viac diskov - zrejme to teda Microsoft nedovolil.

Kompletný príbeh Master Chiefa

Halo edícia sa snaží priniesť zážitok z Halo hier, ktoré sa zhromažďovali v priebehu posledných 12 rokov a to ako v kampaniach, tak aj kooperačne a nakoniec aj v multiplayeri, čo je najhlavnejšia časť, ktorá tak skoro neomrzí.

V príbehu hier prežijete prvé kontakty ľudí s alianciou Covenant, ktorá vo svojej slepej viere ničí všetky rasy v galaxii. Tento postup však nie je jednoduchý. Do cesty sa stavia démon, ako nazývajú Master Chiefa, jedného z posledných Spartan bojovníkov, vycvičeného a upraveného vojaka, večne zahaleného skafandrom a pripraveného na tie najťažšie boje.

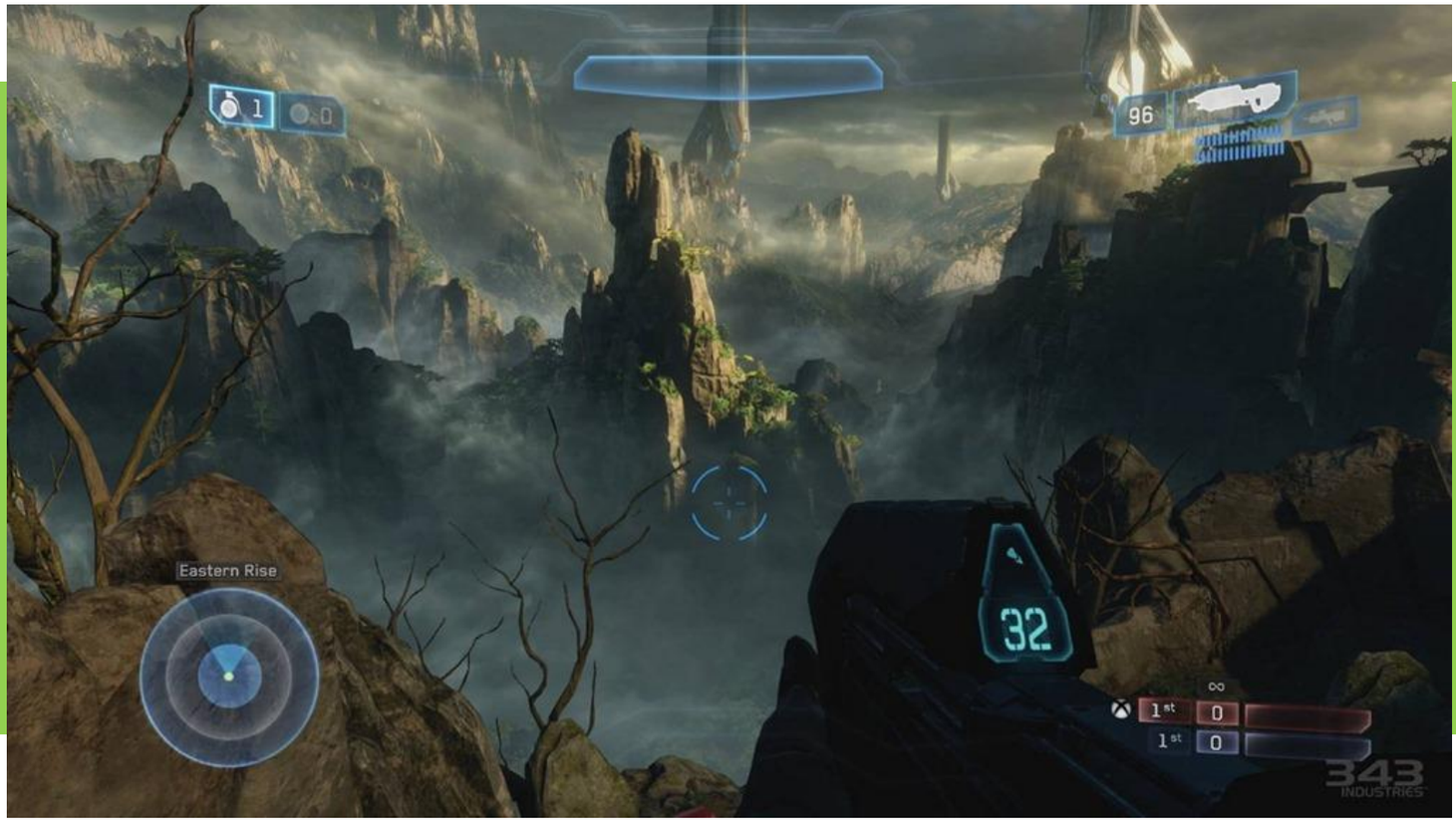
Halo 1 Anniversary - Kolekciu otvoríte Anniversary edíciou Halo 1, ktoré bolo nedávno upgradnuté z vizuálu pôvodnej Xbox konzoly na Xbox360 v 720p a teraz už len s miernymi zmenami na 1080p a 60 fps. Pritom nechýba ani pôvodný vizuál, ktorý si môžete ľubovoľne prepínať a hrať, ak sa vám páči viac, alebo len sledovať výrazne zmeny. Stále treba rátať s tým, že ani vylepšená grafika neupravuje dizajn repetitívnych levelov, nemení sa AI alebo štýl prestreliek. V tejto oblasti je to retro a ukazuje nám, ako začínali FPS hry na konzolách. Halo totiž stálo na začiatku pri ich rozbehu a ukázalo, že tam skutočne môžu fungovať.

V príbehu sa zoznámite s Master Chiefom, situáciou vesmírnych vojsk,ktoré utrpeli prvé porážky a loďou Pillar of Autumn, ktorá sa práve presúva k zvláštnemu svetu na prstenci. Vy ste na jej palube a keďže vojská Covenantu prichádzajú tiež, váš prvý boj sa môže začať. Spoznávate štandardné zbrane, ktoré vás budú sprevádzať celou sériou, ikonické vozidlo Moongoose, ktoré budete môcť ovládať a hlavne rozmanitých nepriateľov z radov Covenantov, medzi ktorých postupne pribudne aj Flood. Nechýbajú ani výrazné postavy z armády a AI Cortana, ktorá vás bude doprevádzať celou cestou až do Halo 4.

V hre opäť bude aj kooperácia pre dvoch hráčov v kampani. Multiplayer s pôvodnými, len minimálne vylepšenými mapami, už bude plne online a ponúkne skutočnú retro hru, ktorá doplní vizuálne kvalitnejšie mapy v ďalších tituloch. Multiplayer každej hry je s pôvodnými pravidlami a to aj v tomto prípade.

V prvej recenzii na pôvodnú hru v sme PC verzii udelili známku 7.5, v novej Anniversary edícii dostala 7.0 a teraz aj s online multiplayerom a 60 fps by som to zvýšil na 8.0. Stále je tam ten retro dizajn levelov, ktorý to sťahuje dole.

Halo 2 Anniversary - Halo 2 je jediná hra, ktorá bola pre túto edíciu špeciálne prepracovaná do nového formátu a to presne v štýle Halo 1. Teda ponúkne ako starú Xbox 1 grafiku, tak aj novú Xbox One grafiku, ktoré si môžete kedykoľvek prepnúť. Samozrejme, je to len port a teda vizuál je približne na úrovni Xbox 360 (s full HD kvalitou textúr) dobre však zapadá medzi ostatné hry v kolekcii a celé je to mierne kvalitnejšie ako vylepšené Halo 1.





Čo však tento produkt robí výnimočným je výmena prestrihových scén za majstrovsky spracované scény od štúdia Blur, ktoré si skutočne dalo záležať a v tej kvalite by sme radi videli aj rozsiahlejší film. K tomu úvodná a finálna scéna sú špeciálnym novým prídavkom, ktorý previaže hru s Halo 5 a aj Halo Nightfall filmovou sériou.

Samotný príbeh dvojky už mení štýl pôvodnej hry, Mater Chief sa dostáva na Zem, obraňuje ju, aby sa následne presunul s Covenantmi späť do vesmíru. Majster tu ale nebude sám, počas hry hráte aj za Elite vojaka Covenantov, ktorý bol degradovaný, spoznáva skazenosť svojej aliancie a vydáva sa na vlastnú výpravu. Vzniká tak nečakané spojenectvo.

Hru si zahráte sami, ale aj v kooperácii a nechýba multiplayer, ktorý svojho času rozbehol Xbox Live. Je rozdelený na dve časti - novo prepracované nextgen mapy v Halo 2 Anniversary a pôvodné mapy v Halo 2. Novinkou v hre je Forge editor máp, ktorý rozširuje možnosti a umožňuje vytvárať ešte masívnejšie vlastné výtvory.

Halo 2 sme v pôvodnej verzii dali 9.1 a teraz, keď berieme do úvahy dnešné pomery, kvality sťahuje dole grafika, ale veľmi pekne vylepšujú prestrihové animácie, zdokonalená bola séria máp a pribudol Forge editor. Môžeme to teda ohodnotiť na 9.5.

Halo 3 - Trojka sa už ukazuje vo svojej pôvodnej forme a ak sú nejaké prvky zmenené, tak ide len o detaily, ale opakované hranie s rozlíšením 1080p odkryje detaily a 60 fps oživí hrateľnosť. Grafika je tu už kvalitnejšia ako v prvých dvoch hrách, vizuálne je to bohatšie a hrateľnosťou sa séria posunula vpred. Prestrelky sú dynamickejšie, možnosti širšie a pribudli aj noví nepriatelia. Čo je ale dôležité, výrazne bol zredukovaný copy+paste dizajn levelov z prvých dvoch hier, a teda nie sú nasilu naťahované alebo predlžované backtracingom. Kampaň je v tomto prípade kratšia, ale intenzívna.

Príbeh trojky bol grandióznym ukončením vojny s Covenantmi. Teda minimálne hlavnej vojny, kde musíme s Master Chiefom raz a navždy zaistiť bezpečnosť galaxie. Na Zemi sa totiž našiel masívny artefakt, ktorý otvára cestu na Archu, zariadenie nachádzajúce sa za hranicou galaxie, ktoré dokáže aktivovať všetky prstence a tým pádom zničiť galaxiu. Covenanti ním prechádzajú a vy ich musíte nasledovať.

Hra ponúkne kooperáciu pre štyroch hráčov a samozrejme, rozsiahly multiplayer, ktorý sa v tejto hre posunul na novú úroveň. Prispel k tomu Theather mód a prvá verzia Forge editora na vytváranie levelov.

V pôvodnej recenzii sme udelili hre 9.5, teraz by to ostalo rovnako.

Halo 4 - Podobne ako trojka je na tom aj štvorka. Znovu vidieť veľký skok v grafike, kde už skutočne vizuál očarí, je niekde na polceste medzi Xbox 360 a Xbox One a niektoré nextgen hry by boli na tento vzhľad hrdé. Pribudli pokročilé efekty a hra má skutočne modernú atmosféru. Nakoniec je stará len dva roky a nové 1080p rozlíšenie lepšie ukazuje jej kvality.

Halo 4 je takým prechodom medzi starou generáciou a novou. Ocitneme sa štyri roky po víťazstve vo vojne, keď sa Master Chief dostáva na planétu Requiem, stále obsadenú covenantskými vojskami, ktoré netušia o konci vojny. Cortane dochádza životnosť a objavuje sa Didact, jeden z Forerunner bojovníkov, ktorí už pred tisíckami rokov označovali ľudí za najväčšie nebezpečenstvo pre vesmír a preto vraj musia byť zničení. Didact to chce dotiahnuť do konca.

Hru prejdete samostatne aj v kooperácii a nechýba ani multiplayer. Čo však hre zatiaľ chýba, je Spartan Ops, samostatná kooperačná kampaň s vlastným príbehom a rozmanitými misiami. Túto časť ešte kolekcia len dostane a to v priebehu decembra.

Pôvodne sme dali hre 9.5 a tiež by sme to nemenili.

Namixujte si vlastný multiplayer alebo misie v kampani

Ako sme už uviedli pri zhrnutí, všetky hry majú kooperáciu a vlastný online multiplayer, od dvojky to dopĺňajú aj Forge editory. Ale čo je najlepšie, môžete mapy a aj hry mixovať ako len chcete. Môžete si do playlistu dať len prepracované moderné mapy, len klasiky, vybrať iba mapy z určitej hry, zvoliť len tímové módy a ďalšie predfiltrované podmienky. Fanúšikovia Halo multiplayeru budú mať doslova Vianoce. Úplne najlepšie sú mixy starých a nových máp, kde neustále prechádzate akoby v čase. Menia sa aj zbrane, pravidlá v módoch a aj hrateľnosť.



Je to nezvyčajné, ale oživuje to celkovú ponuku.

Podobne si dokonca môžete vyfiltrovať aj samotné kampane, kde si vyberiete, ktoré misie si chcete zahrať. Či už to sú misie iba v retro vizuále alebo tie s Covenantom Arbiterom, misie len s tankmi zo všetkých hier, s floodom, sniper úlohy a ďalšie. Napokon, všetky misie sú hneď od začiatku odomknuté a môžete si zahrať ktorú len chcete alebo ktorýkoľvek balík. Pri každom si môžete nastaviť vizuál, prvky na obrazovke, obtiažnosť, bonusy a pustiť sa do toho. Navyše má každá jedna mapa aj bodové rebríčky, kde sa spájajú výkony vašich priateľov a iných hráčov.

Celé playlisty sú nečakaným prídavkom, ktorý z balíku robí skutočnú kolekciu, v ktorej sa môžete prehrabávať odpredu aj odzadu. Nie sú to len nasilu pozliepané hry, je to niečo viac. Akoby ste mali celý svet Master Chiefa na obrazovke a voľne si v ňom listujete. Teraz aj s bonusmi, ako sú nové terminály s videami, ktoré musíte pohľadať, lebkami a 4000 bodmi do achievementov, čo môže byť veľký ťahák pre achievement hunterov. Nakoniec, celé je to pekne zjednotené v slušnej kvalite vizuálu s rozlíčením 1080p pri 60 fps, kde prepady framerate sú len minimálne a jediná hra, ktorá nejde v plnom 1920x1080 ale nižšom 1320x1080 rozlíšení, je Halo 2. Konkrétne len jej kampaň, ktorá bola ako jediná plne prerábaná pre Xbox One, a preto, že renderuje naraz pôvodný vizuál aj nový vizuál sa nezmestila do plného rozlíšenia. Pri Halo 1 to funguje rovnako, ale ešte to autori zvládli v plnom rozlíšení, ale Halo 2 už na maximum nevytiahli . Nedá sa však povedať, že by ste to zbadali, ten vizuál je stále len preportovaný z 10 rokov starej hry a ani vylepšený nemá toľko detailov, aby bol pokles rozlíšenia viditeľný.

Čo je ale na hre najlepšie je soundtrack. Halo malo vždy kvalitné témy a aj skladby v leveloch, ale teraz s vylepšeniami v Halo 1 a Halo 2, ktoré majú kompletne prerobené aj zvykové stopy a prídavkom Halo 3 a 4, je to ako orchestrálna extáza. Jediná škoda, že hra nemá čisto hudobný playlist.

Kolekcia má dva bonusové doplnky a to Halo Nightfall TV seriál, ktorý plne predstaví postavu Lockeho, vojaka ktorý sa v Halo 5 vydá hľadať Master chiefa. Jednotlivé časti budú vychádzať každý týždeň.



Vznikali pod taktovkou režiséra Sergio Mimica-Gezzena a sú z produkcie Ridleyho Scotta. Nedá sa povedať, že by to bola top kvalita, na vizuálnych efektoch sa šetrilo, ale je to ďalší filmový vstup do Halo sveta, ktorý ponúkne hráčom niečo viac. Nie je to prvý podobný projekt - už predtým pri vydaní Halo 4 sme tu už mali Forward unto Dawn miniséria a budúci rok bude spolu predstavený aj skutočný Halo TV seriál z produkcie Spielberga.

Nakoniec to, na čo všetci fanúšikovia Halo série čakajú, bude Halo 5 Beta multiplayer, ktorý hra síce ponúka, ale bude spustený až koncom decembra. Poskytne malú ukážku zo skutočnej novej generácie Halo multiplayeru, ktorý si na nás počká v Halo 5: Guardians budúcu jeseň. Mala by to však byť len predbežná ukážka, keďže od Halo 5 čakáme aj to, že pôjde ako jedna z prvých hier plne na DX12 na Xbox One.

Najmasívnejšia kolekcia doteraz

Halo Master Chief kolekcia je doteraz najmasívnejší a najkvalitnejší balík portov vôbec. 343 industries sa podarilo prepracovať kampane, aj veľmi dobre spojiť rôzne typy multiplayerov z každého titulu pri zachovaní ich špecifického štýlu a teraz v 1080p a pri 60 fps. Pričom hlavne 60 fps mení pocit z Halo multiplayeru, ktorý bol doteraz obmedzovaný na pomalších 30 fps. Možno je škoda, že všetky mapy nedostali vizuálny upgrade, ale pomáha to rozmanitosti a pridáva nostalgické spomienky. Hra vás tak prevedie trinástimi rokmi vývoja vizuálu a hrateľnosti a pridá ešte aj to, čo príde - teda Halo 5, z ktorého pribudne do hry beta test multiplayeru. Ak by ani to nestačilo, je tu navyše filmová séria Halo Nightfall.

Hodnota a obsah kolekcie je jednoznačná, tam je to na čistú desiatku. Atraktívnosť hier sa môže individuálne znižovať podľa toho, či ste už Halo tituly hrali, nehrali a či vás láka skúsiť aj staršie hry vo vylepšenom kabáte Kolekcia je samozrejmá voľba pre fanúšikov, ale ak ste ešte Halo značku neochutnali, je na to ten najlepší čas. Táto unikátna zbierka vám ukáže ako príbeh Master Chiefa, tak aj vývoj FPS akcie v tejto sérii a pripraví vás na Halo 5..

Halo Master Chief kolekcia nastavila latku pre ďalšie kompilácie poriadne vysoko. Uvidíme, kto príde ďalší na rad. Mass Effect? Uncharted? Gears of War? Tvorcovia budú mať v každom prípade čo robiť. Škoda, že Rockstar nemyslel na niečo podobné a nespojil rovno GTA IV a GTA V v aktuálnom porte.

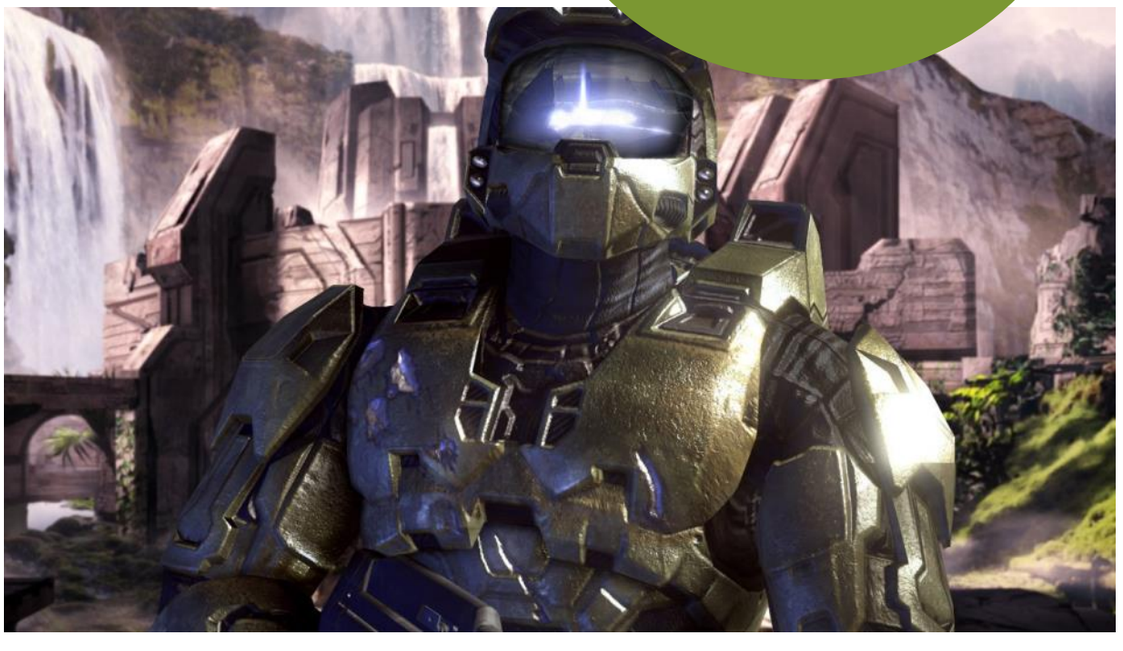
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kompletná edícia Halo hier s Master chiefom v jednom balení
+ všetky hry sú vylepšené a upravené do 1080p a 60 fps
+ masívna nádielka multiplayeru
+ jedinečné vylepšenie Halo 2 vďaka prestrihovým scénam od firmy Blur
+ playlisty
+ soundtrack

- Halo 5 beta test až v decembri

10






9.5



BAYONETTA 2

Platinum Games | Akčná | WiiU

Bayonetta je jeden z najväčších unikátov minulej generácie konzol. Nedá sa jednoducho popísať alebo porovnávať s inými hrami z rovnakého žánru. Iste, môžete povedať, že je to ešte nadupanejší Devil May Cry, ale tým nezachytíte ani polovicu čara, ktoré Bayonetta má. Je to taká dynamická hra, že niektoré konzoly majú čo robiť, aby ju vôbec rozbehali a množstvo diania i vizuálnej estetiky vás ohromí. Otázne je, či sa dá minulý zážitok zreprodukovať – a ako sa hrá na netradičnej platforme Wii U.

Je úplne jedno, či ste hrali aj prvý diel alebo vstúpite do hry ako začiatočník, Bayonetta 2 vás spoľahlivo priklincuje introm i úvodnou kapitolou. Z nevinnej prechádzky a obrovských nákupov s pitoreskným gangstrom Enzom sa zrazu stáva rázna akcia v uliciach veľkomesta, kde vás navštívi stará známa a potom začne frenetický boj, kde na chrbte tryskáča bojujete s okrídlenými zástupcami nebies. Prvá 20-minútovka núti hráča zdvíhať padnutú sánku z podlahy prakticky neustále. Produkčné hodnoty sú na top úrovni. Vynikajúca grafika žmýka z Wii U majestátne akčné momenty, hudba a paleta zvukových efektov sú skvelé a je škoda nehrať Bayonettu 2 na domácom kine (čo bude štvať majiteľov starších systémov ako ja bez HDMI vstupu).

Na najvyššom mieste je strih animácií či zvuku, ktorý povyšuje dianie na neskutočný zážitok – žiadny moment netrvá dlho, scenár upaľuje do ďalšej časti scény. A aby ste si patrične vychutnali dianie, kamera starostlivo sníma aj najmenšie detaily. Keď sa začne Bayonetta prezliekať z mestského kostýmu do svojho typického čierneho odevu, padne vám aj obočie. Lebo autori, kamera i strih hrdinku milujú a doprajú vám každučký detail na jej vychutnanie. Všetko vyzerá úžasne, vy čakáte na ten ďalší bod a veľký moment, keď začnete aj hrať.



Každá druhá hra vás začne otravovať zdĺhavými tutoriálmi, poučovať o tlačidlách a páčkach, ale tu je výuka ako z rýchlika. Hýbať sa viete páčkou, X slúži na údery a Y na pištole, viac netreba. Skúšajte rozličné kombinácie a objavíte ďalšie možnosti, ktoré sa začnú soliť v pravej lište obrazovky: štvor či viacúderové sekvencie vedú k ničivým útokom a nepriatelia budú padať rad za radom. Prvé kapitoly nie sú zbytočne ťažké, lebo spojenie frenetickej produkcie a vyššej obtiažnosti by mohlo odradiť pár nováčikov – takto budú zvládať vyvaľovanie okáľov na Bayonettu i hrateľné porcie.

Tomu je prispôsobená aj akcia, kde jednotlivé stretnutia s nepriateľmi šialene ubiehajú a vy sa učíte za pochodu. Minule mi vyšlo kombo, skúsim ho znova. Z väčšej diaľky pálim, blízko sa mlátim. Arzenál je solídny a okrem tradičných pištolí Love Is Blue zaseknutých nad podpätkami nájdete Rakshasa meče, bič Alruna, ohnivú zbraň Undine či iné bláznivé kúsky. Spojte ich s niekoľkými údermi a nezabudnite sledovať pohyb útočníka. Je to kľúčový poznatok na odrážanie útokov a naberanie ukazovateľa pre slow-motion ťah Witch Time. Vtedy sa čas spomalí a vyrážate s parádnym útokom prerážajúcim všetky štíty. Nehovoriac o parádnom efekte, kedy sa svet vypne k fantastickým ukážkam akcie. Kto sa naučí ovládať Witch Time, dostane sa do polovice hry bez väčších problémov a užije si skvelé útoky.

Pri úspešnej realizácii úderov získavate bodíky pre ďalší ukazovateľ, Umbral Climax, ktorý povýši absurdné útoky na ešte väčšiu spleť animácií, zásahov, kopov či majestátnych zásahov nepriateľov. Trvajú síce krátko, ale vychutnávať si ich budete plnými dúškami. Dvojica Witch Time-Umbral Climax prekonáva všetko videné v iných hrách a navyše sa stáva nástrojom premyslenej taktiky na bossov.



Lebo zatiaľ čo bežných oponentov budete kosiť po desiatkach, postaviť sa proti bossovi znamená voliť iný štýl. Witch Time sa z vítaného bonusu mení na esenciálnu súčasť boja na odrážanie mocných útokov a správne načasovanie protiútoku. Nebeskí i pekelní zástupcovia, obrovskí draci, šialení rytieri a iné kreatúry sa na vás tešia a dajú vám zabrať po prvých kapitolách. Paleta protivníkov je pestrá a vynikajúca, nasadenie jednotlivých druhov graduje a rovnako stúpa aj celková obtiažnosť, ktorá ale na rozdiel od prvého dielu trošku ubrala na požiadavkách. Bayonetta 2 nie je ľahká hra, no ľahšia ako debut série.

Akcia sa väčšinou odohráva na menších priestranstvách, čo pri bláznivom strihu vôbec nevadí. Hneď na začiatku absolvujete boj na tryskáči, budete sa mlátiť aj na streche vlaku a neuveriteľný je aj boj na bočnej strane mrakodrapu. Spider-Man a jeho vertikálne poňatie je mesta je šuvix oproti tomu, čoho sú schopní Japonci z Platinum Games. Svet je fantasticky zložený z rôznych lokalít, od americkej metropoly cez fádne európske mestečka a neskôr otvára oblasti pod vodu a najmä pekelné reálie s kopou démonov. Dizajn má pri každej lokalite jedinú úlohu: nebyť statický.

Všetko sa musí točiť, hýbať alebo upaľovať do iného bodu, aby Bayonetta zásadne bojovala v pohybe a umocnila dynamický pocit z tohto sveta.



Bayonetta 2 je rozdelená do šestnástich kapitol a tie sa delia na menšie časti - verše. Váš výkon je hodnotený za jednotlivé úseky, ktoré (niekedy) zaberú len tri-štyri minútky a potom za celú kapitolu. Cieľom je excelovať v každom úseku a získať najvyššiu z medailí. Na výber je kamenná, bronzová, strieborná, zlatá, platinová a čisto platinová. Pri prvom prechádzaní budete vďační aj za zlato, neskôr si trúfnete na vyššie ohodnotenie. Platí, že pri kapitole s tromi časťami dve zlaté prebijú striebornú a celkovo si polepšíte. Do toho príde chuť opakovať a viac skórovať. Ak by chcel niekto roniť slzy nad chýbajúcimi achievementmi ako ďalšou motiváciou pre znovuhrateľnosť, nemusí – takzvané bewitchments ich v hre šikovne nahradili.

Dôvody na repete sú teda viaceré. Popri zisku lepšej medaily je to chuť znovu vidieť vynikajúce scény. Občas som váhal po ukončení kapitoly, či pokračovať na ďalšiu alebo ju prejsť zas, aby som postrehol všetky detaily, polsekundové strihy alebo sa kochal nejakou akčnou vložkou. Bayonetta 2 v tomto smere posúva ďalej žáner i motiváciu znovuhrateľnosti, lebo dynamika je jej hlavným hýbateľom a scény odmenou pre hráča i katalyzátorom deja. Nehovoriac o autormi milovanej hrdinke, ktorej venovali nový oblek i strih účesu, ale v jadre ponechali ostrú ženskú s neopakovateľným prejavom. A zároveň je pri posúdení herných štýlov i opakovaní kapitol badateľný iný element. B

ayonetta 2 je hra ľahko uchopiteľná, ale žiadostivá a na dokonalé vychutnanie všetkých prvkov vyžaduje od hráčov čas, tréning a skúsenosti.

A ak ste spojení so svetom či budete mať chuť bojovať s kolegom, vyskúšajte nový co-op mód Tag Climax. Dvaja hráči sa tu predháňajú v šiestich kapitolách v kosení nepriateľov, aby získali vyššie skóre. Mód známy z iných hier získava v dravom podaní Bayonetty 2 úplne iný nádych a navyše je fér voči skúseným borcom, ktorí už prešli kampaň, lebo si môžu zobrať nadobudnuté schopnosti.

Nejeden majiteľ Xbox360 či PS3 bude škrípať zubami a pozerať na známych s Wii U s údivom ako sa druhá Bayonetta prezentuje a ovláda. Tento exkluzívny produkt je však výborne vybalansovaný a hoci gamepad ponúka možnosť hrať priamo na 6,2“ displeji, vhodne sadne do rúk aj počas bláznivej akcie. Páčky i štvorica tlačidiel nájdu využitie a len nutnosť riešiť určité kopy či zásahy dotykmi na displeji vás bude občas zdržiavať od rýchleho tempa. Nájsť si grif na ťukanie nie je ľahké, ale Bayonetta 2 má také intuitívne ovládanie, že sa do toho rýchlo dostanete. Najlepšie ovládanie ale núka ProController, to je bez debaty.

Prvá Bayonetta bola nečakaný zjav a katapultovala akčný žáner do novej sféry, v dvojke po bezmála piatich rokoch prevládlo zbesilé nasadenie. Kde chýba štipka prekvapenia, tam nastúpili vylepšenia v obtiažnosti, lepší herný štýl, co-op mód, paleta bossov i nových prostredí.



Bayonetta 2 je stále špička vo svojom žánri a ešte ho posúva trochu ďalej. Je vo všetkých aspektoch vyvážená, čo sa nedarí niektorým iným príspevkom či klonom Devil May Cry.

Hoci konzervatívni hráči znovu prevrátia oči alebo dostanú epileptický záchvat, my ostatní, unavení tuctom third-person strieľačiek, pozdvihneme zrak, utrieme slinu a vydáme sa na neskutočnú púť, kde je charizmatická hrdinka, frenetická akcia v bravúrnom tempe, zmysel pre detail, veľkí bossovia a top kombá, kde desaťmetrová topánka likviduje všetko v spomalenom zábere a my sme pánmi situácie. Je to netradičný zážitok, ktorý dorazí len občas. A možno príde opäť o päť rokov.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ Bayonetta je stále unikátna postava
+ naďalej najrýchlejší súbojový systém
+ arzenál, schopnosti, herné mechanizmy
+ neskutočné mlátenia s bossmi
+ grafika, lokality, pestrý svet
+ kamera, strih, cut+scény
+ znovuhrateľnosť kapitol

- príliš frenetické



9.5



KICKSTARTER PRINIESOL KVALITNÚ RPG

DIVINITY ORIGINAL SIN

Larian Studios | RPG | PC

Hry zo série Divinity od Larian Studios vždy zaujali, ale keďže sa ocitli v tieni väčších značiek, nikdy neboli úplne na výslní. Original Sin je však natoľko výrazná RPG, že si zaslúži, aby stála po boku najlepších titulov ako Baldur's Gate alebo Icewind Dale, ku ktorým má asi najbližšie. Priaznivcov hardcore RPG (na svoju stranu) hravo pretiahne ako nabudenú vysokoškoláčku.

V prípade niektorých hier neraz rozmýšľam, čo o nich napísať. Pri Diviinity: Original Sin neviem, kde začať, pretože toho obsahuje naozaj veľa, čo rozhodne stojí za zmienku. Najlepšie bude najskôr spomenúť kampaň na Kickstarteri, vďaka ktorej sme sa tejto RPG dočkali. Tvorcovia nezabudli na tých, čo hru podporili a okrem toho, že ich vymenovali a poďakovali, prispievatelia obdržali aj kód, ktorý použijú pri vytváraní profilu a získajú určité výhody.

Pozoruhodný je už štart hry, kde si vytvoríte nie jednu, ale hneď dve postavy, čo nie je v RPG úplne bežné. Môžete si ich upraviť a zvoliť povolania a o chvíľu sa už ponoríte do príbehu, ktorý síce začína skromne, ale veľmi rýchlo prerastie do obrovských rozmerov. Na začiatku je vražda a pátranie po páchateľovi v mestečku, na ktoré sa od istej doby valí jedna pohroma za druhou. Nájazdy orkov, goblini, nemŕtvi, ktorí odmietli ležať v truhlách. Smrť jedného mešťana sa popritom zdá bezvýznamná. Ale v skutočnosti spustí reťaz udalostí, ktoré vyústia do niečoho veľkého, čo môže uspokojivo vyriešiť len odborník na slovo vzatý, Source Hunter - teda vy.

Onedlho sa z pobrežného mestečka presuniete do lesa, ocitnete sa na púšti, v zamrznutej krajine a preleziete mnoho podzemných bludísk. Pokúsite sa zistiť, akú úlohu zohráva Biela čarodejnica, zapletiete sa do vojny elementálov, votriete do pochybného

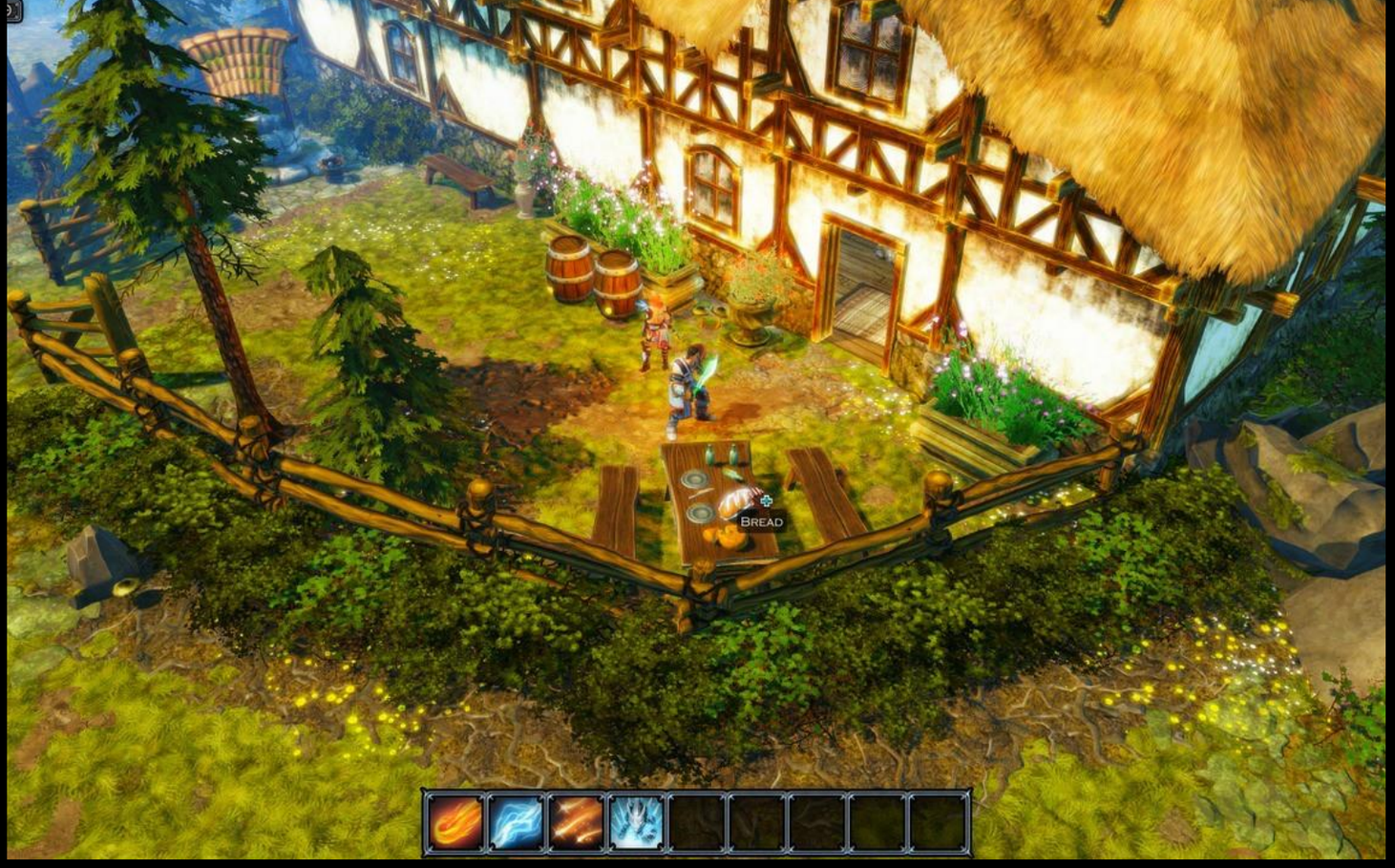


kultu a postavíte proti démonom. A to je len skromný zoznam toho, čo vás počas veľmi dlhého dobrodružstva čaká.

Vašu úvodnú dvojicu smú sprevádzať ešte ďalší dvaja hrdinovia, ktorých oslovíte pri putovaní. Obliekate ich, rozvíjate a ovládate v boji rovnako, ako pár, ktorý ste si vytvorili na začiatku. Prišelcov však môžete obmieňať, kým úvodná dvojka je nerozlučná, hrá prím v rozhovoroch s košatými voľbami s NPC postavami a navyše vedie interné dialógy medzi sebou a ostatnými členmi družiny. V určitých situáciách zasvietia nad vašimi postavami výkričníky a treba sa porozprávať o zásadných veciach, pričom vy určujete reakcie hrdinov a na základe toho sa formujú ich črty. Stanú sa pomstychtivými alebo naopak milosrdnými, pragmatikmi alebo romantikmi, čestnými alebo zlodejmi a tak ďalej. Každá osoba môže mať iné črty a každá prevládajúca vlastnosť prinesie určitý bonus.

Členovia družiny postupujú v skupine, pričom si zvolíte spomedzi niekoľkých formácií. Postavy ale môžete aj rozdeliť a to prostým potiahnutím ich portrétov na obrazovke, čím sa preruší spojnica - reťaz a vyňatí dobrodruhovia nenasledujú ostatných. Každý hrdina môže byť v úplne inej lokalite, takže dokážete operovať hoci aj na štyroch miestach súčasne! Niekedy sa to hodí, ale je lepšie, keď sa druhovia držia pokope, pretože všade číha nebezpečenstvo. Keď sa oddelené postavy stretnú, pripnete ich späť "na reťaz" a znovu idú všetci spoločne.

Návrat na známe miesta urýchľujú aktivované brány, ktoré slúžia ako tradičné wayponity. Presuniete sa k nim hocikedy z ľubovoľného miesta vďaka permanentnej funkcii Rift travel.



Tá poslúži aj na prenos do inej dimenzie, na miesto označené ako Koniec času. Lokalitu tvorí hala, séria chodieb a miestností s portálmi. Slúži ako vaša základňa, kde sa postupne odomykajú sály na úpravu vzhľadu postáv, najímanie nových hrdinov a iné. Stretnete tam aj skúseného impa Zixzaxa, ktorý vám bude nápomocný. Aby toho nebolo málo, na rýchly presun poslúžia aj dve malé pyramídy. Pomocou prvej z inventára sa teleportujete k druhej, ktorú môžete položiť niekde v krajine.

Postupujete otvorenou krajinou, kde môžete ísť, kamkoľvek si zmyslíte (ak to nie je uzamknuté alebo zavalené) a prechádzate chodbami bludísk, kde sú neraz tajné spínače a hlavolamy. Nápaditý nie je iba hlavný dej, ale aj vedľajšie úlohy, ktorých je neúrekom. A nie sú to žiadne lacné poslíčkovské zadania, ale neraz komplexné a nápadité questy. Pomôžete uhasiť horiacu loď (ak to stihnete) a nájsť prácu námorníkom, ktorí prišli o džob. Odhalíte identitu naoko obyčajného kocúra, ktorý vďaka vám možno získa svoju chlpatú lásku. Vyriešite depresie osamelého trola, ktorý stráži zbúraný most a vrátite nemŕtvemu hovoriacu hlavu, ktorá slúži ako zábavná atrakcia komediantom. Ciest k riešeniu pritom môže byť niekoľko a vedie k nim viacero krokov. Niektoré úlohy vás slušne potrápia a nie je hanba poobzerať sa po riešení na internete.

Niektoré postavy si pri plnení úloh nakloníte, iné pohneváte. Môžete sa uchýliť k boju, ľsti, vybrať si stranu, presviedčať svojim šarmom alebo argumentmi. To je už prípad, kedy sa v rozhovoroch prepracujete k minihre kameň- papier- nožnice. Musíte vyhrať niekoľko kôl, ktoré vám na základe vašich parametrov pridajú viac alebo menej bodov do mierky presviedčania. Ak prehráte, s postavou sa už po dobrom nedohodnete a musíte si poradiť inak. Napríklad vytasíte zbrane.

Hra je v reálnom čase, ale boje prebiehajú v ťahovom režime. V každom kole sa vystriedajú všetci hrdinovia (v dosahu boja) a nepriatelia, ktorým neraz pribehne pomoc z ďalšej obrazovky.

Postavy používajú útoky a kúzla, ktoré nevyžadujú manu, ale potrebujú určitý čas na regeneráciu. Jednotlivé úkony, vrátane pohybu, vyžadujú určený počet akčných bodov. Zručné postavy sa dokážu v kole premiestniť, aj vykonať viacero útokov. Pri ataku sa oplatí zasiahnuť protivníka zboku, pretože vtedy má zníženú obranu. Treba si však dávať pozor, pretože nepriatelia (ale aj vaše postavy) zareagujú protiútokom, keď sa niekto pohybuje tesne popri nich. V boji sa berú do úvahy rôzne faktory, od parametrov postáv, brnení, ktoré môžu obmedzovať pohyb, až po terén a prírodné živly. O úspechu a zlyhaní rozhodujú záchranné hody pomyselnou kockou v duchu pravidiel stolovej hry. Niekedy sa tak postava pohodlne presunie po ľade, inokedy pošmykne, padne na zadok a niekoľko kôl dvíha zo zeme a je ľahko zraniteľná.

Najúžasnejšie v boji sú vplyvy elementov a ich vzájomné reakcie. Po výstrele výbušného šípu obeť ešte horí a plamene ju chvíľu spaľujú. Neraz horí aj blízke okolie a zraňuje každého, kto stojí na tejto horúcej pôde alebo tam vstúpi. Ale keď čarodejník vyvolá dážď, zem sa postupne ochladí a postava a terén prestane horieť. Kvapky dokonca dokážu uhasiť aj nálože samovražedných nepriateľov! Postavy sú potom mokré a preto sa zvýši ich odolnosť voči ohňu, ale zníži voči vzduchu. Keď je na zemi voda a vypálite do nej elektrický výboj, tí, čo stoja v mláke, môžu byť dočasne paralyzovaní. Voda reaguje na oheň a buď sa stratí, alebo zanechá opar. Zelený jed pri kontakte s ohňom zas exploduje. Tieto fyzikálne vlastnosti sa dajú výborne využiť v boji, hlavne proti presile. Nahrávajú tomu aj sudy s rôznym obsahom, ktoré sú často nablízku a môžete ich posunúť, rozstrieľať, dokonca zobrať do inventára a použiť na inom mieste. A kým sudy s jedom alebo horľavinou aplikujete ako jednoduché bomby, tie prázdne zas položíte na spínače, a tak otvoria tajnú miestnosť alebo zabránia šíreniu chemických výparov z otvoru v podlahe. Je to veľmi dômyselné a v hre neraz použité pri riešení prešpekulovaných puzzle.



Boje proti nepriateľom (na normálnej obtiažnosti), ktorí sú na vašej úrovni, sú bezproblémové, ale keď majú protivníci o pár levelov viac a je ich kopa, je to už tvrdší oriešok. Bohužiaľ, niekedy pri prirodzenom prechádzaní narazíte práve na silnejších súperov, na ktorých ešte nemáte. Pritom je chvíľami problém nájsť spôsob, ako si nahrabať potrebné levely, aby ste boli rovnocenní. Hra vás teda núti vyriešiť aj väčšinu postranných úloh a prekutať zákutia, o ktoré inak nemusíte mať záujem. Cestička sa napokon vždy nájde, len tým chvíľami trpí dynamika hry.

Vaši hrdinovia občas aj umierajú. Padlí zostávajú na mieste skonania a vzkriesiť sa dajú len zvitkom oživenia, ktorý by preto nemal chýbať v inventári. Jednotlivé postavy majú vlastný priestor na ukladanie predmetov. Tie sa dajú zobrazovať podľa typu, času nadobudnutia, hodnoty a ďalších faktorov. Každý inventár má stanovenú maximálnu hmotnosť, ale zmestí sa tam aj viac ako stovka vecí, vrátane mnohých zbraní, brnení, surovín a polotovarov na výrobu predmetov. Vlastnoručné vytváranie oblečenia, zbraní, odvarov, a dokonca magických kníh je veľmi jednoduché a praktické. Neraz stačia len dve ingrediencie, ktoré prosto skombinujete. Kúpite ich, ulúpite, nazbierate v lese alebo vykopete lopatou. Napríklad z jedlej huby, priloženej na prázdnu fľašku, vznikne liečivý nápoj. Inokedy je nutné kombinovať viac surovín a treba mať aj určité znalosti. Napríklad magickú knihu vyrobíte len so schopnosťou remeselníka na štvrtej úrovni. V hre môžete prekutať prakticky všetky objekty a nájdete aj recepty, ale na výrobu nie sú nevyhnutné. Stačí trochu experimentovať.

Tým sa už vlastne dostávame k schopnostiam, ktoré treba rozvíjať, aby postavy dokázali nie len vyrábať, ale aj čarovať a lepšie znášať podmienky v boji. Je dobré mať aspoň jedného hrdinu, ktorý sa rozumie kováčstvu. S kladivkom potom už môže stále opravovať poškodenú výbavu všetkým členom družiny



a nemusíte za to platiť NPC postavám. Na identifikáciu bonusových vecí s farebnými nápismi zas stačí patričná úroveň loremaster a lupa. Ak sa má postava naučiť z kníh ohnivé kúzla, musí ovládať pyrokinetiku a aby v boji nebol postih (viac minutých akčných bodov pri kúzlení), treba mať túto schopnosť na vyššej úrovni.

Bojovníkom treba vylepšiť hlavne schopnosť manipulácie s jednoručnými a obojručnými zbraňami alebo obranu štítom. Šanca na krvácanie, infekciu, pád a popálenie sa zníži, keď investujete do bodybuildingu. Ak chcete s pakľúčmi odomykať zámky (uzamknuté truhly sa niekedy dajú aj rozbiť), investujete do zámočníctva, ak siahnuť niekomu do vrecka, rozvíjajte krádeže. Nie je zlé investovať aj do zakrádania, ktoré je samo osebe zábavné. Vybraná postava sa na pokyn prikrčí a k tomu vezme na seba podobu kameňa alebo suda, ktorý nesie na chrbte a nenápadne sa tak presúva po okolí.

Skúsenostné body získate po nadobudnutí nových levelov a popri nich občas dostanete aj body na vylepšenie atribútov. Význam tých základných je jasný. Silu potrebujú hlavne bojovníci, šikovnosť lukostrelci, mágovia majú byť inteligentní. Konštitúcia, rýchlosť a vnímanie sú dôležité pre každého, pretože určujú počet akčných bodov v boji a ako môžu byť využité. Rozvoj postavy napokon dotvárajú talenty, ktoré majú tiež vlastné body. Jedná sa vlastne o perky, ktoré pridávajú špeciality podľa vášho výberu. Môžu zvýšiť dosah kúziel a nosnosť, či vylepšiť niektoré parametre. K tým zaujímavejším patrí doliečovanie, keď hrdina stojí v krvi, alebo možnosť rozprávať sa so zvieratami, čo využijete aj pri niektorých úlohách.
Hra nepotrebuje multiplayer, ale možnosť pripojiť sa do hry iného hráča, na lokálnej sieti alebo internete, určite poteší. Navyše viete určiť, či sa môže pridať náhodný účastník, priatelia alebo len ten, koho vyslovene pozvete do hry a či sa zobrazia duálne dialógy.





Po vstupe do príbehu iného hráča som prevzal jednu z jeho postáv, ktorú som mal plne pod kontrolou a podľa potreby som asistoval hlavným hrdinom. Hoci obvykle spolupracujú dvaja hráči, je aj možnosť zdieľaného postupu štyroch účastníkov. V menu Divinity je aj priestor pre módy, na ktoré som ale zatiaľ nenarazil.

Divinity: Original Sin má za sebou ťažký pôrod. Hoci hra začínala vo verzii s predbežným prístupom a tvorcovia mali čas na jej vyladenie, ešte pár týždňov po vydaní obsahovala závažné chyby. Zaseknutá kamera s nevhodným pohľadom na vybraných miestach sa ešte dala zniesť. Horšie bolo, že mi prestali fungovať takmer všetky uložené pozície.

Prvý raz som to bral ako náhodnú chybu, ale keď sa to zopakovalo a stálo ma to niekoľkohodinový progres, hľadal som pomoc. Najskôr v diskusiách, kde sa objavili hráči s rovnakým problémom a rady, ktoré nezaberali. Potom som sa obrátil priamo na vývojárov. Bol som bezradný, ale napokon sa ako blesk z čistého neba objavila záplata a všetky vážne problémy zmizli, ako po mávnutí čarovným prútikom. Save začali fungovať. Bolo to však naozaj v hodine dvanástej. Za svoje útrapy som bol odhodlaný radikálne znížiť hodnotenie. Lenže čím dlhšie som hral, tým viac ma hra uchvátila a nakoniec vo mne zostal len blažený pocit z poctivej, silne návykovej RPG.

HODNOTENIE

Grafika u takejto komplexnej RPG nie je prvoradá. Ale v tomto prípade je vydarená, dizajn máp výborný, chrumkavá atmosféra. Vizuálne efekty kúziel neprekvapia, ale pri pieskovej búrke som podvedome privieral oči, aby mi do nich nefúkal prach a aj fujavica na severe pôsobila vierohodne. Navyše ma spomaľovala. Dabing často nepočujete, no hrdinom môžete navoliť rôzne hlasy, ktoré sa priebežne ozývajú a pohodlne to stačí. Sprievodné zvuky a hudba pasujú ako uliate. Prednastavená kamera s možnosťou zoomu nerotuje v rozmedzí celých 360 stupňov, ale iba vo vymedzenom uhle. Niekedy kvôli tomu prehliadnete dôležité prvky, spínače alebo kľúče, ktoré nie vždy všetky zviditeľní stlačenie ALT. V menu je však možnosť zapnúť plnú rotáciu kamery, hoci podľa tvorcov na to nie je kampaň stavaná a odporúča sa len v módoch.

Divinity: Original Sin je veľmi vydarená hardcore RPG zo starej školy doplnená o osviežujúce nápady. Hoci tento rok očakávame pokračovania ospevovaných značiek, nie som si istý, či sa dokážu kvalitou priblížiť k Divinity. Aj napriek zaváhaniu pri premiére je totiž Original Sin jednou z najlepších RPG posledných rokov a mnohé veľkohubé série hravo strčí do vrecka. Na hru si musíte najskôr zvyknúť, ale keď sa rozbehne, už na ňu nedáte dopustiť. Po spásonosnej záplate, ktorá vyriešila zásadné chyby, už skutočne nie je dôvod váhať a toto dobrodružstvo, ktoré sa môže natiahnuť na desiatky hodín, si nesmiete nechať ujsť.

Branislav Kohút

+ poctivá a veľmi komplexná RPG zo starej školy
+ nápadité hlavné a vedľajšie úlohy s puzzle prvkami
+ široké možnosti a vývoj postáv
+ vzájomné reakcie živlov a taktizovanie v boji
+ kooperácia hráčov
+ veľmi rozsiahle

- niekedy zle vyvážené levely nepriateľov v oblasti
- trochu ťažkopádny rozbeh

9.5



PUSTINA VÁS ČAKÁ



WASTELAND 2

Inxile | RPG | PC

„War. War never changes.“ Dve vety, pri ktorých každý fanúšik postapokalyptických RPG zvýši svoju pozornosť a Geigerov počítač vo vrecku mu začína ukazovať maximálne hodnoty. Takto totiž začínali všetky časti legendárnej Fallout série, ktorá položila základy tohto žánru. Ale bolo to skutočne tak? Prvý Fallout priniesol Brian Fargo v roku 1997, ale skutočný praotec RPG, ktoré sa odohrávajú po nukleárnej katastrofe, sa zrodil už v roku 1988. Vznikol pričinením rovnakého autora a dostal názov Wasteland. Na pokračovanie sme museli čakať 26 rokov a jeho zrodenie umožnila až úspešná crowdfundingová kampaň na Kickstarteri.

Brian Fargo sa po dlhej odmlke vracia, aby nám rozpovedal ďalšie dobrodružstvo umiestnené do zničenej Ameriky, kde vládnu mutanti, zlodeji, nájazdníci, náboženskí fanatici, kanibali, roboti a iný výkvet spoločnosti. Medzi touto zberbou a obyčajnými ľuďmi stojí len nepočetný oddiel púštnych rangerov, ktorí sa zo všetkých síl snažia udržať v spoločnosti aspoň zvyšky zákonov. Arizonská pobočka sa náhle dostáva do problémov a pre štvoricu nových regrútov sa spočiatku jednoducho vyzerajúca úloha, ktorá spočíva v oprave rádiových vysielačov, zmení na najdrsnejšie dobrodružstvo ich života.

Výber základnej štvorice do vašej partie môžete založiť na pripravených postavách alebo si tím snov navrhnete od základov podľa vlastného uváženia. Atribúty, schopnosti, zbraňové preferencie, ale aj doplnkové informácie, ako história a v neposlednom rade výzor postáv, vás nechá pričuchnúť ku komplexnosti hry samotnej. Štvorica sa vydáva na cestu v štáte Arizona, kde sa nachádza niekoľko usadlostí, základňa banditov, väzenie, Indiánske osady a ďalšie miesta, čo stoja za návštevu.



Mapa je odkrytá hneď od začiatku a miesta, ktoré vám niekto neoznačí do mapy, môžete nájsť aj prieskumom. Ale pozor na zamorené časti - bez potrebného vybavenia sa prechod zvyškovou radiáciou rovná takmer istej smrti. Arizona nie je jediným americkým štátom, ktorý budete pri odhaľovaní záhad narastajúcich nájazdov polosyntetických a syntetických bytostí preskúmavať. Po niekoľkých desiatkach hodín sa dostanete ešte aj do slnečnejších a teplejších krajov, kde prebieha druhá polovica dobrodružstva.

Wasteland 2 vás chytí a nepustí najmä svojou komplexnosťou a „dospelosťou". Nie je to hra, ktorá by vás vodila za ručičku a starala sa o vaše pohodlie automatickými pomocníkmi. Nie je to hra, ktorá by vám dala do rúk ultra giga super zbrane a nechala by vás prestrieľať sa až do úspešného konca. Teda, ono by sa to teoreticky asi aj dalo, ale prišli by ste tak o stovky rozhovorov, kde dokonca môžete okrem klasického klikania na podstatné slová a používanie hovorových skillov vašich postáv aj vypisovať otázky (respektíve slová) ručne. No povedzte, kedy ste naposledy hrali nejakú „textovku"?

Častokrát sa dostanete do situácie, keď sa budete musieť rozhodnúť, či sa prikloníte k jednej alebo druhej strane nejakého konfliktu. Výber ktorejkoľvek z možností býva pre druhú stranu zväčša fatálny a to až do takých dôsledkov, ako vybombardovanie celého mesta nukleárnou hlavicou. Nie všetko je však také čiernobiele, ako sa na prvý pohľad zdá a občas sa podarí nájsť aj tretia cesta, ktorá môže prinavrátiť aspoň trochu rovnováhy do sveta, kde doteraz platil iba zákon silnejšieho.



Možnosť voľby navyše motivuje vyskúšať si hru aj druhýkrát a zmeniť svoje rozhodnutia. Fargo vám počas púte predkladá aj hlbšie motívy, nad ktorými sa môžete a nemusíte zamyslieť. Kanibalizmus v období najväčšieho hladu, totálny náboženský fanatizmus reprezentovaný rehoľnými sestrami ozbrojeným rotačnými guľometmi, úprava ľudských tiel časťami strojov, otrokárstvo a podobne.

Takmer každý quest, či dokonca čiastková úloha, sa dá riešiť viacerými spôsobmi. Nedokážem sa dostať do tohto počítača, lebo môj hacker je grambľavý? Skúsim vyspovedať strážnika, možno mi pri lichôtkach prezradí kód. Ak nie, môžem sa skúsiť vlámať do objektu cez zadné dvere. A keď ani to nepomôže, neochotný strážnik sa už večer domov nevráti... Ponuka schopností zahŕňa aj také možnosti, ako komunikácia so zvieratami alebo obmedzenie náhodných stretnutí so zbojníkmi pri presune na mape. Príkladom komplexnosti je funkcia doktora, ktorý pre plné fungovanie nepoužíva jeden, ale hneď dva skilly (medik a chirurg, podobne ako vo Falloute). To, že urobiť z každého desert rangera odborníka na všetko nie je ani zďaleka možné, asi netreba zdôrazňovať.

Veľká časť schopností je venovaná zbraniam - od boxerov, mačiet a malých pištolí, cez brokovnice, SMG, automatické pušky, energetické zbrane, až po ostreľovacie pušky a ťažkú výzbroj. Široký výber v tomto smere jasne naznačuje, že boj je pre postapokalyptických strážcov zákona každodenným chlebíčkom. Zatiaľ čo pobehovanie po mape, obchodovanie, riešenie questov a iné činnosti prebiehajú v reálnom čase, boje sú rozdelené na ťahy a kolá s presne stanoveným poradím, kedy sa budete vy a vaši protivníci striedať. Tento taktický „šach" sa aj vďaka počiatočnému akútnemu nedostatku nábojov a najmä častému kazeniu zbraní, stáva poriadne tvrdým orieškom.

Využívanie mapy a hľadanie vyvýšených miest pre ostreľovačov, múrikov pre vojakov a najkratších trás pre útočníkov nablízko, budete musieť kombinovať s limitovaným rozsahom akčných bodov. O to sladší je pocit po každom víťazstve a o to viac teší levelovanie postáv a ich progres. Z roztraseného snipera neschopného trafiť bránu na stodole sa stáva tichý zabijak s kritickým zásahom, čo odstrelí nepriateľovi hlavu cez pol mapy. Nemotorný doktor sa premení na chirurga, ktorý s automatickou pištoľou v jednej ruke a skalpelom v druhej odvádza na bojisku neuveriteľnú robotu.

Nemalá pozornosť je v hre venovaná samotným zbraniam. Okrem toho, že každá z nich potrebuje iný typ munície a tá v niektorých mestách Wastelandu nahrádza legitímnu platobnú menu, dajú sa zbrane aj rozobrať a získané časti nájdu svoje uplatnenie ako vylepšenia na nových kúskoch. Mimo zbraní budete družinu vybavovať aj rôznymi typmi brnení, oblečení, ale tiež príveskov so schopnosťou zvýšiť (alebo znížiť) hodnoty niektorých schopností.

Toľko omieľanú komplexnosť Wasteland 2 podčiarkujú aj drobnosti, ktoré si možno ihneď nevšimnete. Treba sa starať o zásoby vody, ktorá je v Arizonskej pustine pomerne vzácna. Členovia družiny občas spanikária a pár kôl sa nedajú ovládať. Každý nájdený predmet neoznačený ako smeti môže byť zaujímavým zberateľským kúskom pre niekoho na opačnom konci mapy (nič nevyhadzovať!). Niektoré knihy dokážu po naštudovaní permanentne zvýšiť zodpovedajúci skill o jednu úroveň. Wasteland 2 je jednoducho hardcore taktická RPG - komplexná, zložitá, dospelácka. A vy ju za toto všetko budete milovať.





Titulu navyše nechýba ani iná potrebná vlastnosť, ktorá nie je v takejto kategórii hier úplne bežná. Je to humor a schopnosť vystreliť si zo seba i z ostatných zaužívaných stereotypov v hernej branži. Niektoré rozhovory, postavy, predmety alebo napríklad kvantum kópií neúspešnej videohry zakopaných na tajnom mieste v púšti, vám predvedú aj humornejšiu stránku Fargovej osobnosti.

Ako technologický základ pre vyrozprávanie dobrodružstva púštnych rangerov bol použitý engine Unity. Pri hraní sme sa nikdy nepristavili pri tom, že by niektorá postava mala málo polygónov alebo textúra nedosahovala potrebnú ostrosť a detailnosť. Na grafiku vysadení hráči si pravdepodobne takéto drobnosti všimnú, na celkovú atmosféru hry to však nemá žiadny vplyv. Čo, bohužiaľ, na hrateľnosť vplýva, je správanie sa súperov v bojoch. Najmä nepriatelia, (ktorých našťastie nie je v hre príliš veľa) ozbrojení mečmi a inými zbraňami nablízko, majú problém s AI algoritmami. Často sa rozbehnú, udrú jedného hrdinu, potom sa vrátia, udrú iného, pričom tomu prvému chýbali 2 hitpointy do upadnutia do bezvedomia. Tiež by sme privítali možnosť meniť formáciu skupiny, lebo nabehnúť zakaždým do paľby nepriateľských granátometov v tesne zomknutej formácii nie je ideálne riešenie. Tento neduh sa, našťastie, dá čiastočne eliminovať rozdelením skupiny na jednotlivcov a manuálnym pohybom každého z nich.

Tento rok sa zapíše do histórie ako rok, keď vyšli dva grandiózne RPG tituly. Prvým bol Divinity: Original Sin a druhým je bez pochyby Wasteland 2. Obe hry si zakladajú na komplexnosti a hardcore hrateľnosti, no kým tá prvá je umiestnená do fantasy sveta, tá druhá sa odohráva po nukleárnej katastrofe. A to je pre nás, hráčov, priamo požehnaním, pretože každý si môže vybrať to, čo mu je bližšie, v takmer totožnej kvalite.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ komplexné RPG dobrodružstvo
+ viacero spôsobov riešenia úloh
+ vkusne zakomponovaný humor
+ výborný pocit z levelovania hrdinov
+ dlhá herná doba a motivácia hrať hru znova

- Občas chyby v AI



9.5



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. Ešteže 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




9.0
wolfenstein





SPÄŤ DO VOJNY

WOLFENSTEIN NEW ORDER

MachineGames | Akčná | PC, Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Ak ste už v roku 1992 hrávali hry, určite vás neobišiel titul, ktorým Id Software rozbehli celý FPS žáner a to Wolfenstein 3D. Ako prví vtedy tvorcovia ponúkli textúrované 3D prostredie, ktoré doplnili zaujímavými lokalitami, silnými zbraňami, tajnými chodbami a nakoniec aj masívnymi nepriateľmi. Síce to vtedy boli ešte prostredia jednoduché a postavy len 2D animácie, ale malo to štýl, ktorý doteraz nemá veľa hier. Jedinečnú prvú hru nasledovalo niekoľko rozšírení a pokračovanie Spear of Destiny. O desať rokov neskôr prišiel aj kvalitný Return to Castle Wolfenstein s jedinečným multiplayerom a neskôr ešte nevýrazná snaha o reštart v titule Wolfenstein.

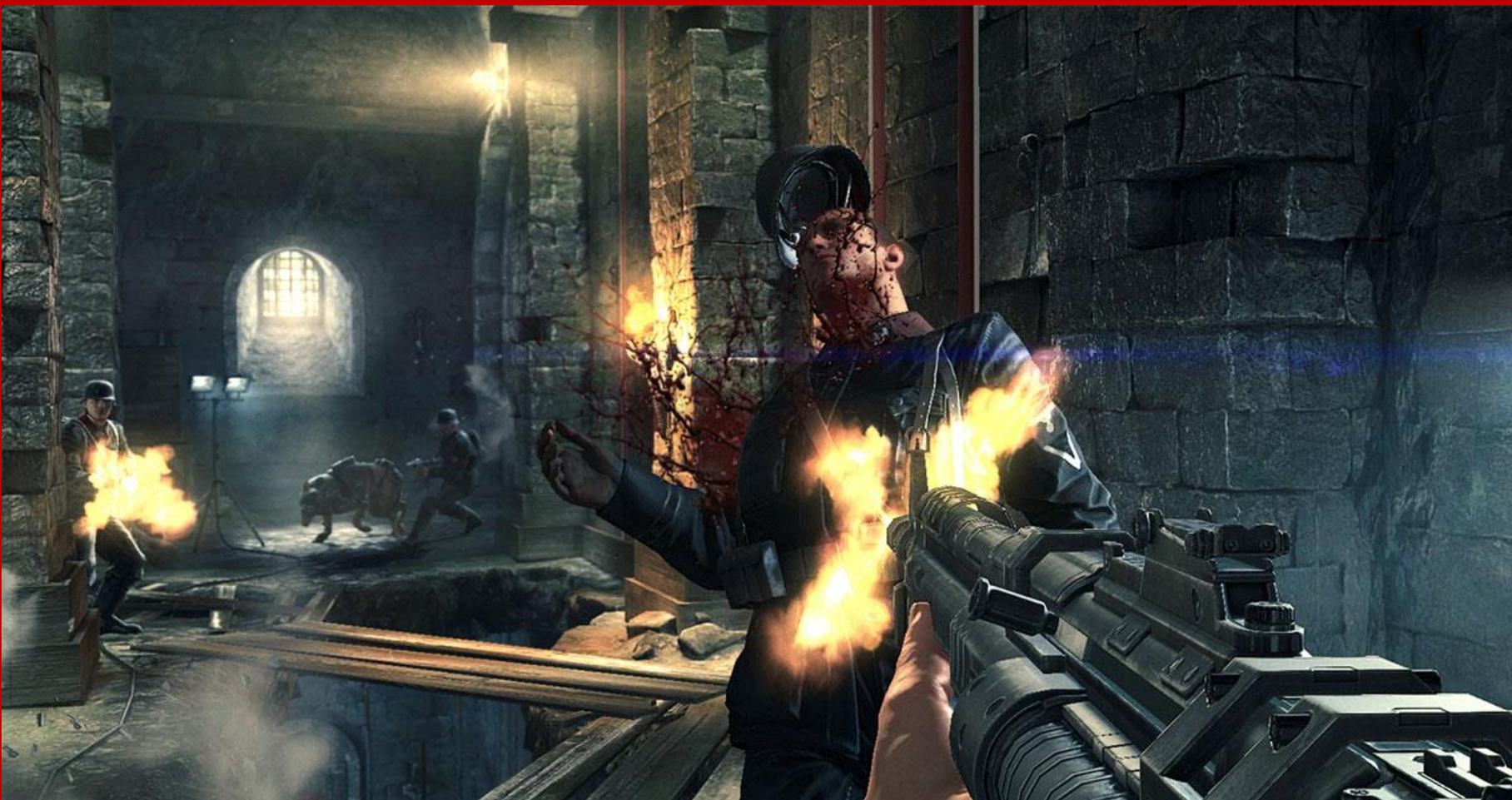
Teraz, o 22 rokov neskôr, prichádza Wolfenstein: The New Order, skutočné pokračovanie jednotky, ktoré otvára novú epochu hry a aj celkom nový svet na preskúmanie. Hra sa totiž tentoraz posunie až do roku 1960, presnejšie do alternatívneho roku 1960, v ktorom nacisti po vyhranej vojne ovládajú svet. Hlavný hrdina B.J. Blazkowicz bol mimo hry a nemal im v tom kto zabrániť. Teraz sa však vracia a nový svet sa má na čo tešiť - a rovnako aj vy. Autori totiž vytvorili pôsobivý atmosferický svet, ktorý vám ukáže, ako sme mohli skončiť. A nie len to. Vývojári spojili to najlepšie, čo ponúklo 22 rokov vývoja FPS akcii a priniesli v 12-hodinovej singleplayer kampani, oldscholovú hrateľnosť spojenú s modernými prvkami.

Hra tak ponúkne adrenalínovú akciu, klasické zbieranie lekárničiek, nábojov, alebo aj odkrývanie mapy. Celé je to doplnené o perky, upgrady zbraní alebo možnosť úpravy príbehu rozhodnutiami. Základom sú netradičné lokácie, silné zbrane a ešte silnejší nepriatelia a autori nezabudli ani na príbeh a postavy. Hra má v sebe jednoducho všetko, čo singleplayerová FPS potrebuje a všetko spracované na vysokej úrovni.

Príbeh hry začína ešte počas druhej svetovej vojny, kedy preberáte úlohu kapitána B.J. Blazkowicza počas misie, v snahe znovu dolapiť šialeného doktora Deathheada. Všetko však nevyjde podľa predstáv, B.J. končí ranený a k životu sa preberá v sanatóriu o 15 rokov neskôr. Prebúdza sa do sveta, ktorý nespoznáva, do sveta, v ktorom je každý nacista a kto nie je, aspoň sa tak tvári, aby neskončil vo väzení alebo ešte horšie. Spolu so svojou ošetrovateľkou Annou uteká pred nacistickými čistkami a vydáva sa hľadať priateľov z odboja, s ktorými by mohol uštedriť novému svetu tvrdú ranu.

Spolu tak prejdete 16 kapitol v skutočne rozmanitých prostrediach doplnených príbehom o pomste, o prežívaní v ťažkých časoch, ale aj o láske a priateľstve. Hra veľmi dobre zachytáva zaujímavý a skutočne do detailov prepracovaný svet. Užijete si ho ako v prestrihových scénach, tak aj v oddychových kapitolách v hlavnom stane odboja a samozrejme hlavne v misiách, ktoré vás prevedú rozmanitými časťami sveta, na ktorých autori ukazujú čo sa všetko mohlo stať. Dostanete sa k obyčajným ľuďom, aj do pokusných vedeckých zariadení, ale aj do väzení a všade vás budú naháňať stovky nacistov a ich hračiek. Popritom nájdete výstrižky z novín, nahrávky, plagáty a aj postavy, ktoré vám o tomto svete porozprávajú viac.

Samozrejme, nebude to len obyčajný svet, v ktorom náhodou nacisti vyhrali vojnu. Do celého príbehu sa dostávajú aj tajné experimenty, konkrétne teraz už žiadne nadprirodzené alebo okultistické záležitosti, ale prepojenia s tajnými spoločnosťami a ich tisícky rokov starými tajomstvami. Postupne sa z príbehov postáv dozvedáte, čo sa vlastne stalo a ako sa to nacistom podarilo ovládnuť svet, ale aj vytvoriť z





miest betónové pevnosti, vyrobiť zbrane poháňané elektrinou a aj mechanických robotov, ktorí vyzerajú ako naftový predchodcovia Titanov z Titanfallu. Náležite obdobiu a technológiám sú spracované zbrane. Síce je tu kompletná ponuka štandardných zbraní od pištolí, cez brokovnice, samopaly, ale nájdete aj energetické zbrane a hlavne laserové rezačky, ktoré autori zapracovali ako jednu z hlavných mechaník titulu. Totiž pomocou nich si budete môcť cez kovové otvory a ploty vyrezávať vlastnú cestu a ak nič iné, môžete ich použiť aj na boj s nepriateľmi. Ponúkajú tak zaujímavé oživenie samotnej akcie a prestreliek.

Prestrelky sú ako sa na Wolfenstein patrí - hlučné a brutálne. Nepriatelia vás nešetria a rovnako vy nešetríte ich. Všade bude striekať krv, po zemi ostanú znetvorené telá alebo len krvavé kaluže po výbuchu vojakov. Prípadne aj súčiastky, keďže o mechanických nepriateľov nebude núdza. Čakajte silné zbrane, s ktorými sa s bežnými nepriateľmi nenatrápite, ale napriek tomu vám ich počty dajú zabrať, a ak sa k tomu pridá a niekoľko "mechaňákov", máte o zábavu postarané. Ale nie vždy je potrebný boj a autori ako malý doplnok zapracovali stealth systém, ktorý prekvapí. Nie je dokonalý, ale výrazne hlboký. Vidíte, ako ďaleko sú najbližší nepriatelia a čo vlastne počujú. Ak začujú streľbu, spustia poplach, ktorý sa šíri stále ďalej. Je to plne voliteľný prístup a ak si radšej chcete vystrieľať celé strážne stanovište nacistickej hliadky, prosím.

Pri hraní treba pamätať na to, že toto nie je Call of Duty. Tu automaticky postava náboje a brnenia nezbiera a rovnako tu nemáte autohealing, ktorý vás za pár sekúnd plne vylieči. Je tu síce malé liečenie, ktoré vám o pár percent zdvihne zdravie, ale vždy zastaví na ďalšej desiatke a na doplnenie zvyšku



ste odkázaný na hľadanie a zbieranie lekárničiek, alebo na neustále umieranie a reštartovanie checkpointov. Rovnako je to aj s nábojmi. Je viac ako vhodné prechádzať okolo každého nepriateľa a manuálne zozbierať to, čo po ňom ostane. Inak ľahko skončíte bez nábojov a v obkľúčení. Nôž vás vtedy nezachráni.

Nôž vám však pomôže v rozbíjaní všetkých možných krabíc a hľadaní v nich skrytých nábojov, jedla, alebo aj upgradov zbraní. K tomu môžete v leveloch hľadať tajné dokumenty, Enigma kódy, alebo aj mapy levelov. Hra totiž podporuje klasickú funkciu máp a tak si môžete kedykoľvek pozrieť, kde sa na objavenom území v leveli nachádzate, kde ste ešte neboli, alebo aj kam máte ísť. Design prostredí je síce uzavretý, ale nie je tu len cesta vpred. Popri putovaní môžete hľadať vedľajšie chodby a miestnosti, kde nájdete spomínané bonusy. A ak ich nenájdete na prvýkrát, hru sa určite oplatí prechádzať znovu, keďže urobíte hneď na začiatku jedno zásadné rozhodnutie, ktoré ovplyvní vaše možnosti prechádzania levelov a aj zmení jednu z hlavných postáv. Výber síce v zásade príbeh neovplyvňuje, ale oživuje druhé prechádzanie hry inými možnosťami, ako aj spoznávaním druhej postavy.

Hra však nemá vlastný multiplayer a teda si musíte vystačiť s príbehovou kampaňou. Má však pridaný multiplayerový bonus a to vstup do beta testu multiplayeru pre novú Doom hru. Nikto však nevie, kedy ho Bethesda otvorí a tak je to zatiaľ len virtuálny bonus. V každom prípade, hru je potrebné brať ako singleplayerovku, do ktorej autori naplno investovali všetok čas, vyhradený na vývoj a to je na finálnom produkte aj vidieť.

Čo mierne hru sťahuje dole je idtech grafický engine. Ten síce zvláda pôsobivé scenérie, pekné efekty, ale



megatexture technológia napriek mega-giga textúram nedokáže ponúknuť ani len strednú kvalitu detailov, na aké sme zvyknutí. Jej problém je v tom, že takmer všetky textúry sú rovnako kvalitné, čo pri stenách a prostredí nevadí, ale odráža sa to na objektoch, ktoré majú textúry s nízkym rozlíšením. Na dnešnú dobu je to už slabé - hlavne na PC. Nehovoriac o rôznych technických problémoch a spomaleniach načítavania textúr, ktoré sa enginu držia od časov Rage a zdá sa, akoby na nich tvorcovia vôbec nezapracovali.

Na druhej strane si autori dali záležať na prestrihových scénach, ktorých je veľké množstvo a plynule dopĺňajú akciu a pomáhajú nám spoznať BJ Blazkowicza z druhej strany. Zároveň však vidieť, že miestami autori zabudli na plynulé prechody príbehu a niekedy sú jednotlivé časti hry priam useknuté a presunuté na inú lokalitu. Je to drobnosť, ale dalo sa s ňou popracovať. Oproti tomu sa na zvukovú stránku nedá sťažovať. Duniace zvuky sú základom pre silné zbrane a aj pre nacistický svet, plus bonusové známe skladby prerobené do nemeckého štýlu pridávajú na atmosfére. Nikde inde si nevypočujete Beatles po nemecky, alebo japonskú hymnu prepracovanú do nemeckej dychovky.

Autori z MachineGames nezabudli ani na retro odkaz série a pridali aj spomienku na staručkého Wolfensteina 3D, do ktorého sa môžete dostať vo sne a užiť si klasické modré steny a pixelovaných 2D vojakov. Všetko samozrejme s

moderným herným systémom a tak proti pixelom budete môcť využívať nakláňanie sa, alebo moderné zbrane. A samozrejme, nechýba ani zbieranie zlata, ktoré sa prenieslo aj do novej hry, vďaka čomu sa zdá, že vaša postava je kleptoman a berie zlato, kde sa len dá. Okradne dokonca aj chudobnú poľskú rodinku.

Celkovo MachineGames ponúklo doteraz najlepší mix všetkých kvalitných prvkov FPS akci. Nesnaží sa o posun vpred, nesnaží sa kopírovať štýl COD, skôr naopak, ukazuje smer, ktorým by sa mohli automatické "jednotlačidlové" moderné akcie uberať. Mali by sa obzrieť do svojej minulosti a nabrať odtiaľ veci, ktoré v honbe za nenáročným publikom poodstraňovali. MachineGames je v tomto ohľade priam dokonalé. Možno oldschoolový systém nesadne každému a nutnosť zháňania lekárničiek a manuálne zbieranie nábojov bude niekoho otravovať, ale toto je spôsob hry, v ktorom sa musíte snažiť prežiť, nie štýl, v ktorom sa o vás hra stará tak, aby ste ani raz nezomreli. Wolfenstein: The New Order to celé uzatvára jedinečnou atmosférou, príbehom, hrateľnosťou a nádejou v ďalší návrat do tohto netradičného sveta.

HODNOTENIE

+ atmosferické, neobohrané prostredie
+ znovuhrateľnosť
+ silné zbrane a odladená hrateľnosť
+ možnosť stealth postupu v niektorých oblastiach
+ prepracovaný príbeh a celý svet

- nedokonalosti idtech enginu sa ukazujú stále viac

9.0





NA ROZHRANÍ DVOCH PARALELNÝCH SVETOV

BROKEN AGE - ACT 1

Double Fine | Adventúra | PC

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

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

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

Broken Age nie je len vizuálne pekným a unikátnym

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

- až príliš jednoduché
- hlavným postavám nedávkuje priestor rovným dielom

9.0





WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DR

Blizzard | MMORPG | PC

Piaty datadisk pre World of Warcraft kladie nové existenčné otázky. Kam sa posunúť po dekáde, keď sme vyhubili väčšinu silných bossov, prežili kataklizmu, objavili tri nové kontinenty? Dá sa jedine ísť oproti času a dostať sa do iného obdobia, oživiť trošku mytológiu a korene série. Nová porcia dobrodružstva chce lákať najmä starých hráčov a všetci konečne dosiahneme bájny level 100.

Desať rokov sa do kultovej MMORPG logujú tí najvernejší (a autor tohto textu osem, lebo naskočil až pri Burning Crusade). Niektorí reptajú, že sa hra dávno zmenila a najmä uľahčila život hráča. Nedá sa nesúhlasiť, keď vidíte množstvo skúseností potrebné na postup na vyšší level, ohromné milióny sú zrazu preč a ani na level 100 netreba celý milión. Vanilla éra je skrátka preč, a to sa po rokoch dalo čakať. Už nikdy nezažijete identický pocit, ako pri prvom lúskaní viac ako 200-stranového manuálu či prechádzke so spadnutou sánkou v prvej krajine. Pôvodné čaro sa nedá priviesť naspäť, jedine, že by ste išli ako Garrosh Hellscream späť v čase ako vo Warlords of Draenor.

Verní nasledovníci príbehových línií sa môžu cítiť dvojako. Putujeme ďalej, ale vrátime sa o 20 rokov dozadu, do obdobia prvej stratégie Warcraft, kedy sa ukázali prvé postavy s povedomými menami. Pre Blizzard zrejme nebola iná šanca, ako alternovať dejové línie. Nie je to však zlý nápad - niektorí hráči pred 20 rokmi neboli na svete, iní stratégie Warcraft nehrali a orientujú sa na MMO. Nájdeme aj takých, ktorých pri mytológii držia iba WoW - a ostatní si skrátka prvotné udalosti nepamätajú.

Garrosh Hellscream je dobrá postava a oplatí sa ju sledovať. Invázia Hordy, beh po starom kontinente a vojnoví páni sú dobre pripravení a dejový tmel funguje. Blizzard sa zas posunul v rozprávaní deja a odklikávanie textových polí nebude častou aktivitou. Vývojári, zrejme inšpirovaní inými hrami, ktoré začali vkladať do narácie obrovské stávky i rozpočet (Star



RAENOR

Wars: The Old Republic), sa rozhodli rozprávať kľúčové momenty v pekných a dobre strihaných animáciách na celej obrazovke. Kvalita išla citeľne nahor - nedávno som videl jednu animáciu z Lich Kinga a nízke rozlíšenie bilo do očí. Tu čaká vydarená produkcia a neraz si predelovú scénu pozriete znova. Nielen počas deja, ale aj v dungeone.

No kvalita deja a podanie nelícuje iba množstvo predelových scén. Dôležité je napojenie na jednotlivé questy, celé reťaze a váš postup. Je dobré vidieť vplyv na okolie. Nejdete iba po zvýšení počtu skúseností, cítite, že progres zaručí zmenu krajiny, má jasný dopad a nestavia iba na dočasný efekt. Svedčí to aj o zmene achievementov - nepoľujete po kvantitatívnom cieli 100 questov v zóne, ale plníte príbehové línie a ak treba, ostatné si nájdete sami. Rozdelenie na príbehové a dobrovoľné aktivity je markantné. Po vzore iných hier či opätovnej snahe poslať hráča objavovať svet bez vodenia za ruku, sa sem dostali nové elementy. Treba hlušiť vzácnych nepriateľov, hľadať skryté predmety, plniť bonusové úlohy s ohromným množstvom skúseností. Osobne sa mi zadania zdajú štedré a vzniká pocit inflácie v porovnaní s tradičnými questmi. Ale je to odpoveď na otázku, či sa dá zvyšovať level tak rýchlo. Blizzard opäť rozohral hru s inými číslami a plošne znížil počty HP, skúseností na vyšší level a môžeme pokročiť o celých 10 levelov a nie iba o päť. No nielen vďaka tomu vzniká pocit z oveľa rýchlejšieho postupu.

Prvá zóna, respektíve dve, vám budú pripadať nesmierne ľahké. Skočíte na level 90, vrháte sa na pár (desiatok) questov a za pár hodín vám padne level 92. Blizzard prísne delí štartovaciu zónu podľa rasy a až v spoločných zónach pridá na obtiažnosti. Tempo je rýchle. Náruživí hráči zdolajú level 100 za tri-štyri dni, ostatní za sedem až desať.

Opäť čaká paleta profesií, ktorých limit skočil zo 600 na 700 (napríklad varenie má pár vypečených receptov s desiatkami prísad) a horizontálne objavíte veľa aktivít.

Mám pocit, že Blizzard pri práci so svetom WoW uplatňuje dva princípy: predstaví nový kontinent (Burning Crusade, Lich King, Mists of Pandaria) alebo prepracuje existujúci – Cataclysm či teraz Draenor. Napohľad ide o iný svet, ale na druhej strane pripomína Outland a hráči budú podvedome porovnávať obe verzie. Pocity reminiscencie sa derú naplno najmä u veteránov, ktorí si vybavia v pamäti budúci opustený Auchindon verzus súčasný, kde to žije. Alebo dve zhodné krajiny - Shadowmoon Valley nie je ešte zaplavená jedovatou zelenou a Nagrand väčšmi dýcha životom i lepšou grafikou.

Pri pohľade na mapu sa tešíte zo siedmich krajín, ale naplno si užijete iba päť. Štartovacia (Frostfire, Shadowmoon) pre každú frakciu (do opačnej možno zavítať, ale viac ako pár questov a objavovanie nesplníte) a štyri spoločné: Gorgrond, Nagrand, Arak a Talador. Darmo sa budete dobýjať do Tanaan Jungle, ešte nie je prístupná (žeby po ďalšom patchi?). Oproti Pandarii či Northrendu je to azda trošku málo, preto autori volia kontroverzný ťah - zákaz lietania v Draenore. Je to návrat k esenciálnemu fungovaniu bez lietajúceho mounta, kedy môžete cválať, ale nestúpnete do výšky. To prináša nový pohľad na bojisko i zmenu fungovania systému, keď si mnohí našli cieľovú destináciu, vyrútili sa na moba, tresli ho po gebuli a odleteli preč. Systém pohybu i súbojov núti prebojovať sa cez vlny nepriateľov, hľadať cesty, využiť miesta. Je to krok späť? Závisí to od uhla pohľadu, osobne to beriem ako plus. Okamžité lietanie uberalo novému kontinentu pôvodné čaro a jedine núteným ťahom dokáže hra získať pôvodný náboj. Aj jednotlivé zóny si užijete lepšie, zmapujete do najmenších detailov, nájdete pár zabudnutých postáv alebo len tak natrafíte na vzácnych nepriateľov.





Pocit z objavovania sa vrátil, nie je to už automatický mód. Pri zónach nás čakajú dve novinky – nové metropoly pre každú frakciu a najmä systém garrison, čo je element požičiavajúci si prvky stratégií, kde Warcraft začínal. Každý hráč dostane na spravovanie vlastnú pevnosť, osobitú inštanciu v celom svete. Tu môže zbierať rozličné suroviny, stavať budovy a získavať za ne bonusy. Prirodzene, budovy je dobré stavať náležite k svojmu remeslu, takže ak sa sústredíte na alchýmiu, určite nebudete v prvom kole budovať kasárne. Starostlivosť o budovy má priamy dopad na vašu postavu a hranie, ústi do získavania pekných bonusov. Stavať môžete menšie, stredné i veľké budovy a pohľad na garrison sa mení takmer na izometrický strategický – možností budete mať veľa, čas a miesto sú limitované parametre.

Ešte lepšou súčasťou sú takzvaní nasledovníci, ktorých zbierate po svete a môžete ich posielať na časované misie, respektíve vlastné questy. Z nich sa vrátia so surovinami či peniažkami. Každý z nich sa navyše hodí na iný typ úloh (podľa výbavy a vlastností) a je to prekvapivo prepletený systém. Možnosti garrisonu sú určite na vyššej úrovni ako kedysi farma v Pandarii, o čom svedčí fakt, že aj po mesiaci sa sem mnohí hráči radi vracajú a majú stále do čoho investovať, vyberať si ďalšie questy či nových nasledovníkov. Áno, na konci dňa je to ďalšia vedľajšia aktivita, ktorá vás odtiahne z príbehu, prieskumu zón a jej jedinou slabinou môže byť azda len izolácia od okolitého sveta. Lebo zatiaľ čo fungovanie v mestách vás držalo v silnom sociálnom kontakte s inými hráčmi, garrison je sólo záležitosť pre každého jednotlivca. Jedine pri odlišnom smerovaní hráčov v guilde naberie inú hĺbku.

No ak ste milovníci spoločného hrania, nemusíte byť zúfalí. Hoci vo svete klesá počet skupinových questov (nie neznámy fakt od minulého datadisku), stále máte dungeony i raidy, osvedčený lov za lepšou výbavou. Čaká vás pár pekných jaskýň, kde sa už od levelu 90 možno preháňať za silnými predmetmi a fajn rozloženie až po level 100.



Do popredia sa dostanú Iron Docks či Grimrail Depot na uháňajúcom vlaku. Je to dungeon, ktorý má viac animácií, efektný strih a zopakujete si ho viac ráz nielen kvôli lootu, ale najmä pre pocit z niečoho nového. Samozrejme, milovníci klasiky prejdú Upper Blackrock Spire, ktorý po dočasnej level 90 verzii skočil rovno na stovku. Nezabúdajme na Auchindon, ktorý už vyzerá inak a jeho štyria bossovia vám práve v polovici levelovania (cca 95) dodajú silné predmety.

Pri raidoch zatiaľ ťažko vyrieknuť ortieľ. Po novom pribudla tretia obtiažnosť - kolonka Mythic volá do akcie rovno 20 hráčov, no zatiaľ je k dispozícii iba Highmaul s niekoľkými krídlami a na Blackrock Foundry budeme čakať až do začiatku februára. Každopádne, sú tu pekne vypečení bossovia, ktorí si vyžadujú maximálnu sústredenosť hráčov a najvernejší fanúšikovia sa v tomto čase stále vydávajú aj do legendárneho Molten Core, kde sa poľuje na epickú helmu (lvl640, no neberte to!).

S Warlords of Draenor prišla mierne kontroverzná zmena grafického engine a najmä modelov postáv, ale po mesiaci vrava utíchla, rovnako aj roztrpčenie z prvotného návalu hráčov v prvých dňoch. Grafika je stále zaujímavá, niektoré zóny malebné a hudbu aspoň v prvom mesiaci netreba meniť za vlastnú.

Každopádne, World of Warcraft stále žije, napreduje, hoci si, paradoxne, teraz požičal viac starých elementov (zápletka s orkami, starý kontinent, zákaz lietania) a umne ich mieša s novými (garrison, bonusy). Jedna vec je istá - pohľad na WoW nebude jednotný, už nikdy nezíska toľko jednohlasných názorov na kvalitu.

Nostalgia dáva facky a očakávania ani ten najlepší tím na svete (či ním vo vašich očiach Blizzard je alebo nie) nenaplní. Sme na leveli 100, stále je čo robiť, vylevelovali sme viaceré postavy a logujeme sa. Je to stále to isté, ale aj iné. Ťažšie sa určí, či je piaty datadisk lepší ako tretí či štvrtý. Môžem napísať, že Burning Crusade či Lich King boli lepšie, lebo hra bola ešte svieža. Teraz je to už iba o porovnávaní a každý má iný názor. Budem tvrdiť, že je lepší ako Mists of Pandaria, hoci nemá toľko nových zón. A možno dozrie do inej kvality, lebo má ešte pred sebou pár záplat.

World of Warcraft má stále čo povedať nováčikom a azda aj veteránom, ktorí sa vrátia z Guild Wars 2 či Star Wars: The Old Republic. Aspoň nachvíľu, na mesiac či kvartál. Ale kým sa to WoW bude dariť, hoci za cenu pohybu čísel ako na húsenkovej dráhe, stále bude mať svoje miesto v žánri MMORPG. Prvá dekáda je za nami a nebudem klamať – zatiaľ ma neopúšťa chuť nalogovať sa aj v tej druhej.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ solídna dejová línia a postavy
+ systém questov
+ bonusové úlohy, diverzifikovaná náplň
+ Draenor ako pútavý kontinent
+ garrison je dobrá trvanlivá aktivita
+ kvalitné dungeony a ich korisť
+ zákaz lietania (áno, je to plus)

- občas silný dôraz na sólo hranie
- rýchly postup a zvyšovanie levelu

9.0





DRAGON AGE INQUISITION

Bioware | RPG | PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One

Pojem inkvizícia vo väčšine z nás zrejme neevokuje nič dobré. Upaľovanie čarodejníc, bičovanie, mučenie. Môže vôbec slovo s historicky zásadne negatívnym významom dostať aspoň trochu pozitívny podtón? Ak to niekto dokáže zmeniť, tak BioWare a tretia časť RPG série Dragon Age. Pretože nie modrá, ale inkvizícia je v tomto prípade rozhodne dobrá.

Kontinent Thedas zmietaný v chaose po neúspešnom rokovaní medzi templármi a mágmi potrebuje niekoho, kto sa postaví medzi dve znepriatelené skupiny a zároveň bude mať dosť síl na boj so splodencami pekiel vychádzajúcmi z trhlín v realite. Chtiac-nechtiac sa do čela novovzniknutej organizácie, Inkvizície, dostáva hlavný hrdina hry. Jeho (alebo jej) najväčším darom i prekliatím zároveň je schopnosť uzatvárať trhliny vedúce do dimenzie démonov. Vykoná mnoho dôležitých činov, čakajú ho politické rozhodnutia, bude ale potrebovať veľkú pomoc a v neposlednom rade aj šťastie, aby inkvizícia pod jeho velením mala dostatok síl na súboj s arcidémonom Corypheusom. Ten mal byť na veky vekov zničený a uväznený strážcami Grey Warden, ale ako to už býva, opäť sa raz niečo niekde pokazilo.

Iste vás zaujíma, ako veľmi a či vôbec je možné vaše skutky z predchádzajúcich Dragon Age hier naimportovať do Inquisition. Hlavného hrdinu preniesť možné nie je, ale cez webovú aplikáciu si môžete naklikať všetky závažné rozhodnutia a následne ich naimportovať do tretej časti, čím môžete ovplyvniť celkovú politickú situáciu na začiatku hry.

Okrem vami poskladaného hlavného hrdinu či hrdinky vás budú počas dobrodružstiev v Thedase sprevádzať traja spoločníci. Ich celkový počet je, samozrejme, väčší a nájdete tu aj niektoré staré známe tváre. Vyvážené zloženie skupiny je základom úspechu – štyria bojovníci nablízko, alebo naopak, dvaja krehkí mágovia a dvaja zlodeji v partii znamenajú komplikácie. Zoznam povolaní (a v konečnom dôsledku i rás) je klasický: bojovník, zlodej, ranger, kúzelník. Spočiatku sa vám bude zdať, že vývojový strom schopností je veľmi obmedzený a navyše sa zástupcovia rovnakých povolaní podobajú ako vajce vajcu. Nedajte sa ale zmiasť a dajte hre trochu času, aby vám sprístupnila všetky svoje možnosti aj v tejto oblasti.

Ešte možno o niečo viac možností ponúkajú aliancie, skupiny a politické strany, ktoré vám môžu pomôcť v boji s Corypheusom. Nebude to zadarmo a systém niečo za niečo tu platí rovnako ako v reálnom svete. Do radov inkvizície sa vám nepodarí dostať každého, koho stretnete. Títo sa nemajú radi s hentými, ďalších rozdeľuje stáročia trvajúca krvná pomsta. Politika, rozhovory, rozhodnutia a ich dopady vždy boli a aj ostávajú neoddeliteľnou súčasťou Dragon Age. Najmä čo sa týka politických vzťahov a histórie kontinentu, informácie z kníh, zvitkov a rozhovorov sú častokrát podrobnejšie, než by ste očakávali a detailisti skúmajúci pôvod každého rozhodnutia si určite prídu na svoje.

Život v mestách a veľkých usadlostiach tvorí značnú časť hry. Budete nakupovať, predávať, vyrábať nové brnenia a zbrane, upgradovať ich, zariaďovať si svoje sídlo, odhaľovať minulosť spolupútnikov v družine formou rozhovorov, vynášať rozsudky nad svojimi poddanými a plniť ďalšie povinnosti kráľa inkvizítora. Najdôležitejšou miestnosťou sa stane poradná sála, kde spolu so svojimi najbližšími zástupcami budete rozhodovať o osude dvoch krajín kontinentu, Orlaisu a Fereldenu. Veľký poradný stôl s mapami oboch krajín sa premení na nástroj, v ktorom nebudete plánovať iba hlavné, príbehové a vedľajšie misie, ale tiež vysielať špehov či vojakov plniť špeciálne úlohy, ktoré prebiehajú autonómne a úspech v nich vám môže priniesť niektorý z bonusov. To, čo si môžete dovoliť „vystrájať" pri zadávaní misií, je úzko prepojené s tým, ako veľmi sa vám darí pri samotnom hraní. Ak sa nebudete venovať rôznym bočným aktivitám, nikdy nebudete mať dosť bodov na pootváranie všetkých možností taktickej mapy. Navyše vás hra pri prvom vkročení na neprebádané územie varuje, pre aké levely postáv je daná oblasť vhodná a ako usmrkanec na úrovni 4 si pri monštrách s levelom 12 skutočne ani neškrtnete.

Rovnako veľká, ak nie ešte väčšia časť vášho pobytu vo Thadease, sa venuje samotnému putovaniu po krajine, objavovaniu skrytých zákutí a v neposlednom rade boju. Dragon Age: Inquisition je po tejto stránke jednou z najbohatších hier tohto roku. Teraz máme na mysli herný obsah, ktorého je nie jedna, ale hneď niekoľko ton. Takmer všade je čo robiť. Okrem plnenia misií budete súťažiť na rôznych zvieratách (áno, po novom môžete využívať služby zvierat na zrýchlenie presunu a úmyselne sa vyvarujeme slova „kôň"), obsadzovať nové táboriská, aby ste sa do nich mohli kedykoľvek teleportovať, skúmať nočnú oblohu, hľadať stratené úlomky a ničiť ložiská červeného lyria. A tiež zbierať desiatky rôznych rastlín a hornín, plniť zásobovacie úlohy, starať sa o prekvitanie vášho hlavného sídla, zatvárať portály do dimenzie démonov a množstvo ďalších vecí, ktoré vás priklincujú k obrazovkám na 100 hodín a zrejme aj na dlhšie.





Povyšovanie postáv a rozdeľovanie skill bodov do niektorého z prístupných vývojových stromov iba otvára možnosti upgradovania. Taktiež sa môžete tešiť na upravovanie doplnkových vlastností (počet nesených odvarov alebo celková veľkosť inventára), budete vylepšovať recepty na hojivé masti, bomby a iné alchymistické zázraky, za pomoci nájdených plánov a pozbieraných surovín upravíte parametre zbraní a brnenia.

Jednotlivé krajiny alebo ak chcete mapy, sú úplne otvorené a je len na vás, ako sa v nich budete pohybovať. Často sa však stáva, že na mape zrazu narazíte na nepriateľov, ktorí vás prevyšujú o niekoľko levelov, a tak sa s chvostom stiahnutým medzi nohami budete musieť otočiť a vrátiť až keď trochu podrastiete. Na rozdiel od DA2 je v Inqusition kladený dôraz najmä na prírodné scenérie. Niežeby ste nebojovali v mestách, ale popri horách, močiaroch, vetrom ošľahaných pobrežiach, zamrznutých pláňach, pustatinách i hustých lesoch hrajú podstatne menšiu rolu. Žijúcu a dýchajúcu krajinu dopĺňajú zvieratá, ktoré často zápasia o život medzi sebou a medveď naháňajúci muflóna cez pol mapy nie je ničím výnimočným.

Azda najväčším rozdielom medzi Dragon Age 1 a 2 bol súbojový systém. Kritici i hráči odsúdili jeho príliš akčné poňatie v dvojke a tak sa s napätím očakávalo, čo v tomto ohľade zmení príchod tretej časti. Najjednoduchšie by asi bolo označiť súbojový systém v Inquisition za akýsi mix predošlých častí. Áno, k titulu môžete pristupovať ako k hre Diablo s pohľadom tretej osoby, kedy stlačením jedného tlačidla pre útok v kombinácii s občasným používaním superschopností zdoláte každého protivníka. Lenže existuje tu aj 2D pohľad na bojisko pripomínajúci strategické tituly, v ktorom sa hra zapauzuje a vy môžete naprogramovať správanie svojej partie. Použitie strategického plánovania vo veľkej miere závisí od toho, akú obtiažnosť si zvolíte a tiež za aké povolanie budete primárne hrávať. S bojovníkom toho veľa nenataktizujete, mág si ale vďaka AOE kúzlam trochu plánovania, najmä pri tuhších protivníkoch, určite vyžaduje. Dá sa povedať, že BioWare týmto spôsobom celkom šalamúnsky zariadili to, že vlk je sýty a ovca celá a vyznávači oboch herných štýlov budú spokojní.

Takmer maniakálna grafická dokonalosť Inquisition je cítiť najmä z detailov oblečenia a brnení. Ešte v žiadnej inej hre som sa neprichytil, ako pár minút obdivujem každý nit a spoj na brnení, bez ohľadu na to, či ho nosí nádherná elfka alebo ušpinený trpaslík. Lúče slnka presvitajúce cez koruny stromov či vodopády valiace sa z obrovských výšok, rozbúrený oceán a noblesné sídla boháčov. Všade, kde sa dostanete, stojí niečo za váš obdiv. Možno nie sú všetky textúry rovnako ostré a detailné, ale keď sa uprostred noci budete zakrádať v bažinách údajne zamorených zombie kreatúrami, krajinu bude zahaľovať lahký opar z močiarov, atmosféra sa bude dať krájať a zrazu sa na mape objavia prvé červené bodky, veľmi radi malé nedostatky tvorcom odpustíte.

Čo sa však, bohužiaľ, odpustiť nedá, je niekoľko viac či menej zásadných chýb priamo ovplyvňujúcich

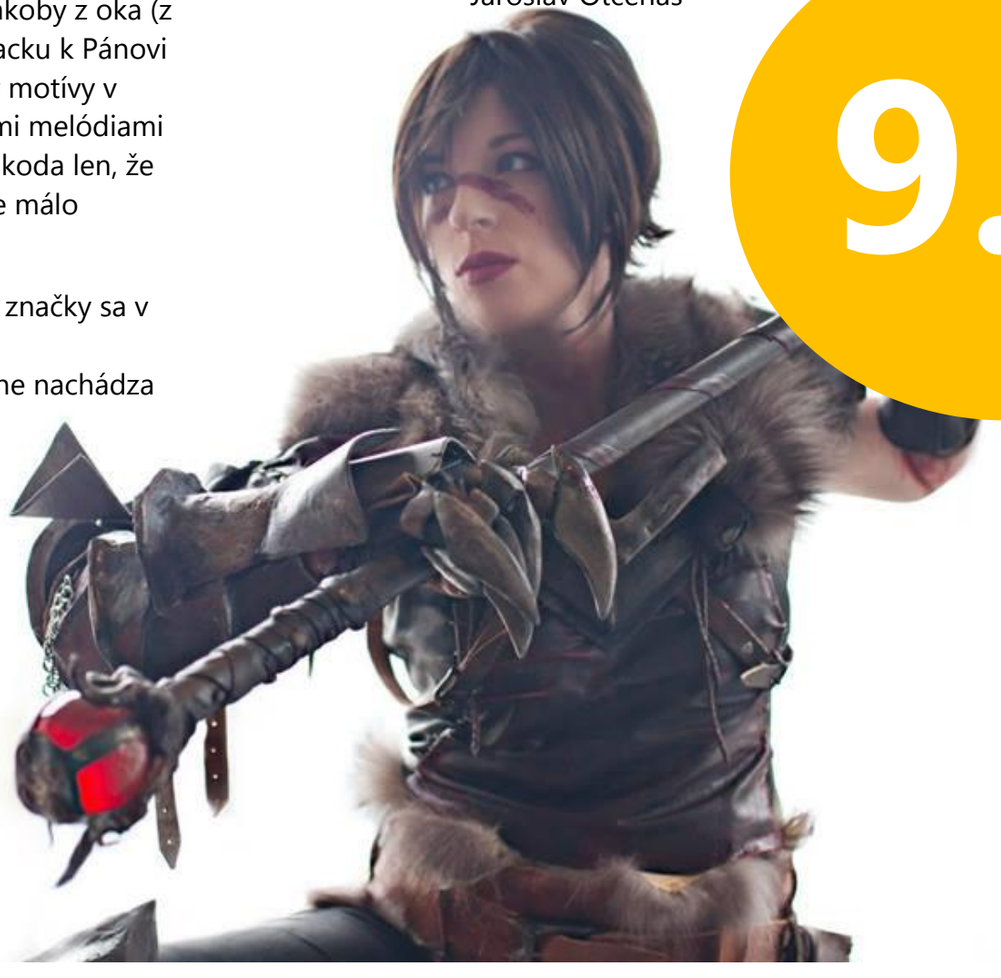
hrateľnosť. To, že AI možnosti vašich spolubojovníkov sú ďaleko menšie ako v Dragon Age 1 ešte ako tak prežujeme. Zasekávanie postáv v strede animácie, občasná nemožnosť doručiť predmet a splniť quest, vypadávanie zvukov, problémy so správaním NPC postáv (zásadne sa nepohnú z miesta, aj keď to pre vás znamená zaseknutie sa o prekážku) sú ale veci, ktoré zamrzia. Napriek tomu, že od vydania sa objavilo už pár patchov, nie všetko sa podarilo odstrániť. Mierne musíme skritizovať aj HUD, respektíve grafické užívateľské rozhranie. Niekedy sa medzi predmetmi prepínate sprava doľava, inokedy zhora dole. Množstvo textu (PS4 verzia) na loadovacích obrazovkách, prípadne umiestnenie a hlavne veľkosť titulkov, by si tiež zaslúžili pozornosť autorov.

Aspoň krátkou vetičkou spomeňme hudobný podklad. Ten akoby z oka (z ucha?) vypadol soundtracku k Pánovi prsteňov. Epické fantasy motívy v kombinácií so spievanými melódiami vyvolávajú husiu kožu. Škoda len, že hudba dostáva pomerne málo priestoru.

Úplne prvýkrát v histórii značky sa v hlavnom menu okrem singleplayerovej kampane nachádza aj odkaz pre vstup do multiplayeru. Hra má síce iba jeden mód, no nenechajte sa odradiť. „Opačná horda“ funguje veľmi dobre, spolu s tromi ďalšími hráčmi sa musíte prebiť cez sídlo nepriateľov a plniť popritom rôzne čiastkové úlohy. Vami vytvorená postava pritom získava nové skúsenosti, odomykáte s ňou špeciálne schopnosti a za nahromadené zlatky nakupujete nové vybavenie. Pre tých menej trpezlivých dokonca EA sprístupnila nákup vybavenia pomocou in-app nákupov za reálne peniaze, no keďže sa jedná o vyslovene coop orientovaný režim, takéto investície sú skutočne iba otázkou prestíže.

S pokojným svedomím môžeme povedať, že BioWare nesklamali. Na trhu asi momentálne nie je hra, ktorá by si vašu prvotnú finančnú investíciu a následne OBROVSKÚ investíciu v podobe stráveného času zaslúžila viac ako Dragon Age: Inquisition. Odvďačí sa vám pestrým, žijúcim svetom, tonou obsahu, množstvom RPG prvkov a bojmi, ktoré zachutia každému.

Jaroslav Otčenáš



HODNOTENIE

+ Dlhočizná herná doba
+ Množstvo bočných aktivít
+ Dôležitosť rozhovorov a stratégie
+ Otvorenosť sveta
+ Akčný i taktický súbojový systém

- Bugy a chybičky
- Malé nedostatky užívateľského rozhrania

9.0



D4 DARK DREAMS

Access Games | Adventúra | Xbox One

Milujem ten pocit, keď sa mi nečakane do rúk dostane hra, ktorá ma predtým nezaujímala, no v okamihu spustenia ma do kresla usadí tak pevne a hlboko, že sa z neho nevyhrabem až do chvíle, keď sledujem záverečné titulky. A to je tak trochu aj prípad netradičnej adventúry D4. Hru som poznal, no nijakú zvláštnu pozornosť som jej od ohlásenia nevenoval. Ani s jej recenzovaním som vlastne nepočítal. A v tomto momente si už akosi neviem predstaviť svoju hernú jeseň bez nej.

Pravdou je, že aby ste si dokonale užili D4: Dark Dreams Don't Die, musíte byť tak trochu iní. A obľubovať iné hry. Tak trochu iný je aj Hidetaka Suehiro. Poznáte ho možno pod prezývkou Swery a je hlavným mozgom, ktorý stojí za touto hrou. Niečo z jeho predchádzajúcich prác už možno poznáte, no ak ste sa raz v obchode nechali zlákať málo známym hororom Deadly Premonition, toto meno už nikdy nezabudnete. Príbeh vám zamotal hlavu, postavy si vás získali a až na technické chyby to bol úžasný zážitok. A teraz si Swery od „japonského Twin Peaks" odskočil. Ale nie zas príliš ďaleko. D4 bude hráčom Deadly Premonition povedomé, no zároveň je hra taká unikátna, že ju len ťažko prirovnať k niečomu na trhu .

Hlavným hrdinom D4 je detektív David Young, ktorý sa často rozpráva sám so sebou. Aj keď podobne ako agent Francis, ani David nikdy nie je úplne sám. Sprevádza ho spomienka na jeho zosnulú manželku Little Peggy. V tomto prípade je to však personifikovaná spomienka, ktorá naberá skutočné kontúry a Davidovi nie len stiera hranice medzi realitou a fantáziou, ale občas ho aj vedie ďalej a naznačí mu to, čo v podvedomí tuší. To však nie je jeho jediná „špeciálna schopnosť".

David by bol relatívne klišéovitým hrdinom tejto detektívky. Utápa sa v žiali a v alkohole, je sarkastický a má sklony k sebaľútosti. Len tie cigarety vymenil za žuvačky. Ale pri tom všetkom nie je vôbec otravný. Je to sympaťák. Psychicky narušený, ale sympaťák. A aby toho nebolo málo, pri smrti svojej ženy síce stratil pamäť, no nadobudol schopnosť ponárať sa do

minulosti. Stačí len nejaký predmet, ktorý bol predtým súčasťou silnej traumy či inej významnej udalosti a David sa ponorí niekoľko chvíľ pred túto udalosť, aby zistil, čo za tým stojí. Pohybuje sa po miestach, kde sa to udialo, rozpráva sa s ľuďmi, ktorí tam boli, ale väčší vplyv na minulosť nemá. Alebo áno?

Zvyšok príbehu vám je už asi zrejmý. Príde bývalý kolega z protidrogového, aby Davidovi dal prípad, ktorý nemôže odmietnuť. Jednak ho dokáže vyriešiť jedine on, no tentoraz už skutočne ponúkne vodítka k vražde jeho manželky. David sa musí dostať do lietadla, z ktorého zmizol dôležitý svedok. Udrel blesk a dotyčný sa len tak vyparil. No to ešte hlavný hrdina netuší, že mu v ceste nebude stáť len protivný grázel, ale aj drsný šerif, partia výstredných pasažierov a posádka, ktorá rozhodne nie je normálna.

A to je ďalšie z veľkých Sweryho kúziel. David totiž nie je jedinou sympatickou postavou. Počas vášho pátrania sa vám do cesty postaví relatívne pestrá paleta osôb, ktoré si jednoducho zamilujete a v niektorých prípadoch už pri prvom stretnutí. Každá je skutočne svojská a unikátna. Na archetypy sa tu nehrá a aj keď je napríklad šerif na pohľad tradičným nevrlým „drsňákom“, má aj druhú stránku. A to je jedna z tých obyčajnejších postáv. Nájdete tu extravagantného módneho návrhára so svojou plastovou priateľkou, tajomného obra, ktorého správanie si nebudete vedieť vysvetliť a najmä ženu, ktorá je mačkou. Alebo mačku, ktorá je ženou, to je jedno. Každopádne u vás býva, kŕmite ju, hrá sa klbkami a vie vás zásobovať šikovnými doplnkami. Navyše ak popracujete na vzťahu s ňou, odmení vás drobnými bonusmi.

D4 je adventúrou. Avšak nie tradičnou a taktiež nie lineárnou. Pri prechádzaní vlastne aj relatívne áno, ale čas v nej nebeží lineárne. Vraciate sa späť do minulosti, potom ste zas v súčasnosti, okolité indície vám naznačujú, kde a kedy sa nachádzate a do toho všetkého vás ešte prenasledujú spomienky na mŕtvu Little Peggy. Tie sú niekedy živšie ako inokedy, až sa začínate strácať v kolotoči okolo vás. Ale baví vás to, užívate si to a nechávate sa vlnou bizarností unášať ďalej. Pritom sa opäť prejavuje podobný pocit, ako keď ste sledovali Lyncha. No v celom tom mixe badať aj Sweryho túžbu hrať sa a ponúknuť niečo vlastné, úplne originálne.

Vo svete adventúr sa D4 asi najviac podobá na posledné kúsky z dielne Telltale.





Odsýpa podobne plynulo, taktiež je tam klasické "puzzlovanie" odsunuté na vedľajšiu koľaj, no hra nie je taká ťažkopádna. Je ľahučká, s vtipom a trošku streleným humorom vás rozosmeje aj pár chvíľ potom, čo pred vás naservírovala ťažkú scénu. Rovnako ako adventúry od Telltale, aj D4 vás nemusí viesť za ruku. Jednoducho preto, že v každej situácii viete, čo sa od vás očakáva. Niektoré úlohy si možno nevšimnete, no v konečnom dôsledku to pre vás nebude veľký problém. A ak by ste aj náhodou nevedeli kam ďalej, hra obsahuje režim, ktorý vám zobrazí aktívne prvky.

Oproti Telltale titulom sa však D4 nehrá na nejaké silné zásadné rozhodnutia. Tie tu síce nájdete, no ovplyvňujú len váš bodový zisk a to, ako sa vžijete do postavy. Napríklad sa dostanete prvý raz do lietadla a ľudia v ňom na vás určitým spôsobom reagujú. Vy to, samozrejme, neviete, no môžete si voliť možnosti interakcie najbližšie tomu, ako by tieto udalosti a dialógy prebehli chronologicky. A D4 boduje aj v dialógoch. Často vám ponúkne viac možností, mnohé len na bližšie skúmanie sveta a detailov o ňom, aj keď priamo nesúvisia s vašim príbehom. A niekedy v hre nájdete aj dialógy navyše. Keď chcete uvoľniť atmosféru, môžete sa niekoho pýtať stále tú istú otázku a sledovať, ako sa jeho reakcie postupne menia.

Aktuálne máme v rukách prvú sezónu, ktorá pozostáva z dvoch epizód a prológu. Otvorený a možno aj trochu prestrelený koniec sa dal čakať, no kým sa k nemu dopracujete, strávite v hre zhruba 5 hodín. Pred sebou máte stále jeden a ten istý prípad, no to vám nebráni v tom, aby ste popri jeho vyšetrovaní plnili aj rôzne menšie vedľajšie úlohy, ktorých hra ponúka hneď niekoľko a pre rôzne postavy. Nie sú povinné, no ich plnenie vám rozhodne pomôže naučiť sa viac o svete, v ktorom žijete. Niektoré sú o hľadaní, iné o minihrách, no perfektne pasujú do hry, aby ste ani len náhodou nepocítili náznaky stereotypu.

Aj popri vedľajších úlohách je toho v hre strašne veľa na „vyvádzanie" a to občas doslova. V hre sú porozhadzované desiatky rôznych predmetov, ktoré môžete skúmať a získavať za ne body (ktoré sa premieňajú na menu, za ktorú nakupujete u svojej mačičky), prípadne sa môžete venovať aj interakcii s inými predmetmi či ich zbieraniu. Taktiež vám prezradia viac o svete, o hlavnej postave a aj o tých vedľajších. A keby vás to náhodou nudilo, môžete skúšať, akým spôsobom postavy reagujú na rôzne štýly interakcie. Keď sa pred vami zohne letuška v obtiahnutej sukni, len ťažko odoláte uštipnutiu do zadku.

To najlepšie na záver. D4 je priamo stavaná na ovládanie Kinectom. Umožňuje aj ovládanie gamepadom, no nie je mu primárne prispôsobená a gamepad vtedy len emuluje akcie vykonávané pred Kinectom. A senzorom sa vôbec neovláda zle.

Práve naopak, baví a udrží vás skutočne celých 5 hodín, ibaže si raz za čas budete musieť doplniť tekutiny. Kinectom je ovládaná postava, skúmanie, minihry a aj akcia. Všetko pomocou intuitívnych príkazov, kedy si vystačíte s jednou rukou a len ojedinele zapojíte aj druhú. Nakláňaním sa zas otáčate dookola a hra dokonca rozoznáva aj pohyby prstov. Navyše stále môžete pohodlne sedieť, dôležitá je len vrchná polovica tela a ovládanie je nevídane presné.

Postava Davida vo vašich rukách je limitovaná životom a staminou. Život stratíte v prípade, keď sa vám nebude dariť v niektorej z akčných sekvencií a spravíte príliš veľa chýb. Stamina sa zas míňa pri každej jednej akcii, ktorú v hre vykonáte. Aj preto si musíte oba ukazovatele neustále strážiť a v prípade potreby doplniť vodou či jedlom, prípadne vylepšiť u svojej mačacej dílerky. Navyše je tu aj energia pre vízie, kedy sa Davidovi zvýraznia dôležité objekty. Niekedy túto funkciu priamo potrebujete, no počas hry si často vystačíte aj bez nej. Papierovo tento systém nemusí vyzerať vábne, no prekvapivo dynamiku hry nijako nekazí.

D4: Dark Dreams Don't Die rozhodne nie je hrou pre každého. Či už témou, spracovaním, obsahom, ovládaním alebo dokonca aj graficky. Hrá sa dobre, zabaví vynikajúco, ponúkne nevídaný zážitok s ponáraním sa do minulosti, ktorú túžite zmeniť a taktiež sa na to veľmi dobre pozerá. No akosi musíte byť typ, ktorý rád skúma aj mimo vymedzených rámcov. Alebo len stačí mať náladu na niečo trošku iné. Potom vám, okrem všetkého vyššie uvedeného, poskytne aj bohatý herný svet prekvitajúci zaujímavými postavami so skvelým dabingom a hudbou, ktorá sa vám vryje do pamäti. Popkultúrne odkazy, ktoré znalcom rozšíria kútiky úst, sú samozrejmosťou.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ originalita na každom kroku
+ neustále živá hrateľnosť
+ hravosť a množstvo pasívneho aj aktívneho obsahu
+ vydarená hudba
+ ovládanie Kinectom

- rozhodne nie je pre každého
- Swery si neustrážil koniec

9.0





NÁVRAT HORORU

ALIEN ISOLATION

Sega | Survival akcia | PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4

Votrelec je fenomén a patrí ku kultovým sci-fi hororom. Každá časť tejto filmovej ságy je niečím zaujímavá, ale úvodný diel má predsa len niečo navyše. Je to fascinujúca atmosféra strachu postavená na obavách z neznámej hrozby, pred ktorou sa nedá ujsť. A práve tento motív sa stal ústredným prvkom novej Alien hry, v ktorej nám chcú Creative Assembly nahnať poriadne zimomriavky. A veľmi dobre sa im to darí.

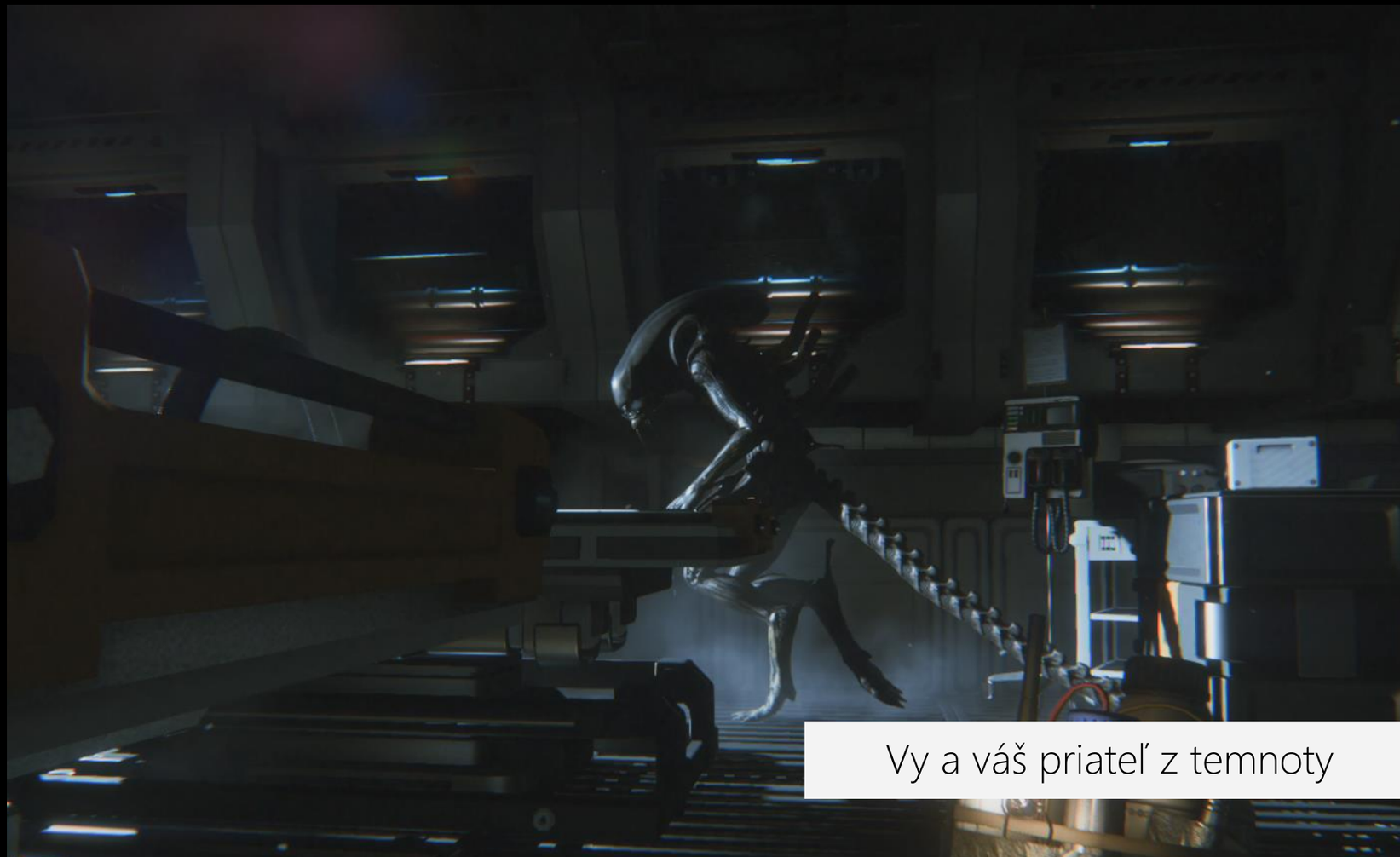
Hneď na úvod si treba vyjasniť jednu zásadnú vec. V hre nebudete zabíjať votrelcov - votrelec bude zabíjať vás. A často. Vy sa len pokúsite prežiť. Veľmi dlho budete prakticky bez akýchkoľvek obranných prostriedkov. Umriete možno aj stokrát, plus-mínus pár desiatok - aj na základe výberu obtiažnosti, ale bude to stáť za to. Nebudete lovcom, ale potenciálnou obeťou, ktorá sa vzpiera svojmu osudu. Neskôr dostanete do rúk aj nejaké zbrane, ale budú skôr krajným riešením. Ak chcete hru prežiť až do konca, musíte zvažovať každý krok, pohybovať sa nenápadne, ponáhľať sa pomaly, ukrývať sa v skriniach a pod stolom. Akonáhle sa rozbehnete, stihnete nanajvýš odriekať poslednú modlitbu. Posledné, čo uvidíte, budú dva rady zubov v ohyzdnej papuli alebo krv, ktorá sa vám rinie z hrude a netvorov hnát.

Ellen Ripley určite pozná každý fanúšik votrelca, ale s jej dcérou Amandou sa stretnete prvý raz. A nie náhodou. Mladá žena sa totiž pridá k posádke lode Torrens, ktorá mieri na vesmírnu stanicu Sevastopol. Tam sa údajne nachádzajú záznamy z lode Nostromo a Amanda dúfa, že sa dozvie viac o osude svojej dlho nezvestnej matky. Lenže problémy nastanú už pri prílete na stanicu, kde Amanda ostane uväznená a navyše vystavená mnohým nečakaným situáciám a nástrahám. Sevastopol je oceľová pasca a teritórium zabijaka, ktorého síce videli mnohí, ale prakticky všetci si svoje tajomstvo zobrali od hrobu - a v pekelných mukách. Aj vďaka tomu na stanici zavládol chaos a anarchia. Preživší sa začali zgrupovať do malých skupiniek a spustili paľbu na každého, kto sa objavil nablízku.

Navyše sa podľa všetkého zbláznili androidi, ktorí mali pomáhať ľuďom, ale stali sa nevyspytateľnými a agresívnymi. Prežiť v tomto chaose nie je jednoduché, aj keď sa Amanda príležitostne kontaktuje s posádkou Torrens a občas narazí aj na ľudí, s ktorými sa dá dohodnúť. Hoci spravidla nežijú dlho...

Príchod na vesmírnu stanicu bol síce dramatický, ale keď som po troch hodinách o votrelca ani poriadne nezavadil, začal som byť skeptický. Mal som dojem, že príbeh je možno v tretine a úhlavný nepriateľ využitý iba ako sekundárny prvok a zámienka na rozohranie deja, ktorý s Alienom ani veľmi nesúvisí. Lenže to som ešte netušil, že som stále len na začiatku a čoskoro mi bude poriadne horúco. Obavy, či si dostatočne užijem ohyzdného protivníka, sa zmenili na prosby, aby mi dal aspoň nachvíľu pokoj. Niekedy boli vypočuté, ale vždy iba dočasne. Monštrum sa vracalo stále znova a znova a ukrývať sa pred jeho tesákmi vo vetracích šachtách a skrinkách začalo byť čoraz náročnejšie. Jediný prešľap, hlučnejší pohyb a mal som ho na krku. Doslova. V tejto chvíli som už dúfal, že je votrelec na palube skutočne jediný exemplár.

Ale zapotil som sa, aj keď bola kreatúra dočasne mimo hru. Na rozdiel od kontaktu s votrelcom som však pri stretnutí s ľuďmi a androidmi mal aspoň nejakú šancu a občas som niektorého z nich poslal na večnosť. Primárnym cieľom však nikdy nebolo zneškodňovanie obyvateľov stanice, ale hľadanie záznamov z lode Nostromo a hlavne, prežiť a uniknúť z tohto pekla. A podľa možností so sebou vziať aj pár priateľov, ktorí to tiež zvládnu. Nevyhnutnou podmienkou na uskutočnenie tohto zámeru bolo zbieranie vecí, nahadzovanie generátorov a aktivovanie spínačov. Ale aj nabúravanie do počítačových systémov a osvojenie si rôznych nástrojov na otvorenie dverí a prechodov.



Vy a váš priateľ z temnoty

Na stoloch, v šuplíkoch a skrinkách, ktoré takticky žmurkali zeleným svetlom, aby bolo jasné, že v nich niečo je, sa dalo nájsť niekoľko druhov vecí. Okrem vzácnej munície v neskoršej fáze hry to boli injektory, senzory či rozbušky. Z týchto surovín sa po nájdení receptúr dajú vyrábať rôzne užitočné predmety. Hneď tým prvým je lekárnička, zostavená z injektora, zmesi a spojiva. Výroba iných predmetov si však niekedy žiada viac, napríklad na zhotovenie trubicovej bomby už treba niekoľko surovín. Produkcia je ale okamžitá a uskutoční sa priamo kruhovom v inventári.

Spôsobov, ako otvoriť prechody a zabezpečené miesta, je v hre mnoho. Niekedy sa jednoducho vysunú dvere, keď sa priblížite. Neraz ale treba najskôr získať kódy, ktoré sú súčasťou odkazov v počítačoch. Alebo sú vyžadované prístupové karty. Na iných miestach to skrátka bez náradia nejde a tak treba nájsť a neskôr vylepšiť údržbárske náčinie, elektronickú ladičku a plynový horák. Dvere sa vždy dajú tvoriť len určeným spôsobom a s tým sú spojené rozličné úkony a minihry. Niekedy stačí zlomiť zámku, odstrániť kryt a stlačiť páku, inokedy treba vyrezať otvor. Zaujímavý je postup s ladičkou, pri ktorom musíte najskôr zachytiť signál a potom v krátkom časovom limite zadať správne znaky podľa zdanlivo chaotickej predlohy. Príležitostne, najmä v prípade počítačov, narazíte aj na iné postupy, napríklad musíte v správnej chvíli stlačiť smerové tlačidlo alebo vyznačiť sériu korektných kódov, čo sa pohybujú na obrazovke.

Ďalšou zaujímavou metódou, ako sa dostať na neprístupné miesta, je premosťovanie systémov. Musíte nájsť rozvodové skrinky, kde na monitore vidíte okolité systémy.



DCÉRA



Tie majú obmedzenú dodávku energie. Takže keď jeden systém odpojíte, druhý môžete zapnúť. Takýmto spôsobom viete deaktivovať kamery, ktoré by mohli spustiť hlučný alarm (a dobre viete, koho priláka hluk), zapnete čističku vzduchu alebo systém vysielačky. Pri tom všetkom vás však kedykoľvek môže prekvapiť nepriateľ.

Ukladanie hry je riešené formou terminálov. Sú priebežne rozmiestnené po základni a s určitými prestávkami môžete opakovane používať aj tie isté. Neraz sa totiž budete vracať tam, kde ste už boli alebo si radi uložíte hru po ďalšom kroku. Nikdy totiž neviete, kedy zatrepete krpcami. Ukladanie chvíľu trvá a môže sa stať, že vás pritom prekvapí nepriateľ, pretože terminály nie sú vždy na bezpečných miestach - ak také v hre vôbec jestvujú. Niekedy sa nachádzajú takmer v každej druhej miestnosti, inokedy však máte problém nájsť jeden jediný, hoci vám pomôžu znaky na veľmi užitočnej mape, ktorá sa dá aktualizovať. Okrem toho sa hra ukladá už iba na začiatku misií, hoci si tieto prechody neraz ani neuvedomíte. Je dobré, že nemôžete ukladať hocikedy a všade, pretože ste takto nútení byť obozretnejší, aby ste si nemuseli zopakovať dlhšiu pasáž. Nie vždy optimálne rozmiestnenie terminálov ale môže byť občas frustrujúce.

Prežiť vám pomôže aj obľúbený detektor pohybu, čo v hre mimochodom nie je zďaleka jediná vec, ktorú ste videli vo filmoch s votrelcom. Detektor odhalí nepriateľov v blízkom okolí, ale dokonca aj jeho zvuk môže byť prekážkou. Nie vždy ale pomôže, pretože keď cieľ zastane, môže z radaru zmiznúť. Detektor však slúži aj ako navigácia, takže sa nemusíte radiť len mapou, ale aj zelenými značkami na displeji.

DLC MATKA

Umelá inteligencia protivníkov nie je najhoršia. Ľudia síce niekedy opozdene alebo predvídateľne reagujú, ale aspoň ich ľahšie prekabátite. Androidi sú pomalí, nie veľmi bystrí, ale keď vás uvidia, idú vám po krku. Doslova. Útokom nablízko si nepomôžete, pretože vám umelí chytia ruku a pokračujú v škrtení. Platí na nich brokovnica - ku ktorej sa ale tak skoro nedostanete alebo napríklad omračovací obušok, ktorý ich ochromí a potom sa dajú utĺcť. Androidi v pracovných oblekoch sú však odolnejší a platí na nich šroubovnica.

Naproti tomu je votrelec poriadny nezmar. Nedúfajte, že ho zabijete. Môžete sa pred ním len skryť, nikdy nie utiecť a keď sa vám neskôr do rúk dostane plameňomet, aliena nakrátko odplašíte ohňom. Pohyb votrelca je často nepredvídateľný. Zjaví sa tam, kde je hluk, ale inak lozí kade-tade a neraz sa ukáže na nečakanom mieste. Keď vás dostane a nahráte pozíciu, neraz zistíte, že postupuje inak ako predtým. Keď ste však skrčení a v tme, niekedy vás prehliadne, aj keď stojí tesne pri vás. Viackrát som schúlený krúžil okolo stola, za ktorým bol votrelec, ktorý ho obchádzal a vyviazol som z toho so zdravou kožou, hoci som chvíľami zabudol dýchať. Okrem toho je špecialitou votrelca náhly prepad zo stropných otvorov. Keď sa dostanete napríklad pod vzduchotechniku, jednoducho vás zdrapí, až vyskočíte doma zo stoličky. Občas vás takto nachytá, aj keď si dávate pozor. Skutočne odporný, neodbytný, hnusný hajzel, ktorého budete nenávidieť a súčasne obdivovať.

Nosná kampaň hry mi pri prvom prejdení zabrala viac ako 20 hodín, čo je v prípade takejto hry veľmi slušná doba. Aj keď som sa občas zamotal a stratil a niektoré pasáže viackrát opakoval, stále mi to vychádza na veľmi dlhý čas. Niekoľkokrát sa mi zazdalo, že sa blíži finále, ale hra sa znovu rozbehla a mal som dojem, že sa celá naháňačka ešte iba začína.



A pripravte sa na to, že finále bude pekne adrenalínové. Len posledné minúty vás môžu trochu sklamať a bude vám chýbať pomyselná čerešnička na torte. Celkový dojem z prežitého dobrodružstva ale bude výborný.

Po absolvovaní príbehu ešte môžete vyskúšať režim prežitia. V novinárskej verzii zahrňoval len jednu výzvu a neviem, či je ich v regulárnej hre viac, ale určite ešte nejaké pribudnú v plánovaných DLC. Amanda sa ocitne v sklade a musí aktivovať generátor a utiecť výťahom. Hodnotí sa najlepší čas, ale aj to, či splníte nepovinné úlohy (vyhľadanie ID kariet zamestnancov, zablokovanie výťahu, zničenie dát), či sa schováte, použijete detektor pohybu alebo iné pomôcky. Multiplayer hra nemá, čo je možno trochu škoda, ale nie je to vyslovene chyba.

Grafika hry je na vysokej úrovni. Väčšinu času strávite v detailne spracovaných interiéroch, ktoré korešpondujú hlavne s prvým Alien filmom. Aj preto vyzerajú niektoré predmety archaicky. Počítače v prvom votrelcovi sa totiž nepodobali dnešným notebookom, ale vývojári sa pridŕžali spracovania z filmovej predlohy a urobili len dobre. Keď k tomu pridáte aj autentické nahovorené záznamy z denníkov posádky lode Nostromo, cítite sa ako nedeliteľná súčasť filmu. Dokonca aj niektoré zážitky Ellen a Amandy sú veľmi podobné.

Spestrením postupu sú vsuvky v otvorenom vesmíre, kde sa pohybuje v skafandri, cítite sa maličkí a obdivujete základňu z vonkajšieho pohľadu. Pri tom všetkom spoznáte aj hudobné podklady, ktoré sú veľmi vhodne napasované. Od tajuplných motívov (opäť z prvého Aliena) až po nervy drásajúcu hudbu.



Kde sa schovávaš?

Keď sa deje niečo mimoriadne dramatické a s vypleštenými očami pri každom rohu čakáte, kedy na vás vyskočí votrelec. Atmosféra je taká hustá, že by sa dala krájať, ale na niektoré veci si tvorcovia nedali pozor. Našťastie sa nevyskytujú často, ale telo, ktoré sa prelína so stenou alebo dokonca lietajúce zbrane (pri fungujúcej gravitácii) pôsobia v inak kvalitnom spracovaní ako päsť na oko. Zásadnú chybu som ale zaznamenal len raz, keď sa zasekli dôležité dvere a musel som reštartovať celú misiu. Našťastie to potom bolo OK a už sa to nezopakovalo.

Hrozivú atmosféru tvorcom kvitujem, ale nechápem, prečo k tomu spravili aj hrozné ovládanie. Základný pohyb a jednoduchá interakcia je intuitívna, ale používanie predmetov a pomôcok, napríklad pri otváraní dverí, je zbytočne komplikované. Už len štandardné stlačenie obyčajnej páky vyžaduje kombináciu tlačidiel myši a klávesnice. Keď je proces zložitejší, musíte toho postláčať viac. Našťastie vám hra vždy napovedá, čo máte robiť. No tieto krkolomné postupy ma neraz zdržali, čo vedeli využiť nepriatelia. Neskôr som už postupoval pomerne rýchlo, ale aj tak nepovažujem takéto ovládanie za ideálne. Môžete to však aj na PC skúsiť aj s gamepadom, možno vás bude iritovať menej.

Alien Isolation má možno trochu rozpačitý úvod, ktorý môže menej trpezlivých hráčov (a recenzentov zahraničných médií) odradiť a pomýliť.



Posádka vs jeden votrelec

HODNOTENIE

Je to survival akcia s dôrazom na zakrádanie a stealth prvky, ktorá sa nikam neponáhľa a všetko vám dá pekne pomaly vyžrať. V istých chvíľach sa odviaže a dovolí vám užiť si dynamické prestrelky, ale potom vás znovu prinúti schovávať sa a nevystrkovať hlavu. V príbehu, ktorý je poctou prvému Alienovi, nájdete aj povedomé prvky z iných sci-fi filmov, ale aj hier. Môže vám pripomenúť Gravitáciu so Sandrou Bullock, schovávanie v skriniach oživí Outlast a centrálny mozog Apollo vyvolá nostalgickú spomienku na Shodan zo System Shocku. Alien Isolation väčšine hráčov zachutí. A Amandu Ripley môžeme pasovať za novú kultovú hrdinku videohier a radi by sme ju opäť videli v ďalšej naháňačke s votrelcom.

Branislav Kohút

+ výborná atmosféra, ktorá vychádza nie len z Alien ságy
+ charizmatická hlavná hrdinka
+ spomienky na Nostromo
+ nevyspytateľný votrelec
+ stealth pasáže hry príležitostne okorenené prestrelkami
+ dlhá herná doba
+ čeština

- komplikované ovládanie
- príležitostné chyby textúr a lietajúce zbrane
- nie vždy optimálne rozložené terminály na ukladanie hry



9.0

PARANORMÁLNY DETEKTÍV



VANISHING OF ETHAN CARTER

Astronauts | Adventúra | PC

Štúdio The Astronauts zložené z bývalých členov People Can Fly (Painkiller) prinieslo svoj prvý titul, ktorý perfektne zapadá do kategórie indie hororových adventúr. Nie je to však kópia Dear Ester, nie je to ani Amnesia, je to skôr Sherlock Holmes mixovaný s Murdered Soul Suspect a to v nádhernej grafike, ktorá môže súperiť aj s vizuálom prírody v Crysis. V hre The Vanishing of Ethan Carter môžete čakať pôsobivé prostredie, temné udalosti, atmosféru, puzzle úlohy a nie dlhý, ale zato kvalitný a silný psychologický príbeh s prekvapeniami.

V príbehu sa ocitnete v koži detektíva Paula Prospera zaoberajúceho sa naprirodzenými prípadmi, ktorému napísal chlapec menom Ethan Carter. V odkaze uviedol, že je v ohrození a potrebuje pomoc. Detektíva list zaujal a tak neváha a vydáva sa do Red Creek Valley, nádherného údolia s jazerom a priehradou, pri ktorej žije Ethanova rodina. Nádhera je však len na povrchu a po príchode a nazretí hlbšie sa mení na horor a aj keď to detektív tušil, realita bude oveľa horšia. Jeho cestu za chlapcom lemujú mŕtvoly a ak chce uspieť, má jedinú možnosť - musí objasniť všetky úmrtia a odhaliť tajomstvá údolia.

Čaká vás rozsiahle, priam idylické prostredie, ktoré budete musieť bez akýchkoľvek pomôcok prejsť, zorientovať sa v ňom, nájsť všetky dôležité miesta, indície a nájsť zmysel všetkého, čo sa odohráva. Hlavná postava a aj listy v okolí postupne vyrozprávajú príbeh Ethana Cartera, jeho rodiny a zároveň vám naznačujú cestu k nemu. Celé sa to deje pod rúškom nadprirodzena a zvláštnych síl.

Pre vás ako detektíva so zameraním na nadprirodzené javy to nie je nič nové, ale ani nič príjemné. Dokážete vidieť minulosť a spojiť si udalosti podľa toho, ako sa

stali. Schopnosť je ale obmedzená a ak má fungovať, musí byť scéna nastavená rovnako ako pri smrti danej osoby. Po objavení každej mŕtvoly budete musieť svojimi schopnosťami vyhľadať a pozbierať všetky stratené veci, dať ich na rovnaké miesta a následne sa ponoriť do sveta duchov. Pátranie však ešte nekončí, energie predošlých udalostí sa rozmiestnia po priestore a vás čaká nová úloha a to logicky ich zoradiť. Dôležité tak bude označiť udalosti správnym poradovým číslom, v ktorom sa spustia a duše mŕtvych vám ukážu všetky udalosti smerujúce k smrti danej osoby. Hádky, bitky, násilie, ale aj rozhovory, všetko doplní informácie o predošlých udalostiach a situáciu okolo chlapca Ethana Cartera. K tomu vám detektív pridáva aj svoje vysvetlenia, ktoré bude cestou rozprávať a celé to doplnia listy roztrúsené po okolí.

Ide ako o veľmi kvalitne spracovaný storytelling, tak aj o veľmi dobre vyriešený detektívny systém, ktorým by sa mohli inšpirovať aj veľké adventúry. Je jednoduchý na ovládanie, prehľadný, umocňuje atmosféru a jediné, čo sa dá vytknúť, je nízka obtiažnosť úloh. Pri niektorých zadaniach mohli autori pritvrdiť, aj keď samostatné riešenie nahrádza prechádzanie celého sveta, hľadanie súvislostí a snaha sa v tom všetkom zorientovať. Spolu je v prostredí roztrúsených okolo 10 úloh, ktoré v ľubovoľnom poradí vyriešite približne za 4 hodiny. Tento čas môže predĺžiť ako blúdenie, tak aj absencia ukladania pozícii. Autori pridali len checkpointy, ktoré vás vrátia späť k poslednému prípadu.

Škoda hlavne nedostatočne využitého prostredia, kde by sa dalo pridať viac prípadov (niektoré miesta vyzerajú, akoby si autori nechali priestor na DLC) a minimálne mohli byť pridané kolekcie na voľné hľadanie.



Ale aj tak hru opustíte spokojní, aj keď s otázkou, čo sa to vlastne na konci stalo. Ak by ste si to nevedeli vysvetliť, v diskusiách na Steame nájdete hneď niekoľko teórií.

Graficky je hra priam očarujúca, ponúka kombináciu fotorealistického prostredia s dynamickou vegetáciou, ktorá dodáva svetu život a vytvára jeden z najkrajších obrazov prírody, ktorý sme doteraz videli v hrách. Naskenované domy a terén vôbec nepôsobia umelo ako v iných tituloch a niekedy si pripadáte ako na prechádzke cez Google street view. Len s tým rozdielom, že tu sa stromy a tráva hýbu v rytme vetra. Chýba tu však všetko ostatné, čo by malo svet robiť živým. Autori sa zjavne pre finančné a časové obmedzenia nezaoberali zakomponovaním ľudí alebo zvierat a ostávate tak stále sami v opustenom svete. Spoločnosť vám robia len duchovia mŕtvych, ktorí k vám prehovoria po úspešnom vyriešení ich smrti.

V tomto ohľade autori veľmi dobre vizuálne zvládli aj prelínanie reality so spirituálnou sférou. Prostredie sa pri nazeraní do duchovného sveta zmení na modré, postavy sa rozhýbu a ukážu, čo sa stalo. Možno však ich pohyby a aj spracovanie mohlo byť lepšie, aby sa viac hodili k fotorealistickému svetu - sú totiž ladené skôr komiksovo.

Čo sa týka výkonu, je to veľmi dobré a Astronauti prakticky priniesli hi-end grafiku aj na strednú triedu grafík. Hra sa hýbe bez problémov na maxime so



Ako paranormálny detektív vidíte udalosti, ktoré sa už stali

4xMSAA aj na priemerných kartách pri 60 fps, a teda na nižších nastaveniach ani bežné notebooky nebudú mať s hrou problémy. Autori sa zamerali na nízke požiadavky pri zachovaní veľmi kvalitného vizuálu a podarilo sa im to. Nepoužili pritom žiadne náročné efekty a vystačili si so základnou ponukou Unreal engine 3.

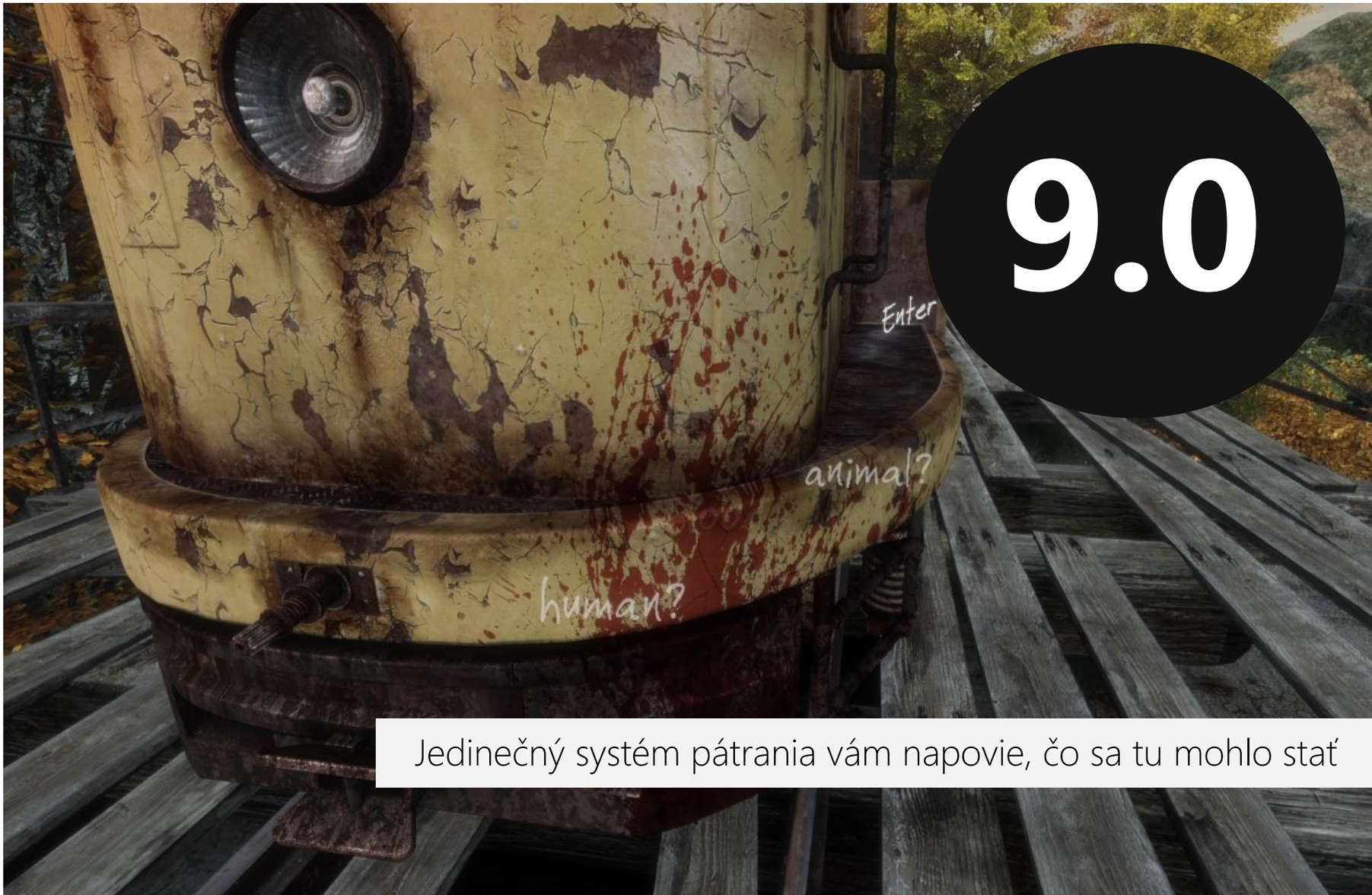
The Vanishing of Ethan Carter je veľmi pôsobivým vizuálnym a atmosferickým zážitkom. Hra ponúka vysokú kvalitu a hoci má menej obsahu, ako by si takéto masívne prostredie zaslúžilo, na indie titul v tomto štýle je to prijateľné. Ak sa vám zdá 19 € priveľa, môžete počkať na zlacnenie, ale zahrať Ethana Cartera sa určite oplatí. Napokon, jedná sa o prvý titul od Astronauts štúdia a môžeme sa len tešiť na druhý a možno s vyšším rozpočtom.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kvalitný systém hrateľnosti
+ jedinečná grafika
+ úplna voľnosť v hraní, bez akéhokoľvek umelého vedenia
+ pôsobivo vyrozprávaný príbeh

- rozsiahle prostredie by si žiadalo viac úloh
- ukladanie pozície len formou checkpointov



9.0

Jedinečný systém pátrania vám napovie, čo sa tu mohlo stať



FORZA HORIZON 2

Playground Studios | Racing | Xbox One, Xbox 360

Na posledný tohtoročný festival sa nemusíte vybrať nikam. Vonku poriadne prituhuje, ale vy nepotrebujete teplé oblečenie a ani pršiplášť, aj keď sa tento rok počasie s návštevníkmi festivalov nemaznalo. Ten posledný si vychutnáte pekne z domu, v papučiach na nohách a aj tak s vynikajúcou hudbou v ušiach. Svoje brány totiž opäť otvára automobilový festival Horizon a vstúpiť môže každý. Prvoradá je zábava. Hneď tu a hneď teraz.

So spin-offmi to väčšinou nedopadne príliš dobre. Pochybné experimenty, keď sa autori úspešnej série pokúšajú zo známej značky vytĺcť ešte niečo naviac, tu máme často. Napríklad titul Operation Raccoon City sérii Resident Evil spravil hanbu. Dirge of Cerberus bol prinajlepšom podivný. Naproti tomu prvá Forza Horizon nedopadla najhoršie, hoci hodila za hlavu snahu o simuláciu a poctivé okruhové preteky, len aby splnila sny každého, komu nad posteľou visia plagáty krásnych nadupaných športiakov. Sny o jazde slnkom zaliatou krajinou,keď si vyberiete z garáže svoj obľúbený kúsok a za piskotu páliacich sa gúm miznete za horizontom.

Forza Horizon 2 je v zásade o tom istom. Ibaže v ešte lepšom prevedení. Niežeby prvá hra nebola dobrá, no niekoľko chybičiek by sme v nej vedeli nájsť. Napríklad umelá inteligencia, prípadne chýbajúce vrtochy počasia. To všetko je však minulosťou, keďže autori z Playground Games vypočuli komunitu a poučili sa z chýb. Výsledok je okamžite očarujúci a po čase dokonale návykový.

Hra prakticky stojí (a našťastie nepadá) na jedinečnej atmosfére fiktívneho letného festivalu. Ak patríte medzi „pamätníkov“, možno si spomeniete na krásny pocit pri jazde v prvých dieloch Need For Speed. Volant naleštěného žihadla sa ocitol vo vašich rukách a tým, že ste ho nepreháňali po okruhoch, ale vytrhli z prirodzeného prostredia, hra hneď dostala iný nádych. A rovnako je to aj tu. Otvára sa vám južné

Francúzsko a severné Taliansko, všade na vás pokrikujú davy ľudí a z reproduktorov sa ozýva jedna chytľavá melódia za druhou.

Niežeby ste v Horizon 2 nenaháňali stotinky. Ale nebudete to robiť tak, ako ste zvyknutí v iných hrách. Základom je dokonale vyvážená arkádová hrateľnosť, ktorá je dostatočne benevolentná, rýchla a dostupná, no pritom stále relatívne náročná. Autá však nedržia na ceste ako prikované. Pretáčajú a nedotáčajú podľa situácie a typu, podliehajú fyzike a vo svete na ne číha aj mnoho nástrah, ktoré ich dokážu poškodiť, pričom aj ťuknutie do dopravnej značky dokáže pokaziť dobrý čas. Samozrejme, množstvo vecí ale závisí od vašich nastavení – asistenčné systémy, brzdenie, poškodenie a podobne.

Oproti Coloradu v prvej časti je slnečné európske prostredie úplne otvorené, takže sa nebudete odrážať od mantinelov. Nie ste obmedzení trasami a pokojne sa k cieľu môžete vybrať cez pole a ignorovať raz za čas niektorú z tých vyše 300 ciest. Správanie auta to síce ovplyvní, no nie tak ako v skutočnosti. Nemusíte sa báť teda krajinu križovať v Lamborghini Huracáne, no rozhodne spoznáte, že už nefičíte po asfaltke, ale cez kvetinový záhon. A ak si nedáte pozor, môžete si pritom toho krásavca škaredo rozbiť.

Nie je to však len o poliach a cestách. Festival bez poriadneho zázemia by bol ničím a tak sa môžete tešiť aj na mestá. Do hry si našli cestu také lokality ako sú Nice a Monako. Samozrejme, nie vo svojej kompletnej podobe, no ak ste niekedy boli na francúzskom pobreží a obzvlášť v týchto dvoch mestách, niektoré známe lokality okamžite spoznáte. Rovnako aj talianske serpentíny, množstvo viníc, či dokonca kopu prašných ciest. Európa v Horizon 2 je oveľa väčšia ako Colorado a ponúka skutočne široké spektrum prostredí, ktoré sú snáď dokonalým mixom pre takýto typ hry. Škoda, že autori trošku viac nezapojili fantáziu a nepridali do hry nejakú väčšiu horu.

V pretekoch vás, samozrejme, obmedzujú nejaké tie zvodidlá (keď lemujú cestu), ale často máte relatívne voľnú ruku v tom, ako budete traťami prechádzať. A to aj vďaka režimom, ktoré sa hlavne sústredia na pretek z bodu A do bodu B na nejakej trase. Môžete jazdiť zoširoka, skúšať nájsť aspoň drobné skratky, dôležité je to, aby ste dokázali trafiť checkpoint.





Aj s týmto súvisí rozsiahlejšie zakomponovanie rally a cross disciplín (spolu s autami). Pocitu z rýchlosti, keď uháňate v klasickom Quattre cez stred poľa, sa len máločo za posledné roky vyrovná.

Huracán a Quattro však nie sú jediné autá v hre. Jazdu si budete rovnako užívať aj v ostatných vozidlách. A tých je v hre požehnane. Autori zozbierali vyše 200 rôznych kúskov, pričom je badať dôraz na európske klasiky (Alpina, Renault 5, VW Type 2 a mnohé ďalšie). V zozname však figurujú aj hot hatche, rally klasiky, nové super športy, terénne vozidlá či dodávky. A aj tu je vidieť ten balans, ktorý sa podarilo autorom dosiahnuť. Tisícka áut je v GT hrách preto, aby si každý na svoju kariéru našiel svoje obľúbené kúsky. Vyše 200 áut v Horizon 2 však je z dôvodu, aby ste si zajazdili takmer v každom jednom z nich a každé si maximálne užili. Tak sú totiž stavané jednotlivé preteky a eventy a je ich tu mnoho (dokonca aj búranie niektorých bannerov v náročnejších podmienkach si môže vyžadovať konkrétny typ auta).

Ak vám prekážala relatívne krátka herná doba v prípade prvej časti, dvojka vám to dokonale vynahradí, nakoľko ponúkne len v singleplayeri niekoľko desiatok hodín zábavy a ak sa radi túlate, prehupnete sa aj cez stovku. Keď sa pozriete na mapu sveta, neustále na nej máte čo robiť a to nemusíte ani pretekať. Môžete naháňať rýchlosť pri dvoch typoch radarov, môžete búrať bannery (už nie so zľavou na upgrade, ale so zľavou na rýchle cestovanie a s XP), hľadať skryté veci a vyzývať ostatných pretekárov po cestách.

Dalo by sa povedať, že hlavná kariéra je priamočiarejšia ako bola v prvej časti. Kariérne preteky totiž nie sú naraz rozhádzané po mape, aby ste mohli chodiť z jedného do druhého. Teraz je hra zameraná na dojem komunity. Absolvujete roadtripy na dopredu určené stanovištia a na nich si vyberiete jeden zo 168 šampionátov. Každý šampionát pozostáva zo 4 pretekov a keď v nich zvíťazíte, môžete sa posunúť na ďalší roadtrip, prípadne sa zabaviť aj mimo nich. Už len z počtu šampionátov je vám asi zrejmé, že to

nebude chvíľková záležitosť. Pokrývajú všetky triedy a volíte si ich sami, takže po off-roadoch sa pokojne môžete vrhnúť na super športy, ak máte náladu na zmenu.

Hlavná kariéra však pozostáva len z 15 takýchto šampionátov so záverečným finále, ktoré vás v jednom dlhom preteku prevedie takmer všetkými výraznými časťami celej mapy. Šampionáty sú poprekladané aj showcase eventmi – predvádzacími akciami. Tých je v hre 5 a tátošov pod kapotou vybraných áut prevetráte v súbojoch proti zaujímavým súperom: akrobatickej letke, vlaku, balónom, práškovaciemu lietadlu. Na záver aj proti obrovskému nákladnému lietadlu za prietrže mračien, pričom finále s jeho pristátím na letisku nesmie chýbať. A potom sú už všetky šampionáty len vo vašej réžii.

Mohlo by sa zdať, že tým pádom hra po čase začne trpieť nedostatkom motivácie, no opak je pravdou. Hra vás neustále ženie vpred. Chcete si vyskúšať nové autá, odomknúť si nové eventy a vylepšiť svojho jazdca. Vracajú sa rôzne chuťovky, ako driftovanie, draftovanie a podobne a za ne získavate body a vylepšujete svoj skill level. Každý ďalší vám pridá body, ktoré môžete investovať do perkov. Tie ale nezasahujú do hrateľnosti, len ovplyvňujú získavanie skúsenostných bodov a herných kreditov.

A taktiež si vylepšujete zručnosti a to práve získavaním skúsenostných bodov v pretekoch za umiestnenie, pričom ich ovplyvňujú aj pomocné systémy. Alebo si môžete trošku dopomôcť perkom či zbúraným bannerom. Tu zas po dosiahnutí nového levelu žrebujete v akomsi kolese šťastia, kde vám môže padnúť buď nové auto (z tých, ktoré ešte nemáte) alebo herné kredity, za ktoré, samozrejme, autá kupujete, vylepšujete a skrášľujete.

Sólo kariéru ešte spestruje takzvaný bucket list – 30 rôznych výziev s určitými autami, ktoré sa líšia obtiažnosťou a musíte ich splniť. Ide napríklad o dosiahnutie určitej rýchlosti, včasný príchod do cieľa v určitom čase, prípadne aj extrémny slalom cez nočný les a podobne. Ak ste však spoločenský typ, môžete si založiť vlastný auto klub, pozvať doň svojich priateľov a aj keď budete každý hrať vlastnú singleplayer hru, budete stále bojovať za svoj klub.



Ak vám ani to nestačí, dvomi kliknutiami sa dokážete jednoducho prepnúť do online hry. Ste na tej istej mape, na tom istom mieste a okolo seba môžete vidieť nové eventy – online roadtripy, kde sa s ďalšími hráčmi vyberiete spoločne na cestu k určitému online šampionátu. Potom už len zvolíte triedu a spoločne sa vrhnete do súťaže. Samozrejme, kompetitívne, pričom okrem obligátnych pretekov nechýbajú ani tímové disciplíny a návykový režim King. Kráľom je na začiatku jeden z hráčov a ostatní ho naháňajú po mape . Kto doň ťukne, preberá úlohu kráľa a musí unikať pred prenasledovateľmi. Pre menej súťaživých online hráčov je tu aj možnosť online freeroam, kde len s kamarátmi jazdíte spoločne po krajine.

Aj Forza Horizon 2 sa snaží vytĺcť čo najviac z možností Xbox One. Inteligentná navigácia ANNA reaguje na pokyny Kinectom a hlasom jej môžete zadávať požiadavky na svoje destinácie. A skutočne, Anička funguje veľmi dobre bez nejakých väčších výpadkov. Hra nezabúda ani na cloud systém Drivatar. Nejazdíte proti bežnej AI, ale proti systému, ktorý sa učí od ostatných hráčov - aj vašich priateľov. Celej hre to dodáva dojem živosti jej sveta, keď vidíte, že po mape jazdia vaši kamaráti, aj keď nie sú online. A váš Drivatar jazdí u niekoho iného, pričom vám navyše raz za čas nazbiera nejaké tie kredity, ak je šikovný. Celkovo hra výrazne stavia na komunite, pričom vám dáva možnosť porovnávať sa s priateľmi aj zvyškom sveta v takmer každom jej aspekte. Chýba však lokálny multiplayer, čo sa v niektorých výborných herných momentoch len ťažko odpúšťa.

Čo sa týka grafiky, Forza Horizon 2 si zachováva štandardnú úroveň. Autá sú veľmi pekné a detailné, v každom sa pozriete aj do interiéru a zvlášť pri efektoch dynamického počasia pocítite nie len zmenu správania sa auta, ale aj vizuálu.



Pribudne totiž množstvo odleskov mesta aj súperov, ktoré sa zrkadlia práve na vašich autách. Prostredia sú graficky slabšie, ale obsahujú množstvo pekných detailov (davy, zábavné parky...). Mrzieť môže 30fps lock, no to je daň za otvorený svet. Zvuk je jednoducho výborný. Ako v prípade áut (čo si budete užívať pri prejazdoch tunelmi), tak aj v oblasti hudby. Ponuka herných rádií sa rozširuje a tým pádom aj záber žánrov. Skladieb je kopa a Horizon 2 ponúka menej známe, no nie menej kvalitné mená interpretov.

Hodnotiť Forza Horizon 2 je jednoduché. Chyby minulosti sú dávno za nami a Playground Games priniesli ukážku toho, ako má vyzerať štýlový arkádový racing v otvorenom prostredí. Aj teraz tu nájdeme zopár chýb (Drivatari by napríklad mohli byť dravejší), no žiadna z nich vám nepokazí dojem z desiatok hodín zábavného jazdenia - či už osamote alebo s priateľmi.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zábavné jazdenie
+ vyvážená hrateľnosť
+ slušná motivácia
+ vrtochy počasia
+ otvorený svet
+ atmosféra festivalu s dobrou hudbou

- chýba lokálny multiplayer
- Drivatarom zatiaľ chýba väčšia dravosť
- prostredie by si zaslúžilo trošku lepšie spracovanie



9.0



SUNSET OVERDRIVE

Insomniac | Akčná Adventúra | Xbox One

Legendárne štúdio Insomniac práve oslavuje svoje 20. výročie a oslavuje ho vydaním svojho najväčšieho titulu doteraz - Sunset Overdrive. Firma má na svedomí hlavne platformovky Spyro a Ratchet & Clank ale aj akčnú sériu Resistance. Práve jej ukončenie zo strany Sony je dôvodom, prečo Insomniac upustilo od vývoja čisto na Playstation platformu, vyskúšalo si multiplatformý vývoj v titule Fuse a teraz Sunset Ovedrive vychádza exkluzívne na Xbox One.

Insomniac v Sunset Overdrive spájajú svoje skúsenosti z predchádzajúcich sérii s komiksovým vizuálom a prinášajú ako skákanie, tak aj strieľanie a to v doteraz nevyskúšanom sandboxovm štýle. Síce cítiť, ako sa v hre inšpirovali zombie napadnutým mestom v Dead Rising a grindovaním z Jet Set rádio série, ale celé to ponúka čistú zábavu a osvieženie v období príliš vážnych hier v dnešnej ponuke. Presnejšie Sunset Overdrive ponúka otvorené mesto zaliate slnkom a farbami, ktoré je pravým opakom vizuálu, aký poznáme z iných zombie apokalýps. Je to aj preto, že toto nie je zombie apokalypsa, ale awesomekalypsa a keď mutanti vychádzajú do ulíc, zábava len začína.

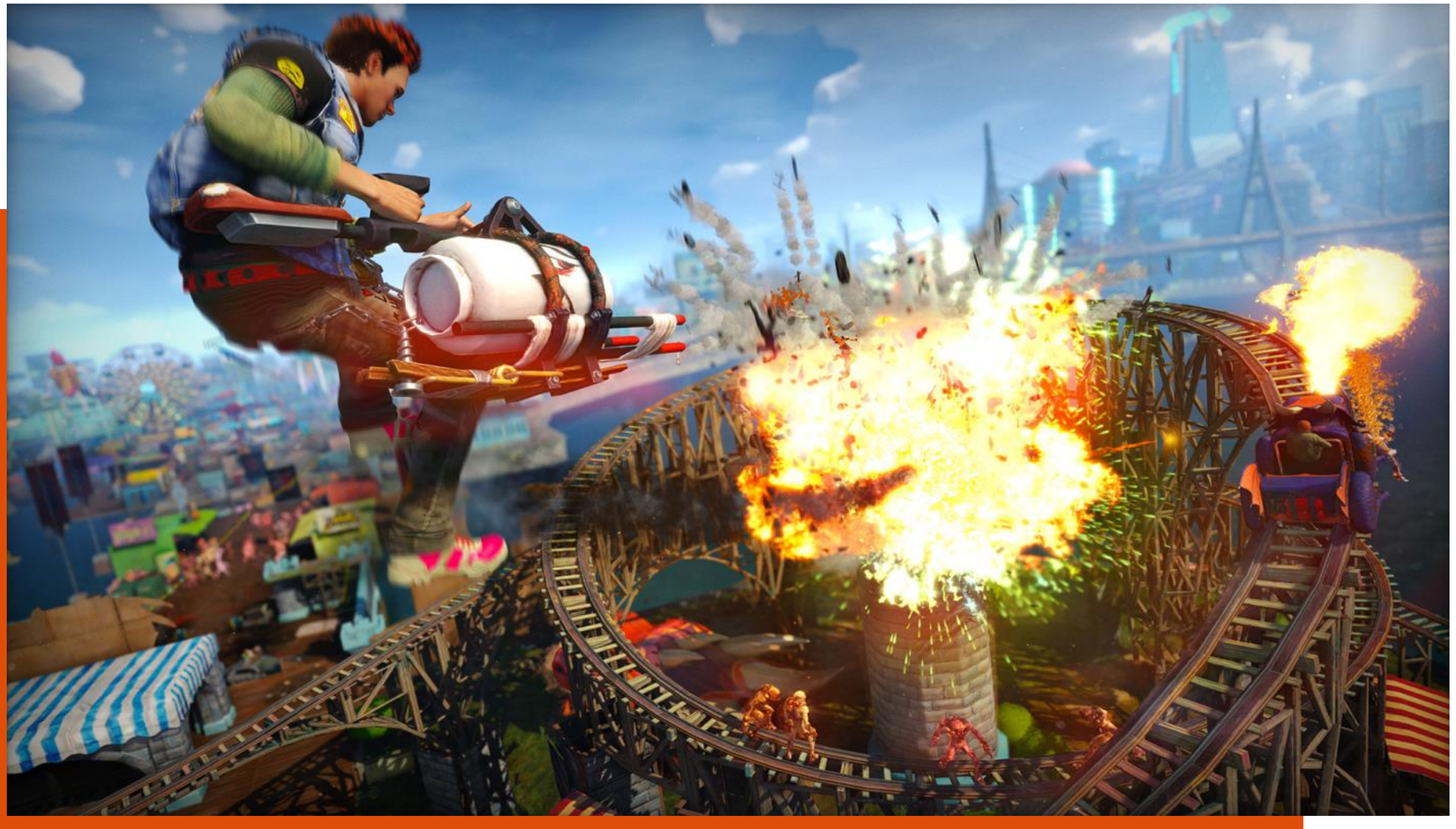
Príbeh hry paroduje megakorporácie a ich hon za ziskom a vypustením produktov čo najskôr. Konkrétne tu firma Fizzco vypúšťa svoj nový energetický nápoj Overcharge Delírium XT bez testovania a to na masívnej párty v Sunset City. Sekunda, keď všetci otvoria svoje nápoje a pripijú si, sa stala začiatkom konca. Našťastie vy máte plné ruky s upratovaním, nenapijete sa a skôr ako sa k tomu dostanete, musíte utekať pred mutantmi, na ktorých sa premenili ľudia z mesta. Postupne sa meníte na hrdinu a v nasledujúcich týždňoch strávite čas čistením mesta a snahou o útek z neho.

Pokus o únik z mesta je základným motívom jednoduchého príbehu, v ktorom sa však priority postavy neustále menia. Podobne ako v iných sandboxovkách, aj tu totiž stretávate stále nových ľudí, riešite ich problémy a oni za to vám pomáhajú pri vašom hľadaní cesty von, čo nie je jednoduché, Fizzco mesto ohradilo a navyše svoj neúspech chce utajiť. Vám tak neostáva nič iné ako bojovať proti rozmanitým verziám mutantov, robotom Fizzca a aj proti iným skupinkám ľudí, čo si bránia si svoje územia alebo sa pokúšajú ovládnuť mesto.

Vy budete upostred toho všetkého. Pomoc vám sľúbia geniálni študenti skrývajúci sa vo svojom klube, neskôr stretávate ozbrojené roztlieskavačky, skupinku survivalistov, ale aj fantasy nerdov so svojim kráľom. Plus veľa ďalšieho a extrémneho po každej stránke. Napokon, apokalypsu nemohol prežiť nikto normálny. Už len preto, že všetci normálni sa nechali nachytať na reklamnú kampaň a napili sa z Overcharge.

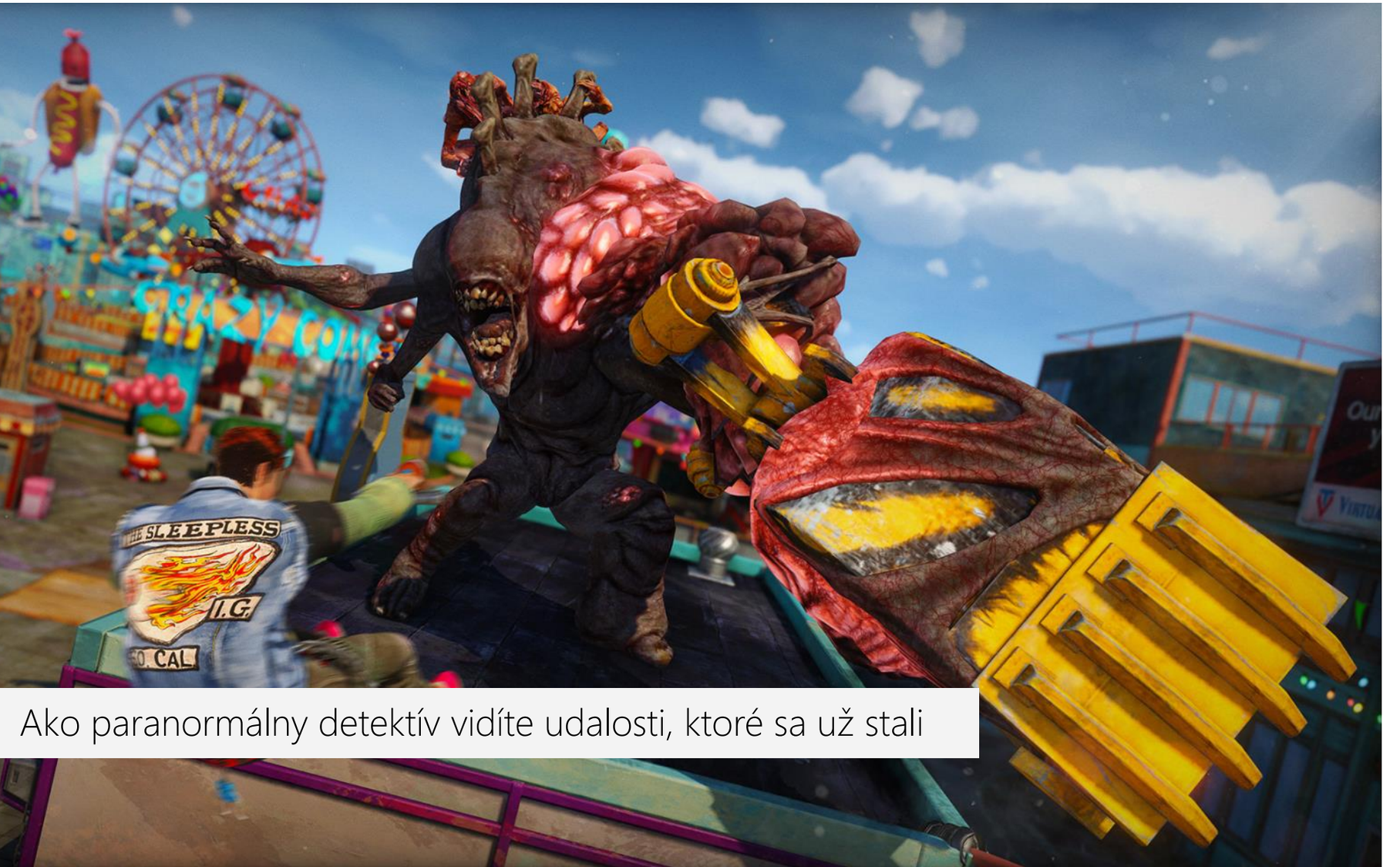
Teraz sú z nich mutanti na rôzne spôsoby a zatiaľ čo ľudia po vás strieľajú len z rôznych zbraní, mutanti sú v rozličných formách s rozmanitými útokmi, od trhačov, cez pľuvačov, zmrazovačov, až po dračích mutantov a mutantov chrliacich ďalších mutantov. Plus niekoľko prekvapení v podobe bossov. A to sme ešte nespomenuli japonské zabijácke robotické importy od Fizzca, či už s mečmi alebo rôznymi laserovými zbraňami.

O ponuku nepriateľov skrátka nebude núdza. Autori dbali na ich pestrosť, pretože sú to jediné, čo zostalo v meste. Civilisti tam už nie sú a tí, čo nezmutovali, sú v niektorej zo skupiniek alebo mŕtvi. Situácia je teda rovnaká ako v Dead Rising, len s tým rozdielom, že tu v uliciach nie je toľko nepriateľov a nie sú všade. Aj pri prechádzaní mestom ich hra servíruje postupne v skupinkách a medzitým si môžete vychutnať krásy mesta. Pri misiách už nepriateľov poriadne pribúda a po skončení príbehovej kampane sa s nimi aj v uliciach roztrhne vrece.



Toľko k prostrediu. Druhá vec je samotná hrateľnosť. Tá spája dve veci a to atypické zbrane a netradičný pohyb v prostrediach. Hra je totiž neustále v pohybe, behať po cestách je pre amatérov, vašim základom pohybu je je grindovanie. Teda kĺzanie sa po zábradliach, elektrickom vedení, koľajniciach, rôznych rímsach, kábloch a prakticky po všetkom. Nechýbajú ani vysoké skoky, behanie po stenách, odrážanie sa od rôznych plachiet, stromov, áut. Všetko vám pomôže dostávať sa vyššie, nájsť si správny kábel na jazdu a následne sa môžete starať o čo najrýchlejšie utekanie pred nepriateľmi alebo ich likvidáciu.

Celé je to je veľmi plynulé, veľmi dobre prepracované a neskôr, keď hru dostanete do ruky, budete vedieť, kam sa potrebujete odraziť, ako a kde sa zavesiť a ako nestratiť pohyb a vytvoriť štýlové kombá a získať z nich body. Za tieto body si následne môžete kupovať upgrady postavy, zbraní a vylepšovať ich o špeciálne možnosti. Nechýba kupovanie samotných zbraní u vašich kontaktov v meste, ktorí vám pripravia extrémne mixy zbraní, ako zbraň na svetlice, špeciálnu zbraň s bowlingovou guľou, ale aj zbraň s macíkom, ktorého bude nasledovať elektronický pes trhajúci všetko naokolo. Alebo aj tyč a meč na boje nablízko a úplne základnú zbraň - vrhač platní, ktoré rozsekajú protivníkov. Teda všetko neštandardné zbrane podobné tým zo Saints Row alebo Dead Risng, ktoré rozpútajú medzi mutantmi hotové peklo. Pritom si musíte vždy naštudovať alebo postupne zistiť, na ktorých mutantov a nepriateľov je ktorá zbraň vhodná. Každý na rôzny typ zbraní reaguje inak a zatiaľ čo niektorého z veľkých mutantov neskolíte stovkou striel z plazmovej zbrane, desiatka striel so špeciálne upravenej brokovnice môže stačiť.



Ako paranormálny detektív vidíte udalosti, ktoré sa už stali

Pri boji si navyše rýchlo uvedomíte, že toto nie sú zombíci, nestoja v rade a nečakajú, kým ich rozstrieľate, toto sú mutanti, ktorí po vás skutočne idú. Napríklad ak sa kĺžete po vedení, môžu skočiť rovno k vám, môžu po vás strieľať, zmrazia vám vedenie pred vami. Neostáva vám nič iné, ako dávať si pozor a používať rôzne zbrane alebo aj boj na telo, ak sú mutanti príliš blízko. Vždy si musíte nájsť vhodnú taktiku a napriek uvoľnenosti hry zistíte, že vôbec nie je ľahká a súčasťou budú stovky znovuoživení.

Hra je založená na prekvapeniach a zábave a znovuoživenie postavy je jedným z takýchto elementov. Napríklad keď vás nepriatelia zabijú, objavujete sa v rôznych animáciách, vysadia vás z UFO, teleportujete sa z portálu, vyhodia vás mutanti z auta, povstanete ako zombík alebo ako terminátor a veľa ďalšieho. Jednoducho zomierať budete často už len preto, že tu nie je regenerácia zdravia a tak vám v boji ostáva len hľadať krabice s lekárničkami na strechách domov alebo dúfať, že vám zabitý nepriateľ spolu s nábojmi zanechá niečo na doliečenie. Respawn je vždy dynamický a objavujete sa či už počas toho istého boja alebo tesne pred danou sekciou. Autori nechceli dlhé opakované prechádzanie daných častí a napriek zabitiu vám doprajú ďalšiu šancu a snažia sa, aby ste neboli frustrovaní. Ale aj tak napríklad zdolať 99 samurajských robotov na jeden pokus nebude najjednoduchšia úloha.

Tvorcom sa ich zámer darí a kvôli zachovaniu dynamiky pridali aj fast travel po celom meste, keďže grindovane po koľajniciach nie je práve ideálny systém na prepravu krížom cez dvojkilometrové mesto. Postava pri zvolení fast travelu vypije alkohol, odpadne a zobudí sa na záchode na druhom konci mesta. Jednoducho, keď sa ožeriete, ani neviete, ako sa niekam dostanete. Nakoniec je to hra, takže je možné všetko a náležite vám to celý čas pripomína ako postava, tak narážky, ktoré majú v rozhovoroch iné postavy. Napríklad vám povedia, že vy ste tu hlavný protagonista a vy sa musíte postarať o poriadok. Podobné sú na pretrase aj na rôzne známe značky, napríklad jedna celá misia sa točí okolo témy Breaking Bad, sú tu aj odkazy na AI v štýle Portálu a veľa ďalšieho.

Hra je jednoducho hra, nehrá sa na nič reálne, ani vážne a celú dobu vám to bude aj pripomínať. O niečo podobné sa snažil aj Saints Row, ale Sunset to doťahuje k dokonalosti a to bez náznaku vulgárnosti. Čo je niekedy možno aj škoda, pretože hra je miestami až zbytočne príliš slušná. Ale aj tak vám ponúkne 13 hodín s rozmanitými misiami a hlavne kampane kde sa nenudíte.

Vedľajšie misie zaberú ďalších pár hodín, zbieranie všetkého možného a spĺňanie výziev ako aj obranných úloh to bez problémov vytiahne na 20 hodín.



Ideálne je neponáhľať sa v kampani a spĺňať čo najviac vedľajších úloh, aby ste si zarobili na stále lepšie zbrane a upgrady a užili si ich v misiách.

K tomu je tu kooperácia, kde sa môže 8 hráčov spojiť na misie so špecifickými úlohami a následnú obranu základne, kde je potrebné ničiť vlny mutantov a ubrániť svoj Overcharge po určitý čas. Pritom každý z hráčov je bodovaný a ten s najlepším štýlom ginrdovania a zabíjania vyhráva. Je škoda, že pre multiplayer autori vybrali práve chaotickú obranu základní, Stovky mutantov, osem hrdinov a desiatky nachystaných pascí sú opakom pohody v kampani. Ale aspoň to má príznačny názov - Chaos Squad. Vývojári síce sľubujú aj voľný pohyb po meste v neskoršom update, ale zatiaľ tu citeľne chýba a ideálne by bolo spojiť to aj s kooperáciou v kampani.

Čo sa táka vzhľadu, je Sunset Overdrive najkrajšou komiksovo ladenou hrou doteraz a naznačuje, na čo sa môžeme tešiť v novej generácii. Ponúka veľmi vydarený a príjemný vizuálny štýl, ktorý priam hýri farbami, detailami a to v celom rozsiahlom meste. Pritom zvláda zachytiť desiatky bojujúcich mutantov, explózie a to vo veľkej rýchlosti grindovania hlavnej postavy po elektrických kábloch. Nehovoriac o prestrihových scénach, kde sa ukážu detaily postáv a kvalitné animácie a to ako ľudí, tak aj mutantov. Praktická je možnosť nadefinovania vlastnej postavy, s ktorou sa môžete plne stotožniť. Celé to dopĺňa rockový soundtrack, ktorý sa pri prechádzkach mestom utlmuje a prechádza až do úplného ticha a pri bojoch práve naopak, zintenzívňuje. Čím väčší boj, tým tvrdší rock a skutočne to k masívnej likvidácii mutantov veľmi pekne sadne.



Celkovo je Sunset Overdrive príjemným osviežením sandboxového žánru. Síce si požičiava prvky z rôznych hier, ale prináša ich v kombinácii, akú sme tu ešte nemali. Výsledkom je vlastný subžáner akčných adventúr s oddychovou hrateľnosťou, v ktorej sa nič neberie vážne. Je to jednoducho frajerina po každej stránke, od spracovania postáv, cez prestrelky, zbrane, až po samotné misie. Multiplayer možno nemusel byť nevyhnutne zameraný na misie a kooperačnú obranu a niektoré prvky upgradovania postavy mohli byť prehľadnejšie, ale všetko je veľmi dobre vyvážené a zložené do komplexného balíka, ktorý vydrží aj desiatky hodín. Popritom môžeme jednoznačne povedať, že v novej generácii sa vracia Insomniac, aký sme ho poznali. Tvorcovia dali pokoj vojnovým hrám a vrátili sa späť k tomu, čo skutočne vedia - k zábavným komiksovo ladeným hrám.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ dynamická akcia
+ jedinečná grafika
+ humor a zábava na každom kroku
+ dynamický rockový soundtrack
+ rozmanitosť misií v kampani

- síce komplexné, ale neprehľadné upgradovanie postavy a zbraní
- v kooperácii chýba voľné hranie v meste, ponúka len obranný mod s úlohami



9.0



AGE OF EMPIRES CASTLE SIEGE

Microsoft | Stratégia | PC, WP

Age of Empires je na PC strategickou legendou a po troch častiach a slabšom online pokračovaní teraz Microsoft skúša so sériou preraziť na mobilnom a tabletovom trhu v titule Age Of Empires: Castle Siege od Smoking Gun studios. Hra už vyšla na Windows Phone 8 a Windows 8 a vyzerá to tak, že sa pekne trafila do aktuálneho strategického štýlu, ktorý beží na mobiloch. Zároveň ukazuje presný protipól klasickej série. Tu už nestaviate svoju základňu pár minút, ale pár mesiacov.

Hra je totiž v klasickom mobilnom free 2 play štýle a teda prakticky na všetko buď čakáte alebo platíte. Zároveň je to jedna z hier, ktorá si vyslovene financie nevyžaduje, ale naopak potrebujete trpezlivosť. Ak ste už hrali mobilné stavby miest, letísk, fariem, presne viete, aké sú čakacie doby. Tu je rozdiel v tom, že staviate pevnosť, prevádzate ju érami vývoja a zároveň útočíte na iné pevnosti a bránite sa. Hra je presne v štýle Clash of Clans alebo aj Star Wars Commander, len s tým, že Age of Empires má aj plne ovládateľné boje.

V hre si môžete vybrať jednu zo šiestich stredovekých civilizácii, od Britov, cez moslimov, až po kyjevských Rusov. Každá má síce iný vizuál, ale viac-menej nie je dôležité, ktorú si vyberiete. Líšia sa len bonusmi a napokon, počas hry si môžete civilizáciu aj prepnúť.

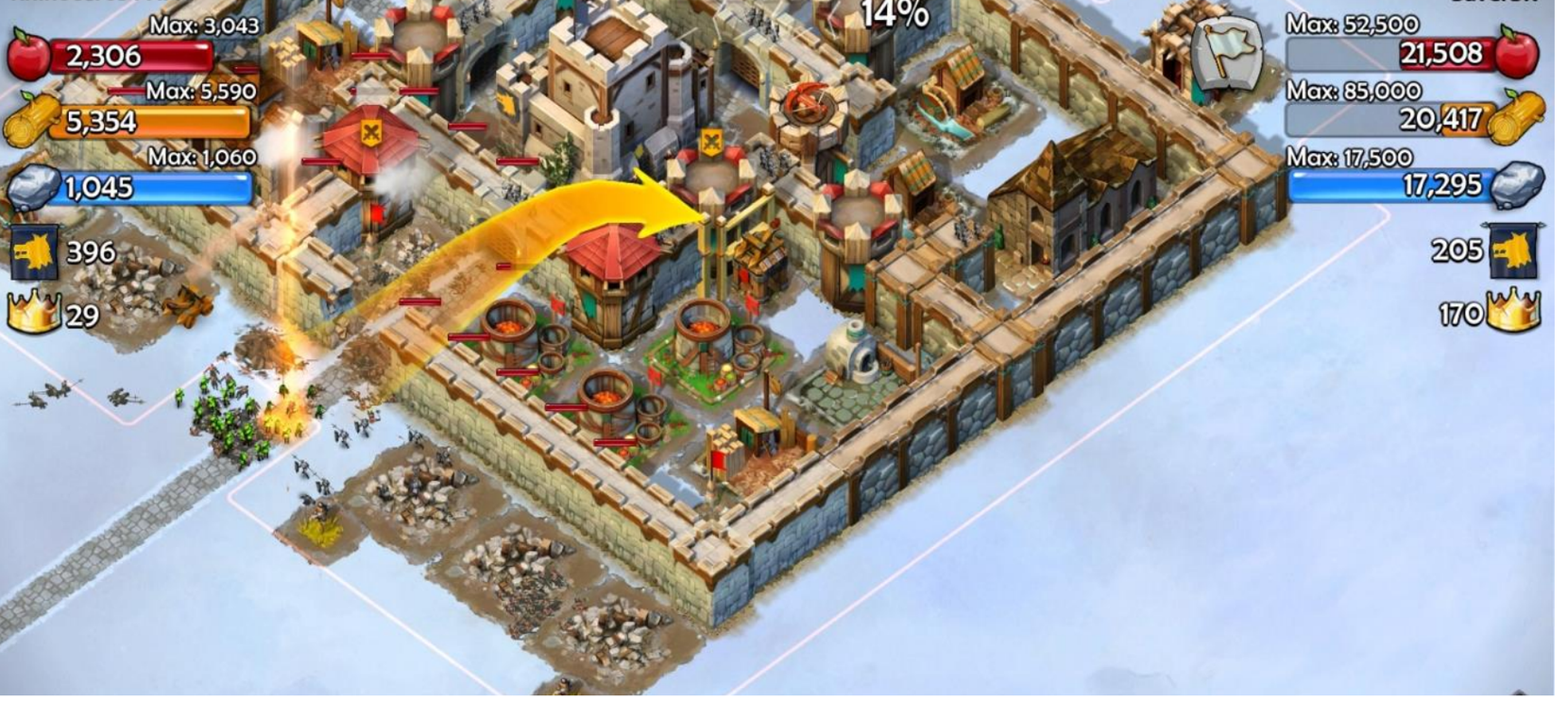
S vybranou civilizáciou dostanete malú štvorcovú plochu, na ktorej si postavíte základný hrad a následne sa pustíte do jeho expandovania. Postavíte farmy, ktoré vám budú vytvárať jedlo, pridáte píly na drevo, neskôr aj bane na kameň. Nechýba univerzita, katedrála a samozrejme, vojenské kempy, tréningové centrá, obranné veže, katapulty a opevnenie okolo vášho sídla. Všetko toto budete postupne stavať, rozširovať a hlavne upgradovať, upgradovať a upgradovať. To bude heslom celej hry. Stále máte totiž čo vylepšovať - všetky budovy, hradby, sklady a samozrejme, aj jednotky a hrdinov. Pravidelne upgradujete aj svoj

hlavný hrad, čím sa vždy posuniete do ďalšej éry. Od slabých drevených sídiel sa dostanete k silným, opevneným kamenným hradom, ktoré sú bránené plameňometmi.

Postupne, ako zväčšujete svoju základňu, sa vám odomkýnajú nové jednotky a zbrane. V neskoršej fáze ich je cez 30 typov, môžete ich vytrénovať a následne poslať do boja. Či už proti skutočným nepriateľom alebo v pripravenej kampani. V tej je dostupná desiatka pripravených historických scenárov, kde zaútočíte na známe pevnosti, ako Konštantinopol, Orleans a ďalšie. Pri boji proti skutočným hráčom vám náhodne hra vyberie jeden z hradov a vy sa rozhodnete, či naň zaútočíte. Ak sa vám zdá na vašu armádu príliš silný, môžete si vybrať ďalší. Vždy je ale dôležité sledovať, koľko zásob daná pevnosť má a či sa na ňu oplatí zaútočiť. Optimálne je, aby sa vám vrátili aspoň zásoby spotrebované na tréning armády, keďže tá sa, či už pri víťazstve alebo prehre, domov nevráti.

Boje prebiehajú podobne ako v klasickom Age of Empires, len tu si postupne vysadíte jednotky a následne im určujete ciele. Nie je to jednoduché, keďže často útočíte na dobre opevnený hrad s obrannými vežami, ktoré treba zničiť ako prvé. Potom musíte preraziť hradby, poraziť obranné jednotky a následne už len plieniť a zničiť hrad. Obranné jednotky pri boji druhý hráč neovláda, bojujú samé podľa zadaných rozkazov. Buď čakajú, kým sa nepriatelia priblížia alebo sa proti nim rozbehnú hneď ako zaútočia. To, či pevnosť prežije, však záleží hlavne od takticky postavených veží, pascí, katapultov a múrov. Tým a musíte vždy pri útoku prispôsobiť a náležite tomu postupovať. Ak vyhráte, získate zlaté koruny určujúce váš úspech v bojoch a umiestnenie v rebríčku. Spolu s tým kradnete aj zásoby a vlajky, ktoré náležite využijete doma vo svojej pevnosti.





Boje pekne oživujú hrdinovia, ktorých je niekoľko desiatok a môžete ich odomkýnať. Angličania majú na čele kráľa Richarda, ktorý motivuje vojakov okolo k vyššiemu výkonu, Byzantská ríša má Belisária, ktorý dokáže podkopať a zničiť múry, hrdina moslimov má možnosť vyvolania ohnivého kruhu a ďalší rôzne iné bonusy. K tomu má každá strana troch rôznych hrdinov s rozličnými vlastnosťami a každého môžete vždy vylepšovať.

Boje sú veľmi dobrým spôsobom, ako si vylepšiť stavy surovín a zbytočne nečakať, kým vám ich vyrobia farmy a píly. Primárne sa v hre totiž čaká na ich doplnenie, aby ste mohli niečo ďalšie postaviť alebo vylepšiť a tých možností sú v hre stovky. Vždy máte čo zdokonaľovať, či už sú to budovy, hradby, vojaci, alebo hrdinovia. Je to dosť zdĺhavé a preto vám hra môže trvať aj mesiace. Na jednej strane čakáte, kým sa všetko vyťaží, na druhej strane rovnako dlhú dobu, väčšinou pár hodín alebo deň až dva čakáte, kým sa to postaví.

V hre sa dá všetko urýchliť zlatom, to pravidelne každý deň zarobí váš hrad, ale môžete si ho aj kúpiť za skutočné peniaze. Kupovať sa však neoplatí, lebo každé zrýchľovanie je drahé a ani 10 alebo 20 € výrazne hru nepoženie vpred. Možno postavíte pár stavieb rýchlejšie, ale za 5 minút to môžete celé minúť a zistíte, že vlastne nič z toho nebolo. Preto je najlepšie hrať čisto free 2 play a radšej si zvyknúť na čakanie.

Čo sa niekedy oplatí zrýchliť a minúť na to zlato, je tréning armády. Trénovanie nie je dlhé a jedna jednotka sa vytrénuje aj za menej ako minútu, ale ak máte maximum 40-50 jednotiek, hneď vám naskočí polhodina. Vtedy, ak chcete zaútočiť viackrát za sebou, sa oplatí obetovať trochu zlata, vyrabovať pár nepriateľov a niečo postaviť. Následne sa vám do hry stačí pripojiť ďalší deň a skontrolovať stav svojho mesta a aj to, či na vás niekto nezaútočil a neobral vás o zásoby.

Našťastie, kradnutie je obmedzené a aj so silnou armádou vám ubudne len malá časť zásob. Na druhej strane, za jeden deň na vás môžu zaútočiť aj 2-3 razy a ak nemáte dobre postavené opevnenie, môžete prísť aj o polovicu zásob. Vy síce priamo boje neuvidíte, ani sa do nich nezapojíte, ale môžete si ich pozrieť zo záznamu. Uvidíte, kto na vás útočil a ak máte na to armádu, môžete mu to oplatiť. Pridáva to zaujímavý element pomsty. K tomu si v hre môžete hľadať aj priateľov a spájať sa do aliancii. V jednej aliancii môže byť 50 hráčov a ľahšie sa tak objavíte na vrchole rebríčkov. Zatiaľ však aliancie nemajú hlbšie zapracovanie a chýba napríklad obchodovanie medzi hráčmi. Jediné, čo vám spojenectvá zaistia, je to, že medzi sebou nebudete útočiť a môžete si zdieľať záznamy z bojov.

Čo sa týka ovládania hry, je jednoduché. Základné veci odklikáte rýchlo, tak ako v klasických stratégiách. Zložitejšie ovládanie majú len boje, kde si vysadzujete jednotky a následne na ne musíte dozerať a určovať im ciele, ak nechcete aby sa po bojisku túlali, ako sa im zapáči. Malý problém je, že jednotky nemôžete označiť a na všetky treba ťukať a posúvať ich na cieľ ručne. Chýba nejaké hromadné označovanie, ktoré by sa veľmi hodilo hlavne pri ovládaní myšou. Takto musíte vždy sledovať každú z jednotiek, či útočí na správny cieľ a po jeho zničení ju presmerovať na ďalší.

Našťastie je plocha bojov malá a teda máte naraz všetky jednotky na obrazovke, ale často je ovládanie myšou zdĺhavé. Na tablete cez touchscreen to sice tiež nie je ideálne, ale dynamickejšie a viac sa to hodí k označovaniu samostatných jednotiek.

Najhoršie je ovládanie na mobile, kde je často potrebné zoomovať, aby ste jednotku presne označili a poslali tam, kam treba - a to už je pri bojoch pomalé. Preto je ideálne mobilnú verziu používať len na kontroly zásob a stavby. Na samotné útoky je dobré použiť PC alebo tablet.

Celkovo je hra na mobilné pomery veľmi dobrá a ak od nej nevyžadujete pokračovanie PC verzie Age of Empires, ponúkne presne to, čo sa od nej očakáva. Teda pomalú hru, ku ktorej sa vrátite raz-dva razy za deň, vylepšíte svoj hrad, zaútočíte, zarobíte, necháte stavať ďalšie budovy a idete robiť niečo iné. Za odmenu hra ponúkne kvalitnú stavbu osídlení s neustálymi možnosťami vylepšení a prepracované taktické boje s množstvom rôznych jednotiek a hrdinov.

Peter Dragula

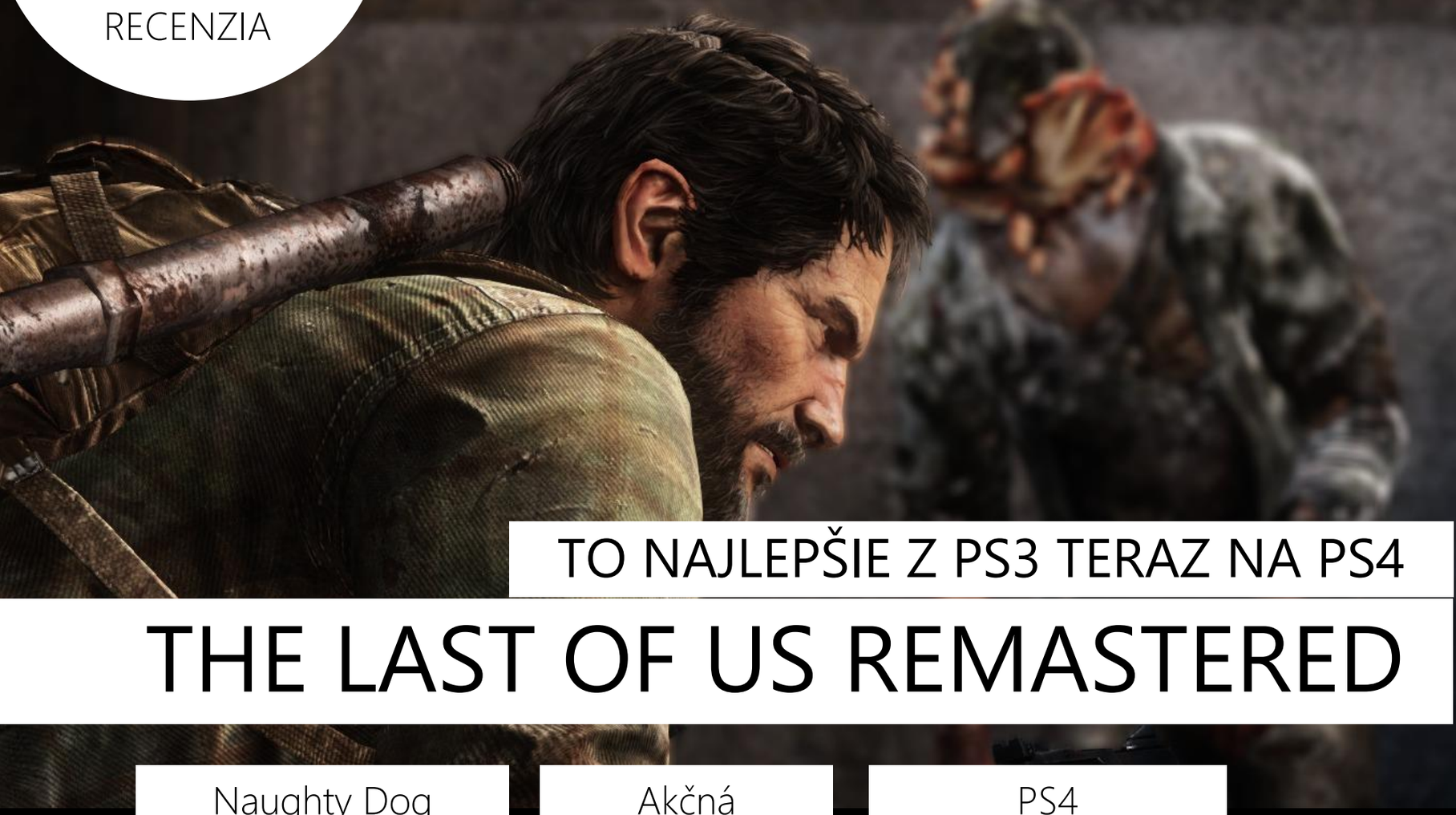
HODNOTENIE

+ vyvážená hrateľnosť
+ dobre spracované boje
+ strategické navrhovanie vlastnej pevnosti, tak, aby odolala útokom nepriateľov
+ kvalitný vizuál

- chýba označovanie viacerých jednotiek v bojoch
- zatiaľ nevyužité možnosti aliancii

9.0





TO NAJLEPŠIE Z PS3 TERAZ NA PS4

THE LAST OF US REMASTERED

Naughty Dog	Akčná	PS4

Pri pomyslení na zombíkov a inú podobnú postapokalyptickú háveď sa dnes už mnohým obracia žalúdok. A nie preto, že sú to dosť nechutné stvorenia, z ktorých opadávajú kusy mäsa a ich hnijúce údy sa hojdajú z jednej strany na druhú pri niečom medzi plazením a chôdzou. Skôr je to preto, že už sú všade. Neprejde deň, aby ste nenarazili na nemŕtvych a pomaly neotvoríte chladničku bez toho, aby ste sa nezľakli, že na vás podobná potvora vyskočí. Súčasný trh je nimi skutočne presýtený a od filmov po hry ich nájdete všade.

Aj napriek tomu, ohlásenie príchodu minuloročného hitu The Last of Us na PS4 vyvolalo nadšenie. V tomto prípade tá hromada nakazených vôbec neprekáža. O nich tu totiž ani nejde. A nejde ani o to, že sme hru mali možnosť hrať pred rokom. PS4 sa predala v počte niekoľko miliónov kusov a hráči na novej konzole bažia po kvalitných hrách. Ponúknuť im to najlepšie z katalógu platformy v tej najlepšej edícii vyzerá ako zaručený úspech. A presne to aj The Last of Us Remastered je. Úspech, pri ktorom dokážete presedieť víkend a výborne sa baviť. Najmä ak ste s týmto titulom ešte nemali tú česť.

Ale pozor, hra nie je pre každého. Akoby v nej bolo niekoľko výstražných bodov, ktoré vám chcú ukázať, že ak vám niečo nevonia, od daného momentu to bude v tomto aspekte už len horšie. A ten prvý bod prichádza hneď v úvode. The Last of Us chce hrať na emócie a od prvých momentov, kedy sa zoznamujete s hlavným hrdinom, je vám jasné, že ste na emočnej horskej dráhe. Citové vydieranie tými najzákladnejšími témami (napríklad deti) hre nie je cudzie a ani neskôr sa nehanbí na vás vytiahnuť niektorú srdcervúcu scénu. A občas v oblasti citového vydierania možno trochu príliš tlačí na pílu a pôsobí prvoplánovo.

Príbeh The Last of Us nie je originálny. Na druhej strane to ani nepotrebuje. Okamžite dokážete z rukáva vysypať názvy aspoň piatich filmov, ktorými sa scenáristi výrazne inšpirovali, nehovoriac o ďalších médiách. Aj preto neprekvapí, že osud jednotlivých postáv a vlastne aj koniec, viete dopredu odhadnúť a hra pred vami rozohrá nejaké to tradičné klišé. Skutočne to nie je o príbehu a aj napriek tomu Last of Us dobre funguje. Celé je to o hlavnej dvojici postáv a chémii medzi nimi. Joel a Ellie sú rôzni, ale od prvého stretnutia majú zaujímavý vzťah, ktorý sledujete ako nezaujatý pozorovateľ aj napriek tomu, že jednu postavu priamo ovládate.

Najväčšiu zásluhu na dobrom výsledku majú herci. Troy Baker ako Joel presne vystihol životom zbičovaného chlapa, ktorý si pretrpel svoje, no aj tak ešte dokázal nájsť dôvod žiť v spustošenom svete. Ashley Johnson si zas strihla tínedžerku Ellie, ktorá je drzá, ale vie sa o seba postarať a aj pomôcť. Predchádzajúci svet nepoznala, do nakazeného sa už narodila a dospieva v ňom. A to je zdrojom často humorných situácií, ale aj niekoľkých dier v scenári. Ale ten kontrast starej a mladej generácie, spojenie skúseností veterána s mladíckym elánom, navyše v tomto svete, to je dôvod, pre ktorý The Last of Us budete hrať.

A ak by sa vám málilo, Remastered, samozrejme, obsahuje DLC obsah z pôvodnej PS3 verzie. Priamo v balení nájdete oceňovaný prídavok Left Behind, ktorý síce neprináša žiadne novinky, z ktorých by ste padli na zadok, ale obohacuje príbeh.

Prakticky sa vezie na rovnakej vlne hrateľnosti a príbehu ako pôvodná hra, ale taktiež má čo ponúknuť. Je to doplnkový dej na zhruba 2 hodinky, ktorý vás dostane s Ellie v čele pred udalosti pôvodnej hry a ak ste pravovernými fanúšikmi, tak príbeh previaže aj na American Dreams komix.



Trochu nadnesene môžeme povedať, že Naughty Dog majú skúsenosti s dynamickými dvojicami, ktoré sa prenášajú aj do tejto hry. Samozrejme, podhubie The Last of Us má ďaleko od veselých scenérií v Uncharted, no aj tak je z dynamiky medzi postavami zjavné, že spoločné chvíle sa nesnažia len prežiť, ale sú šťastní, že majú jeden druhého. A predstavte si ten najhnusnejší svet, aký vám napadne - zničená spoločnosť, nakazení behajúci po uliciach a zvyšky ľudstva bojujúce proti sebe navzájom. To je svet, v ktorom musíte prežiť a ochrániť svoju zverenkyňu.

V hre prejdete poriadny kus cesty po USA, ale autori majú radi kontrolu nad tým, čo vidíte a kadiaľ idete. V prípade Naughty Dog nie je žiadnou novinkou, že k budovaniu tej správnej atmosféry vo svojich hrách potrebujú striktne ohraničovať váš postup. Ale v prípade tejto hry urobili obrovský pokrok v budovaní dojmu aspoň akej-takej voľnosti. Stále idete tunelom, stále má len jeden východ a stále na konci musíte spustiť nejaký skript (napríklad zabitím všetkých nepriateľov), ale ilúzia výberu možností v obchádzaní prekážok v trošku rozsiahlejších priestranstvách je veľmi dobrá. Navyše vám rôzne vedľajšie chodníky a miestnosti môžu darovať užitočné veci do vášho inventára.

Oproti sérii Uncharted autori spravili jeden výrazný krok vpred. Je to striedmosť v tom, čo rozohrajú pred vašimi očami.

Drsný a temnejší tón hry rezonuje po celý čas, je v každom kúte a ak máte za sebou všetky Uncharted hry a po nich sa pustíte do The Last of Us, poteší vás, že nikde nič nevybuchuje, nepadajú mosty, ani sa pod vami neprelamujú lávky. Možno to niekedy aj čakáte, no nestane sa to. Vďaka tomu sa môžete sústrediť len a len na hru, bez toho, aby vás otravovala snaha, za každú cenu vyvolať nejaký „wau“ efekt.





Podobne ako príbeh, tak aj hrateľnosť The Last of Us je kolážou prvkov z iných hier. V hre cítiť Uncharted korene, no sú dostatočne ozvláštnené na to, aby vyvolala úplne iný dojem. Je akciou, ale nechce, aby ste stále len strieľali a pretĺkali sa nepriateľmi. Stretnutí veľa nie je a keď už nastanú, sú tuhé. Streľba zo zbraní je roztrasená a munície je málo. Navyše Joel nie je žiadny Rambo, takže otvorený stret s viacerými nepriateľmi znamená smrť a je jedno, či sú to zombíci alebo ľudia. Musíte sa snažiť nepriateľov prekvapiť alebo obísť.

O stealth prvkoch sa príliš hovoriť nedá, hra skôr len poskytuje možnosť oddialiť streľbu. Aj preto budete často riešiť situácie päsťami, palicami či nožmi. Priamo tým nikoho nevyrušíte a úprimne povedané, je to aj oveľa väčšia zábava ako behať s brokovnicou v rozpadnutých mestách a vystreliť po všetkom, čo sa pohne. Prakticky celý inventár musíte používať a postupne vylepšovať. Pribudne vám obligátny luk, ďalšie strelné zbrane, ale aj pomôcky, ako výbušnina či dymovnica.

A nesmiete zabúdať ani na lekárničky, nakoľko sa žiadne automatické uzdravovanie nekoná.
A všetko z toho si vyžaduje čas. Postava si musí kľaknúť, vybrať veci z batohu a aplikovať ich. Aj preto sa snažíte v boji veľmi neschytať. A ako sa občas ukáže, nie je to až také ťažké.



Umelá inteligencia v pôvodnej hre nebola nijako zvlášť výrazná a bohužiaľ, v Remastered sa situácia nezlepšila. Nepriatelia sa dokážu neraz niekde zaseknúť, zostanú bežať na mieste alebo vás nejako inak pobavia. Riadia sa veľmi jednoduchými skriptami a aj v prípade ľudí, aj v prípade nakazených, vždy ak prekonáte nejakú pomyselnú hranicu, bezhlavo sa za vami rozbehnú. A ani veľmi nezáleží na tom, či vás „vidia" alebo nie. Bohužiaľ to občas platí aj pre Ellie, ktorá sa vie zle postaviť a taktiež aj zaseknúť.

Moderné remastre pre súčasné konzoly sprevádza neduh, s ktorým ste sa možno pri predošlej generácii konzol nestretli. Jedná sa o bugy. Vyššie spomínané problémy s AI ste mohli nájsť už v pôvodnej hre, avšak teraz sa tu objavujú aj nové chyby. Za celú dobu hrania na ne naraziť nemusíte, no rovnako aj môžu lemovať vašu cestu od začiatku až do konca. Napríklad sa niekde nespustí skript a musíte reštartovať checkpoint (v takýchto prípadoch poteší, že sú naukladané veľmi husto), prípadne sa môže stať niečo iné. V jednej pasáži som sa dostal do divadla a okolo pódia boli hudobné nástroje. S Joelom som prebehol okolo bicích, pričom sa na nich postava akosi zasekla. Levitovala vo vzduchu a bežala na mieste, až kým zrazu nepadla mŕtva na zem.

V ostatných aspektoch sa však hra dočkala zlepšenia. A to najmä v grafike. Zjavne nesie dedičstvo minulej generácie, no aj tak sa na hru pozerá veľmi dobre a dokážete jej odpustiť aj tých „pár" oldgen textúr v prostredí. Postavy sú spracované veľmi dobre a efekty taktiež.

Ani vylepšená grafika sa však nevyrovná úžasnej hudbe, ktorá vás sprevádza počas celej hry. Vedeli by ste ju počúvať stále dookola aj mimo hrania. Navyše našinca môže potešiť, že je hra je vybavená kvalitným českým prekladom formou titulkov. Nebojí sa vulgarizmov tam, kde ich treba. Snáď až na jeden vtip je preklad verný predlohe. Poznám filmy, ktoré by sa v porovnaní s hrou mohli hanbiť v kúte.

The Last of Us Remastered navyše obsahuje aj multiplayer, čo hodnotu hry ešte zvyšuje.

PS4 dostala jednu z najlepších hier z celého cyklu PS3 a v najlepšej forme, vďaka ktorej The Last of Us prepáčite aj niektoré neduhy. Kvôli štýlu hrania nemá príliš čo ponúknuť tým, ktorí ju prešli už na PS3. Noví hráči sa však do hry môžu veselo ponoriť a ak vám nevadí ani trochu toho citového vydierania a predvídateľného príbehu, len tak ju z rúk nepustíte. Po každej stránke ide o vylepšenie pôvodnej hry, kde sú veci, ako komentár a foto mód na snímanie obrázkov, už len čerešničkou na torte.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ bohatý obsah
+ celkovo kvalitné ozvučenie
+ dve charizmatické hlavné postavy
+ kvalitný český preklad
+ bonusy

- citové vydieranie nemusí vyhovovať každému
- predvídateľný príbeh
- slabá AI
- bugy

9.0



RECENZIA



ELLIE SA VRACIA A S ŇOU AJ SPOMIENKY

LAST OF US: LEFT BEHIND

Naughty Dog | Akčná | PS3

Bez diskusie, ak by ste The Last of Us pasovali za najlepšiu hru minulého roka, nik vám na to nemôže povedať ani mäkké f. Dobrodružné putovanie Joela a Ellie z karanténnej zóny bolo perfektné. Síce nie úplne bez chýb, ale omračujúco hrateľné a bez jediného zaváhania pohlcujúce skvostnou atmosférou s citlivo vyrozprávaným príbehom. Synonymum pre virtuálne nebíčko v papuľke je jasné - a je úplne jedno, či sedíte za PC alebo máte vytetované X-ko na intímnom mieste.

Rozšírenie zápletky v podobe DLC Left Behind bolo očakávané so zatajeným dychom a neuveriteľnou žiadostivosťou. Paradoxom ostáva, že sme od neho vlastne neočakávali žiadne ohromujúce novinky alebo nebodaj zmeny v hrateľnosti, to určite nie! Stačilo predhodiť hráčom čerstvý kus pochutiny v podobe príbehovej maškrty a spokojne by od samej radosti vrteli chvostíkmi ako spokojní havkáči. Stalo sa a ďakujeme za to, hoci vyčítavý pohľad po dohraní sa žiaľ objavil. Či oprávnený, to musíte posúdiť vy.

Ak patríte medzi tých, ktorým doma tróni PlayStation 3 a doposiaľ ste neokúsili fenomén The Last of Us, robíte určite chybu a pre vás v skratke zhrnieme, o čom vlastne táto hra je. Vzhľadom k tomu, že vzišla z továrne na sny menom Naughty Dog, nikoho neprekvapí, že tu máme akciu z pohľadu tretej osoby, v ktorej si zastrieľame, poposúvame nejakú tú debničku, aby sme sa dostali vyššie. Uncharted pravdepdobne poznáte, však? Dôležitú úlohu v hrateľnosti zohráva explorácia sveta a zbieranie predmetov. Nielenže vás prehľadávanie zákutí baví napriek lineárnemu podaniu zápletky, ale ste do toho nútení kvôli hľadaniu nových predmetov, vďaka ktorým si vylepšujete zbrane, vlastnosti postavy, ale si aj vytvárate dôležité predmety k prežitiu.

Putovanie dvoch hlavných postáv v pôvodnej hre bolo famózne. Nielen preto, že po šiestich hodinách neprišiel ohňostroj a koniec, ale pre neustálu zmenu prostredia a hlavne fantasticky napísané dialógy. Málokedy sa dokážete vžiť do úlohy postavy, stotožniť sa s ňou a súhlasiť s pocitmi, ktoré z obrazovky presakujú do skutočného sveta.



A tobôž je skôr raritou, ak tieto elementy preskakujú z jednej postavy na druhú a dokážete ich preto milovať i nenávidieť zároveň. Či konajú dobro alebo zlo, snažia sa znovu nadýchnuť a bojovať všetkými možnými spôsobmi, hoci ich niekedy vedú sebecké úmysly. Pretože život je sviňa a ten apokalyptický, kde skaza vyplavila na povrch zvieracie pudy ľudí, dvojnásobne.

Áno, The Last of Us je hrou, ktorá vychádza raz za konzolovú generáciu. Left Behind je krátky doplnok. Rozšírenie a odpoveď na to, čo sa dialo s Ellie po Joelovom zranení. V pôvodnej hre bolo cítiť čiernu dieru v okamihu medzi epizódami a Left Behind ju adekvátne zaplátalo. Hrateľnou postavou je výhradne Ellie, ktorá sa snaží zachrániť svojho partnera na ceste a nájsť pre neho lieky. Nielenže je spočiatku takmer neozbrojená, takže dôležitou zbraňou sa stane dýka, ale priveľa zbraní ani pri sebe mať nebudete - revolver, luk a z pušky sme ani raz nevystrelili, pretože sme ju získali úplne na konci, kedy nebolo po čom. Taktiež odpadlo vylepšovanie samotnej postavy a nečaká vás ani zbieranie súčiastok. Minimalistické RPG prvky síce ohlodali jednu vetvu hrateľnosti, no vôbec to nevadí.

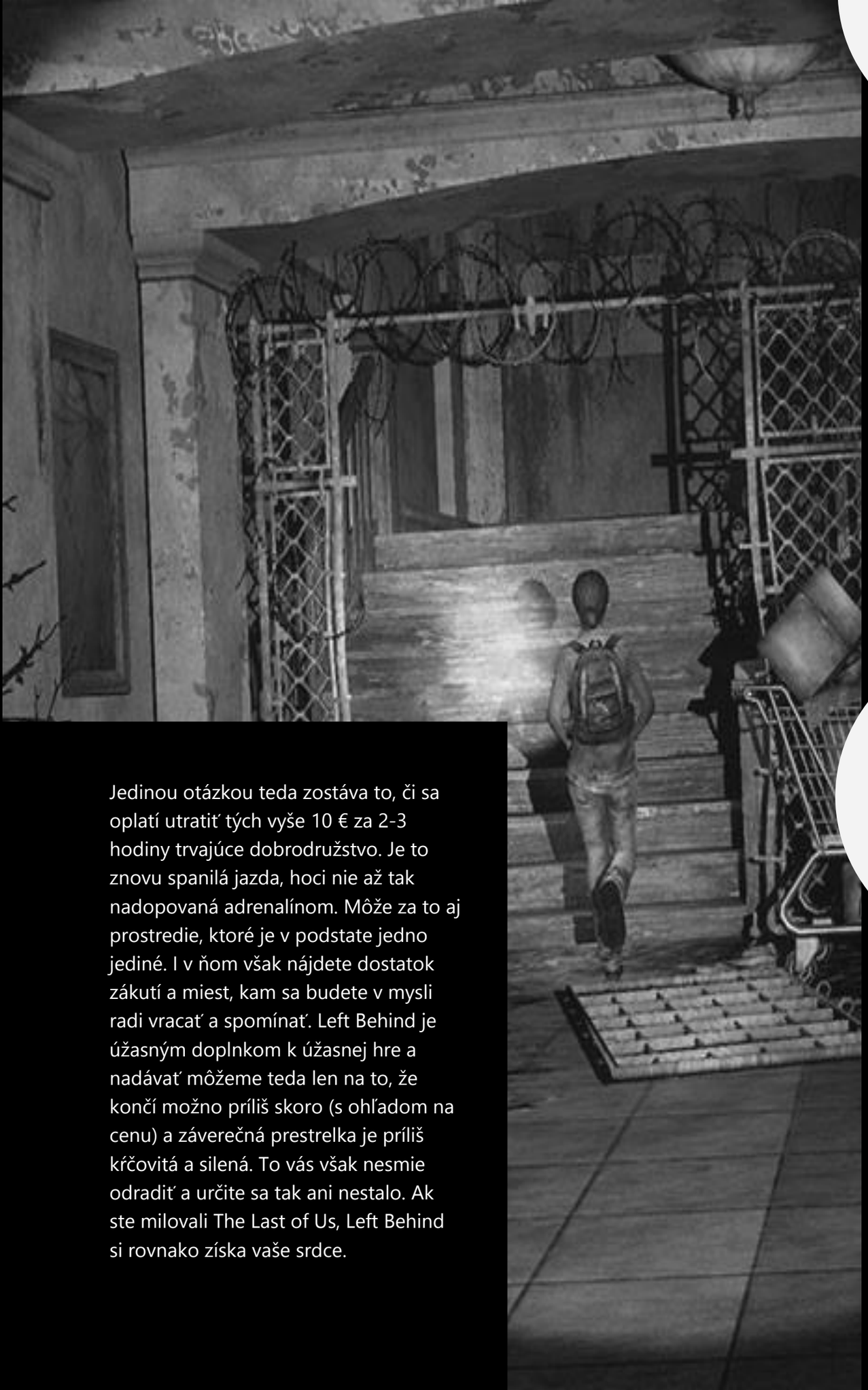
Aspoň miernou náplasťou sa stáva hľadanie predmetov, pomocou ktorých si vytvoríte lekárničky a listov. Stojac proti presile musíte častejšie siahnuť po tichom riešení situácie - na strelecké eskapády totiž často nemáte muníciu a ani čas. Príjemným spestrením sú aktívne boje medzi nakazenými a ľudskými nepriateľmi. Je zarážajúce, že sme ich nevideli už v The Last of Us. Síce ich využijete len približne trikrát za hru, no vždy poteší, ak hodíte tehlu do miest, kam vlákate obe frakcie, ktoré si to následne





rozdajú medzi sebou a vy len dorazíte zvyšok. Škoda, že ovládanie je v niektorých momentoch (hlavne pri ukrývaní sa za prekážkami) rovnako kostrbaté ako minule. Left Behind vás, až na záverečný súboj v obchodnom dome, nezavaľuje zbytočne frustrujúcimi prestrelkami s príliš početnou prevahou, čo je len a len dobre.

Lenže to je len časť samotného hrania a druhá polovica sa retrospektívne vracia do časov, kedy Ellie žila v podstate pokojný život v komunite, z ktorého ju vytiahne jej priateľka Riley. Čerstvá členka Svetlonosov sa prišla so svojou spoločníčkou rozlúčiť. Odchádza a posledný večer si chcú kamarátky užiť. Súboje sú v týchto momentoch pasé, no pohlcujúcou atmosférou si vás aj takéto oddychové pasáže získajú. Vývojárom sa znovu podarilo citlivo zachytiť jednoduché emócie a skvelými dialógmi dostať z prostých situácií skvelý zážitok. Je v tom čosi magické, ťažko vyjadriteľné a opísateľné bez zbytočných spoilerov, preto vedzte, že to stojí za to a na kolotoč či herný automat budete spomínať ešte dlho. Dve tínedžerky sa túlajú opusteným nákupným centrom, čo sa im napokon stane osudným. To všetko už viete z The Last of Us a hoci záver poznáte, cesta k nemu je dojímavá. Vďaka detským protagonistom aj nabitá emóciami. Záverečný monológ neznie pateticky, aj keď neprináša žiadnu bravúrnu či originálnu myšlienku. Je totiž "iba" skvelo podaný. Okrem toho, že postupujete stále dopredu pomerne lineárnym tunelom, si to celé užijete. Môže za to aj technické spracovanie. Lenže grafiku sme chválili už minule a na zvuky bolo napísaných toľko oslavných básní, že by sme sa len opakovali. Nech je, ako chce, dabing Left Behind robí s celkovou atmosférou divy. Je prirodzený, farba hlasu dabingových hercov zodpovedá situácií. Riley pôsobí skutočne ako uličník a hnev Ellie nielenže vidíte na jej tvári, ale ho aj počujete. Tu je to za jednotku s hviezdičkou a poriadne mľaskavým cmuk na líce.



HODNOTENIE

+ postavy
+ dialógy
+ retrospektívny príbeh
+ tiché boje
+ hrateľnosť z The Last of Us

- krátke
- záverečná prestrelka

9.0

Jedinou otázkou teda zostáva to, či sa oplatí utratiť tých vyše 10 € za 2-3 hodiny trvajúce dobrodružstvo. Je to znovu spanilá jazda, hoci nie až tak nadopovaná adrenalínom. Môže za to aj prostredie, ktoré je v podstate jedno jediné. I v ňom však nájdete dostatok zákutí a miest, kam sa budete v mysli radi vracať a spomínať. Left Behind je úžasným doplnkom k úžasnej hre a nadávať môžeme teda len na to, že končí možno príliš skoro (s ohľadom na cenu) a záverečná prestrelka je príliš kŕčovitá a silená. To vás však nesmie odradiť a určite sa tak ani nestalo. Ak ste milovali The Last of Us, Left Behind si rovnako získa vaše srdce.



V ŠĽAPAJÁCH XCOMU

XENONAUTS



Goldhawk | Strategická | PC

Netrúfam si odhadnúť, koľko z terajších návštevníkov Sectoru hralo v roku 1994 úplne prvé UFO: Enemy Unknown. Čo si ale odhadnúť trúfam, je počet tých, ktorí v tej dobe každý deň a večer dookola presviedčali sami seba, že po tom to boji, po tejto vyvinutej technológii, po tomto zostrelenom tanieri či po tejto zničenej báze už NAOZAJ vypnú počítač. Boli to všetci, čo sa do hry pustili. UFO bol takým fenoménom na poli strategických hier, s ktorým sa môže porovnávať snáď len Dune 2 alebo prvé Heroes of Might & Magic. Totálna závislosť na totálnej hrateľnosti. Postupom času vznikali rôzne odnože hry, zasahujúce do realtimových či dokonca FPS žánrov, ale starú dobrú klasiku (priame pokračovanie Terror from the Deep nerátajúc) už nedokázalo nič prekonať.

Prečo? Na to je niekoľko odpovedí. Komplexné stratégie, kde sa vyžadujú manažérske, staviteľské a zároveň vojenské rozhodnutia, sa už príliš nenosia. Ťahové hry vyšli z módy veľmi dávno. Rovnakou vzácnosťou sú tituly, kde sa herná doba pohybuje vysoko nad hranicou 20 hodín. O opaku sa nás prednedávnom snažil presvedčiť nový XCOM: Enemy Unknown, ktorý vyšiel spolu s výborným datadiskom v rokoch 2012 a 2013. Napriek skvelému spracovaniu to nebolo celkom ono. Zhruba v tom istom čase sa do ponuky Early Access na Steame dostáva aj zástupca indie sféry od vývojárskeho štúdia Goldhawk Interactive s názvom Xenonauts. A ak ste celé dve desaťročia čakali na dokonalého nástupcu pôvodných UFO hier, s čistým svedomím môžeme konštatovať, že vaše čakanie skončilo s posunutím Xenonauts do kategórie plnohodnotných Steam produktov.

Xenonauts sa opiera o rovnako jednoduchú a tisickrát použitú dejovú líniu ako UFO a XCOM. Zem napadli mimozemšťania a vaša úloha je zastaviť prebiehajúcu infiltráciu, zistiť pôvod nepriateľa a raz a navždy sa s ním vysporiadať. K tomu budete musieť vykonať množstvo rozhodnutí a byť schopní nie len bojovať,

ale i komplexne riadiť celú infraštruktúru vojenskej organizácie, ktorá je sponzorovaná alianciou najväčších štátov na Zemi.

Prvou úlohou je výber vhodného miesta na základňu. Keďže lietajúce taniere zostrelené do vody neprinášajú žiadny zisk, ideálnym základným bodom je napríklad územie Ruska, Ameriky či podobne veľkého štátu alebo kontinentu. Vaša báza sa postupom času rozrastie a z pôvodných pár hangárov, zameriavacieho satelitu a ďalších podporných budov, sa stane plnohodnotná základňa s rôznymi typmi obrany, garážami pre vozidlá, výskumnými a výrobnými halami. Stavanie budov sa vykonáva v 2D „štvorčekovom" móde a pri rozmiestňovaní jednotlivých prvkov treba rátať s najhoršou možnou alternatívou. Teda, že ochrana základne zlyhá a vy budete musieť zabrániť mimozemskému infiltračnému komandu, aby zničilo vašu centrálnu miestnosť.

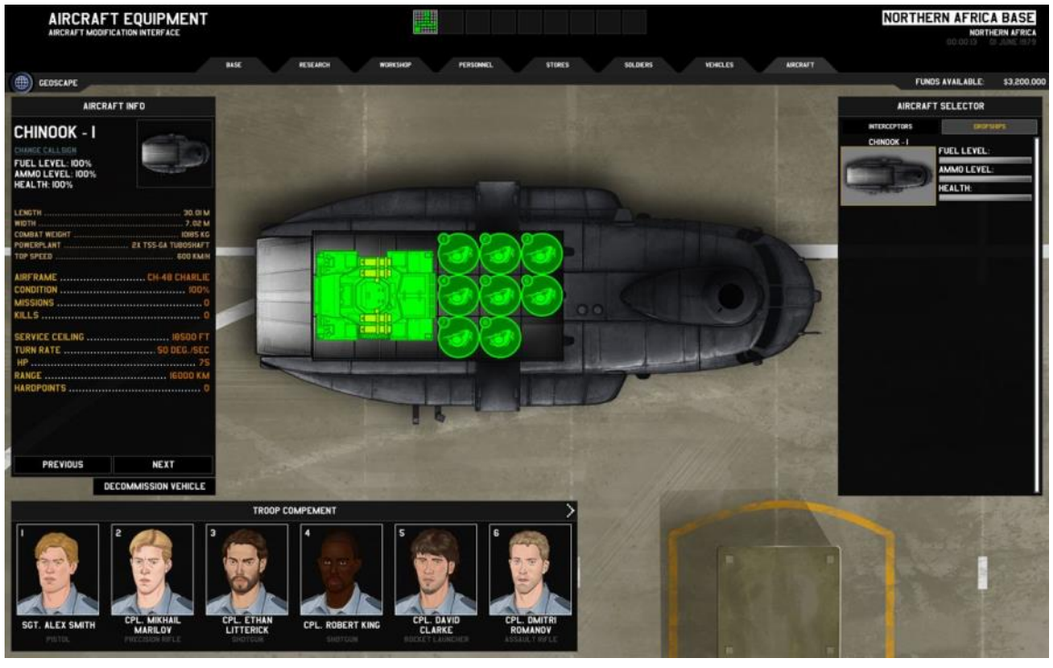
Po postavení bázy sa o pozornosť prihlásia vedci z výskumného oddelenia. Prvotná ponuka projektov je malá, ale s postupom času a najmä s pribúdajúcimi získanými technológiami, sa z výskumu stane najdôležitejšie oddelenie. Klasické balistické zbrane nepriateľom veľké poškodenie nespôsobujú, a tak je potrebné vyskúmať laser, plazmu a magneticky akcelerované zbrane, ktoré aj z tých najtvrdších oponentov po pár výstreloch spravia cedidlo na cestoviny.

Zbrane nie sú jedinou oblasťou, ktorou sa výskumníci zaoberajú. Dôležité je aj zlepšenie existujúcich lietadiel a výsadkových lodí, respektíve návrh úplne nových typov, ktoré dokážu na miesto výsadku priviesť viac vojakov v rýchlejšom čase. Hodia sa tiež účinnejšie brnenia s rôznymi prídavnými funkciami. Skúmanie mŕtvych aj živých nepriateľov zas prinesie výhody vašim mužom v boji s konkrétnymi druhmi protivníkov.

Vyskúmané veci je často potrebné vyrobiť, či už za použitia peňazí alebo mimozemských materiálov. Inžinieri sa tak stanú rovnako dôležití ako vedci a vy zistíte, že keď chcete skúmať a vyrábať čo najefektívnejšie a zároveň potrebujete pokryť viac územia, je potrebné postaviť ďalšie bázy.

Budovy, personál, vybavenie, to všetko stojí peniaze. Vojenská organizácia pod vašou kontrolou získava zdroje od štátov, avšak ak si niektoré z nich prestanete na dlhší čas všímať a nebudete ich ochraňovať, z aliancie sa odpoja a vaše príspevky na prevádzku rapídne klesnú. Peniažky sa dajú zarábať aj úspešným zostreľovaním a ničením UFO, výsadkami a predávaním získaných materiálov (to sa deje na rozdiel od pôvodných hier automaticky).

Úloha manažéra, riaditeľa výskumných centier a správcu budov končí v momente, keď radary zachytia stopy nepriateľského plavidla vo vašom vzdušnom priestore. Vyslať môžete jedno, dve alebo dokonca tri lietadlá, ktoré doletia k cieľu a hra sa vás opýta, či s ním chcete bojovať v manuálnom alebo automatickom režime. Automatický režim spočíta silu a zbrane vašich





strojov, porovná ich s "emzákmi" a bez vášho zasahovania oznámi výsledok. V manuálnom režime sú naopak stroje pod vašou kontrolou, môžete ich poslať tak, aby UFO „obkľúčili", načasujete vystrelenie torpéd a rakiet a dokonca pri lepších lietadlách dokážete zvrátiť priebeh bitiek špeciálnymi manévrovacími tryskami.

Po zostrelení lietadla niekde nad pevninou prichádza na rad hlavná náplň hry - taktické ťahové bitky vašich vojakov proti mimozemšťanom. Každý z vojakov oplýva jedinečnou sadou atribútov (presnosť, sila, vytrvalosť), ktoré ho predurčujú na niektoré z povolaní. Snajperi vynikajú v presnosti, silní vojaci dokážu uniesť viac vybavenia bez postihu a preto sa spoliehajú na ťažké zbrane a raketomety. Aktivita vo vlastnom kole je determinovaná počtom takzvaných time units (bodov, ktoré určujú, o koľko sa môžete vo svojom kole posunúť, koľkokrát vystreliť atď.) u jednotlivých vojakov. Kombinácie akcií nie sú ničím obmedzené, môžete behať, strieľať, znova behať a potom sa ukryť, ak vám to samozrejme dovoľuje počet time units. Po odohraní so všetkými vojakmi nastáva kolo súpera, kde sa počítačom riadení nepriatelia snažia vaše jednotky zneškodniť.

Najmä na vyšších obtiažnostiach dokáže počítačová AI poriadne potrápiť. Strategické rozmiestnenie jednotiek, používanie dymových granátov alebo šetrenie bodov do nepriateľského kola hrajú veľký význam. Je potrebné sa kryť, postupovať v pároch, vhodne kombinovať zbrane na blízko a na diaľku, v neskorších fázach začať používať omračovacie zbrane. Smrť každého vojaka je tragédia, keďže jednotkám sa za úspešné misie zlepšujú vlastnosti alebo dokonca môžu dostať niektorú z množstva medailí.

Znie vám to celé ako presný popis pôvodných UFO hier? Ale veď presne o to ide! Xenonauts naozaj je takmer totožnou kópiu 20 rokov starého titulu, ktorý si ale zahráte aj na moderných počítačoch s novými OS a ktorý vám prinesie rovnako kvalitnú zábavu, ako ste prežívali ešte pod staručkým DOSom. Zásadných zmien je skutočne len pár – plne manuálny dogfight mód, niektoré zmeny vo vybavení (Xenonauti dokážu používať balistické štíty v kombinácii s pištoľou, prípadne do raketometu naládovať omračovacie hlavice). Chýbajú plne generované mapy (ale pomocou užívateľských módov si ich ponuku môžete značne rozšíriť), naopak pribudlo rozdelenie vojakov do skupín podľa vybavenia a nie je tak potrebné

HODNOTENIE

každého jednotlivca zbrojiť samostatne. Inak je to skutočne presná kópia, ktorá sa rovnako hrá a najmä rovnako vás posadí za PC a nedovolí odísť, kým neodohráte ešte aspoň jedno kolo.

V prípade, že vás naokolo porozhadzované obrázky svojou slabšou grafikou odpudia, táto hra nie je pre vás. Xenonauts nie je hra o grafike, efektoch, rozlíšení textúr a rátaní pixelov na obrazovke. Toto je hra o mechanizmoch, náročnosti a komplexnosti.

Jedinou mojou závažnejšou výtkou sú scenáre pozemných výsadkov. Máme tu bránenie vlastnej základne, paniku v mestách, útoky na nepriateľské základne, no absolútna majorita bojových misií vyžaduje zostreliť UFO a zabiť všetkých votrelcov. Uvedomujem si, že pred 20 rokmi to nebolo iné, ale záchrana rukojemníkov, ničenie dôležitých cieľov, obsadzovanie konkrétnych políčok, sabotáže či podobné rozptýlenia, by raz za čas určite padli vhod. Musím tiež upozorniť, že hoci votrelci psychickými silami disponujú, vaši vojaci sa nikdy tieto schopnosti nenaučia. Autori hry to takto navrhli zámerne, keďže podľa nich boli takéto možnosti príliš „overpowered" a zjednodušovali celú hru.

Fanúšikovia pôvodných UFO hier by nad kúpou Xenonauts nemali váhať ani nanosekundu. Toto je hra, na ktorú čakali 20 rokov. Rovnako neurobia chybu ani hráči, ktorí majú radi komplexné, náročné stratégie, spojené s ťahovými taktickými súbojmi a obsah je pre nich dôležitejší než forma.

Jaroslav Očenáš

+ takmer presná kópia UFO
+ niekoľko zaujímavých noviniek
+ zachovaná komplexnosť, hrateľnosť aj atmosféra

- len jeden typ vojenských výsadkov

9.0





PES 2015

Konami | Šport | PC, Xbox One, Xbox 360, PS4

Na ihrisko vybiehajú hráči Slovana Bratislava, odhodlaní dôstojne obstáť v zápase proti neľahkému súperovi. Niežeby toho v tejto sezóne nedosiahli už aj tak dosť, ale finále Ligy majstrov je predsa len čosi výnimočné. Slovanisti vyradili Barcelonu, Real, oba Manchestre, ešte prejsť cez Bayern a víťazstvo je doma. Mužstvo, ktoré vlastne nemá ani dôstojný štadión, dokázalo pod vedením poľského trénera Jaceka Dajgola neuveriteľné veci. Hráči, ktorých na začiatku sezóny nepoznal prakticky nikto, okrem futbalových fanúšikov z malej krajiny vo východnej Európe, prepisujú dejiny. Belasých, ako im vravia doma, sponzoruje miestna stávková kancelária, klub vtrhol do pohárovej Európy a nenechal v nej kameň na kameni.

To, čo sme práve opísali nie je mokrý sen toho najnaivnejšieho fanúšika Slovana Bratislava (nakoniec, aj sny mávajú aspoň čosi spoločné s realitou), ale situácia, do ktorej sa dostal recenzent videohry Pro Evolution Soccer 2015 po nejakých dvadsiatich hodinách hrania v manažérskom móde. Je korektné napísať, že hral na najľahšej obtiažnosti, ale aj tak to stálo za to. Veď na videohrách je najkrajšie práve to, že sa v nich môžu stať veci, ktoré sú inak nemožné.

Spomínaný Slovan v PES 2015, samozrejme, je, ako aj Sparta Praha a zopár ďalších, viac či menej obskúrnych, ale našincovi blízkych klubov (Legia Varšava a podobne). Pozornosť sa však, prirodzene, sústreďuje inam, na väčšie kluby a ligy. Tie sú v PES 2015 tiež, veľa ich je licencovaných a veľa nie, ale to sú vyslovene kozmetické veci. Ťažiskom PES 2015 je ale čosi iné, čo má korene už v minulosti.

Kto si chcel v roku 1996 zahrať nejaký lepší videoherný futbal, mal prakticky jedinú možnosť. „Welcome, Soccer fans!“ zvolal komentátor a začalo sa hrať. Znelo to ako filmová bitka v bare v polovici osemdesiatych rokov. Alebo ako keby niekto do futbalovej hry naťahal zvuky zo Street Fightera. A vyzeralo to, akoby dnes



niekto naprogramoval futbal do Minecraftu. Volalo sa to Goal Storm, šlo o prvý videohrený futbal od Konami a lámali sa pritom ovládače. Každopádne čosi začalo. Čosi, čo trikrát zmenilo názov, stalo sa legendou a pretrvalo dodnes. Goal Storm bola, samozrejme, čistá arkáda, futbal to začalo pripomínať až keď sa to volalo ISS Pro (International Superstar Soccer) a futbalom to naozaj začalo byť až so zmenou názvu na ISS Pro Evolution. V roku 1999 sa už videoherné magazíny vedno s hráčmi až hystericky nadchýnali nad úžasnou prepracovanosťou, nad dokonalou hrateľnosťou, nad futbalovým pocitom, ktorý z hry sálal. Objavil sa nový mód Master League, ktorý nenechal nikoho na pochybách, že tadiaľto vedie cesta. Úžasné. O rok neskôr všetci padali na zadok znova, hodnotenia síce trošku klesli, ale nikto nepochyboval, že najlepším videoherným futbalom je ISS Pro Evolution 2.

FIFU vychádzajúcu kontinuálne od roku 1993 nikto nebral vážne - hračička pre deti a "písičkárov", ktorým pri pohľade na ISS Pro dochádza, že vo FIFA vlastne žiadny videoherný futbal nehrajú. Samozrejme, boli aj slabšie futbalové hry ako FIFA - napríklad taký David Beckham Soccer, ale to nechajme bokom. Podstatné je čosi iné, a to fakt, že keď začalo vychádzať ISS Pro Evolution, všetky ostatné futbalové hry naokolo vyzerali (a hrali sa) ako zlý žart, Tento stav prakticky pretrval, aj keď sa séria premenovala na Pro Evolution Soccer a s narastajúcim počtom pokračovaní sa stala natoľko sebavedomou a zahľadenou do seba, že jej začal utekať vlak. To si však ortodoxní fanúšikovia série nielenže odmietali priznať, ale mnohí to nevideli ani vtedy, keď už mala FIFA jasne navrch. Nie nemala - akoby som ich počul. Našťastie, je to celkom jedno. Dva výborné simulátory futbalu sú vždy lepšie ako jeden a odkedy si hráči môžu vyskúšať hrateľné demá zdarma pred vydaním tej ktorej hry, všetky diskusie o tom, ktorá séria je lepšia, celkom stratili zmysel.

Pro Evolution Soccer 2015 je ako stretnutie s prvou

láskou na abiturientskom večierku. Boli sme do seba, a poriadne, a potom sme sa rozišli, život nás rozdelil. Po rokoch sme sa znovu našli a najprv to vyzeralo, že sa stretli dvaja celkom cudzí ľudia. Bola štíhlejšia, bez vrások v tvári, ukázali sme si fotky detí, zaspomínali, a keby sme neboli dospelí, zrelí, zodpovední, rozdali by sme si to vzadu na žinenkách. Lebo prvá láska nikdy nekončí, len ju prekryjú nové lásky.

Ale konkurenčná FIFA 14 je stále super, návyky fungujú, naozaj akoby som bol viac trénerom ako hráčom na ihrisku. Taký ten pocit, akoby som sa vznášal, periférne sledoval všetkých svojich i súperových hráčov, permanentný prehľad, intuitívne hranie, kde vlastne nemusím dávať úplne presný pozor, ako spracujem loptu, komu prihrám a tak ďalej. Stláčam gombíky, pohybujem páčkami a hra sa správa presne podľa očakávaní, vopred viem, čo sa stane.

Prechod k PES 2015 je preto náramne dramatický. Vraciam sa späť na trávnik, žiadne strategické hranie akceptujúce celok, ale urputný zápas o každú jednu loptu. Naznačovanie nestačí, o strategickom aspekte nemôže byť ani reči, toto je hra momentálnej okamžitej reakcie, v ktorej sa treba sústrediť na každý detail. Smer prístupu k hráčovi, voľba obranného zákroku, spracovanie lopty, uvoľnenie sa, hľadanie voľného hráča. To, čo cítim, vlastne nie je zábavná uvoľnená katarznosť oddychového suverénneho hrania ako pri FIFA, ale normálny sústredený výkon, ktorý ma chtiac či nechtiac čoskoro začne vyčerpávať. Prestávka sa tak stáva skutočnou chvíľou oddychu. Samozrejme, hra sa dá zapauzovať, o tomto



nevravím, ale o tom, ako sa polčas mení na vítanú úľavu a prehodnotenie hry, nie na sled rýchlych klikov, len aby sa už znova hralo. PES 2015, zvlášť pri prechode od FIFA, je od prvého okamihu výzvou, bez ohľadu na zvolenú náročnosť, čo znamená, že pri základných nezmenených nastavaniach radikálne a jednoznačne prehrávam rozdielom dvoch tried. Ani na chvíľu sa mi nezdá, že mi to vlastne celkom ide, ibaže sa mi trocha nedarí.

Ak je toto akási užívateľská prístupnosť, tak potom môžeme smelo napísať, že PES 2015 sa jednoducho so začínajúcimi hráčmi vôbec nemazná, nepodkladá sa im, nesnaží sa v nich vzbudiť dojem, že majú pre videoherný futbal vlohy. Skôr naopak, a o to je to zaujímavejšie. PES 2015 chce celého sústredeného hráča, ktorý má rád všetko pod kontrolou, bez ohľadu na to, aké sú s tým spojené problémy.

Kostrou celej hry je režim, ktorý sa v súlade s tradíciou volá Master League a predstavuje typický kariérno-manažérsky mód, v ktorom sa hráč premenený na trénera stará o zvolené mužstvo v takom dlhom časovom horizonte, ako to jemu samému vyhovuje. Tréningy, priateľské zápasy, liga, poháre, nákup a predaj hráčov, optimalizovanie taktiky - rutina, ktorú príjemne osviežuje možnosť sledovať a takticky ovplyvňovať aj zápasy, ktoré hráč nechá za seba odohrať AI. V tomto móde sa môže stať prakticky čokoľvek, tu môže Slovan skutočne vyhrať Ligu majstrov, preto je pochopiteľné, že na úrovni singleplayeru je Master League mód, ktorému je venovaná najväčšia pozornosť.





Čo sa ostatných módov týka, PES 2015 je na tom tiež veľmi dobre, užívateľsky prístupné sú ako Liga majstrov, tak Európska futbalová liga UEFA, stačí si vybrať tím a odohrať zápasy podľa zlosovania z reality. Na krátke, oddychové hranie, ktoré nemá byť iba exhibíciou, sú tieto módy ideálne.

A tu je asi dobré zastaviť sa a prestať vypisovať zrejmé. PES 2015 je totiž vynikajúci videoherný futbal, v primárnych nastaveniach futbalovejší ako vlaňajší konkurent. Aký ale skutočne bude, to už prakticky závisí len a len od hráča, ktorý si v rámci veľmi širokej možností nastavení môže PES 2015 optimalizovať takmer presne podľa svojich predstáv. Takže áno, dá sa z toho urobiť aj hra veľmi podobná FIFA, nielen zvonku, ale i zvnútra, čo ale platí aj naopak. Načo by to ale kto robil?

Netuším, zvlášť ak je centrum hry presne v rámci aktuálnych trendov sústredené na online hranie, ku ktorému akoby bol celý singleplayerový PES 2015 len tréningovým módom. A tu už, samozrejme, podvádzanie pomocou nastavení nepomôže, tu treba skutočne vedieť PES 2015 hrať. Azda preto som sa online, medzi skúsenými harcovníkmi, príliš nechytal a dali mi to poriadne pocítiť. Žiadne UI kompenzovanie mojej nepodarenej hry, respektíve len minimálne, ma nenechalo na pochybách, že ak chcem online čosi uhrať, musím sa naučiť PES 2015 najprv suverénne zvládať offline. Je to výzva - a poriadna. Práve tu sa naplno prejavil duch série, ktorý je jej vlastný už od začiatkov. Treba hrať čo najviac a treba sa učiť.

Hraniu je v PES 2015 skutočne podriadené absolútne všetko. Nádherne je to vidieť na veľmi precíznom a v najlepšom slova zmysle maznavom grafickom spracovaní, ktoré však na seba nestŕha viac pozornosti, ako je bezpodmienečne nutné. Na prvý letmý pohľad sa grafika dokonca môže javiť fádna, hráči sami akoby boli trošilinka karikovaní. Akosi iní sa zdajú byť aj preto, že hra nemá fotorealistické ambície. Podobne sú na tom kolízie na ihrisku, aj animácie ďalších herných činnosti, pohyb, herná

technika jednotlivých hráčov a tak ďalej. Všetko je to v prvom rade funkčné, až potom vizuálne okázalé, čo môžeme pokladať za jednoznačnú prednosť.

Ale ak hovoríme o tom, ako PES 2015 pôsobí, nemôžeme ignorovať fakt, že vizuál je veľmi úzko prepojený s perfektne vyladeným zvukom. Zo súčinnosti oboch elementov sa potom rodí strhujúca futbalová atmosféra. Ibaže (a toto je možno najvážnejší problém, ktorý PES 2015 má) komentátori občas zahlásia takú hlúposť a sú tak mimo, že by sa na nich nechytal ani Marcel Merčiak. Súper napríklad práve vyrovnal na dva dva a oni začnú riešiť, že sa mu podarilo streliť mimoriadne dôležitý kontaktný gól. Také čosi nepoteší, vždy ale existuje možnosť prepnúť jazyk na taký, ktorému hráč nerozumie. Mne sa napríklad osvedčila nádherne futbalovo znejúca španielčina.

PES 2015 nie je lepší futbal ako FIFA, ale ani horší. Je iný, čo tejto konkurencii dáva mimoriadny zmysel. Výborný sám osebe, autonómny, aj keď je zjavné, rovnako ako v prípade FIFA, že vývojári z Konami a vývojári z EA pravidelne trávia s konkurenčným futbalom mimoriadne veľa času. Aby mohli odkukať a prispôsobiť vlastnému štýlu to dobré, vyhnúť sa tomu, čo nefunguje. Ale hráčom to prekážať nemusí Dva vynikajúce futbaly sú predsa skutočne lepšie ako jeden.

Juraj Malíček

HODNOTENIE

+ nie je to FIFA
+ jasná a prehľadná orientácia v menu
+ Slovan
+ hra jedenástich individualít
+ komplexný nekompromisný futbal

- nie je to FIFA
- hra jedenásťčlenného mužstva
- neúplné, prípadne absentujúce licencie
- občas tárajúci komentátori
- sviatočným hráčom sa môže zdať náročné

9.0





SUPERSMASH BROS WIIU

Nintendo | Bojovka | WiiU

Nintendo má vo svojej pokladnici niekoľko značiek, ktoré by sme mohli prirovnať k preletom komét. Prichádzajú len raz začas, no vždy je to veľká vec. Práve teraz sa v Super Smash Bros. stretávajú všetky postavy, ktoré kedy stáli na obaloch Nintendo hier. Nejde však o žiadne priateľské stretnutie, ale o nakladačku, ktorá vo svete videohier nemá obdoby. Nie je to Mortal Kombat, Tekken, ani Street Fighter. Nintendo hrá podľa vlastných pravidiel. Bezvládne telíčka konzolových masktov za oslepujúcich výbuchov lietajú vzduchom do zatratenia a kým vy kamarátom na gauči rozdávate jeden úder za druhým v hre, oni vám to oplácajú v skutočnosti.

So Smash Bros. sa však tento rok nestretávame prvý raz. Pred dvomi mesiacmi sme si so sebou mohli do tašky zobrať Super Smash Bros. for Nintendo 3DS. Hoci bola táto verzia vyvíjaná súbežne s tou dnešnou na Wii U, rozhodne nejde o tú istú hru. Nintendo produkt skutočne prispôsobili svojmu handheldu, ale okrem toho chceli pripraviť pôdu pre svoj hlavný ťahák tejto sezóny - Super Smash Bros. for Wii U. Otestovali si fungovanie herných mechanizmov, balans jednotlivých postáv, celkový koncept hrateľnosti a najmä reakcie hráčov. To všetko preto, aby teraz priniesli ultimátny zážitok, ktorý vás večer s priateľmi usadí do gauča a pustí vás až ráno.

Mario, Luigi, Sonic, Link a ďalších 45 postáv sa stavia priamo pred vás, aby ste si z nich vybrali svojho šampióna. Až 15 z týchto hrdinov je v sérii úplne nových a nájdete tam ako postavy z first party titulov, tak aj od iných spoločností. Nie sú tam len preto, aby ste si mohli vybrať predstaviteľa zo svojej obľúbenej hry. Žiadni dvaja bojovníci v hre totiž nie sú rovnakí. Postavy vo väčšej či menšej miere využívajú schopnosti zo svojich hlavných sérií, no sú prispôsobené tak, aby žiadna nemala výrazne navrch a priamo v boji sa dosiahla krehká rovnováha. Nevyberáte si tak postavu podľa sily, ale podľa štýlu, ktorý vám viac sadne.

Smash Bros. séria nikdy nepredstavovala bežné bojovky. Nenájdete tu žiadny ukazovateľ života, z ktorého súperovi ubúda, keď mu rozdávate rany. Žiadne krkolomné kombá, fatality. Všetko je stavané tak, aby ste do rúk mohli zobrať ovládač, pustili sa do hry a v niekoľkých úvodných zápasoch dostali neuveriteľne na

zadok. Využijete pritom všetky smery, skoky a úskoky, blok, uchopenie a potom dvojicu útokov. Málo tlačidiel, no spravíte s tým na obrazovke obrovský vizuálny ohňostroj s množstvom variabilných útokov. A aj napriek tomu si potom nebudete môcť povedať, že ste v hre dobrí.

Smash Bros. je relatívne jednoduché hrať, no veľmi náročné zvládnuť na vysokej úrovni. Súbojový systém vám umožňuje veľa, a to ako v útoku, tak aj v obrane. Novinka pre Wii U nie je výnimkou. Obe tieto fázy sú rovnocenné a ani jednu nesmiete podceniť. Vašou úlohou je jednoducho vyhodiť súpera z obrazovky a to tak, aby sa už nevedel vrátiť na žiadnu z plošín. Súperom, samozrejme, spôsobujete škodu, no len tak sami po úderoch nepadnú. Ale čím viac úderov im rozdáte, tým jednoduchšie sa ich zbavíte.

K tomu, samozrejme, môžete využiť vlastné päste. No hra do celého toho mixu pridáva ešte ďalšie koreniny a to poriadne ostré. Arény sú spestrené pascami, napríklad lávovými priepasťami. A taktiež sú dynamické. Neustále sa na nich niečo mení, plošiny sa prevracajú, menia si pozície, časť prostredia sa môže zničiť a podobne. Ani to však nie je všetko. Tu a tam môžu do arény spadnúť bonusové predmety – meče, kladivá, bomby, ale napríklad aj dáždnik alebo krabica. A to všetko môžete v boji využiť vo svoj prospech. Napríklad stačí zobrať pálku a homerunom poslať súpera tam, kde Slnko nesvieti.

Wii U verzia nového SSB obsahuje celkovo 47 arén, z ktorých väčšina je exkluzívna práve pre túto verziu. Medzi nimi však nájdete aj také, ktoré sa vo výrazne prekopanej podobe vracajú spomedzi známych arén z predchádzajúcich častí. Všetky čerpajú inšpiráciu zo známych hier a práve ich dynamika je tým, pri čom sa nielen zapotíte, ale aj zabavíte. Súboje nikdy nie sú rovnaké, vždy prebiehajú inak a ak ste aj lepší ako vaši súperi, niekedy stačí zlý skok a už musíte doháňať stratu jedného bodu. Navyše Wii U verzia obsahuje aj jednoduchý editor vlastných úrovní. Do rúk vám dáva možnosť vytvoriť úrovne, ktoré sa pokojne môžu vyrovnať tým pôvodným. V editore sa pracuje jednoducho, no ponúka dostatočnú hĺbku. Dokonca môžete vytvárať rôzne „minirežimy“, napríklad taký, kde súpera zdoláte len vtedy, keď ho smečujete do „koša“.

Super Smash Bros. pre Wii U je rýchla, prístupná a návyková hra. No najmä sa mení na absolútnu závislosť v momente, keď si k hre sadnete viacerí. Podobne ako 3DS verzia ponúka bohatý online režim. Môžete hrať s priateľmi, ale aj vyzvať úplných cudzincov, hrať každý sám za seba, aj v tímoch.





V hodnotených zápasoch, ale aj len tak pre zábavu. Pravidlá si určujete sami, ale môžete sa aj rýchlo pustiť do boja. Online režim mal zo začiatku problémy, no teraz už beží ako po masle. Hráčov nachádza okamžite a môžete spolu aj bojovať o svetovú dominanciu. Nechýbajú záznamy. Chybou však je, že si nemôžete pozrieť intenzitu pripojenia súpera. Pokojne sa na vás môže napojiť niekto s lagmi a nemôžete si to dopredu overiť.

Tá práva zábava však začína až vtedy, keď sa s priateľmi ocitnete na jednej obrazovke. V týchto momentoch sa hra vracia k k megaúspešnému Melee, ktoré vyšlo ešte na Gamecube. Len vezmete do rúk ovládače a masaker môže začať. Môžete hrať proti jednému, dvom alebo aj trom oponentom. Okrem toho však hra ponúka aj jedinečný režim pre 8 hráčov naraz s mierne upravenými pravidlami. Vtedy máte pred sebou skutočné peklo. Blesková držková ešte naberá na dynamike a každý ide po krku každému. Práve vtedy si musíte strážiť chrbát, lebo kým vy sa snažíte vysporiadať s jedným súperom, ďalší dvaja sa vás snažia poriadne nakopať. Pamätníkov poteší, že hra vďaka redukcii podporuje aj klasické Gamecube ovládače.

Nový Super Smash Bros. nevyniká len hlavným herným režimom. Hra ponúka toľko vedľajšieho obsahu, že dokážete hodiny stráviť prakticky len s ním. V Smash režime si môžete sami meniť pravidlá podľa svojho gusta. Smash Tour zas celej hre dáva úplne inú dynamiku a skladá sa z dvoch častí. Je to variácia na Smash Run z 3DS verzie, len tu máte pred sebou hrací plán ako zo stolnej hry, kde ste vy a vaši protihráči. Počas určitého počtu ťahov hádžete kockou a posúvate sa po pláne. A musíte si nazbierať čo najviac rôznych boosterov schopností svojej postavy, aby ste obstáli v záverečnom súboji. Samozrejme, medzi jednotlivými ťahmi dochádza aj k menším súbojom. Ďalším minihrám je venovaná celá samostatná sekcia. V nej nájdete odomykateľné bonusy, ako hudbu, obrázky, videá a podobne. Najmä však sériu minihier pre jednotlivca aj skupiny, editor levelov a editor postáv, kde môžete upravovať ich vzhľad aj vlastnosti. Sólo aj skupinové hry sú postavené na niekoľkých režimoch. Je tu klasický, v ktorom prichádzajú stále noví nepriatelia a musíte vydržať čo najdlhšie. Ďalej eventy, kde musíte plniť zadané úlohy, potom súboje každý proti každému za stanovených podmienok, športové minihry na štadióne, tréning a novinka Special Orders. Tam vám všemocná ruka tvorcov stanoví podmienky a vy musíte víťaziť. Čím lepší výsledok, tým viac zlata získate.

Hraním hry vo všetkých jej režimoch a využívaním jej možností plníte aj výzvy, ktorých je celkovo 140. Okrem nich tu nájdete ešte aj míľniky, akúsi obdobu achievementov. A ak nechcete bojovať, ale baví vás sledovať, môžete sa vybrať do online lobby a vybrať si

niektorý zo zápasov na celom svete. Navyše si tam smiete staviť na víťazov a prídete tak k ďalšiemu zlatu, za ktoré si potom môžete odomykať bonusy. Ak máte 3DS, môžete ho spárovať s Wii U a využiť ho na ovládanie hry a prenos upravených postáv medzi platformami.

Spolu s Wii U verziou Super Smash Bros. prichádza Nintendo na trh aj s vlastnými zberateľskými figúrkami ako fyzickým DLC. Tu predstavujú vašich bojovníkov, do ktorých sa postupne ukladajú štatistiky, môžete si ich mierne upravovať, „kŕmiť" a tým pádom aj zlepšovať. Pracuje sa s nimi jednoducho, stačí ich len postaviť na NFC čítačku v Gamepade a hra si z nich načíta dáta, rovnako prebieha aj zápis. A čo je najlepšie, figúrky aj veľmi dobre vyzerajú. Sú vyhotovené kvalitne a vedľa Skylanderov sa vôbec nemusia hanbiť.

3DS verzia nebola zlou hrou, bola vynikajúca, no stále sme sa pri hraní nevedeli zbaviť pocitu, že toto musíme vidieť na veľkej obrazovke. Teraz sme sa dočkali a hre to tam neuveriteľne pristane. Samozrejme, hra podporuje aj Off-TV Play, no v oboch prípadoch si zachováva veľmi peknú grafiku v 1080p a pri 60fps bez poklesov framerate. Prekvapivo je soundtrack hry skutočne epický a ponúka pestrú paletu rôznych skladieb.

Nintendo prináša na konci roka trhák. Mario Kart 8 v lete bol jednoznačne vynikajúcou hrou, a to hlavne v online režime, no teraz tu máme vecičku, ktorá ho ešte prekonala. Zabaví v sólo režime, v hre po sieti, no najviac skupinu kamarátov na jednom gaučí. Na hru sa dobre pozerá, príjemne sa počúva, ponúka kvantum zaujímavého obsahu, vyváženú hrateľnosť a navyše má aj ten neurčitý faktor, vďaka ktorému sa z nej stane závislosť. Super Smash Bros. pre Wii U stavia na tom najlepšom zo série a snáď jediné, čo vám v hre môže chýbať, je viac zaujímavejších 3rd party postáv.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ návyková hrateľnosť
+ množstvo obsahu
+ hra až pre 8 hráčov
+ vyvážené mechanizmy
+ implementácia amiibo
+ grafika a zvuk

- nevidíte kvalitu pripojenia súperov v online režime
- chcelo by to zaujímavejšie 3rd party postavy

9.0





SHOVEL KNIGHT

Yacht Club | Arkáda | PC

Na indie titul Shovel Knight sme sa dlho tešili a to s obrovskými očakávaniami. Na pomerne malú nezávislú hru je to možno trochu prekvapivé. No stačí sa pozrieť na jediný obrázok z hry a starším hráčom sa v očiach zrazu zjaví niečo, čo tam vyše dve desaťročia nebolo. Rozhoria sa v nich iskričky, z ktorých srší samotná radosť z hrania. Bez pozlátka, bez omáčok, bez humbuku okolo. Stačí jeden obrázok, aby veteránov vrátil späť v čase do dôb, kedy sa bavili pri jednej hre snáď stovky hodín, kým nemali obraz hlavného hrdinu, zloženého z niekoľkých pixelov, vypálený do sietnice.

Totiž presne to je Shovel Knight. A možno ešte aj niečo viac. Je to hra, pri ktorej dokážete na 15 minút večer po práci zabudnúť na svet naokolo. Hra, ktorú však dokážete aj celú zhltnúť na jedno posedenie a pritom ani nepomyslíte na svoje potreby. A taktiež hra, ktorú si potom zopakujete. Niekoľkokrát. Nie len preto, že na prvý pohľad svojim retro štýlom odkazuje na asi najkrajšie obdobie nášho života, ale aj kvôli poctivo odvedenej práci, ktorá za tým všetkým stojí. Hra sa neskrýva za nálepkou, ktorá by ju chcela predávať. Hneď na začiatku vytasí svoje najsilnejšie zbrane – zábavu a výborne vybalansovanú hrateľnosť.

Pridanou hodnotou hry navyše je humor. Ľahký, jednoduchý a nenútený. Je len tam, kde sa skutočne hodí. Nesnaží sa vás trafiť rovno medzi oči, len niekde nenápadne vykukne, aby ste si ho našli sami, no aj tak vám vyčaruje úsmev na tvári. V podobnom duchu sa jemne pracuje s každým jedným herným elementom, čo vytvára prekrásnu rovnováhu, vďaka ktorej vás hra pohltí, zabaví a udrží veľmi dlho. A bohužiaľ, to už je dnes veľmi vzácny jav. Umožňuje hre, aby sa vyhla stereotypu, opakovaniu, či nebodaj nastupujúcej nude. Takmer. V jednom momente autori poľavili, no pri konečnom zúčtovaní im to aj tak nakoniec prepáčite.

Príkladom tohto všetkého môže byť samotný hlavný hrdina. Hra sa podriaďuje zábave, nepotrebuje hlbokú postavu, no nebráni jej to v tom, aby si z podobných hier z minulosti (a možno aj súčasnosti) vystrelila. Je to rytier s lopatou. Žiadne naleštené brnenie ani iné

epické klišé. Je to jednoducho chlapík s lopatou, ktorý s jej pomocou zachraňuje svet a v temných dobách je svetlom na konci tunela. A práve v kontraste s ním stoja ako úhlavní nepriatelia rytieri s veľkolepými zbraňami, v zlatom brnení, so schopnosťou kúzliť a podobne. Už samotná premisa obracajúca tradičné rozprávky naruby je zábavná. A samozrejme, nechýba ani zlá čarodejnica. Kým sa k nej však dostanete, stretnete cestou množstvo zaujímavých postavičiek.

Otvára sa pred vami spočiatku drobná mapa. Obsahuje prvých pár levelov, dedinku so spriatelenými NPC postavami a hromadu spomienok. To málo vám bohato stačí na to, aby ste pochopili, že toto bude láska na prvý pohľad. A odkrývanie ostatných kúskov mapy pôjde už sa samé. Aj keď sa hra nejako zásadne nevyvíja a nemení vo svojom priebehu, prvý level je len drobnou ukážkou toho, čo vás nasledujúce hodiny čaká a neminie. Zoznamujete sa s postavou, jej hlavným nástrojom a počítate s tým, že vás prakticky na každom kroku čaká nejaké nebezpečenstvo.

Shovel Knight je číro-čírou platformovkou presne v štýle starej školy. Bez moderných prvkov, bez kombinovania žánrov. Yacht Club Games je možno nové štúdio, ale poskladané z veteránov, ktorí sa už dlhšie pokúšali do moderných platformoviek priniesť dušu minulosti a museli si založiť nové štúdio, v ktorom ich snaha vyvrcholila práve touto hrou. Akoby bola vystavaná zo spomienok. Všetko je vám povedomé. Tušíte, kde by sa mohli skrývať tajomstvá hry, no aj tak vždy dokáže prekvapiť. Napríklad aj vhodne pripravenou nástrahou.

Je prekvapivé, že v hre, ktorej hlavnou náplňou je skákanie a udieranie lopatou, sa skrýva taká hĺbka, ktorá vám umožní sa k nej stále vracať. Samozrejme, nie hneď od začiatku, hra postupne rastie a do vášho repertoáru sa ako na snehovú guľu nabaľujú nové možnosti, ktoré vám umožnia vrátiť sa späť a objaviť tam niečo, čo bolo predtým skryté alebo nedostupné. Na začiatku si teda vystačíte s lopatou na vykopávanie pokladov a čakajú vás súboje s nepriateľmi a pogo-skákanie (presne v štýle starých DuckTales). Čoskoro vám to však stačiť nebude a tak sa tu raz za čas objaví chlapík s menom Chester, ktorý vám ponúkne jednu zo špeciálnych schopností, ktorú si za nazbierané diamanty môžete kúpiť. Schopnosti si zbierate a môžete ich meniť a zväčša ide o rôznu formu kúzlenia (vrhanie fireballov a podobne).





Okrem toho, postavu postupne vylepšujete aj v dvoch hlavných aspektoch. Pracujete na maximálnom množstve many na kúzlenie a v počte srdiečok, ktoré predstavujú váš život. Všetko, samozrejme, taktiež za nazbierané drahokamy a cena postupne rastie, aby ste mali až do konca motiváciu ich zbierať a predčasne sa nemohli príliš vylepšiť. A drobnou záchranou vie byť aj mohutná rybka, ktorej pľuvanec do čaše vám vie vrátiť život, spraviť vás nezničiteľným či pomôže so zbieraním predmetov. Ale len raz.

Hra vám zaberie zhruba 6 hodín. Ak budete chcieť vyzbierať čo najviac, môžete si ešte pár ďalších pripočítať. A jednou vecou v hre si môžete byt istí – nenarazíte tu na dva rovnaké levely. Každý je iný a navrhnutý s nezvyčajným citom pre detail. Líšia sa vo svojich témach, prostrediach, nepriateľoch a snáď všetky vám utkvejú v pamäti. Dokonca autori nachystali aj chuťovky, ako level v štýle tieňového divadla, kedy vidíte len obrysy a musíte využívať okamihy svetla, aby ste ním dokázali bezpečne prejsť. Je len jediný, na ktorý nebudete spomínať práve v najlepšom a ten je zasadený akoby v chemickom laboratóriu, ktoré sa do hry nehodí. Všetky levely sú však pomerne dlhé, majú aj odbočky a skryté chodby a na konci bossov, z ktorých na každého platí niečo iné. Veľká škoda, že nepriatelia sa respawnujú vždy, keď obrazovku opustíte a vrátite sa naspäť. Prekážať to môže hlavne v leveloch, kde sa štveráte niekde hore a nešťastne spadnete.

Okrem tradičných levelov však môžete slušnú porciu času stráviť aj v rôznych bonusových častiach mapky. V mestách a dedinách so spriatelenými NPC, v netradičnom strašidelnom zámku, ktorý je vlastne predstavením autorov či pri súbojoch s ďalšími rytiermi náhodne roztrúsenými po mape (niekedy sa im nevyhnete, lebo vám jednoducho skrížia cestu). A keď sa už u Chestera konečne vyzbrojíte všetkým potrebným, môžete sa vrhnúť aj na špeciálne navrhnuté úrovne, kde bez správnej výbavy len zbytočne stratíte množstvo životov. A tým pádom aj drahých kameňov, keďže smrť predstavuje stratu niekoľkých mešcov, ktoré sa môžete pokúsiť znova získať.

Jediné, čo hre chýba, je lokálny multiplayer. Autori už nejakú dobu sľubujú, že do hry nakoniec príde, no zatiaľ po ňom niet ani stopy. A to je škoda, keďže takejto hre by neuveriteľne pristal. Čaro 8-bitov bolo aj v tom, že sme si pred TV vždy sadli dvaja a do zblbnutia hrali, čokoľvek prišlo pod ruky. Nateraz si však musíte vystačiť sami.

Grafika je úchvatná a vôbec jej nechýbajú nablýskané efekty. Stačia pixely veľké ako palec. Je to paradox, ale umne vykreslená 8-bitová grafika má ešte aj dnes čo ponúknuť, keď si na každom z tých obrovských pixelov dajú autori záležať. No nájdete tu niečo ešte lepšie a to je hudba. Akoby sa skladala z každej jednej vašej obľúbenej skladby z dôb 8-bitov, no pritom je úplne nová a stoja za ňou Jake Kaufman a Manami Matsumae. Soundtrack sa dokonca výborne počúva aj samostatne. Pokojne si ho môžete kúpiť a hodiť do auta.

Shovel Knight je bez debaty jednou z najlepších hier vydaných v roku 2014. Ozdobou je hlavne dokonale vyvážená a bohatá hrateľnosť, ktorá nenudí a ani sa nezunuje. Hra ponúka dostatok rôznorodého a zábavného obsahu, ktorý si však, bohužiaľ, môžete vychutnať len sami. Občas vás nahnevá respawnovanie nepriateľov medzi obrazovkami, či bug, keď v nočných leveloch po zásahu nepriateľom vaša postava môže dočasne tak prebliknúť, až na okamih zmizne, no rozhodne vás to od hry neodradí. Štýlová grafika a vynikajúca hudba sú už len ozdobami poctivo odvedenej práce. Bodaj by aj budúce projekty chlapíkov z Yacht Club Games ponúkali podobné kvality.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ dobre vyvážaná hrateľnosť
+ poctivá zábava
+ variabilný obsah
+ vydarená hudba
+ rozmanití bossovia
+ ľahký humor

- zatiaľ nemá multiplayer
- respawnovanie nepriateľov
- bug s blikaním postavy

9.0





NÁVRAT DO PEKLA

DIABLO III: REAPER OF SOULS

Blizzard | RPG | PC

Môže niekedy Blizzard šliapnuť vedľa a vytvoriť niečo, čo bude zlé? Doteraz to tak nevyzeralo a ani s novým datadiskom sa tak nestane. Reaper of Souls prináša jeden nový akt, novú postavu a kopec noviniek, vďaka ktorým sa opäť radi ponoríte až po kolená do pekelnej lávy.

Po porazení Diabla je čas uložiť jeho dušu, spolu s ostatným zlom zachyteným v Soulstone, hlboko pod zem. Výpravu Horadrimov do podzemnej svätyne vedie Tyrael, no je prepadnutý padnutým archanjelom Mathaelom, ktorý si teraz hovorí Anjel smrti. Posledný prežívajúci Horadrim, Lorath Nahr, beží po Nephalemovu (teda vašu) pomoc...

Najväčším ťahákom je samozrejme piaty akt, kde okrem toho, že musíte zabrániť Mathaelovi premeniť ľudstvo na bezvládne kôpky mäsa, stretnete aj starú kamarátku Adriu, ktorá minule zdúchla. Mesto Westmarch a jeho okolie pôsobí ešte temnejšie ako všetky predchádzajúce sídla dokopy a smrť naozaj cítiť z každého zákutia. Do mnohých domov môžete vstupovať a riešiť náhodné eventy, ktoré však boli popridávané aj do základných aktov. Preto vôbec nezaškodí, ak si dáte opäť repete od prvého aktu. Najprihodnejšie rovno s novou postavou - Crusaderom.

Nová postava redefinuje úlohu tanku v hre a disponuje sympatickým počtom ochranných aj útočných aur pre celú skupinu, vďaka čomu sa stáva obľúbeným spoločníkom pre fyzicky slabšie postavy ako čarodejník alebo Demon Hunter. Nespôsobí síce obrovské radiálne poškodenie, no o to viac sa venuje jednotlivcom. Je to aj vďaka tomu, že dokáže aj obojručnú zbraň držať len jednou rukou a chráni sa pritom štítom. Pomocou revu na seba upozorní nepriateľov a tak sa môžu damage-dealeri venovať ich čisteniu z diaľky. Ostatné postavy neostali v hanbe a tak u nich nájdete nové skilly a runové kamene. Niektoré boli vymenené úplne a podaktoré nerfnuté.

Neboli ste spokojní s predmetmi, ktoré vám padali z príšer? Po zavedení Loot 2.0 na tom budete o niečo lepšie. Z nepriateľov už nepadá kopec nepotrebného balastu, o ktorý nezavadíte okom. Dropov je oveľa menej, no o to lepšie štatistiky mávajú a taktiež je viac zameraný na vašu postavu a tak už sa nemusíte rozčuľovať nad predmetmi pre iné povolania. Tie padajú síce tiež, no vo veľmi malom množstve. "Legendárky" sú oveľa viac použiteľnejšie, ale predsa len sa môže stať, že jeden atribút bol vygenerovaný nie práve najvhodnejšie a podľa vašich predstáv. Tu sa k slovu dostane nový artisan - Mystic.

Pomocou mystika dokážete transformovať výzor predmetu alebo kusu oblečenia za mierny poplatok na požadovaný. Dokáže dokonca premeniť čokoľvek na legendárny výzor, no samozrejme len opticky.

Významnejšou charakteristickou črtou mystika je však možnosť premeny jedného pôvodného atribútu na výzbroji alebo zbrani. Vlastnosti sú rozdelené do rôznych balíkov a tak sa niektoré zásadné nedajú kombinovať aby nevznikla prisilná zbraň. Ak ale vidíte, že váš obľúbený kúsok má Life +350 a celkový rozsah je 300-550, môžete sa „pokúsiť" ju vylepšiť. Pokúsiť je zámerne v úvodzovkách, pretože všetko je o náhode a miesto Life + sa vám vygeneruje napríklad Dexterity +, čo môže pekne nasrdiť, no môžete to skúšať donekonečna, alebo kým neprídete o všetky peniaze a zásoby. Pozadu nezostávajú ani starí artisani a zopár úrovní môžete vylepšiť aj kováčovi a klenotníkovi. Dokážu vyrobiť opäť lepšie a drahšie veci a kamene do socketov.

Všetkých takzvaných endgame hráčov poteší nový Adventure mód. Na mape so všetkými





aktmi vidíte vypísané odmeny v rôznych lokalitách, medzi ktorými môžete preskakovať podľa ľubovôle. Niekde ide len o vymlátenie určitého počtu nepriateľov, na inom mieste zas treba zabiť bossa. Nemusíte pritom prechádzať komplikovane celý akt, zväčša len jednu-dve mapky. Ak splníte všetky odmeny v danom akte, dostanete špeciálnu odmenu s náhodnými predmetmi a odmenení ste aj peniazmi, XP bodmi a Bloodshardmi a v neposlednom rade Rift Keystonami.

V poslednej vete je možno až príliš neznámych premenných, takže si to ujasníme. Bloodshards sú novou menou, za ktorú si môžete vytiahnuť mačku z vreca. Ide v podstate o variáciu gemblovania z druhého dielu, kedy si kúpite predmet s neznámymi vlastnosťami a trpnete pri identifikácií a čakaní na verdikt. S piatimi kúskami Rift Keystone otvoríte v dedine portál do trhliny, kde sú silnejší nepriatelia a po naplnení „smrťometru" odhalíte rovnako tuhého bossa, no nezriedka ste odmenení legendárnou vecou, takže takéto výlety sa veľmi odporúčajú.

Klasickým fontánkam s krvou doplňujúcim zdravie sekundujú zlaté fontánky zvyšujúce získané XP o 25 percent, no vždy len po určitú hodnotu (približne tretina levelu postavy), pričom sa efekt nekumuluje ale vypitím ďalšej sa posúva hranica. Toto požehnanie však funguje len pokiaľ vás nezabijú. Po smrti už môžete ožiť priamo pri vašej mŕtvole po vzore konzolovej verzie. Na konzolách už tiež neexistoval Nephalem Valor a aj tu je definitívne preč, no nahradená bola 2-minútovým Nephalem Glory, ktoré by sa malo dať stackovať na úroveň tri, no padá tak zriedka, že sa mi nepodarilo získať viac ako dva. Poslednou vecou videnou na konzolách je systém

obtiažnosti hry. Na výber tak sú Normal, Hard, Expert, Master a Torment, pričom posledná po novom supluje Monster Power.

Maximálnou úrovňou postavy je level 70, no doteraz takmer zbytočný paragon level bol spestrený bodmi na rozdelenie. Zvýšite si tak rýchlosť pohybu alebo zdravie, či útok? Je to na vás, no pokiaľ nemáte vysoký paragon, ktorý je odteraz bez obmedzenia a 100 už nepredstavuje maximum ani náhodou, a nepcháte body len do zopár vlastností, bude jeho efekt len kozmetický. Paragon je navyše spoločný pre všetky postavy na účte, takže ak s niektorou začínate odznovu, tá môžete profitovať paragonom inej postavy. Taktiež ho neskladáte s každou postavou po dosiahnutí 70 úrovne zvlášť, ale zvyšujete už len jediný paragon účet.

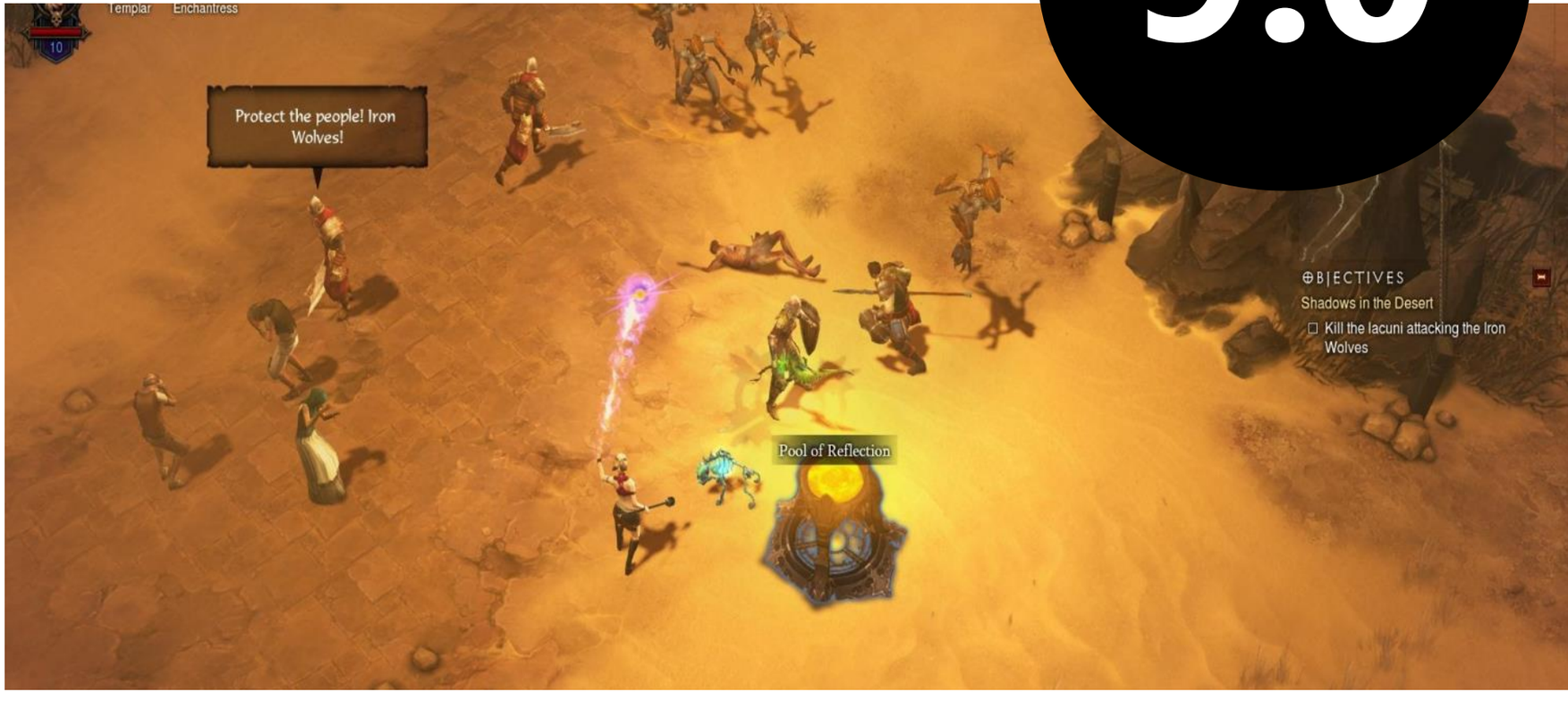
Dosť mi vadilo zakončenie samotného príbehu s takzvaným otvoreným koncom, ktoré nemám rád a vždy si predstavím len kalkul. Nadviazať sa dá aj na uzatvorený koniec, len to chce viac kreativity. Ak niečo dohrám, chcem mať pocit víťazstva, nie rozpačitosti. Tiež napriek tomu, že datadisk má nový akt a kopec noviniek, tak mi príde cena trocha prestrelená. Nie je to však problém len Diabla, ale Blizzardu všeobecne. Ak to preženiem a niekto by prechádzal tento datadisk len raz po príbehovej linke, za tri hodiny môže zdolanú hru vyhodiť do koša. Diablo je ale samozrejme o opätovnom hraní a grindovaní lepších predmetov a tak väčšina „klikačov" vie, čo od tohto datadisku očakávať a jednoznačne nebudú kúpu ľutovať.

HODNOTENIE

+ mystik
+ adventure mód
+ Loot 2.0
+ vysoká znovuhrateľnosť

- cena
- otvorený koniec

9.0





TVRDÁ SKÚŠKA, KTORÁ Z VÁS VYMLÁTI DUŠE

DARK SOULS II

Namco	RPG	PC, Xbox360, PS3

Hardcore komunita sa stretáva, aby oslávila nový počin z dielne From Software. Séria Souls, ako sa jej začína familiárne hovoriť, po dvoch predchádzajúcich hrách prináša ďalšiu porciu ťažkého obsahu, ktorý vyskúša nervy, odhodlanie a skúsenosti hráčov. Ponúka desiatky hodín pokusov, výziev i skúšok. Na prvý pohľad to vyzerá tak, že zmiernila svoje požiadavky, no po niekoľkých dňoch sa ukáže ešte vyššia obtiažnosť. Toto nie je hra pre príležitostných hráčov, ale tréning trpezlivosti a odhodlania.

Vstup do Dark Souls II ponúka nečakane intro so živými hercami. Skončí a ujmete sa tmavej postavy, ktorá sa prediera vysokou trávou a temným okolím. Prejdete k niekoľkým fakľám, cez drevený most alebo okolo prvej väčšej príšery. Zatiaľ sa nič nedeje, netasíte meč, nebojujete. Prídete do chatrče, kde sa vám prihovorí trojica starých žien v habitoch. Splieta niečo o dušiach a túžbe nebyť zatrateným. Po ich radách získate možnosť zvoliť si typ postavy, povolanie, podobizeň i bonus. Zadnými dverami sa môžete dostať do hrateľnej časti, ktorá pôsobí ako úvodná. Sú tam aj tabule s trikmi, čo naučia, ako útočiť alebo sa brániť. Pekný tutoriál v praxi, kde za každou vrstvou hmly získate lepší prehľad a prvýkrát zatnete do nepriateľa. Súboj ubehne svižne a nič nenasvedčuje tomu, že ste na hranici vlastného pekla.

Prvú hodinu-dve autori výborne zvládajú. Vedia dávkovať mystérium, osloviť vás, ukázať vám, že ovládanie nie je vôbec ťažké. V intre vidíte krásny svet Drangleic. Po prológu s babizňami sa dostanete do obce Majula, kde sa pravidelne radi vraciate čerpať sily, pokecať s niekoľkými predajcami, lebo vo svete dominujú nepriatelia. Tu vám nejde nik po krku, prídete sem odovzdať duše, za ktoré výmenou získate vyšší level a schopnosti. To sú všetko príjemné a akceptovateľné podmienky, ktoré Dark Souls II ponúka.

Je dobré ich poznať, no treba si uvedomiť, že v jadre vás čaká smrtonosná hra. Keď začnete zomierať niekoľko ráz po sebe, viete, že sa vrátil starý systém a veľa nádeje nebude. Chodíte po svete, chcete zabiť

nepriateľa a keď zomriete, ako nemŕtva entita sa snažíte vrátiť k svojmu telu. Nechcete prísť o duše, no tento raz ste zraniteľní aj v nemŕtvom stave. Ak vás zabije súper (AI riadený alebo živý), musíte sa vrátiť sa k rovnakému miestu znova. Ste bez duší a najmä po každej ďalšej smrti prídete o ďalšie dieliky života, ukazovateľ sa môže zmenšiť až na polovicu. A 50% beztak nie veľkej porcie zdravia, ukáže smutný pohľad na hrdinu, z ktorého sa stáva ľahší terč. Existujú predmety na opätovné zvýšenie HP, ale spočiatku je ich veľmi máličko. A vždy sa snažíte dotrmácať k ohnisku, kde si môžete doplniť zdravie a v lepšej kondícii pokračovať. Je to boj o cestu z bodu A do B a nesmierne náročný.

Chodiť naspäť do Majuly a zbierať duše je primárna úloha hry. Na dušiach si pestujete závislosť, ženú vás vpred. Zabíjanie nepriateľov i nosenie duší vytvára veľký tlak. Nikdy neviete, či pri potulkách a hľadaní ďalšieho ohniska neobjavíte sólo borca či skupinu, ktorá vás premôže. Celý svet je nimi posiaty a súbojový systém sa veľmi nemení. Pri svojich štatistikách sa spoliehate na sledovanie súpera, perfektné načasovanie výpadu z vašej skrýše, zasadenie úderu, aj využitie obranných mechanizmov. Určite si treba všímať okolie, manipulovať s predmetmi, zhodiť rytiera do lávy. Vážte úder, stojí dielik staminy, rovnako aj obrana. Učte sa odčítať údery nepriateľov, lebo vtedy ste najzraniteľnejší. Na túto hru prirodzené opakované zlyhanie vám dá znalosť, ako zdolať nepriateľa aj pri štvrtom či piatom pokuse. Grindovanie v klasickom štýle neplatí, ani hodinový tréning na menších nepriateľoch, po ktorom sa s vyšším levelom vrhnete na väčšieho. Skoliť vás vie aj ľahší oponent, ak ste nepripravení, nehovoriac o multiplayeri, keď sa okolo vás presunie živý hráč a zaženie sa vám čepeľou nad hlavou.

V systéme nepriateľov však autori zapracovali citeľnú zmenu a to obnovovanie v menšej miere. Vaši súperi sa v minulej hre obnovovali rýchlo a keď ste sa snažili prebojovať k bossovi, často ste mohli stroskotať už na ceste k nemu, lebo sa objavili rovnakí poskokovia. Teraz sa vám neraz pošťastí a nepriatelia sú mŕtvi, neobjavia sa znova a k bossom sa dostanete, čo bude vítané plus pre nových i hrou strhaných hráčov. Stále však existuje aj možnosť opätovného vyvolania nepriateľov pri ohniskách – a oni sa neraz vrátia aj s vyšším zdravím a dajú vám pocítiť svoj hnev. Preto sa netreba báť kompromisov, pri znižujúcom sa zdraví a kontrolovanejšom obnovovaní nižšia obtiažnosť nepríde. Skôr naopak. Ak z vás bežné kreatúry - rytieri, kostlivci, obyvatelia lesov - nevydolujú spŕšku nadávok, vyčkajte bossov. Sú extrémni, viacerých





z nich som dočasne vzdal a potuloval som sa inde.

To je dobrá vlastnosť nového sveta. Drangleic má totiž inú štruktúru ako Lordran, lokality na seba nie sú príliš úzko naviazané a tým pádom ho môžete skúmať podľa vlastného uváženia. Našťastie platí aj možnosť, že ak som v jednej lokalite naďabil na skutočne ťažkých oponentov, radšej sa k nej vrátim neskôr s lepšou výbavou či vlastnosťami a skúsim to znova. Drangleic vám dáva na výber, ktorú časť preskúmať a celkovo je väčší. Aj pri značnej rozlohe si udržiava vysokú intenzitu diania, roztrúsenia súperov alebo miest so zaujímavým obsahom na kochanie. Niektoré lokality sú vyslovené pekné a príjemné na trávenie času. Napriek temnote v názve má svet viaceré svetlom ovlažené miesta a nie iba čiru temnotu, z ktorej potom sála váš vlastný strach pri preskúmavaní. Všetky lokality, ktoré nepripomínajú minulý diel, sú výborne nadizajnované - lesy, ruiny, niektoré hradby. Do niektorých sa budete radi vracať, iné budete mať radšej z krku a preklínať ich aj po dohraní hry.

Väčšiu rozlohu tvorcovia kompenzujú systémom rýchleho cestovania. Už sa nemusíte vláčiť iba po vlastných a riskovať, že narazíte na toho istého nepriateľa pri potulkách. Skok do inej lokality vám pomôže sústrediť sa na nepriateľov a toľko duší či skúsenosti za čiastočné grindovanie vám chýbať nebude. Je fajn vidieť dobre rozložený systém ohnísk, ale na ich časté objavenie sa nemôžete spoľahnúť. No poznať ich koordináty je absolútne esenciálny fakt. Umožňujú rýchle cestovanie, od nich sa budete môcť vrátiť do Majuly a späť. Majula je oáza pokoja, odovzdáte duše, získate možnosť investovať ťažko vydreté body do vybraných atribútov, lepších zbraní či vyššieho levelu. A vrátite sa do boja. Možno pôjdete rovnakou cestou, odkiaľ ste prišli. Možno skočíte späť k bossovi v začarovanom lese.

Akurát nečakajte epický príbeh. Svet Drangleic síce obsahuje postavy, ktoré vám občas prezradia pár informácií o pôvode alebo putovaní, no nie je to veľa. Skôr sledujete skúmanie sveta ako dejové rozprávanie. Nemáte tu klasický denník, nedostanete možnosť zapísať si quest. V tomto smere je Dark Souls II návrat k esencii hrateľnosti. Tu je štart, tam je bojové pole. Vy ste postava, no zďaleka nie veľký hrdina kočujúci neznáme kraje. Naopak, vy ste skôr cudzinec, ktorý sa tu ocitol náhodou.

A nemusíte byť sami. Osobne oceňujem skôr co-op,

ktorý vám umožní pokúsiť sa zdolať pár bossov spoločne ako invázie do questov iných hráčov, kde môžete zabíjať hlava-nehlava. Tento svet je ťažký sám osebe a radšej sa treba sústrediť na lokality, kde nechajú iní hráči kľúčové stopy, ako na vraždenie navzájom. Táto hra si nezakladá na vzájomných súbojoch, ale existuje tu taká možnosť pre všetkých, čo chcú rozosievať skazu.

Dark Souls II je určite rozľahlá hra na desiatky a možno aj stovky hodín, Bude to dobrá investícia, ale nie pre každého. Investujem do hry stále ďalšie dni a koncept ma už začína deptať. So zaťatými zubami, bez príbehového pozadia a s náročnejšou obtiažnosťou, (nenechajte sa len zlákať prvými hodinami či voľnosťou sveta) mi po rovnako intenzívnych zážitkoch z Demon Souls a Dark Souls, začína hra pripomínať, že koncept využila parádne. Ale na eventuálny next-gen by mala priniesť už čosi viac. A nie je to iba o grafickom stvárnení, hoci fakt je, že druhý diel nevyzerá lepšie ako prvý. Niektoré miesta a textúry sú slabšie, hapruje aj svetlo, čo je v neskorej fáze životného cyklu PS3 zvláštny jav.

V tomto momente som stále prekvapený, opantaný krásou sveta, no keď pominie moment objavovania a ostanú iba desiatky smrtí, bojím sa, že skončím s malým dielikom zdravia v patovom bode. Nebudem klamať, záverečného bossa som nevidel a ako som zistil, spolu s inými novinármi počas prvých 10 dní, nie som sám. Brodíme sa, bojujeme, dúfame. A celkom nám bodne pomoc, aby sme sa dostali na koniec. Hardcore fanúšikovia Demon a Dark Souls sú vítaní. Ostatní by si mali skúsiť hru najprv v ich spoločnosti, lebo šialenstvu smrti a Drangleicu sa dá prepadnúť ľahko. A kto ju náhodou dorazí... počká ho aj New Game Plus.

HODNOTENIE

+ veľký a pútavý svet
+ príjemný vstup aj pre nových hráčov
+ prechádzanie lokalít podľa seba, absolútna voľnosť
+ rýchle cestovanie uľahčuje dosiahnutie cieľov
+ desiatky hodín obsahu
+ široká paleta bossov

- slabšia grafika oproti prvému dielu
- občas hnevá kamera aj zameriavanie

9.0





MARIO VYRÁŽA DO NOVEJ SEZÓNY

MARIO KART 8

Nintendo | Racing | WiiU

Už celých 22 rokov séria Mario Kart určuje smer vývoja hier s motokárami a pravidelne taktiež dvíha latku kvality, ktorú sa potom konkurenti pokúšajú dosiahnuť. S Mario Kart 8 sa navyše dostali do pre nich neznámej situácie. Kým predchádzajúce dve hry v sérii nastupovali už na slušne rozbehnutých systémoch a to sa odrazilo aj na ich predaji, osmička je na tom opačne. Wii U sa stále nedarí a práve táto hra má skúsiť nakopnúť konzolu k lepším predajným číslam. Tomu zodpovedala kampaň a rôzne promo akcie k launchu hry, ale ako je to s jej kvalitami?

Nintendo opäť raz stavilo na osvedčenú kartu. Nemám teraz na mysli značku, ktorá je zárukou kvality a obľúbenosti, ale skôr na štýl, ktorý sa tiahne celou hrou od jej prvého spustenia. Mario Kart 8 je novou hrou, aj osvedčenou klasikou v jednom. Ako taká zaujme nováčikov a poteší aj veteránov zbehlých v predchádzajúcich častiach. A tentoraz Nintendo dosiahlo tento efekt priamo herným obsahom. Autori sa obzreli za vyše 20-ročnou históriou značky, vybrali to najzaujímavejšie a najlepšie a skĺbili to v jedinečnom a hlavne návykovom mixe s náložou noviniek.

Avšak svoju minulosť nevykrádali v takej podobe, v akej ju v zaprášenej truhlici našli. Všetko dôkladne očistili, vylepšili a prispôsobili na vydanie v roku 2014. A je až pozoruhodné, ako sa im to podarilo všetko zladiť tak, aby v tomto obrovskom súkolí neškrípalo ani len jediné koleso. Dokonalá súhra starého s novým je však len jednou z niekoľkých výrazných pozitívnych stránok hry. V prípade Mario Kart 8 skutočne v každom momente a na každom pixeli badať, že je hrou, od ktorej úspechu závisí veľa.

Od sedmičky síce ešte neuplynuli ani 3 roky, no aj tak sa do hry musíte chvíľku dostávať. Nepotrvá to však dlho a už budete driftom v zákrute a jednou presne mierenou ranou zeleným pancierom prekonávať aj tých najzdatnejších súperov. Základy podobných „kartovačiek" sa nikdy nemenia. Čo sa mení, to sú drobnosti. Drobnosti, ktoré však predstavujú vo



výsledku veľké rozdiely. A netreba pre ne chodiť ďaleko. Sedmička priniesla do pretekania plachtenie pomocou rogala a spôsoby, ako naštvať súpera v posledných metroch pred cieľom, sa rozrástli o úplne nový, ktorý spôsobil pravdepodobne nejedno zničené 3DS.

S osmičkou do série prichádza antigravitačný režim. Normálne si pretekáte ako v každej inej hre, snažíte sa predbiehať súperov, prípadne im nečakane do cesty hodíte banánovú šupku, aby sa na nej pošmykli, keď tu zrazu prejdete špeciálnou bránou a sa neveziete na kolesách, ale vznášate. To so sebou prináša najmä rôzne alternatívne trasy, ktoré sú všemožne pokrútené, prevrátené a neraz sa vám pri nich až zatočí hlava. Niektoré cesty sú dlhšie, iné kratšie. A niekedy vám len postačí, ak sa takýmto spôsobom vyhnete panciermi ozbrojeným súperom.

Antigravitačný pohon má aj druhú výhodu. Odpudzuje váš dopravný prostriedok nie len od trate, ale aj od ostatných súperov. Musíte sa naučiť, ako sa priblížiť k súperom, aby ste dostali chvíľkové zrýchlenie odrazením od nich. To do hry pridáva zaujímavú dynamiku, kedy sa súperov jednak bojíte kvôli možným power-upom, no na druhej strane sa s nimi aj tak púšťate do súbojov koleso na koleso. Podobný princíp môžete využiť aj na ojedinele rozmiestnených plošinkách, ktoré vás rýchlostne nakopnú. Pozriete sa vďaka tomu nie len na bežné trate, ale aj do vesmíru či pod morskú hladinu.

Táto novinka prichádza do už dobre známej plejády prvkov, medzi ktorými nájdete už spomínaný vzdušný klzák (v rôznych podobách), postupné zvyšovanie rýchlosti pomocou zbierania mincí (a každý zásah vás o ne zas pripraví), či zrýchlenie dobre načasovaným výskokom na skokanskom mostíku.



Nechýbajú ani drifty v ostrých zákrutách, ktoré sa musíte naučiť správne ovládať, len aby vám taktiež po skončení dali malý a chvíľkový rýchlostný bonus, ktorý sa však vo veľkom môže ukázať v posledných metroch pred cieľom.

Mario Kart 8 ponúka skutočne množstvo možností, ako sa predrať dopredu a získať aspoň dočasnú prevahu nad súpermi. Paradoxom je, že Mario Kart je séria, v ktorej jednoducho nechcete byť na čele až do doby, kedy si to vyžaduje situácia. Je za tým jednoduchá logika - power-upy sú silné a čím vyššie na čele ste, tým viac nepriateľov s rôznou výzbrojou máte za chrbtom. A môžete hádať, kto je ich hlavným cieľom. AI vám vždy ide po krku a inak to nie je ani v prípade živých protivníkov. Avšak práve s AI sa spája jedna z najväčších výčitiek hry. Jazdí síce slušne, potrápi vás a pozíciu vám len tak nedaruje, no vždy sa pri hraní s ňou nebudete vedieť ubrániť pocitu, že power-upy padajú dosť nerovnomerne. Na niektoré budete potrebovať odohrať možno aj 10 hodín, aby vám čo i len jediný raz padli.

Ale s power-upmi sa tvorcovia pohrali, aj keď samozrejme čerpali z dosť širokého zoznamu. Netreba zabúdať, že v prvom rade ide o zábavu. Aj keď máte niekedy chuť vyhodiť konzolu von oknom, zvlášť ak sa tesne pred cieľom za vami objaví nenávidený modrý ostnatý pancier (automaticky navádzaný na jazdca na prvom mieste a vždy trafí), ten pocit, keď to v ďalšom preteku súperovi vrátite, je na nezaplatenie. Všetky power-upy sú určené na útok, no taktiež ich viete vhodne využiť na obranu. Z noviniek zaujme obrovský klaksón, ktorý spôsobí zemetrasenie a tak vás ochráni pred prilietavajúcim pancierom. Alebo môžete vytasiť mäsožravú rastlinu, ktorá zožerie súpera, či bumerang,

ktorý sa vám vráti. Ak máte šťastie, nájdete na ceste šťastnú osmičku – 8 power-upov v jednom.

V hre na seba môžete prebrať podobu jednej z 30 postavičiek. Postupne si ich však musíte odomykať, prípadne môžete hrať aj za vlastného Miika. Postavy sú rozdelené do 3 kategórií podľa hmotnosti a v ich rámci ešte do ďalších podkategórií, ktoré ovplyvňujú ich vlastnosti, ako rýchlosť, zrýchlenie, ovládanie a podobne. Napríklad medzi najrýchlejších sa radí Bowser, no nevie tak dobre ovládať motokáry. Rozdiel pri hraní samotnom však nie je až taký veľký a dá sa jednoducho zmazať v priebehu preteku.

Na podobnom princípe fungujú aj dopravné prostriedky, ktorých si v hre postupne odomknete až 26 a medzi nimi rôzne motokáry, motorky aj štvorkolky, ktoré sa taktiež líšia svojimi štatistikami. Navyše si ich môžete upravovať, pridať vzdušný klzák, či vymeniť kolesá. A všetky sa v týchto vlastnostiach mioerne líšia. Ako som však uviedol už pri postavičkách, rozdiel nie je markantný a dá sa jednoducho zmazať vašou šikovnosťou alebo šťastím. Navyše tieto vlastnosti pri nich ani nie sú udané, takže si jednoducho vždy vyberiete len to, s čím sa vám preteká najlepšie.

Mario Kart 8 celkovo ponúka až 32 okruhov na pretekanie. Tieto sú však rozdelené na dve hlavné časti – nové a retro okruhy. Delia sa na polovicu a nové sú vytvorené špeciálne pre Mario Kart 8. Retro okruhy predstavujú výber 16 najlepších okruhov z histórie série, ktoré si stále zachovávajú pôvodného ducha, no vyzerajú a hrajú sa moderne. Nájdete tam trasy z úplne pôvodnej SNES hry, GB, DS, 3DS, N64, GC a aj Wii. Vo štvoriciach sú všetky okruhy následne zaradené do jednotlivých šampionátov.





Okrem základného pretekania hra ponúka aj tradičný Battle Mode, ktorý síce vyzerá jednoducho, ak ste ho nehrali, no stačí vám jedno kolo a už ho z hlavy nepustíte. Vyberáte si spomedzi 8 tratí, na ktorých sa postavíte súperom priamo v boji. Každý má 3 balóny, na mape sú roztrúsené power-upy a kto zostane posledný, prípadne bude mať na konte najviac „fragov", ten vyhráva. Jednoduchý koncept je dotiahnutý k dokonalosti, nakoľko sa s prehrou jednoducho nezmierite a tiahnete znova do boja s ešte väčším odhodlaním ako minule.

To všetko je úplne úžasné, no Mario Kart séria nikdy nebola o hre jedného hráča. Vždy to boli preteky, ktoré ničili vzťahy. Kamarátstva sa trieštili ako porcelán a priateľky vás vyháňali spať na gauč. A presne v tom istom tkvie aj čaro Mario Kart 8. Splitscreen multiplayer až pre 4 hráčov na jednej konzole je zážitkom a vzájomné podpichovanie hre dodáva kúzlo neopakovateľnosti.

A ak by vám nestačilo porážať kamarátov vedľa seba, môžete sa pustiť do online zápolenia, ako v preteku, tak aj v súboji (z jednej konzoly dokonca až dvaja hráči naraz). Online systém je rýchly a intuitívny, môžete si v ňom spravovať priateľov a aj organizovať turnaje, ktorým je venovaná samostatná časť. Dosť tu však chýba voice chat, ktorý je obmedzený len na lobby a v hre so súpermi si nepodebatujete. Sympatický je však systém rankov. Každý hráč začína na úrovni 1000 bodov. S výhrami body pribúdajú, s prehrami ubúdajú, no nemusíte mať strach z toho, že by ste klesli na nulu.

Zaujímavou novinkou je aj možnosť zdieľať video obsah, replay alebo zaujímavú akciu z pretekov. Jednak to môžete robiť štandardne prostredníctvom YouTube, no Nintendo pre tento účel vyvinulo aj špeciálnu

službu. Volá sa Mario Kart TV a je implementovaná do hĺbky v hre samotnej. Po každom preteku tak môžete svoje najjagavejšie momenty hneď vyvesiť pred nos svojim priateľom. A naopak, môžete sledovať, ako sa vodí vašim kamarátom a ostatným hráčom z celého sveta.

Graficky je hra veľmi podarená. Ak poznáte súčasnú Nintendo produkciu, hra presne zapadá do koloritu rôznych žánrov a titulov. Vyznačuje sa príjemnou a milou grafikou, no hlavne - a čo je aj dôležitejšie - rýchlou a dynamickou grafikou, ktorej kvalita výrazne neklesá ani pri hre viacerých hráčov (online aj offline). Takmer celú dobu si hra drží 60fps, poklesy sú len ojedinelé a minimálne. Štýlová grafika je doplnená o veľmi príjemnú hudbu, čo je škoda, lebo ju cez všetky nadávky priateľom vedľa seba nebudete ani počuť.

Mario Kart 8 je jedným z dôvodov, prečo sa oplatí siahnuť po Wii U. Takáto návyková hrateľnosť sa len tak často nevidí a aj keď sa v hre slušne zabavíte aj sami, rozhodne si k nej niekoho pozvite. Možno to skončí pár nadávkami, no je to zážitok, aký vám dokáže poskytnúť len veľmi málo hier na trhu.

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

9.0






8.5



FAR CRY 4

Ubisoft | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Keby ste sa vrátili o dva roky dozadu a mali by ste odpovedať na otázku, aká je podľa vás hra roka, väčšina by zrejme odpovedala celkom jednoznačne - Far Cry 3. Ubisoft so svojim dobrodružstvom na tropickom ostrove zabodoval na plnej čiare, titul si odniesol vysoké hodnotenia od všetkých herných webov a periodík a povyhrával niekoľko ankiet laickej aj odbornej verejnosti. Koniec roka 2014 ale patrí aj iným veľkým hrám - o vašu priazeň bojuje GTA, Assassins Creed, Dragon Age. Ustojí Far Cry 4 tento tlak a dokáže zopakovať úspech svojho staršieho brata?

Rodičia Američana Ajaya Gale-a, pochádzajú zo štátu Kyrat, ktorý je rovnako malebný ako nebezpečný. Krajinu z každej strany obklopujú osemtisícovky, ale tvrdá príroda nie je tým najväčším zlom. Naoko demokraticky pôsobiaci vládca Pagan Min vládne tvrdou diktátorskou rukou, hoci tvrdí presný opak. Za záchranu krajiny bojuje iba malá hŕstka povstalcov z organizácie Golden Path. Ajay cestuje do krajiny s pozostatkami svojej matky a je proti svojej vôli vtiahnutý do centra diania, aby postupom času zistil, že posledné želanie jeho matky nebolo ani zďaleka také náhodné, ako si spočiatku myslel a že jeho priezvisko ho predurčuje k veľkým veciam. Pagan je etalónom geniálne krutého zločinca, jeho osobnosť je návyková a motion capture i dabing priam dokonalý. Škoda len, že ho budete viac počuť cez vysielačku a menej reálne stretávať.

Diktátor disponuje niekoľkými zástupcami, ktorí, ako iste tušíte, budú predstavovať minibossov a najmä obrovskou armádou snažiacou sa vám zabrániť v oslobodení Kyratu. Príbeh hry je pomerne predvídateľný a ak ste hrali Far Cry 3, veľmi skoro zistíte, že je postavený na podobných základných pilieroch. Domáci odboj, ktorý nie je celkom jednotný,



severná a južná časť krajiny líšiaca sa počtom a výzbrojou armády, mystické zážitky, občas zásadné rozhodnutia. Navyše, osobne mi trochu prekážalo, že Ajay už päť minút po príchode do krajiny zvláda horolezecké vložky, pitvanie zvierat a výrobu liečivých elixírov. Zrejme dobrý skautský výcvik.

Príbehové misie v sérii Far Cry (a najmä v treťom dieli) tvorili iba časť žijúceho, dýchajúceho sveta. Kyrat je na tom rovnako, hoci tropický ostrov vystriedali hory. Krajina, občas ako vystrihnutá z gýčovitej pohľadnice, skrýva nádherné zákutia, od pralesov, jazierok, malebných dediniek ovešaných farebnými vlajočkami, až po nadmorské výšky, kde bez kyslíkovej masky prežijete iba pár minút. Prostredie je jednoznačne rozmanitejšie a variabilnejšie ako v prípade trópov. Takmer všade sa skrývajú poklady, masky, ktoré treba zbierať, propagandistické postery, ktoré treba stŕhať, modlitebné zvony, stratené listy. Môžete loviť zvieratá na zákazku, súťažiť na dopravných prostriedkoch, eliminovať dôležité ciele vopred predpísaným spôsobom a ďalšie maličkosti, ktoré spôsobujú, že ani po 20 – 30 hodinách nebudete mať Kyrat prelezený na 100 %.

Malé „honby za pokladmi" sa prelínajú s „veľkými" bočnými misiami. Na vieru obrátený priekupník so zbraňami, dvaja priaznivci omamných látok, gladiátorská aréna, pomoc miestnemu dídžejovi a tiež starému "kamarátovi" z Langley, pátranie po zvitkoch v surreálnom svete Shangri-la a najmä snaha pomáhať obyvateľom krajiny v takzvaných. karmických úlohách (oslobodť rukojemníkov, znič bomby, obráň nevinných pred zúrivými zvieratami atď.) častokrát sprístupňujú nové zbrane, vybavenie alebo upgrady.



Obrovská plocha Kyratu rozdelená do dvoch častí (druhá nie je prístupná hneď od začiatku) si priam vyžaduje používanie dopravných prostriedkov. Autá, motorky, jeepy, člny, vodné skútre i malý vrtuľníček sa na presun hodia takmer dokonale, ešte lepšie je ale použiť teleport do niektorých z už objavených miest.

Á propos, objavené miesta. Vysielacie veže a outposty sú späť v plnej kráse. Rovnako ako v trópoch, aj teraz budete loziť po vežiach, aby ste si odokryli časti mapy a oslobodzovať stanovištia, tentokrát obohatené o silnejšie varianty – pevnosti, aby ste sa do nich mohli neskôr teleportovať. A tu začína najväčší problém Far Cry 4. Obsadzovanie budov, zbieranie rastlín a vyrábanie odvarov, lovenie zvierat na výrobu väčších ruksakov a ďalšie viac či menej dôležité herné mechanizmy vás občas dostanú do stavu déja vu a robia z Far Cry 4 skôr Far Cry 3,5. Fanúšikovia sú rozdelení do dvoch veľkých táborov. Jedným podobnosť s predošlým dielom vyhovuje a svoje tvrdenia podporujú starým známym: keď to funguje, netreba to meniť. Druhej skupine ale táto situácia príliš nevonia a keďže sú okopírované aj také veci, ako niektoré animácie liečenia, musíme sa prikloniť skôr na stranu „frflošov“. Nehovoríme, že hra ako taká tým zásadné trpí. Rozhodne to ale nesvedčí o snahe autorov posunúť sériu niekam ďalej a s prižmúrením oka treba povedať, že ak by nedošlo k zmene prostredia, niekto by si možno ani nevšimol, že sa jedná o plnohodnotný nový titul.

Aby sme sa ale autorov zastali, pozrime sa podrobnejšie na niektoré novinky. Zabudnite na propagovanú jazdu na slonoch. Ak ste nevyrastali v cirkuse a nemáte k slonom nadštandardný vzťah, po jednom - dvoch útokoch na chrbte slona sa pravdepodobne vrátite k starému dobrému ostreľovaniu z diaľky, stealth likvidovaniu pomocou

takedown animácií alebo jednoduchému vykoseniu všetkého živého rambo štýlom. O niečo viac budete zrejme používať možnosť akéhosi autopilota v autách, keď sa zapne funkcia nezávislého šoférovania a vy sa tak môžete naplno venovať záslužnej činnosti - rozdávaniu pravidelných prídavkov olova vojakom kráľovskej gardy. Takticky uvažujúci hráči privítajú možnosť používať časti ulovených zvierat ako návnady. Tie do cieľovej oblasti privolajú niektorú z veľkých šeliem Kyratu a o zábavu na bojisku je postarané. Ale pozor, podobné taktiky používajú aj noví nepriatelia, hunteri, ktorí navyše dokážu zmiznúť z vašich radarov. Rovnako dobre aplikovanou novinkou je aj možnosť privolať si do veľkých skrumáží spriatelených bojovníkov, ktorí sa navyše, podobne ako hlavná postava, dajú upgradovať.

Vylepšenia vo všeobecnosti fungujú na rovnakej báze ako naposledy, až na karmu, ktorá vám nedovolí beztrestne zabíjať civilistov. V hre existujú dva vývojové stromy postavy: cesta slona (liečenie, výroba odvarov, opravovanie atď.) a cesta tigra (presnejšie mierenie, takedowny...).







Nemusíte sa báť, pri poctivom hraní nie je problém namaxovať takmer všetky vlastnosti. Vylepšovať sa dajú aj zbrane a bonbónikom je exteriérová i interiérová starostlivosť o rodinné sídlo Galeovcov.

Možno to bude pre niekoho prekvapením, ale Far Cry sa nespolieha iba na masívnu singleplayerovú kampaň. V ponuke ďalej nájdete napríklad coop výpomoc, ktorá najmä pri dobíjaní pevností ušetrí nejeden load. Veľmi solídne pôsobí i klasický multiplayer s niekoľkými módmi (variácie na bomb defusal, capture the flag a king of the hill). Zaujímavosťou je, že tam proti sebe stoja členovia Golden Path ozbrojení klasickými zbraňami s možnosťou využívať vozidlá a za získané peniaze upgradovať svoju výzbroj proti mystickým bojovníkom Rakshanom. Tí disponujú rôznymi superschopnosťami - dokážu sa zneviditeľniť či proti nepriateľovi poslať nasrdeného zástupcu zvieracej ríše.

Nami recenzovaná verzia (Playstation 4) ukázala silu novej generácie konzol v plnej kráse. Kyrat je do detailov spracovaný, nádherný a živý. Grafika patrí k absolútnej špičke, či už po stránke bohatosti geometrie, kvality textúr, alebo komplexností animačného modelu. AI občas zahapruje, veľké zvieratá sa sem-tam zaseknú o prekážku, no pri celkovej rozľahlosti (plošnej aj časovej) sa jedná o minoritné incidenty. Na PC sa síce hráči sťažujú na slabšiu optimalizáciu, no na druhej strane sa zrejme môžu tešiť na šikovných modderov, ktorí už teraz dobre vyzerajúce veľhory prepracujú do úplne iného grafického levelu. Modding, respektíve výroba custom máp prekvapivo neobišla ani konzoly a tak si priamo z menu môžete nalistovať zoznam najpodarenejších užívateľských výtvorov a rovno si ich vyskúšať. Kreatívnejší jedinci iste skúsia niečo pripraviť vo vlastnej réžii.



Nedá nám tiež nespomenúť výborný český preklad, ktorý je tvrdý a vulgárny tam, kde to hra vyžaduje a naopak správne epický pri opise histórie Kyratu a jeho legiend.

Ubisoft stavil na istotu a Far Cry 4 pokračuje v stopách, ktoré po sebe zanechal posledný diel série. Stále je to fantastická hra, plná nádherných prostredí a nezabudnuteľných herných momentov, ale pocit déja vu, pri ktorom si budete hovoriť, že ste to už niekde videli, sa dostavuje častejšie, než by ste si želali. A jedna vec je istá. Pri Far Cry 5 to už určite znova nezafunguje.

Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ podmanivé prostredie Himalájí
+ množstvo hernej náplne
+ vývoj postavy a rôzne upgrady
+ niekoľko dobre fungujúcich noviniek
+ solídny multiplayer
+ editor máp aj pre konzoly
+ výborný preklad

- predvídateľný príbeh
- často pôsobí skôr ako Far Cry 3,5



8.5



ELITE DANGEROUS

Frontier Developments | Simulácia | PC

Elite stál kedysi pri zrode vesmírnych simulátorov, teraz stojí pri jeho znovuzrodení. Jeho historické poslanie sa tým ale rozhodne nekončí. Nový Dangerous má nebezpečne našliapnuté a šancu vydobyť si ďalšie miesto v sieni slávy nielen vesmírnych simulátorov, ale aj hier ako takých. Už teraz je jasné, že Braben nezabudol, ako sa robí pokrok, ako prísť s niečím novým a neokukaným, ako pracovať s detailmi. Uvidíme, ako mu to pôjde aj v budúcnosti, pretože Dangerous má potenciál ako máloktorá hra.
V podstate je už od začiatku koncipovaná s tým, že na tomto základe sa bude stavať, veľmi veľa stavať.

Stavať je naozaj na čom a hlavne kde. Asi jedna z prvých informácií, ktorá každému podlomí nohy, je rozsah priestoru, kde sa Elite odohráva. Pre veteránov to nie je žiadna nová informácia, ale Dangerous sa odohráva presne tam, kde sa odohrávali aj predošlé diely. V našej Mliečnej ceste, v celej Mliečnej ceste. K dispozícii máte ihrisko, ktoré prakticky nemáte šancu počas svojho života celé preskúmať. Z praktického hľadiska je vám takýto rozsah na nič, ale pôsobí to minimálne úžasne a hlavne, vytvára to tú správnu atmosféru nekonečného vesmíru. Tá je veľmi dôležitá. Tak ako v každej hre, aj tu, kde 99 percent vášho okolia vypĺňa prázdnota, je to obzvlášť dôležité. Tým to ale ani zďaleka nekončí. Atmosféra na vás srší absolútne zo všetkého, na čo sa pozriete a čoho sa vo svojom virtuálnom svete dotknete.

Už pri pohľade na interface, pri skúmaní menu či s prvými krokmi práce s kokpitom vašej lode nejedno sci -fi srdce pilota zajasá od radosti. Všetko je pekné, svojím spôsobom interaktívne a v podstate všetko ovládateľné priamo z vášho sedadla. Dokonca to všetko môžete ovládať len s joystickom, aj keď bez debát, myš je v niektorých prípadoch podstatne pohodlnejšia a rýchlejšia a táto možnosť kombinácie tu



je. Celý tento efektný interface má však svoju daň v podobe určitej ťažkopádnosti ovládania niektorých funkcií. Všetko sa dá ale zautomatizovať, naučiť a časom to ide hladko. Takže aj keď by sa dali niektoré veci spraviť jednoduchšie, časom by ste to aj tak nevymenili za nič. Dodáva to tú správnu šťavu a atmosféru sci-fi pri všetkom, čo robíte, patrí to do súboru detailov stavajúcich nezvyčajný svet a vytvára to priamejšie prepojenie s hráčom.

Ďalšou vecou, ktorá vás vyslovene položí na kolená, nie je ani tak skvelá grafika, ale absolútne fenomenálne zvuky. Ak to nie je najlepšia, tak rozhodne jedna z najlepších zvukových kulís v histórii videohier, minimálne v žánri sci-fi simulátorov a možno aj celkovo. Zvuky sú maximálne trefné, presne vyjadrujú, čo sa deje, nie sú prehnané a nestáva sa, že by ste vo vesmíre počuli prehnaný ohňostroj zvukov rušiaci hlboké ticho nekonečna. Ich kvalita po technickej stránke je samozrejmosťou, ale umelecká stránka vás neprestane príjemne štekliť ani po hodinách či dňoch hrania. Na druhej strane, s umeleckým stvárnením vesmíru autori nespravili nič, čo je opäť jedno obrovské plus. Vesmír vyzerá tak ako ho Big Bang stvoril, krásny, temný, nekonečný, plný objektov vyzerajúcich tak, ako ich poznáme a ako ich poznajú vedecké databázy. Ich správanie, lokality, pohyb v našej galaxii a ostatné vlastnosti sú spracované presne podľa najnovších vedeckých poznatkov. Takže tu nenájdete žiadny modrý, žltý, ani iný farebný rozprávkový vesmír pripomínajúci skôr akvárium, ako je poslednou dobou módou v sci-fi simulátoroch. Žiadne prehnané efekty ani vymyslené scenérie, len čistá mrazivá krása bezodnej temnoty stvárnená po technickej stránke taktiež veľmi pôsobivo.



Jednou z prvých vecí, ktoré si všimnete, sú stanice, pretože tam sa začína vaša cesta. Sú rozľahlé, rotujú bez umelej gravitácie, čím autori sledujú celkový realistickejší štýl celého titulu, prepracované do najmenšieho detailu a je z nich cítiť život. Neustále na nich prebieha premávka, ohlasovania a celkovo máte ten správny pocit, že ste len jedno malé koliesko v obrovskom dobrodružnom stroji. Dizajn všetkého, vrátane lodí, odráža nie len históriu Elite, ale aj nejaké nové čerstvé nápady. Divoké komplikované tvary so super aerodynamikou veľmi nečkajte, ale skôr vo väčšine prípadov špinavé hranaté lode jednoduchých geometrických tvarov.

V jednej z takých lodí začínate svoje dobrodružstvo a budete si musieť na ňu zvyknúť, pretože najbližších niekoľko svetelných rokov nalietate práve na nej. Samozrejme, nebudete na ňu odkázaný nastálo, na výber sú v lodeniciach aj iné lode, od podobne lacných a slabších, až po väčšie, rýchlejšie, s možnosťou lepšieho a smrteľnejšieho vybavenia. Vybavenie je rovnako dôležité ako loď sama, ak nie dôležitejšie. Veľký výber a rozmanitosť dávajú dokopy veľké možnosti. Zvolíte si energetické zbrane žmýkajúce váš energetický reaktor alebo radšej kinetické, ktoré ale majú obmedzenú muníciu? Ktoré vás budú viac zahrievať a ktoré vám dovolia viac manévrovať či rýchlejšie dobíjať štíty vďaka nižšej energetickej náročnosti?

Ako sa budete učiť rôzne súvislosti, budú vašimi hlavami víriť rôzne otázky. Všetko ovplyvňuje následnú taktiku zvolenú v boji. Zle zvolený reaktor môže celú taktiku pokaziť, prisilné štíty sú vám nanič bez dostatku energie. Ak naložíte príliš veľa panciera, tiež to nepomôže manévrovaniu, ale trysky to môžu kompenzovať, no môžu aj znížiť regeneráciu štítov. A tak stále dokola, musíte všetko dokonale poznať,

ako sa jednotlivé systémy navzájom ovplyvňujú, aby ste si vedeli poskladať tú pravú loď pre vaše dobrodružstvá. Každé nastavenie, každá poskladaná loď je jedinečná a inak sa hodí do rôznych situácií. A je na vás, na aké dobrodružstvá sa chystáte aj nechystáte, na ceste vás v každom prípade stretne mnoho nečakaného.

Dopredu má ale väčšina z vás predstavu o tom, čím by chceli v tomto virtuálnom svete byť, ako by ste sa chceli živiť. Chcete byť na strane dobrákov a loviť zloduchov? Nie je to problém. Chcete byť zloduchmi a okrádať obchodníkov, prepadávať prieskumníkov či len tak zo zábavy šíriť chaos, chystať prevraty v systémoch? Ani to nie je problém. Pre tých mierumilovnejších sú tu rozsiahle možnosti ako obchodovať, ako byť v tomto neskutočne obrovskom vesmíre jeho prieskumníkom, ako v tomto nekonečnom zdroji surovín byť ich dobyvateľom. V prípade Elite to ale nie sú len prázdne slová, významy, ktoré sa strácajú za hranicou reklamných sloganov snažiacich sa nalákať dobrodružstva chtivých pilotov.

Všetko čo potrebujete na plnohodnotné povolania, máte k dispozícii tak, ako nikdy predtým. Rôzne typy lodí sa hodia na rôzne typy povolaní a vo veľkej miere určujú, čo chcete byť. Ale rôznorodosť vybavenia určuje navyše aj to, aký dobrý v tom chcete byť. Byť dobrým lovcom neznamená mať dobré kanóny a navádzané rakety, ale aj skenery, ktoré ukážu, aká je na korisť vypísaná odmena aj v susedných systémoch. Dôležité je mať skenery ktoré ukážu, aký tovar niekto nesie, či nie je náhodou ilegálny. Nápomocné sú systémy schopné inú loď strhnúť z hyperpriestoru, či systémy schopné vystopovať hyperpriestorové skoky do vzdialených hviezdnych systémov.

Ak chcete byť dobrý obchodník, veľký nákladný priestor je samozrejmosťou hneď od začiatku. Ak chcete byť ale ešte lepší, je dôležité mať prehľad o prúdení tovaru medzi systémami pomocou mapy, vedieť z nej čítať, získavať informácie od prostredníkov, kupovať informácie na trhu, získavať drahocenné skúsenosti systémom pokus-omyl. V prípade, že nechcete len premiestňovať tovar z bodu A do bodu B, je tu možnosť tovar vysnoriť niekde vo vesmíre a predávať ho draho na staniciach.





Môžete hľadať správne náleziská, čo vyžaduje trpezlivosť a systematické preskúmavanie okolia, prípadne aj využiť internet kvôli tipom od iných hráčov. Tak ako pri všetkom, aj tu potrebujete správne vybavenie a vhodnými investíciami urýchliť a zefektívniť všetko, čo robíte. Viac ťažobných laserov, rafinérie na spracovanie surovín priamo na vašej lodi a väčší priestor pre náklad z vás spravia lietajúcu ťažobnú stanicu. Ak to skombinujete so správnym náleziskom a odberateľom, stanete sa rýchlo bohatým.

Pre samotárov je tu možnosť individuálneho prieskumu nekonečného vesmíru, čo dáva potenciál pre nevyčerpateľný zdroj vášho záujmu. Niektoré systémy sú už preskúmané a sú známe jednotlivé podrobnosti o nich, ale mnohé sú ešte v mapách nepopísané. Vy ich môžete odhaliť jeden po druhom, ako len budete chcieť a tieto informácie o nových systémoch predávať za pomerne slušné peniaze. Tak isto správne vybavenie, ako rýchla a ľahká loď, silné skokové motory či skener s veľkým dosahom, tieto úlohy splnia omnoho efektívnejšie. V neposlednom rade môžete rôzne činnosti akokoľvek kombinovať, nie ste obmedzený len na jednu voľbu.

Samozrejme, sú tu aj iné možnosti, ako si zarobiť, stačí si ísť pozrieť verejné kontrakty a niečo sa vždy nájde. Môžete sa živiť aj prepravou osôb v jednej z dostupných, ale drahých vesmírnych jácht, môžete pomáhať hľadať stratené signály, prípadne zbierať ilegálne komunikačné prenosy, pomáhať rôznym organizáciám v núdzi, za čo dostanete akurát tak veľké "díky", ale zvýši to vašu reputáciu, čo zase pomôže inde. Jednoducho možností, ako sa tu uplatniť, je mnoho a rovnako veľa možností ako v tomto svete pôsobiť, lepšie povedané, ako vás budú brať ostatní. Reputácia je ovplyvňovaná všetkými vašimi činmi. Na to, čo robíte, si dáva pozor aj miestna polícia, ktorá náhodne skenuje všetky lode, takže ilegálny tovar vás môže nakoniec vyjsť v podobe pokuty veľmi draho. Urobíte nejaký prešľap alebo sa budete nevhodne správať v priestoroch stanice, a to všetko vás môže



dostať na čiernu listinu a postupne zvyšovať odmenu za vašu hlavu. Potom vám neostane nič iné, ako zaplatiť pokuty. Alebo nie. Môžete sa skrývať, utekať, vyhýbať poriadkovým jednotkám, čokoľvek.

V Elite môžete robiť naozaj hocičo, ale všetko, čo budete robiť, spája jedna veľmi podstatná vec, a tou je lietanie. Úžasné lietanie. Neskutočne autentický pocit z lietania vesmírom v sci-fi stíhačkách nemá obdoby. Môžete zapnúť asistenčný režim, kedy trysky automaticky kompenzujú zotrvačnosť do tej miery, do akej im to fyzikálne zákony, výkon trysiek a hmotnosť vašej lode dovoľujú. Alebo si môžete asistenčný režim vypnúť a to je potom hardcore. Potom môžete ovládať loď, ako sa vám zachce, robiť všetky manévre, aké sú len možné v stave beztiaže a môžete si byť istý, že to bude vyžadovať hodiny či dni tréningu. Niektoré predošlé simulácie už síce mali prepracované newtonovské letové modely rátajúce s nekonečnou zotrvačnosťou, váhou vášho korábu, manévrovaním cez desiatky trysiek po celej vašej lodi, ale žiadny iný simulátor predtým to tak perfektne neskombinoval s prostredím a tým, ako sa to všetko ovláda a reaguje. V podstate je to základ všetkého a je to geniálne.

Získate aj predstavu o nezmiernych diaľavách vo vesmíre, o potrebných rýchlostiach na cestovanie a tiež pocit, ako ľahko sa môžete stratiť, ako ľahko môžete kedykoľvek zomrieť alebo sa dostať do úzkych. Uvedomíte si zraniteľnosť číhajúcu hneď za sklom vašej lodi. To všetko budete cítiť vďaka výbornému modelu poškodenia, ktorý reaguje na rôzne veci, od klasických zásahov počas boja, tepelnej žiary z hviezd, až po prudké skoky z hyperpriestoru a iné nepríjemné okolnosti. Ak prídete o palivo, zásoby vzduchu, skokové motory alebo iné dôležité systémy, pochopíte, akým je vesmír nebezpečným miestom pre život. Takú atmosféru z prázdnoty a také vierohodné vykreslenie nekonečnosti vás bude ťahať naspäť stále znovu a znovu.



Nebudete v tom ale sami. Ak si vyberiete možnosť, aby ste spolu s ostatnými hráčmi zdieľali jeden vesmír, budete ich stretávať a oni vás. Neraz z toho môžu byť milé stretnutia, ale častejšie to bude asi skôr hra na mačku a myš, keďže väčšinu hráčov láka váš tovar, odmena za vašu hlavu, prípadne vás niekto napadne len tak zo zábavy alebo iných nepredvídateľných dôvodov. Celkovo to dodáva hre určitý život, pravý život, ktorý by ste bez toho, aj napriek slušnej umelej inteligencii, nemohli nikdy dosiahnuť. Nikdy neviete, čo môžete od koho očakávať a nikdy neviete, na koho natrafíte o kúsok ďalej. Alebo s kým si skrížite cestu pred dokmi na stanici. Žiaľ, zatiaľ nie je žiadna možnosť, ako sa dávať do skupín, ako sa dohovárať. Celkovo komunikácia či nejaké rozsiahlejšie online možnosti pre multiplayer by rozhodne pomohli.

Ak by ste ale o túto skúsenosť s inými hráčmi nemali záujem, je tu možnosť hrať čisto sám, aj keď online pripojenie je vyžadované neustále. S tým súvisí aj pravdepodobná nemožnosť zakomponovania módov do budúcnosti, čo by sa v takomto svete a spracovaní dalo využiť naozaj ohromným spôsobom. Kto vie, možno sa to raz nejako vyrieši alebo sa snáď mýlim. Celkovo do budúcna bude treba ešte veľa vecí vyriešiť či dopracovať, pretože už teraz ich absencia nepôsobí prirodzene. Napríklad pristávanie na planétach chýba úplne. Pritom by pomohlo, keby ho tvorcovia vyriešili zatiaľ aspoň jednoducho, ako bolo vytvorené v starých hrách, kde ste len videli obrázok, ako je vaša loď niekde na ploche odstavená a cez menu ste išli za obchodníkmi. Planéty sú úplne bez života, neplnia žiadnu ekonomickú funkciu, akoby bol celý život vesmíru iba na staniciach.

Obsah, ktorý by sa dal do Elite dopĺňať, je rovnako

nekonečný ako vesmír sám. Plány do budúcna sú majestátne, práce neustále prebiehajú, o čom svedčia pravidelné updaty a vízia postupne naberá reálne kontúry. Momentálne je toho veľa, čo by sme si vedeli v Elite ešte predstaviť a väčšina z toho je do Elite aj naplánovaná. Už teraz ale máme k dispozícii naozaj prepracovaný a bohatý svet s úžasnými možnosťami a nevídaným spracovaním, ktorý by si žiadny virtuálny vesmírny pilot nemal nechať ujsť ani vtedy, keď nie je práve najväčší nadšenec tohto žánru. V prípade, že ste ale prívržencom tohto úzkoprofilového žánru, stále hrávate staré vesmírne simulátory dokola, len aby ste nemali zaprášený joystick a na tých novodobých len prežívate, neustále čakáte na niečo nové ako na spasenie, tak neváhajte ani sekundu. Napriek niektorým nepríjemnostiam, ako je rozporuplná always online ochrana, ktorá nahnevala väčšinu komunity, vrátane mňa, je vašou hráčskou povinnosťou okamžite objednať loď v najbližšej lodenici a vyraziť v ústrety nebezpečným dobrodružstvám sveta Elite.

Andrej Hankes

HODNOTENIE

+ mnoho možností, ako sa realizovať
+ letový model a pocit z lietania
+ grafika a autentické rozľahlé prostredie
+ neskutočne fenomenálna zvuková kulisa
+ už teraz slušný obsah a jeho pridávanie do budúcna
+ rôznorodosť vybavenia lodí a ich komplexné fungovanie

- žiadna kampaň ani príbeh
- neustále online pripojenie

8.5





CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Sledgehammer | Akčná | PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4

Najúspešnejšia FPS séria všetkých čias Call of Duty prichádza s ďalšou časťou - napokon tak ako každý rok. Po prvých dieloch v druhej svetovej vojne, modernej vojne a malých vsuvkách zo studenej vojny, sa séria v poslednom prírastku presunula do futuristickej vojny a tam aj pokračuje Advanced Warfare. Tentoraz pod taktovkou nováčika Sledgehammer games, ktorý ale sériu preberá vo veľkom štýle. Hravo prekonáva svojich krstných otcov z Infinity Ward, ktorým viditeľne v poslednej časti došiel dych a ich prácu by zrejme zvládla aj skupinka bezdomovcov. Nakoniec sa tak možno stalo z dôvodu, že väčšina štúdia odišla pracovať na Titanfalle.

Sledgehammer mali na prípravu hry tri roky a je to na výsledku aj vidieť. Nie je to uponáhľané ako Call of Duty Ghost, ktoré sa mohlo pýšiť len prepracovanou AI rybičiek a psom na diaľkové ovládanie. Táto hra ponúka vylepšenia základov série po každej stránke. Niektoré časti upravuje výraznejšie, niektoré menej, ale môžeme skonštatovať, že ide o skutočný prechod série do novej generácie a najväčší posun vpred od Call of Duty 4.

Nová generácia v tomto prípade znamená mix Kevina Spaceyho, príbeh súkromných vojenských spoločností a hlavne futuristické zbrane, ktorých základom je exosuit oblek. Ten posúva samotné základy hrateľnosti do spoločnosti hier ako Crysis a Titanfall, ktorými sa hra zjavne inšpirovala, Zároveň však špeciálne možnosti obleku aplikuje vlastným štýlom a kombinuje to so svojim prídavkom a to dronmi. Keďže je polovica 21. storočia, všetko elektronické bude hrať na bojisku veľkú úlohu.

Najlepšia kampaň od čias prvého Modern Warfare

Príbeh sa začína v roku 2054, keď Severná Kórea zaútočí na Južnú Kóreu a vy s postavou Jacka Mitchella a jeho tímom letíte na zásah. Nevstupujete do boja ako štandardní vojaci, ale vojaci posilnení exosuitom, špeciálnym oblekom, vďaka ktorému ste silnejší, rýchlejší a vybavení najmodernejšou elektronikou,

ktorá dokáže vojaka aj zneviditeľniť. Napriek všetkým vylepšeniam a víťazstvu stratí armáda v boji tisícky vojakov, vrátane Jackovho kamaráta Willa Ironsa. Práve vďaka tomu sa však na pohrebe stretávate s otcom zosnulého, Jonathanom Ironsom, ktorého si zahral Kevin Spacey. Ten je šéfom najväčšej súkromnej vojenskej spoločnosti Atlas, do ktorej vás pozýva a ukáže ako funguje armáda budúcnosti. Neviazaná na žiadne vlády, žiadnu politiku, zasahuje tam, kde je to potrebné. Konkrétne teraz povstáva nová teroristická skupina KVA, ktorá zaútočila na atómové elektrárne na celom svete, zabila desaťtisíce ľudí a je potrebné ju zastaviť.

Púšťate sa do boja a slávite úspechy, cestujete po bojiskách na celom svete až dovtedy, kým sa všetko nezvrtne. Povedzme si to rovno, udalosti sa odohrajú presne tak, ako by ste čakali v situácii, keď najmocnejšia súkromná vojenská spoločnosť prerastie všetko ostatné. Ani neviete ako, ocitáte sa na druhej strane barikády a dostanete sa do vývrtky. Skutočný boj vtedy len začína a aj príbeh plný explózii a akcie sa konečne rozbieha. Jednoducho kampaň ako sa na Call of Duty patrí, ktorá konečne ukazuje to, v čom je séria dobrá.

Samotná kampaň sa dĺžkou pohybuje okolo 7 hodín, prípadne viac podľa obtiažnosti a ponúkne skutočnú rozmanitosť bojísk a typov boja. Od štandardných prestreliek, cez stealth misie, až po ovládanie rozmanitých vozidiel a to od dronov, cez loď, autá, až po lietadlo. Vyskúšate si všetky možnosti obleku a aj všetky typy zbraní, aj keď len na základe toho, čo vám kampaň dovolí. Nie je to Crysis s voľnosťou postupu a zapínania si neviditeľnosti vtedy, keď chcete. Tu je to všetko vopred pripravené a predpísané, nakoniec tak ako sme v sérii zvyknutí. Autori síce hru neotvorili, ale vďaka nextgenu pridali niekoľkonásobne viac nepriateľov a doplnili to lietajúcimi rojmi dronov.



Na tom všetkom si otestujete rozmanité futuristické zbrane, siahajúce od štandardných samopalov, cez laserové a plazmové zbrane, až po automaticky navádzané granáty alebo UV granáty, ktoré vám presvietia steny a ukážu pozície skrytých nepriateľov. Vojna o niekoľko desaťročí bude zaujímavá a aj vďaka vášmu obleku zmení pravidlá starého boja. Ten si navyše budete môcť medzi misiami vždy vylepšovať za získane body.

Keď to zhodnotíme, kampaň je to najlepšie, čo séria dostala od prvého Modern Warfare. Má síce váhavejší úvod, ale rozbieha sa to veľmi dobre. Uvidíme, či o tri roky budú Sledgehammer pokračovať dvojkou a či všetko ešte vylepšia a neupadnú tak, ako postupne upadla Modern Warfare séria v druhej a tretej časti.

Multiplayer oživuje exosuit, ponuka módov ostáva štandardná

Kampaň ako zvyčajne dopĺňa multiplayer a aj kooperácia. Tieto časti už nerobili Sledgehammer games, ale Raven, ktorý je v COD multiplayeri ako doma a zrejme aj preto v tejto oblasti Advanced Warfare vychádza zo štandardov série. Aj keď multiplayer obsahuje jednu veľkú zmenu a to exosuit, ktorý plne mení štýl boja a pridáva mapám vertikálnu hrateľosť. Pri desiatke štandardných módov však chýba niečo, čo by bolo zamerané na rok 2054, niečo moderné a neštandardné ako ponúkol Titanfall alebo ako prichádza s Evolve. Jeden nový mód Uplink to síce oživuje, ale mieri úplne iným smerom, pretože so satelitným dronom hráte bojový basketbal.



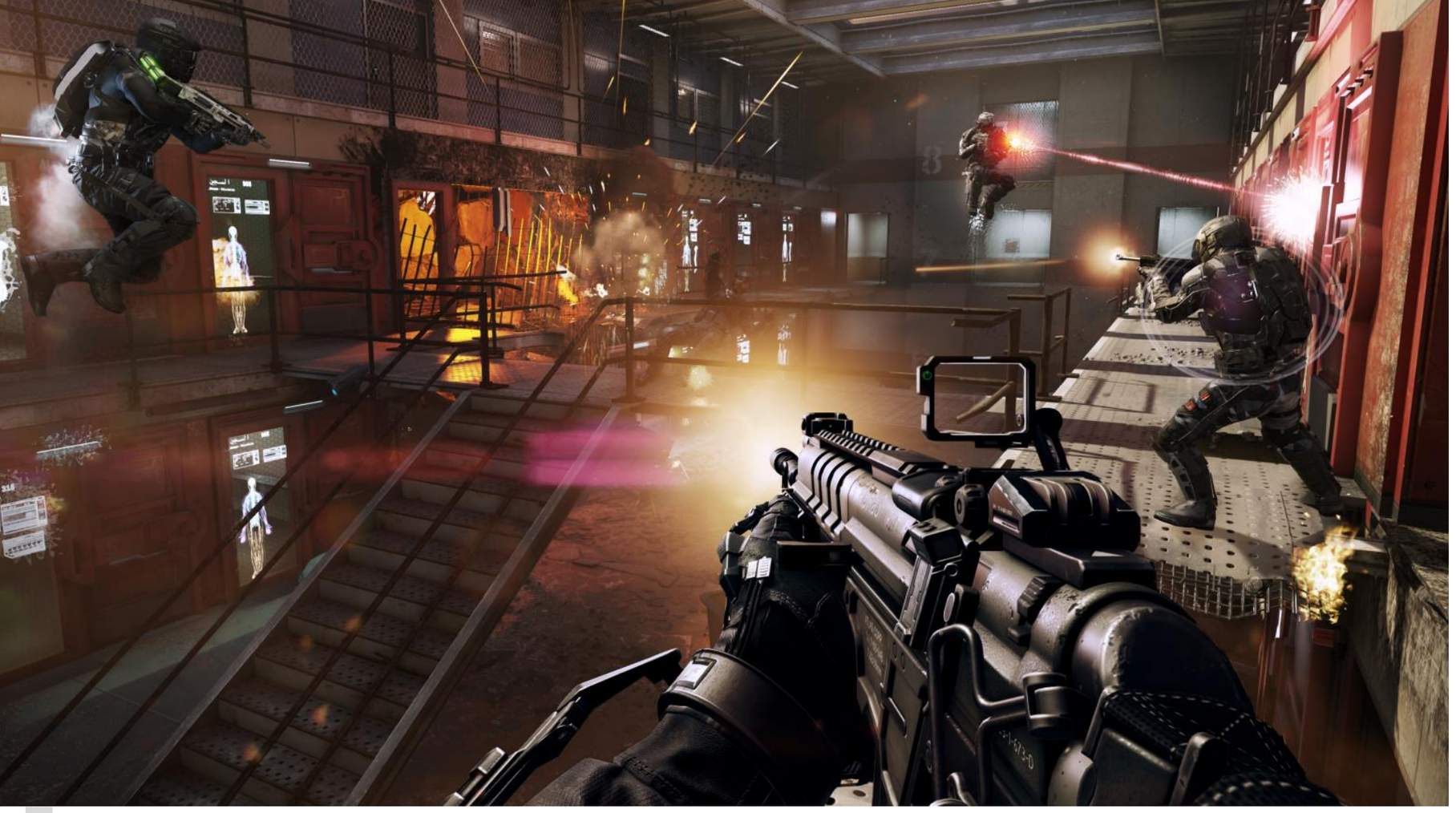


Mimo toho sú módy klasiky a ponúknu free for all, tímový deatchmatch, obsadzovanie bodov a obdoby CTF.

Celé to dopĺňa vlastná hra s možnosťou pridania botov a tréningový mód so začiatočníkmi, ktorý si pustíte predtým ako prejdete do ostrého multiplayeru. Ten je založený na plne automatizovanom matchmakingu, kde si vyberiete len herný mód a ostatné hra spraví za vás. Je to škoda, dá vás totiž do skupiny s hocikým, nehľadiac na skúsenosti a ping a hneď bojujete. Nenáročným hráčom na konzolách to bude stačiť, ale na PC by si to žiadalo server browser, filtre na mapy a určite by hráči ocenili aj dedikované servery. Ak by ste to chceli, musíte len dúfať, že príde patch, ktorý to pridá.

Nechýba ani kooperácia a znovu ponúka obranný mód pre štyroch hráčov. Tak ako vo zvyšku hry, ani tu nechýba exosuit, ktorý budete musieť postupne spolu so zbraňami vylepšovať, aby ste zvládli stále ďalšie vlny nepriateľov. Prívaly útokov budú dopĺňať rôzne úlohy, od zbierania dropov, až po ničenie bômb v určenom čase. Ak vydržíte do posledného kola, môžete pokračovať na ďalšej mape, až kým sa dostanete na poslednú, ktorá ponúka bonus v podobe zombíkov. Samotný zombie mód v základnej verzii hry chýba, ale nabudí naň aspoň jedno bonusové zombie kolo a parádna animácia na konci, ktorá navnadí na ďalšie zombie mapy. Žiaľ, tie prídu až s DLC obsahom. Nedá sa však povedať, že by bol bez toho obsah kooperácie chudobný a skutočne budete mať s nepriateľmi čo robiť, ale keď už autori uviedli zombie mód, mohol tam byť kompletný.

Vlastnosti exosuit obleku v multiplayeri využijete oveľa lepšie ako v kampani a máte voľné možnosti používania jednotlivých síl a aj dronov. Záleží však na tom, čo už máte odomknuté a aký class používate alebo ako ste si ho nadefinovali. Totiž podobne ako minule sú povolania plne prestaviteľné a buď si vyberiete s piatich preddefinovaných vybavení alebo si vytvoríte vlastné. Pridáte niektoré z odomknutých zbraní, doplníte to jednou z funkcii obleku, dvomi typmi granátov, tromi perkmi (vylepšenia vlastností), štyrmi killstreakmi (väčšinou možnosť útoku zo vzduchu) a tromi divokými kartami upravujúcimi možnosti vybavenia. Jednoducho nastavíte to, čo vám najviac vyhovuje.



Samotné mapy ponúkajú rozmanité a slušne spracované prostredia, aj keď cítiť zníženie detailov oproti kampani. Dôležitejšie je, že väčšina máp je dobre navrhnutá, využíva novú vertikálnu hrateľnosť a je v strednej veľkosti. Teda lokality nie sú prehnane veľké pre boje 12 hráčov, prípadne 18 vo veľkých tímových bitkách. Z doplnkov nechýbajú rebríčky, klany, výzvy a štatistiky bojov.

Grafika prešla do novej generácie

Na čo môžu byť Sledgehammer obzvlášť hrdí, je vizuálna stránka hry. Tá je od "Ghostov" výrazne vylepšená a cítiť, že už bola hra primárne mierená na novú generáciu. Žiadne obmedzovanie sa starými konzolami a teda kvalitné textúry s verne zachovanými povrchmi materiálov, detailné prostredia (až na pár nedotiahnutých častí) a pôsobivé nasvietenia. Celé to dopĺňajú svetelné efekty a nakoniec aj slušná rozľahlosť a výhľady v leveloch. Call of Duty práve vizuálnym spracovaním dobehlo Battlefield a kvalitami textúr ho aj predbehlo. Samozrejme, otvorenosťou úplne zaostáva, ale za to ponúka veľmi dobrý výkon, pri ktorom hru nové konzoly zvládajú pri 60 fps. Ani na PC nebudete mať problém dosiahnuť aj na priemerných kartách vysoký framerate na plných detailoch. Len pri rozsiahlych možnostiach nastavení grafiky dávajte pozor na Shadow Maps a Cache Sun Shadow Maps, ktoré síce zrýchlia framerate, ale pri kartách s menšou pamäťou znížia textúry na minimum. Mimo toho sa autori pekne pohrali s množstvom nastavení grafiky a skutočne si hru upravíte ako len chcete, napríklad môžete zapnúť aj 8x supersampling, ktorý vytvorí dokonalý antialiasing.

Vizuál prestreliek je jedna vec, ale jedinečne to celé dopĺňajú kvalitne motion grabované postavy, ich tváre a vysoko kvalitné prestrihové scény, v ktorých hviezdi Kevin Spacey a miestami vyzerá ako sfilmovaný. Svoju podobu vašej postave dal Troy Barker, no bohužiaľ, nedá sa povedať, že by bol práve sympatický alebo že sa hodí za ostrieľaného vojaka. Našťastie ho uvidíte len občas. Oproti tomu Gideon Emery hrajúci vášho parťáka Gideona má štýl a veľmi

dobre ho dopĺňa Angela Gots stvárňujúca Illonu. Nahovorenie je tiež dokonalé a na hudbu sa ťažko sťažovať.

Čo mi však na zvukovej stránke vadilo, boli tlmené zvuky prakticky všetkých futuristických zbraní. Je jasné, že všetko nemôže znieť ako Wolfenstein, ale tie zbrane budúcnosti nemuseli nevyhnutne znieť ako paintbalky. Ich vizuálne efekty si však užijete.

Call of Duty je opäť vo forme

Celkovo sa Slegehammer games zhostili značky veľmi štýlovo a vďaka trom rokom vývoja sa im podarilo po rokoch stagnácie posunúť Call of Duty vpred. Séria síce nevychádza so svojich zabehaných koľají stanovených ešte prvou hrou, ale prináša pôsobivý vizuál a vracia kvalitu kampani, ktorej na atraktivite pridáva Kevin Spacey. Samotný multiplayer na svoj výraznejší posun ešte čaká, ale exosuit sieťovú hru určite oživil. Kooperácia rovnako neurazí, aj keď zombie bonusové kolo je len teasing na obsah DLC.

V každom prípade je Advanced Warfare dobrým krokom vpred a uvidíme, kam posunie sériu budúci rok Treyarch, ktorý by mohol priniesť Black Ops III.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ zaujímavá kampaň s atraktívnymi prostrediami aj príbehom
+ výrazne lepší vizuál
+ exosuit oživuje klasickú COD hrateľnosť
+ kompletný balík + kampaň, multiplayer, kooperácia
+ kvalitný motion capture postáv, animácie tvárí a Kevina Spaceyho

- z tlmeného zvuku futuristických zbraní necítiť ich silu
- v kampani využijete špeciálne možnosti obleku len na povel
- chýba výrazný nový mod v multiplayerovej ponuke

8.5





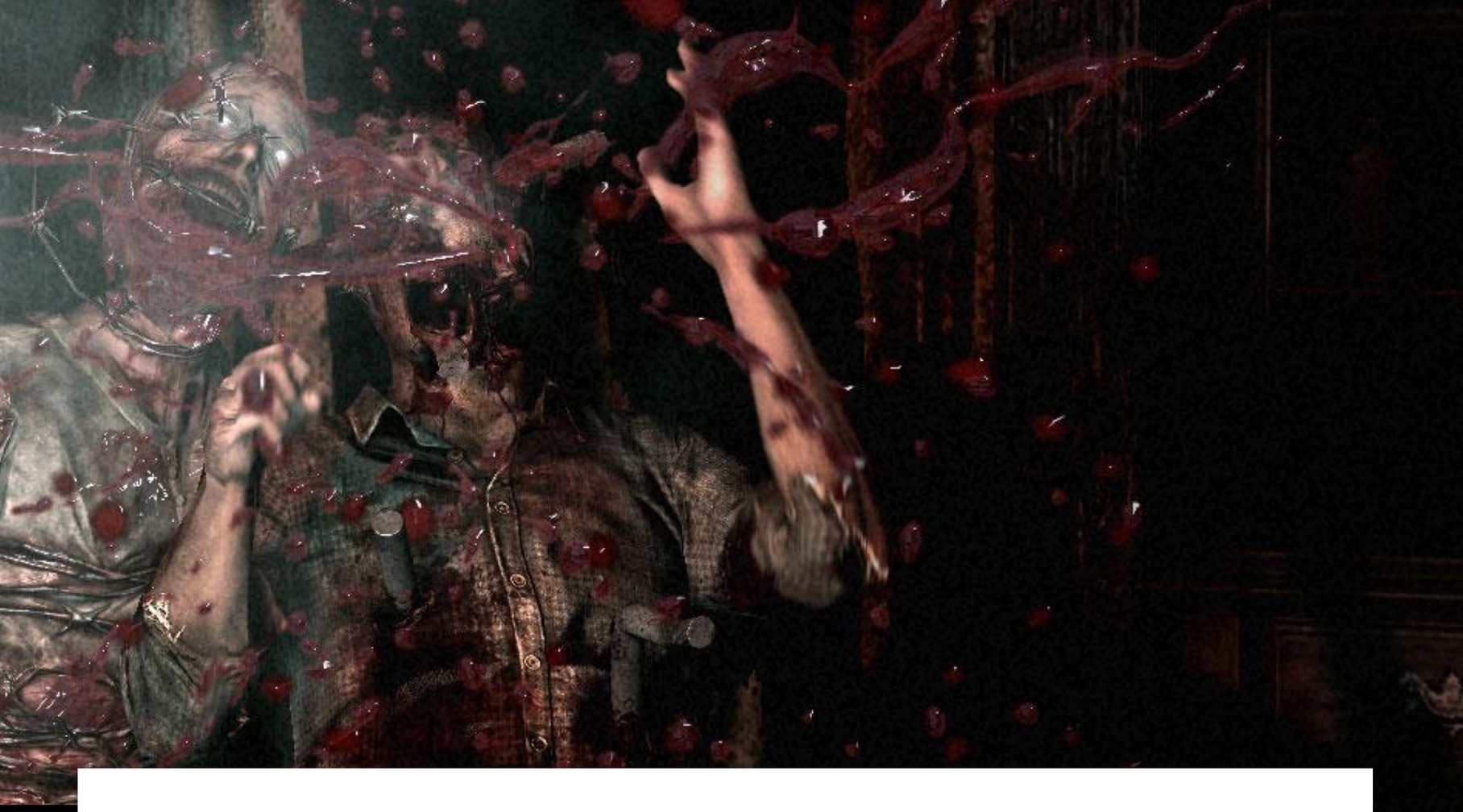
EVIL WITHIN

Bethesda | Akčná | PC, Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4

Shinji Mikami je meno, ktoré musí poznať každý fanúšik poctivého hororu. A teraz je späť. Priniesol horor, ktorý všetci chceli a vo svojom vnútri úpenlivo žiadali. Titul však prišiel v podobe, ktorú ste rozhodne nečakali a pravdepodobne ani nechceli. O The Evil Within ste už pravdepodobne počuli a čítali takmer všetko. Autori s radosťou uvoľňovali hromadu informácií a aj videí z hrania hry. Aj napriek tomu však zostalo mnoho skryté a neodhalené. A našťastie, v tých najdôležitejších veciach, ktoré robia horor hororom.

Zdesenie, strach, zimomriavky na chrbte – to všetko sú negatívne pocity, ale zbožňujeme ich. Priťahuje nás temné miesto v kúte a tak trochu aj čakáme, že odtiaľ na nás niečo vyskočí. Srdce sa nám rozbúcha a do žíl sa valí adrenalín. Mikami v The Evil Within neskúša nič nové. Úprimne povedané, v survival hororoch to ani nie je treba. Autor stavia na istotu, overené postupy a svoje skúsenosti, ktoré v žánri zbieral 20 rokov. A výsledkom je takmer presne nastavený mix, ktorý vyvolá správny efekt v tom pravom momente a budete sa pri ňom náramne zabávať práve vďaka strachu.

Kým konceptom Mikami nevybočil zo zaužívaných koľají a ponúka skutočne výbornú žánrovú klasiku, v príbehových ideách je to presný opak. Svet The Evil Within je kolážou nápadov a pocitov, ktoré akoby sa v autoroch dlhé roky zbierali a tu sa im ich podarilo všetky naraz vhodiť do jednej hry, kde sa prelínajú postavy, príbehy, prostredia, časy a dimenzie. Pri tom všetkom však hra stále pôsobí konzistentne a jej variabilita prirodzene. Je to ako keď jediný svet vystaviate zo spomienok mnohých ľudí. Každý doň prinesie niečo vlastné a úplne unikátne.



V strede toho všetkého stojí detektív Sebastian Castellanos. Začína s čistým štítom, je to hrdina ako každý iný. Prichádza na miesto činu v psychiatrickej nemocnici, kde sa zrazu dejú čudné veci. Otvoríte dvere a všade vôkol vás ležia mŕtvoly. Steny sú pomaľované krvou a aj keď by to všetko mohol dokázať jediný psychopat, vo svojom vnútri tušíte, že v tom bude oveľa viac. No je len jediný spôsob ako to môžete zistiť. Musíte ísť hlbšie, viac skúmať a keď sa naskytne možnosť, skúsiť aj záznam z bezpečnostných kamier. Avšak vo chvíli, keď máte pred sebou tento záznam, padáte strmhlav do problémov.

Všetko okolo vás padá, svet sa rúca a len o vlások unikáte katastrofe len preto, aby ste sa dostali do ďalšej šlamastiky. V hre nemusíte pobudnúť dlho a pomaly zisťujete, že v tomto prípade sa budete cítiť pohodlnejšie, keď vaša postava bude sama.

Vždy, keď aj náhodou niekoho stretnete, je to totiž zlé znamenie. Výsledkom je jedinečná atmosféra, kde sa musíte spoliehať len sami na seba. Chvíle stretnutia s niekým iným, aj keď so spriatelenou postavou, sú sprevádzané neistotou. A aj keď vám niekto pomôže, netrvá to dlho a hra vám po chvíľke „oddychu" naservíruje ďalšie nervy drásajúce momenty.

Písať o The Evil Within nie je jednoduché. Vo viacerých ohľadoch je to totiž ako písať o niekoľkých tituloch. Hra vám naservíruje 15 kapitol a každá je iná a svojská. Niektoré zaberú len 15 minút, iné vyše hodinu. Niektoré sú akčne zamerané, ďalšie sa zas orientujú zas na stealth - tu bojujete, tam je zas jedinou možnosťou útek. Nikdy si nemôžete byť istí, čo vás čaká za ďalším rohom. Hra si tak udržuje výbornú dynamiku.



Tu a tam síce zakolíše, ale neustále vám dávkuje nový obsah, ktorý si jednoducho užívate a to bez ohľadu na jeho konkrétnu podobu. Okrem nosného príbehu však súčasne budete prežívať aj Sebastianov osobný príbeh a čím hlbšie sa ponoríte do jeho minulosti, tým väčšiu tragédiu tam nájdete.

Je to práve takmer ideálne namiešaná zábava, ktorá vás pri hre udrží a nepustí. Čo sa týka hrateľnosti, je to pomerne obyčajná third person akcia bez výraznejších odklonov. Postupne vylepšujete svoj inventár, do ktorého pribúdajú stále zaujímavejšie kúsky, no až na špeciálnu kušu je to všetko len štandardná výbava. Ani pištoľ či brokovnica však vo vašej výbave nehrajú takú významnú úlohu ako nôž. Ten využijete pri stealth postupe. Sú hry, kde vám je ľúto každého vystreleného náboja, ktorý neskolil protivníka. A presne tento pocit zažijete aj tu. Aj preto sa budete často zakrádať, pokúšať sa všetko riešiť ticho nožom a zbytočne na seba nepútať pozornosť presily nepriateľov.

Problém nastáva vtedy, keď hra v prípade niektorých častí upustí od hororu a začne sa viac sústrediť na akciu. Dokonca vám dá v jednom prípade aj prístup k ťažkému guľometu, ktorým kropíte desiatky zombíkov. Vtedy stráca väčšinu zo svojho čara a mení sa na tuctovú a občas aj trochu nemotornú akciu. Našťastie, v rámci tých 15-20 hodín (podľa obtiažnosti, štýlu hrania a skúmania prostredia) je priamočiara akcia vo výraznej menšine. Asi tak ako pasáže, keď v priamom boji nemáte šancu a jedinou cestou je útek. Rovnako je herný mix okorenený aj štipkou logických hádaniek, ktoré vám nedajú veľmi zabrať, no rozhodne prospievajú variabilite hrateľnosti.

Bežne v hre narazíte na pokrútené zombie kreatúry prešpikované železom a omotané ostnatým drôtom. A vo väčšine herných pasáži vám budú bohato stačiť na to, aby ste sa museli poriadne obracať. Avšak neskôr prituhne a do cesty sa vám postavia aj silnejšie verzie nepriateľov.

Samostatnou kapitolou sú bossovia. V hre nájdete zhruba 4 typy, ktoré hra dvakrát recykluje, no každý zo súbojov je iný. V niektorých prípadoch dokonca nemá zmysel ani bojovať, stačí len utekať a schovávať sa pod posteľou. Bossovia sú však navrhnutí veľmi dobre, na každého musíte uplatniť inú taktiku a najskôr odhaliť jeho slabinu. Ten záverečný je skôr prestrihová sekvencia. Samostatnou kapitolou sú však pasce, ktoré sú na každom kroku. Niekedy vybuchnú vedľa vás, inokedy vás pripravia o hlavu. Pri pomalom postupe ich však dokážete odstrániť a získať z nich súčiastky.

Súčiastky vám neskôr padnú vhod pri výrobe šípov do kuše. Dalo by sa povedať, že do nej dokážete napchať dva typy šípov: obranné a útočné. Medzi obrannými je elektrický, ľadový alebo oslepujúci. Medzi útočnými zas klasický a výbušný. Menej tradičnou formou boja sú zápalky. Aj keď vám v úvode môžu pripadať zbytočné, neskôr by ste ich vyvážili zlatom. Nie každého súpera zabijete jednou ranou. No jednou ho môžete zložiť na zem. A aby ste ušetrili muníciu, na zemi ho môžete upáliť. Zároveň sa tak ubezpečíte, že už neožije. Podobne pri stealth postupe dokážete niektorých nepriateľov rovno upáliť a ušetriť si tak zdĺhavú konfrontáciu. A v neposlednom rade vás zápalky niekedy dokážu dostať aj na neprístupné miesta, keď sa cez prekážku dostanete ohňom.

Z definitívne mŕtvych nepriateľov navyše občas vytečie mláčka zeleného slizu a ten sa vám rozhodne oplatí zbierať, aj keď zo začiatku nebudete vedieť, na čo slúži. Rovnako ho nájdete aj rozosiaty po úrovniach vo väčších alebo menších zváraninových fľašiach. Každá kapitola obsahuje niekoľko miestností, ktoré vás cez zrkadlo prenesú do psychiatrickej nemocnice, kde ste zjavne pacientom.





Milá sestrička ponúka jediné útočisko pred netvormi, no ani tu nie ste tak úplne v bezpečí. No môžete tu ukladať hru, za zelený sliz vylepšovať svoje zbrane, vlastnosti (život, stamina...) a možnosti v niekoľkých kategóriách. A ak sa vám počas hry podarí nachádzať aj poctivo poschovávané kľúče, v márnici si môžete odomykať aj bonusové náboje.

Graficky na tom The Evil Within nie je najhoršie. Hra by síce súťaž krásy nevyhrala, no rozhodne, zvlášť pri hre svetla a tieňov, ponúka veľmi pekné a najmä atmosferické scenérie. Problémom je „umelecké rozhodnutie" a technické spracovanie. Po celý čas vás budú sprevádzať nepekné čierne pásy hore a dole. Hra disponuje aj šialeným FOV a vďaka týmto dvom veciam často pred sebou nič poriadne nevidíte. A ak si k tomu pripočítate ešte aj nestabilný framerate, môže to mať nepekné následky. V prvých hodinách si na to treba zvykať, dokonca vtedy môže hra spôsobovať bolesti očí (vlastná skúsenosť), čo jej rozhodne neprospieva. PC verzia sa dá upraviť módmi a časom aj autori zrejme prinesú fix, no na konzolách si musíte len zvyknúť..

Hra je na tom oveľa lepšie po zvukovej stránke, ktorá je jednoducho bez chýb. Hudba je krásna, atmosferická, akoby šitá na každú scénu zvlášť. Príjemne sa počúva, mrazí z nej, no predstavuje aj svetielko nádeje. Každé šuchnutie pocítite hneď na pokožke a špičkovú prácu odviedlo aj dabingové štúdio. Relatívne neznámy Anson Mount prepožičal hlas hlavnému hrdinovi, no charizma mu nechýba. Ďalším postavám prepožičali hlasy napríklad Jennifer Carpenter (Debra z Dextera) alebo Jackie Earle Haley (Rorschach z Watchmenov).

HODNOTENIE

Na The Evil Within je badať Mikamiho podpis. Je to Resident Evil, ktorý nikdy nevznikol. Je to horor, po akom sme túžili. A dokáže chytiť aj pri opakovanom hraní. Obsahuje hromadu zberateľných predmetov, ponúka New Game + a spolu s tým aj nové vybavenie. Výborne a veľmi dlho zabaví a hre radi odpustíte zakopnutia a rovnako aj bugy. Len v ojedinelých prípadoch vás prinútia reštartovať a vrátiť sa na checkpoint, ale niekedy na chyby ani nemusíte natrafiť. Zväčša to budú len kolízie objektov a zaseknuté (mŕtve) postavy. Čo už ale prehryznete ťažšie, je nevyladené technické spracovanie.

Matúš Štrba

+ vydarená atmosféra
+ slušná dĺžka
+ výborná hrateľnosť
+ kvalitná hudba a dabing
+ baví aj pri opakovanom hraní

- technické nedostatky môžu spôsobiť problémy
- príležitostné bugy
- slabšie čisto akčné pasáže

8.5

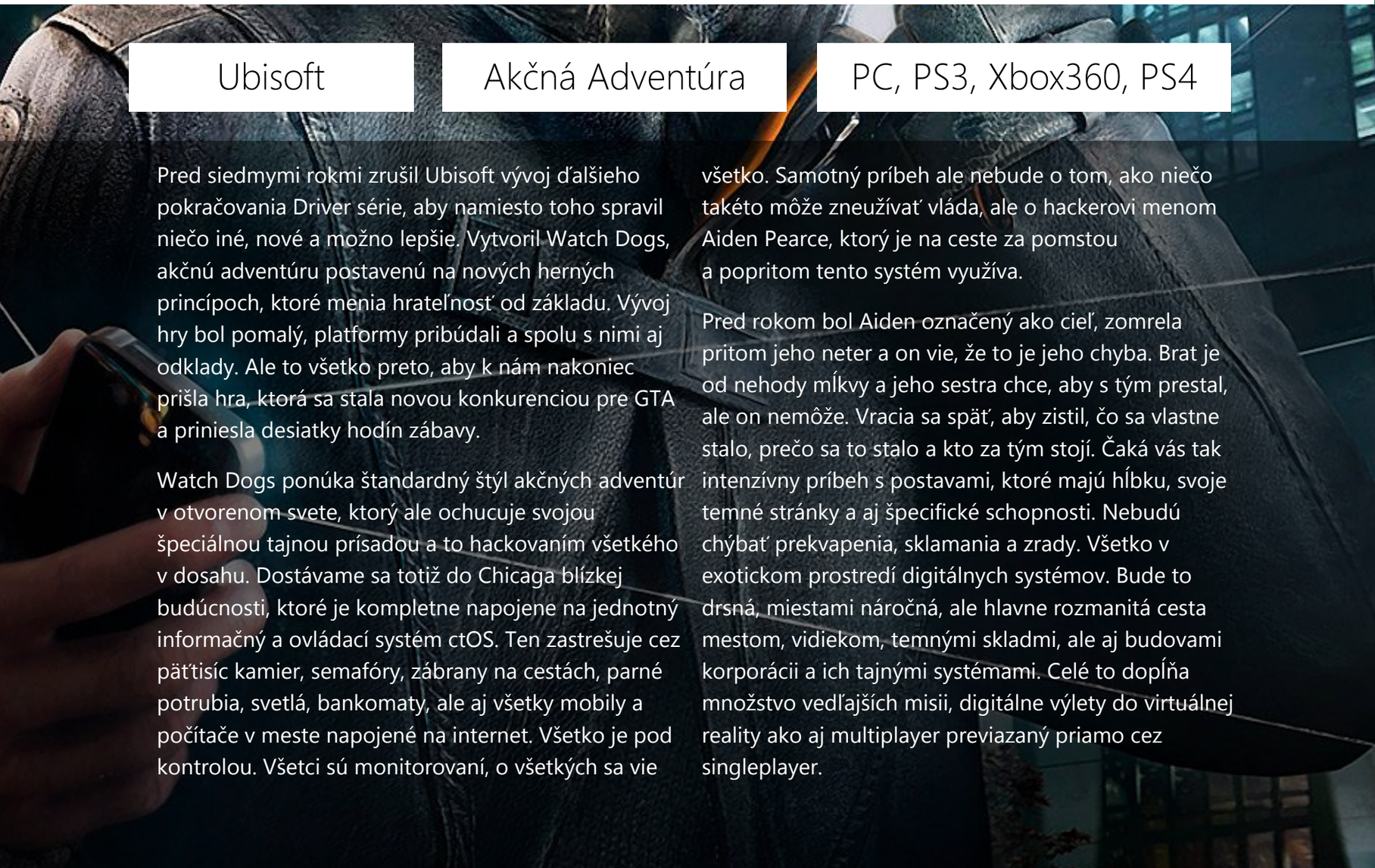


RECENZIA

HACKOVANIE JE VAŠA ZBRAŇ



WATCH DOGS



Ubisoft | Akčná Adventúra | PC, PS3, Xbox360, PS4

Pred siedmymi rokmi zrušil Ubisoft vývoj ďalšieho pokračovania Driver série, aby namiesto toho spravil niečo iné, nové a možno lepšie. Vytvoril Watch Dogs, akčnú adventúru postavenú na nových herných princípoch, ktoré menia hrateľnosť od základu. Vývoj hry bol pomalý, platformy pribúdali a spolu s nimi aj odklady. Ale to všetko preto, aby k nám nakoniec prišla hra, ktorá sa stala novou konkurenciou pre GTA a priniesla desiatky hodín zábavy.

Watch Dogs ponúka štandardný štýl akčných adventúr v otvorenom svete, ktorý ale ochucuje svojou špeciálnou tajnou prísadou a to hackovaním všetkého v dosahu. Dostávame sa totiž do Chicaga blízkej budúcnosti, ktoré je kompletne napojene na jednotný informačný a ovládací systém ctOS. Ten zastrešuje cez päťtisíc kamier, semafóry, zábrany na cestách, parné potrubia, svetlá, bankomaty, ale aj všetky mobily a počítače v meste napojené na internet. Všetko je pod kontrolou. Všetci sú monitorovaní, o všetkých sa vie všetko. Samotný príbeh ale nebude o tom, ako niečo takéto môže zneužívať vláda, ale o hackerovi menom Aiden Pearce, ktorý je na ceste za pomstou a popritom tento systém využíva.

Pred rokom bol Aiden označený ako cieľ, zomrela pritom jeho neter a on vie, že to je jeho chyba. Brat je od nehody mĺkvy a jeho sestra chce, aby s tým prestal, ale on nemôže. Vracia sa späť, aby zistil, čo sa vlastne stalo, prečo sa to stalo a kto za tým stojí. Čaká vás tak intenzívny príbeh s postavami, ktoré majú hĺbku, svoje temné stránky a aj špecifické schopnosti. Nebudú chýbať prekvapenia, sklamania a zrady. Všetko v exotickom prostredí digitálnych systémov. Bude to drsná, miestami náročná, ale hlavne rozmanitá cesta mestom, vidiekom, temnými skladmi, ale aj budovami korporácii a ich tajnými systémami. Celé to dopĺňa množstvo vedľajších misii, digitálne výlety do virtuálnej reality ako aj multiplayer previazaný priamo cez singleplayer.

Prejdenie kampane potrvá okolo 20 hodín, pričom ju môžete hrať úplne bez prechádzania vedľajších misii a teda sa plne koncentrujete na príbeh, vychutnávate si spád udalostí, ako aj postupné učenie hackovania všetkého, čo vidíte. Od mestských systémov, cez kamery, notebooky až po mobily ľudí, o ktorých sa len po zameraní dozviete všetko.

Vďaka informáciám sa zdá hra oveľa hlbšia ako bežné akčné adventúry. Vidíte, že každý človek má svoje meno, vlastné problémy, zamestnanie, príjem a aj to, že niektorí majú nekalé úmysly. Môžete sa im tak napojiť na mobil, zistiť posledné správy, alebo si vypočuť telefonát a získať tak voliteľnú misiu. V nej môžete následne zabrániť zločinu. Sú to väčšinou jednoduché úlohy s dolapením alebo zlikvidovaním niekoho. Vedľajšie možnosti ešte dopĺňa získavanie kontroly nad štvrťami, hacknutím sa do kontrolných budov a veží. Prekazíte obchod s ľuďmi, zbraňami, likvidujete gangy, hľadáte zmiznuté osoby, ale aj drobnosti ako QR kódy alebo ukryté telefóny. K tomu nechýbajú minihry ako šach, pitie, poker alebo rôzne hry vo virtuálnej realite. Tie zahŕňajú parkour so zbieraním žetónov, psychodelické skákanie na rôznofarebné kvety, zostreľovanie zombíkov a robotov alebo v jednej preberiete aj veľkého mechanického pavúka. A to všetko je len vedľajší obsah mimo hlavnej kampane.

Samotné misie v kampani sú rozmanité ako postavením, tak aj prístupmi a lokalitami. Nechýbajú tiché prenasledovania, hackovania, veľké prestrelky s rôznymi skupinami, ktoré postupne spoznáte, masívne naháňačky s nepriateľmi alebo políciou. Dostanete sa aj do väzenia, prehľadáte vidiek, prídete na rôzne party a ocitnete sa aj v online obchode so ženami. Do partie postupne dostanete ďalšie hackerské postavy z podsvetia Chicaga a potiahnete s nimi proti celému mestu v ústrety svojmu cieľu, ktorý je ukrytý niekde hlboko v digitálnej pevnosti. Postupne doslova pocítite, aké zraniteľné je digitalizované mesto.

V meste nechýbajú obchody s oblečením, reštaurácie, bary, ale aj záložne, v ktorých predáte všetky nájdené a nepotrebné veci alebo kúpite potrebné. Totiž Aiden si dokáže malé elektronické zariadenia vyrábať a stačí mu kúpiť za hrsť súčiastok alebo rôzne tekutiny a už má pripravenú vábičku na nepriateľov, bomby alebo granáty. Tie bude dopĺňať niekoľko desiatok hlavných zbraní, zachytávajúce pištole, útočné pušky, brokovnice a sniperky.



Väčšinou však v hre nie je používanie zbraní nevyhnutné. Samotné misie v kampani autori založili na výbere stealth prístupu, hackovania a akčného postupu. Čiastočne si môžete svoj štýl vyberať. Môžete sa ticho zakrádať, likvidovať nepriateľov od chrbta alebo pištoľou s tlmičom, dostávať sa k potrebným ľuďom a hacknúť ich mobil, aby ste získali kód do systému. Dá sa však použiť aj čisto digitálny postup, ktorý je veľmi dobre prepracovaný a vďaka ktorému sa nemusíte pohnúť z miesta. Stačí sa napojiť na jednu kameru a následne hľadať ďalšie, na ktoré s obrazom preskočíte a takto postupovať, až kým sa nedostanete k potrebnej osobe alebo systému. Niekedy majú postavy kamery priamo na sebe a pomôžu vám tak dostať sa hlbšie do systému. Popritom s kamerou

môžete hľadať aj zariadenia, ktoré môžete nechať explodovať, najlepšie je, ak majú bombu vojaci priamo na sebe, prípadne na nich odpálite parné potrubie alebo zhodíte kontajner zo žeriavu. Taktizovanie sa často oplatí.

Ak sa vám však používanie zbraní páči, je tu aj silová cesta, nachystáte si zbrane, granáty a postupujete vpred. Treba však rátať s tým, že nepriateľov je dostatok, volajú si posily a niektorí z nich sú aj obrnení. Vy sa tak musíte skrývať, využívať cover systém, ktorý si síce štandardný, ale má príliš veľkú lepivosť a od prekážky sa len ťažko odpútavate. Popritom môžete zbierať náboje, nové zbrane, a na kolene si počas boja vytvoríte aj bomby, až sa prestrieľate ku svojmu cieľu.

K tomu všetkému sa pridáva ešte aj minihra s hackovním samotného systému, v ktorom musíte presmerovať energiu a aktivovať ňou odomknutie systému. Niekedy sa do hry zapojí čas, inokedy je systém viacúrovňový, ale nikdy nie taký komplikovaný, aby ste sa zapotili a nedostali až k svojmu cieľu.

Samozrejme, mesto je masívne a tak nebudú chýbať rôzne vozidlá. Nesprávajú sa však tak prirodzene ako napríklad v GTA a chvíľu vám potrvá, kým ich dostanete do ruky. Na to, že hra vychádza z Drivera, je to trochu sklamanie a čakali by sme tu reálnejšie fungujúci systém. Na druhej strane, na ovládanie si stačí zvyknúť a potom už s vozidlami ľahko prejdete aj zápchami, vyhýbate sa vozidlám, predriftujete zákrutami a pri naháňačkách to rovno spojíte s ovládaním semaforov, vysúvacích prekážok alebo aj zdvíhacích mostov. A ak by ste nabúrali, nevadí, nič sa nedeje, vaše vozidlo je prekvapivo odolné a vydrží skutočne veľa. Či už ide o desiatky nárazov alebo priamu streľbu. Dalo by sa to porovnať s výdržou v GTA V, kde auto rovnako len veľmi pomaly začne dymiť a horieť.

Vozidlá sú rôzne, od slabých malých áut, cez silné a odolné mustangy, rýchle športáky, až po nákladáky, ťahače a hasičské autá. Nechýbajú ani rôzne typy motoriek, od cestných až po terénne. Všetky môžete zobrať priamo z ulice, ale ak chcete špeciálne vozidlá, môžete si ich objednať cez mobil a odomknúť si ich tam za peniaze. Je to zároveň aj jediné miesto v hre, kde sa dajú zmysluplne minúť zarobené peniaze.

Jedinými mimocestnými vozidlami v hre sú lode. Tie sú žiaľ v kampani a všeobecne v hre len skromne využité. Je to škoda, vzhľadom na ich prepracovanie a

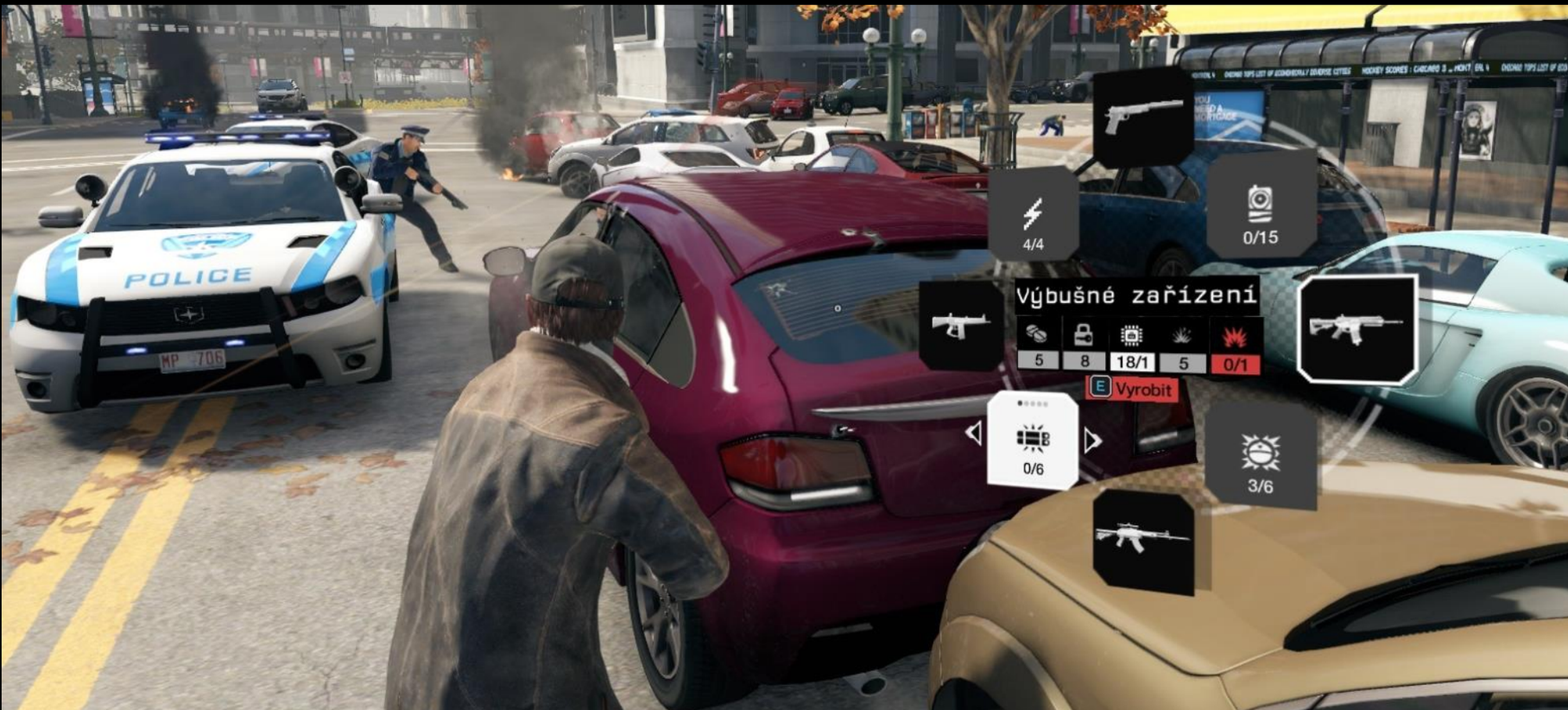


dostatok vodných plôch mohli v kampani hrať aj väčšiu úlohu. V každom prípade, ponúknu aspoň veľmi pôsobivé výlety mimo mesta a často pomôžu aj na úteku pred políciou.Polícia je totiž v hre to najotravnejšie, čo ste doteraz v hrách v otvorenom svete zažili. Keď sa do vás muži zákona pustia aj s helikoptérou, o zábavu máte postarané. Vtedy ostáva len skúšať kombinovať hackovanie s kľučovaním malými uličkami a prípadnou zmenou auta za rýchlejšie.

Celá hrateľnosť je doplnená upgradovacím systémom, v ktorom za získané body za hlavné a vedľajšie úlohy môžete vylepšiť svoje parametre v každej oblasti - od hackovania, cez vytváranie zariadení, jazdenie, až po boje a zbrane. Vylepšujete svoju streľbu, možnosti prístupu do stále ďalších systémov, výroby nových typov bômb. Nakoniec systému nechýba ani reputácia, ktorá určuje, ako na vás ľudia reagujú. Napríklad keď zabíjate alebo zrážate autom ľudí, veľa strieľate na policajtov, obyvateľstvo sa obráti proti vám a bude volať policajtov hneď ako vás uvidí.

Singleplayer vo Watch Dogs je priamo spojený s multiplayerom a ten nie je taký, ako ho poznáme napríklad GTA V hre je prakticky samostatnou časťou. Tu dostávate pozvánky do multiplayerových hier priamo vo vašom meste. Rovnako sa k vám môže pripojiť iný hráč, alebo vy preberiete kontrakt a zapojíte sa do hry niekoho iného. Sú tu jednoduché misie 1 vs 1, ako hackovanie, alebo sledovanie niekoho, kde sa skrývate v dave, podobne ako v Assassins Creed módoch. Ak však chcete niečo väčšie, môžete sa s priateľmi spojiť a dať si preteky na autách alebo zabojovať v dešifrovacom móde, v ktorom jeden hráč musí získať dáta a ostatní ho naháňajú. Nakoniec, ako bonus, je tu ctOS mobile, kde jeden hráč musí priamo v hre aktivovať kontrolné body, zatiaľ čo druhý hráč cez tablet volá políciu a posily. Prípadne, ak chcete voľnú hru, osem hráčov si môže užiť nádheru digitálneho Chicaga spolu.

Tá nádhera síce nesiaha na pôvodné prezentácie z roku 2012 a postupné orezávanie ubralo pár efektov, ale mesto je stále vizuálne kvalitné a minimálne na PC súperí s módmi vylepšeným GTA. Mesto je rozmanité, ponúka pôsobivé výhľady, ako na betónovú džungľu, tak aj na





prírodu v okolí, dopĺňa to zmena dňa a noci, ako aj rôzne počasie. Búrky a voda pridávajú mestu na atmosfére a to aj voda okolo mesta v jazerách a riekach, ktorá je skutočne kvalitná, vďaka dynamickým vlnám a jedinečným reflekciám. Deštrukcia okolia a explózie majú rovnako štýl.

Možno však viac atmosférických efektov v prostredí by nebolo na škodu a mohlo hru posunúť do nextgenu ako to autori plánovali v prvej prezentácii. Je to škoda, lebo práve s efektmi hra problém nemá. Problémy robia textúry, ktoré sú masívne a autori rovno na high detaily chcú 2GB kartu a na ultra 3GB. Napriek tomu, aj na lepších kartách môže byt viditeľné trhanie, keďže autori akoby neimplementovali plynulý streaming textúr a ich presuny môžu pravidelne trhať obrazom.

Úplne nie je doladené ani ovládanie, ktoré má síce rovnaký základ ako v konkurenčných akčných adventúrach, len možno niektoré detaily autori až príliš prekombinovali, čo pocítite hlavne na klávesnici. Pre výber zbraní musíte na klávesnici stále držať Tab a následne pracne vyberať v kruhom menu typ zbrane, aby ste si potom ešte mohli z jednej z kategórii vybrať inú zbraň, alebo popritom vyrábať aj nálože. Na gamepad sa to hodí lepšie, a keď tie kombinácie sú niekedy zvláštne. Hlavne ak vezmeme do úvahy, že všetko hackovanie prevádzate len jedným tlačidlom.

Autori však majú plus za prepracovanie prestrihových scén priamo v engine, ktoré sú vo veľmi vysokej kvalite a Rockstar sa môže ísť do Ubisoftu priučiť, ako v hre spracovať vážne témy. Scény dopĺňajú kvalitné

nasvietenia, dobre zahrané scény a scenár rovnako nezaostáva. Ten je sústredený na jednu príbehovú líniu, neodskakuje do vedľajších úloh, ani nepridáva omáčku na vyplnenie času.

Dotvára ho kvalitný digitálne ladený soundtrack, ale aj viacmenej nevýrazná hudobná ponuka v rádiách áut, len s občasnými rozhlasovými komentármi.

Celkovo Watch Dogs nesklamal. Síce nevyžmýkal naplno svoj potenciál a ani neponúkol sľubovanú grafiku, dodal ale všetko, čo hra potrebuje. Ubisoftu sa podarilo vytvoriť veľmi kvalitnú akčnú adventúru a priblížiť sa ku GTA. Tvorcovia si vybrali svoj vlastný štýl, v ktorom sú v niektorých veciach lepší, ale stále im ostáva veľa prvkov, ktoré treba dotiahnuť. Tak či tak si hru naplno užijete. Má príbeh, ktorý vás chytí, slušnú hrateľnosť, v ktorej môžete kombinovať hackovanie, stealth ale aj čistú akciu. Nakoniec tu nechýba množstvo vedľajších a hlavne zábavných činností alebo multiplayer pripojený priamo s vašim mestom.

Možno je škoda jazdného modelu vozidiel, ktorý mohol byť lepší a prirodzenejší. V konečnom dôsledku, Watch Dogs síce nie je dokonalý, ale viac ako slušný začiatok novej série. Pokračovanie určite bude nasledovať a uvidíme, kam Ubisoft posunie sériu nabudúce.

HODNOTENIE

+ jedinečne zapracované hackovanie do samotného základu hry
+ rozsiahle možnosti činností v meste
+ rozmanité misie v kampani
+ intenzívny a zaujímavý príbeh
+ pôsobivé vizuálne efekty
+ upgradovanie postavy

- slabá optimalizácia enginu
- jazdný model vozidiel
- nevyužité lode

8.5



RECENZIA



MINECRAFT (KONZOLOVÝ)

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.



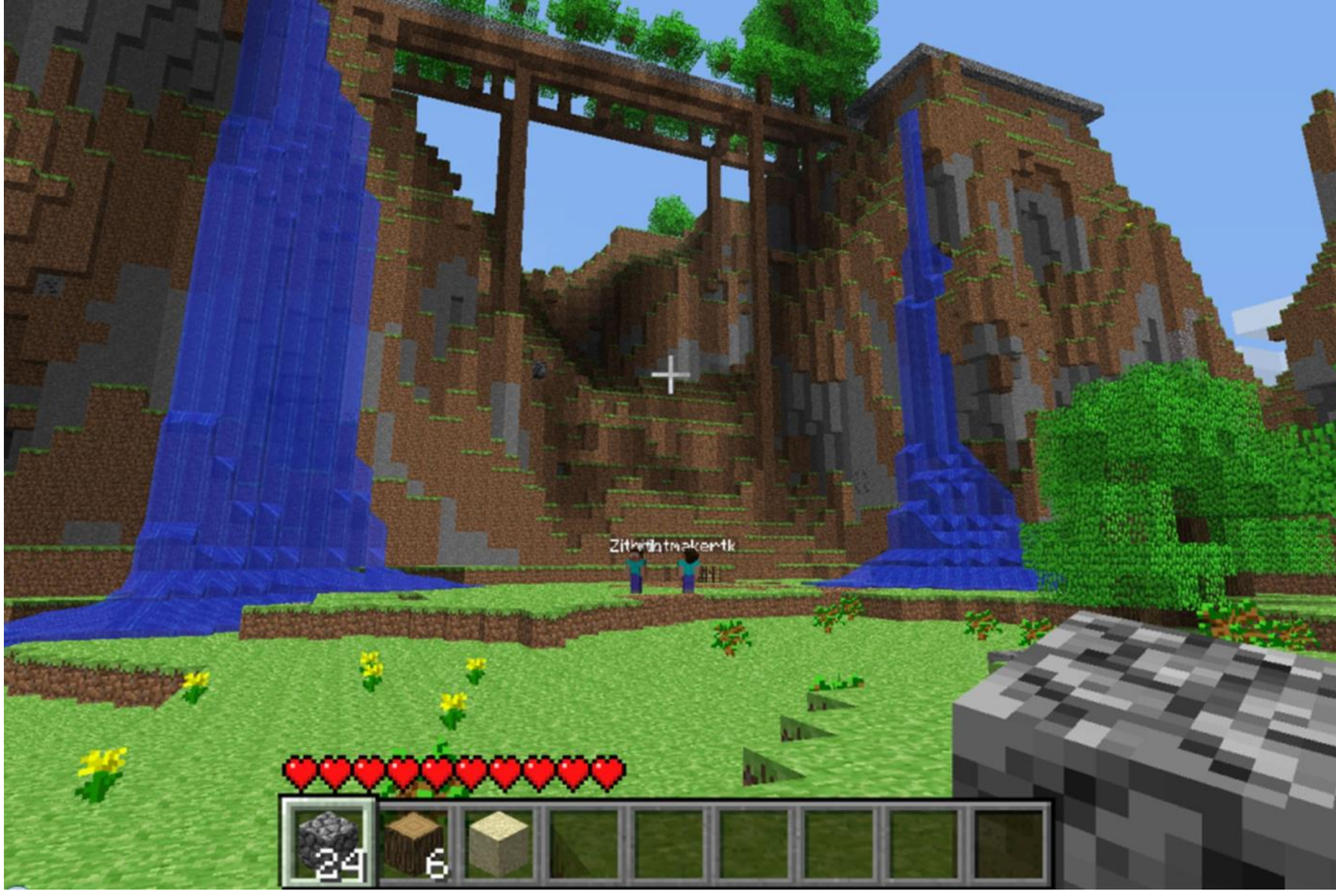
Deň druhý

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





EVOLÚCIA MULTIPLAYERU

TITANFALL

Respawn	Akčná	PC, Xbox One, Xbox 360

Niekoľko rokov dozadu už autori Call of Duty nechceli ďalej s Activisionom pokračovať na stále ďalších a ďalších pokračovaniach toho istého a snažili sa posunúť vpred. Po súdnych naťahovačkách sa im nakoniec podarilo osamostatniť sa a založili Respawn Entertaniment, firmu, ktorá minulý rok ukázala a práve priniesla spirituálneho nasledovníka Call of Duty. Nesie názov Titanfall.
Svoj vlastný štýl rýchleho multiplayeru, ktorým zadefinovali minulú generáciu, teraz upravili a posunuli vpred do novej generácie.

Boje vojakov teraz obohatili hneď o niekoľko prvkov a to hlavne o veľkých robotov, ktorých si do boja prinesie každý z vojakov. Celé to dopĺňajú AI vojaci na bojisku, parkúrové prvky, ale aj jetpack alebo neviditeľnosť. Autori sa s rozšírením strategických možností skutočne pohrali, ale teraz, na rozdiel od Call of Duty, prakticky vypustili singleplayerovú kampaň. Sústredili sa tak len na multiplayer, pre ktorý spravili hneď 15 máp a len ako malý doplnok do neho pridali aj príbeh, ktorý sa odohráva na pozadí.

Vypustenie kampane bolo nakoniec pre Respawn Entertaniment, ako pre nové štúdio, logický krok. Rovnako to obmedzilo aj počet platforiem. Zamerali sa na Microsoft platformy, ktoré dostali exkluzivitu a sami vyvíjali len PC a Xbox One verzie, zatiaľčo Xbox360 verziu portuje externé štúdio. Na ďalších platformách táto hra nevyjde, ale pri pokračovaní to autori nevylučujú, skôr naopak naznačujú.

Nová éra multiplayeru bola otvorená

Titanfall vás na svojich mapách zavedie na vzdialené planéty, o kontrolu ktorých bojujú Manufacturing Corporation (IMC) a Militia. Zatiaľ čo Militia si chce držať svoje planéty pod kontrolou, IMC na nich chce ťažiť suroviny na výrobu Titanov. Boj o zdroje tak začína. Napätú situáciu vo vesmíre priblíži príbehový mód hry. Ten k multiplayerovým bojom pridáva prestrihové scény a dialógy popri bojoch. A aj keď tu vidieť isté vedenie príbehu, je to veľmi nevýrazné a plytké. Chýba viac prestrihových scén, alebo špecifické úlohy, jednoducho



niečo, čo by hráčov viac vtiahlo do postáv a navodilo atmosféru. Na druhej strane, ak nič iné, kampaň vykreslí situáciu na bojiskách a postupne vás prevedie celou ponukou hry. Ponúkne tak prakticky obšírnejší, približne štvorhodinový tréning, aj keď voči reálnym protivníkom. Napriek nenaplneniu potenciálu autori začali s niečím, čo môže postupne vymeniť singleplayerové kampane ako ich poznáme aj v konkurenčných sériách. Všetko postupne ide primárne online a toto bude jeden zo smerov.

Prím Titanfallu je však v klasickom multiplayeri. Ten nekopíruje ostatné hry, ponúka niečo vlastné, niečo, čo môžeme postaviť presne do stredu medzi štýly Call of Duty a Battlefieldu. Nie sú to len malé rýchle prestrelky ako v COD, ale zas ani masívne mapy s množstvom vozidiel ako v Battlefielde. Hra ponúka stredne veľké mapy, boje vojakov a aj vozidlá v podobe Titanov a to v kombinácii, akú sme ešte nevideli a ktorá prináša čerstvý vietor do multiplayeru.

Každý hráč totiž má svojho mecha, ktorého si môže zavolať a môže či už bojovať priamo v ňom, alebo ho prepnúť na podpornú automatiku, ktorá sa bude o okolitých nepriateľov starať sama. Znamená to teda, že aj keď je na mapách maximálne 6 verzus 6 bojovníkov, reálne to môže znamenať aj boje 12 verzus 12, plus celý chaos, ktorý vytvoria Titani, ešte dopĺňajú desiatky AI bojovníkov oboch strán. Už to nie sú boje, ako ich poznáte v COD. Je to síce rovnako rýchle, ale výrazne komplexnejšie, náročnejšie na taktiku a prehľad nad bojiskom. Musíte si dávať pozor na AI bojovníkov, ktorí sú síce slabí, ale dokážu vás zabiť a ľahko sa medzi nimi schová

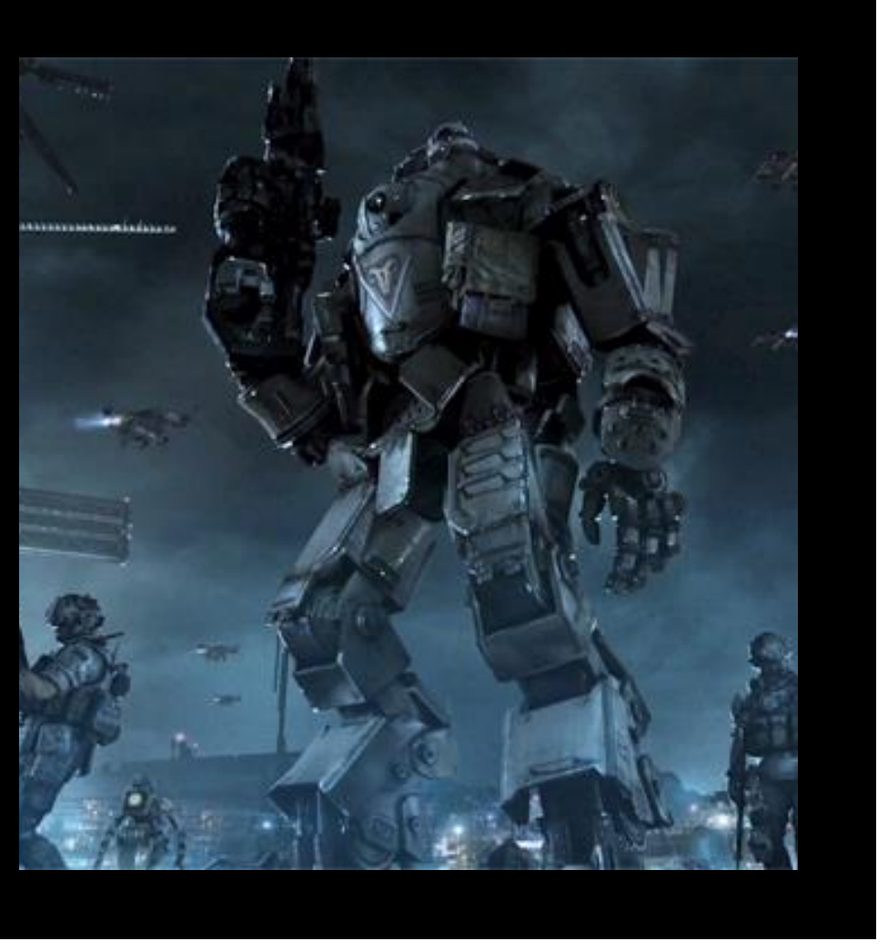




skutočný protivník. Rovnako si musíte dávať pozor na Titanov, sledovať, či náhodou pilot nie je mimo a nečaká na vás niekde na streche. Rovnako je potrebné sledovať jemné zakryvenie prostredia, naznačujúce protivníkov s neviditeľnosťou. A to je len časť z celkovej ponuky taktík.

Napriek množstvám možností je hra veľmi dobre vyvážená. Či ste vojak, alebo ste práve v Titanovi, nemáte veľkú výhodu oproti ostatným. Vojak je rýchly, dostane sa prakticky všade, má síce nižšiu palebnú silu, ale má protitiánovskú zbraň. Oproti tomu je Titan masívny, pomalší, ale so silnými zbraňami a má aj špeciálny štít, ktorým môže vrátiť rakety späť k svojmu cieľu. Nie je však ultimátnou zbraňou a jeho využitie obmedzuje aj dlhý čas dodania nového kusu po zničení vášho aktuálneho.

K tomu ako vojak, tak aj Titan, majú hĺbku v classoch a odomkýnaní bonusov. Tie sa postupne, ako sa za skúsenosti získavate vyššie levely, objavujú a pridávajú do výbavy, či už ide o zbrane, alebo iné vybavenie. Nakoniec získavate aj jednorázové Burn Cads, ktoré na



Titan Standing, kde všetci začínajú s Titanmi a posledný, kto prežije, vyhráva a Pilot Hunter, kde sa rátajú len zabitia pilotov. Chýba viac špecifických módov, ktoré by využili špeciálne spojenie Titanov a pilotov. Napriek tomu majú módy zaujímavú inováciu a to záver, kde po výhre alebo porážke nasleduje útek. Porazení sa môžu pokúsiť dostať k svojej evakuačnej lodi a utiecť, no víťazi im v tom stále môžu zabrániť a zostreliť ako ich, tak aj loď. Vtedy už prestáva platiť aj respawn.

Nedá sa však povedať, že by ponuka nebola uspokojivá. Zahráte si veľmi dobre a postupné odomkýnanie takmer 50 rôznych zbraní a získavanie ďalších upgradov potrvá aj desiatky hodín a stovky, kým to všetko otestujete. Vojak má totiž tri hlavné zbrane – pištoľ, útočnú zbraň a protitiánovskú zbraň, doplnia to granáty a taktický prídavok - či už neviditeľnosť, upgrade rýchlosti a zdravia, alebo radar, Titani majú tri typy vzhľadu s rôznymi parametrami, dve základne

jeden život vylepšia niektorú z vlastností, či už vašu rýchlosť, zbrane, vyššie XP alebo zrýchlenie opravy Titana.

Masa máp, ale len štandardná nádielka módov

Hra hneď pri vydaní ponúka 15 skutočne rozmanitých máp a všetky kombinujú vonkajšie prostredia s malými alebo väčšími budovami. Čím viac budov, tým menej miesta pre Titanov, až na výnimky, kedy do budov môže vojsť aj samotný stroj. Čakajú vás tak technologické komplexy, alebo malé mestá, v ktorých vám nad hlavami bude lietať invázna flotila, výrobné haly s ešte pracujúcimi robotmi, ale aj púšte s obrovskými zvieratami, pripomínajúcimi dinosaurov, pohybujúcimi sa v okolí mapy, alebo dravcami, lietajúcimi priamo ponad vaše hlavy v boji a čas od času unášajúce nejakého AI vojaka.



Čo žiaľ v multiplayeri chýba, to sú herné mody. Má ich len 5, čo je skôr nevyhnutný základ ako široká ponuka. Módy zahrňujú : Attrition – klasický deathmatch, Hardpoint – conquest mód, Capture the flag - klasické kradnutie vlajky. Zaujímavý je Last



zbrane – štandardnú a silnú - a nakoniec rovnako taktický prídavok ako štít, elektrický dym, alebo ochranné pole. Nájdenie ideálnej kombinácie vybavenia vojaka a Titana tak potrvá.

Source engine vyžmýkaný na maximum

Čo je skutočná škoda, je použitie starého Source enginu v hre. Je to síce pre autorov logická voľba, keďže pri Call of Duty pracovali na Quake engine, ktorého základ je aj v Source, ale na dnešnú dobu je už mierne zastaralý. Aj keď vizuálne je stále pôsobivý, cítiť, že má výkonové problémy pri veľkom počte efektov pri bojoch Titanov, čo sa následne odráža na poklesoch framerate. Podobne aj maximálne textúry nazvané Insane, sú skôr len obdobou high u konkurencie. Napriek tomu však stále Source zvláda zobraziť masívne mapy s množstvom detailov a doslova stovkami objektov, lietajúcich napríklad nad bojiskom alebo okolo neho. Je to určite najdetailnejšie, čo sme doteraz na tomto engine videli. Scény s celými flotilami lodí alebo kŕdľami vtákov, lietajúcimi nad hlavami, sú pôsobivé a nad multiplayerovými bojiskami niečo také len tak inde nevidíte. O tento prvok sa starajú výpočty na cloude. Rovnako dozerajú na desiatky AI vojakov a AI pohyb titanov.

Podobne sa cloud stará o matchmaking, ktorý je veľmi rýchly a prakticky ani neviete ako a už si servery nájdu skupinu hráčov vhodnú pre vás a hneď vás pošlú do hry. Toto je stránka skutočne kvalitná, čakania sú len v sekundách a jediný nedostatok môže byť absencia server browsera pre hráčov, ktorí ho obľubujú. Totiž hra funguje na cloude a vyberáte si len cloud centrum na ktoré sa pripájate.

Zvuková stránka neurazí, ale ani nedosahuje kvalít Battlefieldu, stále však budete mať vo zvukoch na bojisku prehľad. V PC verzii sa stala zvuková stránka mierne kontroverznou, keďže zvuky sú

HODNOTENIE

v nekomprimovanej podobe, vďaka čomu hra zaberie na disku 50 GB, z toho je 33 GB zvukov. Pri aktuálnych 1 TB diskoch nie je veľa, ale ak však fungujete na malom SSD, rátajte s tým, že toto miesto bude potrebné.

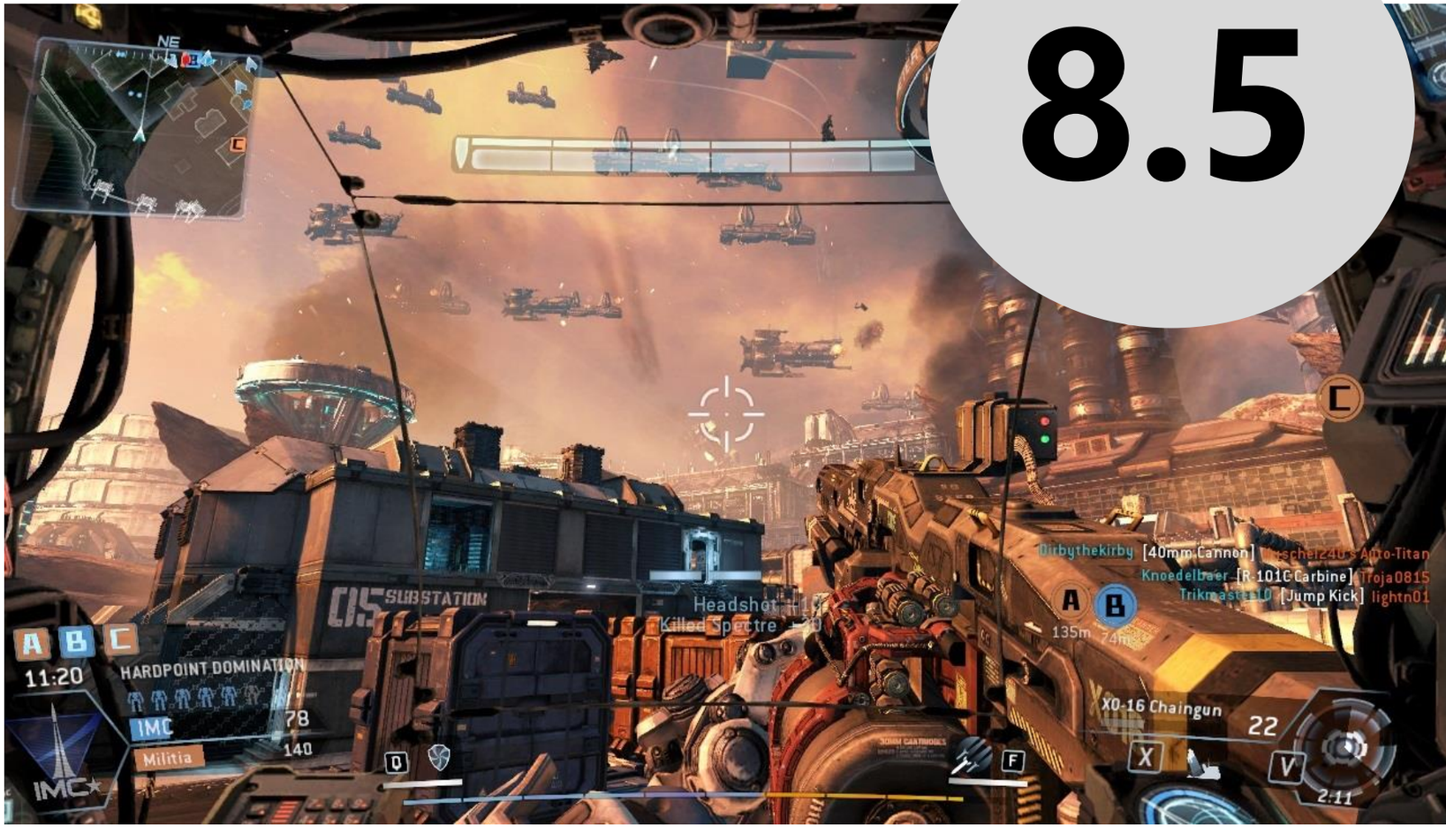
Oproti tomu na Xboxu One stačí 25 GB miesta keďže má zvuky komprimované. K tomu ponúkne rovnakú kvalitu textúr, aj keď pre výkonové obmedzenie len v 792p rozlíšení. Autori mierili na 60 fps framerate, ktorému sa síce približujú, ale ako už bolo spomenuté, pri vypätých situáciách klesá a to aj na 35-40 fps. Podobne je to na pomalších kartách aj na PC. Poklesy síce nie sú síce kritické, ale pocítite ich.

Keď to zhrnieme, Titanfall neprináša diametrálnu zmenu do multiplayeru, ako ho poznáme. Je to skôr krok vpred do nextgenu, ktorý bude preplnený práve predstavenými prvkami - teda príbehom previazaným na multiplayer a rovnako aj AI doplnkami priamo v online mapách. Titanfall prináša aj svoje špecifikum a to samotných Titanov, ktorí sú jeho nosným prvkom a pridávajú hĺbku. Zároveň je hra s nimi zábava a to je to najdôležitejšie. Celkovo sa napriek len naznačenému príbehu a využitiu staršiemu enginu jedná o veľmi dobrý štart pre značku, ktorá môže v novej generácii nahradiť Call of Duty.

+ dynamický multiplayer s novými taktikami
+ kombinácia vlastného customizovateľného Titana a vojaka
+ dostatok rozmanitých máp
+ AI prináša do multiplayerových máp život

- príbehový mód je len vlažný
- Source engine ukazuje svoj vek

8.5






8.0



SHADOW OF MORDOR

Warner Bros | Akčná | PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One

Hry z prostredia Stredozeme majú zvláštne čaro. Akoby ani nemohli dopadnúť zle. Bolo ich veľa a samozrejme, nie vždy vynikali, no väčšinou sa veľmi príjemne hrali. Až by sa mohlo zdať, že pokaziť niečo, čo vzišlo z pera J.R.R. Tolkiena, je takmer nemožné. Akčné hry, RPG, obrovské MMO svety a aj realtime stratégie. Po tejto čarovnej krajine nás už skutočne povodili rôzne hry. A teraz nás do nej zavedie aj Assassin's Creed.

Samozrejme, nie doslova, no pri letmom pohľade na Middle-earth: Shadow of Mordor sa porovnávaniu nedokážete ubrániť. No čím hlbšie sa ponoríte do hry, tým viac vás osloví. Trochu prekvapivo nie je Shadow of Mordor veľmi originálnou hrou, no ako už mnohí určite dobre viete, je aj napriek tomu hrou zábavnou. Príbeh v sebe kombinuje prvky pôvodných kníh aj Jacksonových filmov, ukáže mnohé, čo poznáte z plátna kín a dá podobu tomu, čo ste si doteraz len predstavovali pri čítaní.

Aj keď sa dej odohráva niekde medzi Hobitom a Pánom prsteňov, jeho korene siahajú až do Druhého veku. Vtedy elf menom Celebrimbor vyrobil 16 prsteňov moci, ktoré s dobrým úmyslom našli svoje miesto medzi ľuďmi, trpaslíkmi a elfami. Čo zo začiatku vyzeralo ako vzácny dar, nakoniec ukázalo svoju pravú tvár. Annatar, pod ktorého vedením Celebrimbor na prsteňoch pracoval, bol v skutočnosti temný pán Sauron. A k Jednému prsteňu, ktorý vládol všetkým ostatným, bol už iba krôčik. No ten príbeh už poznáte. Hra nesleduje presne knihy, niečo si v tomto ohľade aj vyfabuluje, no snaží sa ísť verne po stopách predlohy.

O mnoho rokov neskôr stretávame Taliona, kapitána z Gondoru, s ktorým sa osud nemazná a hneď v úvode hry zomiera, pričom je svedkom masakru svojej rodiny. Tým však jeho cesta nekončí, práve naopak, začína. K životu ho privedie duch, ktorý Talionovi umožní predĺžiť si pobyt vo svete živých,

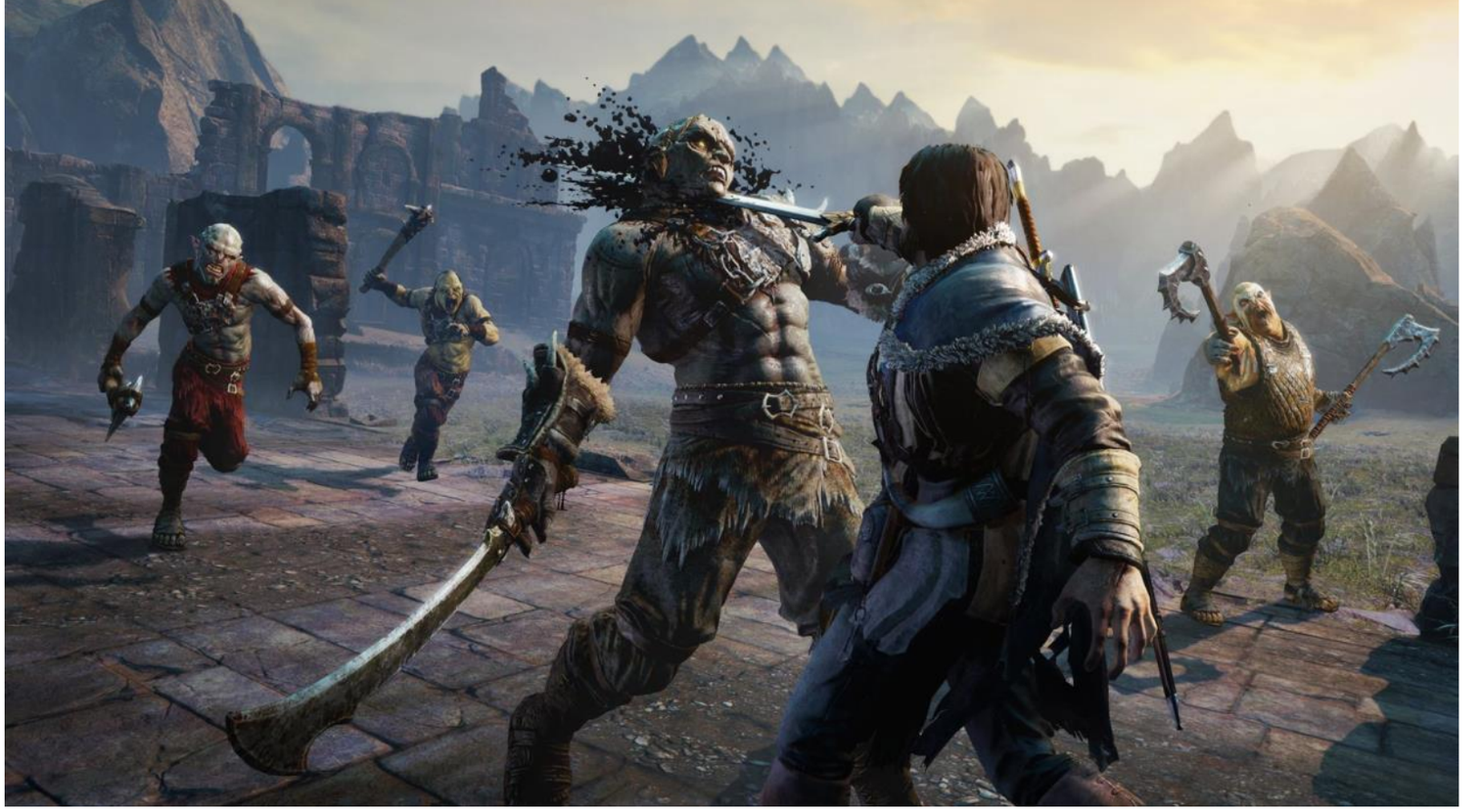


ak mu pomôže zistiť, kým vlastne je. Dve postavy sa tak spoja do jednej, dva charaktery vás posúvajú dopredu v príbehu a zo schopnosti dvoch bojovníkov môžete ťažiť v bitkách s nepriateľmi. A aj keď to ešte netušíte, s obomi sa vydávate na cestu za pomstou, pričom sa z vás stáva postrach všetkých ohyzdov – tieň Mordoru.

Dejiskom hry je teda logicky práve Mordor a to ešte predtým, než ho Sauron úplne spustošil a premenil na pustatinu bez života (alebo teda bez života, ktorý by ste na svojich potulkách krajinou chceli stretnúť). Už teraz je však krajina okupovaná práve ohyzdmi, ktorí zotročujú ľudí a nechávajú ich pracovať vo svojich táboroch. A oni nie sú váš jediný problém. Okrem obyčajných ohyzdov sa vám často do cesty postavia aj Uruk-hai, či dokonca agresívna fauna tohto kraja. A už dopredu sa musíte zmieriť s tým, že v hre budete zomierať. A možno aj často. Našťastie to nie je až taký veľký problém.

Otvorený svet Mordoru je veľký a má svoje pravidlá, ktoré si najskôr musíte osvojiť. A to prvé je, že ste na nepriateľskom území, tým pádom vám každý ide po krku. Našťastie ste ako každý správny assassín vybavení pestrou paletou zbraní. Bežný meč (vyrobený asi z rovnakého materiálu ako Žihadlo) využijete v boji s väčšinou nepriateľov, no ak sa radi zakrádate a nepriateľov pomaly odstraňujete visiac na rímse, určite si zamilujete dýku. Niektoré situácie si však vyžadujú odstup a vtedy môžete vytiahnuť elfský astrálny luk. Talion, samozrejme, zvláda lozenie aj free running a to všetko v jednoduchom prevedení, aby ste sa niekde nezasekli (aj keď aj to sa vám v hre bude stávať, nie však vašou vinou).

Kým doteraz z opisu hra mohla pripomínať Assassin's Creed, súbojový systém jasne čerpá z free flow bojového štýlu z Batman: Arkham série. Bojujete jedným tlačidlom, ďalším vykonáte protiútok a nakoniec je tu ešte uchopenie súperov a dočasné ochromenie Celebrimborovou mocou. To všetko do seba plynulo zapadá a súboje tak nie sú náročné, pričom sa však na ne príjemne pozerá. Navyše si postupne pridávate nové možnosti a vylepšujete svoje



schopnosti, takže ste v boji so silnejšími súpermi konkurencieschopní. A v dnešnej dobe netreba zabúdať ani na QTE, ktoré v hre uvidíte najmä ak vás súperi dostanú na kolená, prípadne vy ich.

Svet Mordoru má svoju hierarchiu a to je to najlepšie, čo vám hra dokáže ponúknuť. Síce sa hemží hlavne ohyzdmi, no tu a tam ich vedie nejaký kapitán. Kapitáni sú väčší, silnejší a majú špecifikované silné a slabé stránky. Ak ich chcete spoznať, musíte nájsť skryté informácie, prípadne ich vytĺcť z nejakého nižšie postaveného vojaka. Nad kapitánmi sú potom bojoví velitelia, ktorí sú ešte silnejší, majú menej slabín a kapitáni im slúžia ako ochranka. A rebríčkom hierarchie neotriasate len vy, keď z neho odstraňujete hodnostárov - aj kapitáni sami medzi sebou vedú rozbroje a šplhajú hore. Postup má navyše zaistený každý, kto vás zdolá. Aj z bežného ohyzda sa tak vie stať kapitán.

Tento Nemesis systém je to, čo vás v hre bude držať aj mimo hlavných príbehových misií. Dokonca by sa dalo povedať, že s niektorými Urukmi si vytvoríte vzťah. Vidíte, ako protivník vždy po vašom zabití šplhá hore a pri ďalšom stretnutí vám to, samozrejme, hodí rovno do tváre s tým, že ani teraz neskončíte inak. Navyše si postupne vypracujete schopnosť ovládať myseľ ohyzdov, takže si na miesta kapitánov môžete dosadzovať „svojich ľudí" a pomáhať im, keď majú rozpor s inými kapitánmi. Dokonca ich môžete vyslať zabiť niekoho iného, či ich v boji pripojiť na svoju stranu. To sa hodí hlavne vtedy, ak bojujete s presilou kapitánov, na každého platí niečo iné a v ceste vám stoja desiatky bežných pešiakov.

Okrem toho svet Mordoru ponúka už len dosť generický sandbox, kde beháte po mapke, hľadáte zberateľné veci kvôli drobnému vylepšeniu štatistík, plníte nezaujímavé vedľajšie misie kvôli výraznejšiemu zlepšeniu štatistík a keď vás to omrzí, tak budete len používať veže pre rýchly presun k najbližšej príbehovej misií. Získavate ich rovnako ako v Assassin's Creed a pre vás predstavujú bod, odkiaľ štartujete po smrti. A aj keď v niektorých misiách lovíte, v iných sa zas stretnete s Glumom, väčšina z nich vás variabilitou neposadí na zadok. Stále to však všetko drží pokope zábavná akcia a pomedzi misie pokojne môžete bojovať s kapitánmi.

Bohužiaľ, aj záver vyšumí tak akosi do prázdna. Všetko sa to začína skutočne veľkolepo, veď predsa stojíte proti tomu najlepšiemu, čo pred vás Sauron dokázal postaviť. Čím ďalej sa však v súbojoch dostanete, tým viac vás hra oberá o kontrolu nad postavami.

Najskôr bojujete s hordou ohyzdov, no potom sa už len zakrádate poza chrbát. A samotný záver by si rozhodne zaslúžil niečo viac, nie len veľmi krátku quick-time sekvenciu. A akosi ani neprekvapí, že hra finišuje otvoreným koncom. A nie takým, ktorý by odkazoval na Pána prsteňov.

Čo sa však týka spracovania, Mordor stúpa do výšin. Grafika je veľmi pekná, aj keď nie práve najdokonalejšia. Hre veľmi pristane jej výtvarný štýl. LithTech engine je po rokoch opäť vo veľkej hre a vo veľmi dobrej forme. Sila produktu však tkvie v niečom inom – vo zvuku. Hudba je výborná, k hre sa presne hodí a inšpiruje sa Jacksonovými filmami. Taktiež dabing je úžasný a je ho skutočne veľa. Poteší nie len vtedy, keď na obrazovke Galadriel prehovorí hlasom Jennifer Hale, ale aj vtedy, keď ohyzdi skandujú meno kapitána, ktorý s vami ide bojovať. Nechýbajú ani ďalšie známe hlasy, ako Troy Baker, John DiMaggio alebo Claudia Black, no škoda, že Glumovi neprepožičal opäť hlas Andy Serkis.

Čo si teda o Middle-earth: Shadow of Mordor myslieť? Je to ťažké. Hra jednoznačne má chyby a taktiež vás občas začne nudiť. No keď sa pozriete na svoje štatistiky, zistíte, že už máte nahraných 15 hodín a pred sebou aj tak ešte slušnú porciu obsahu. Ak by bola hra zlá, nikdy by ste v nej nestrávili toľko času. Len skrátka má svoje chyby. Je neoriginálna, no stále zábavná, s atraktívnym súbojovým systémom, skvelou prezentáciou a systémom hierarchie nepriateľov, ktorý vás pri nej udrží veľmi dlho a raz za čas poskytne aj solídnu výzvu. Príbeh by Oscara nezískal, no kvalitná atmosféra hre postačuje na to, aby si získala fanúšikov Tolkiena.

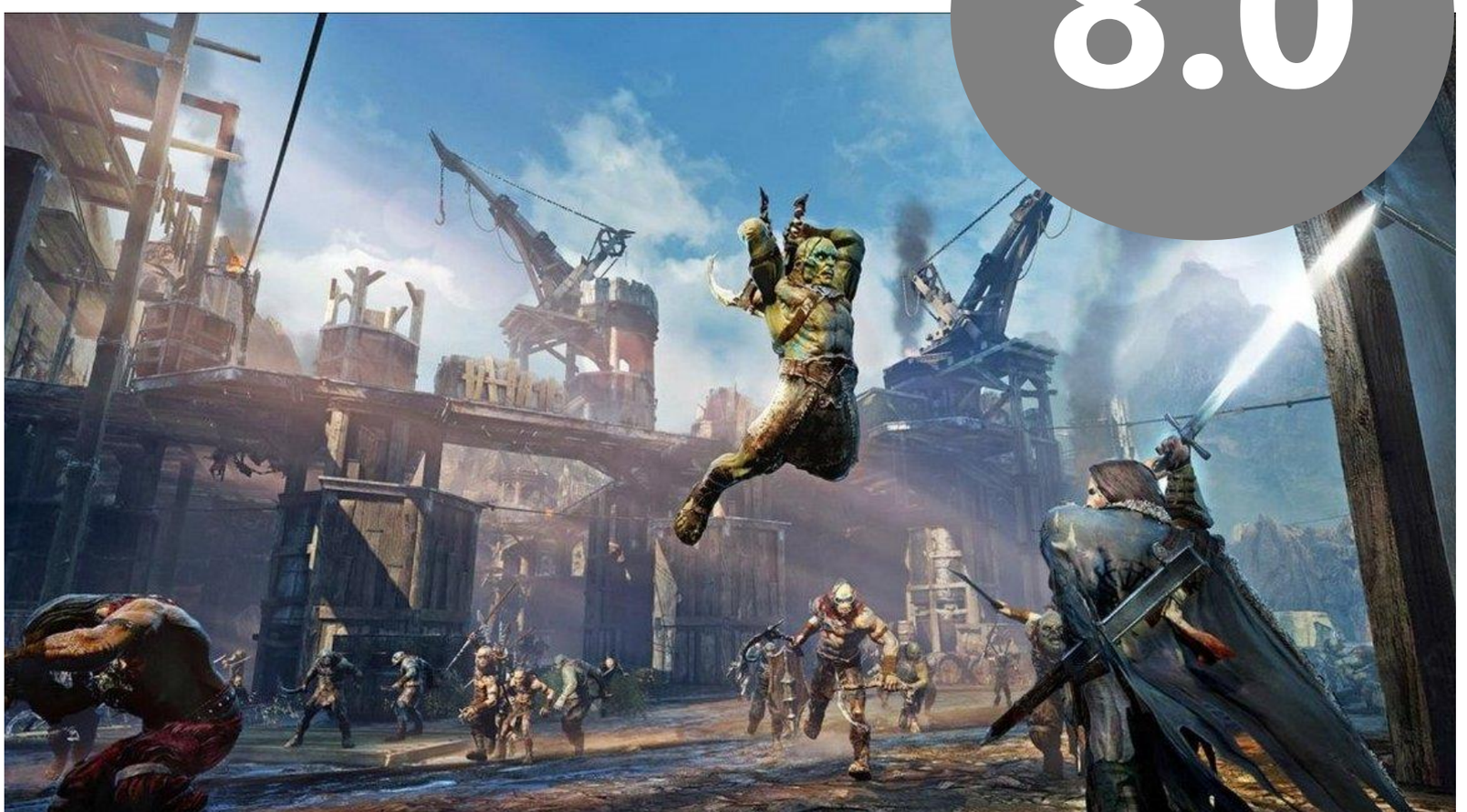
Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ Nemesis systém, súboje s kapitánmi a ich hierarchia
+ dobrá hrateľnosť
+ zábavný súbojový systém
+ slušná prezentácia

- neoriginálny obsah
- nezaujímavý herný svet a vedľajšie misie
- vlažný záver
- slabá variabiabilita misií
- chybičky

8.0





THIS WAR OF MINE

11 Bit Studios | Taktická | PC

Tvorcovia videohier nám už ukázali rôzne podoby vojny, ale takmer vždy sme pobiehali po bojisku v úlohe vojaka alebo inej postavy, ktorá sa rozhodla pre odpor so zbraňou v ruke. Konečne sa niekto rozhodol pozrieť na vojnu z celkom iného uhla pohľadu. A tak tentoraz prežijeme konflikt v koži civilistov, ktorí sa nepokúšajú zvíťaziť nad nepriateľom, ale nad hladom, zimou a ďalšími útrapami vo svojich úkrytoch.

Cieľom hry je prežiť, ak už nie do konca vojny, aspoň čo najdlhšie. Nie je to vôbec ľahké, hoci začínate hneď s tromi postavami, síce v ošarpanom, ale ako-tak obývateľnom dome. Budova je vo veľmi zlom stave, ale vo vojne si človek nemôže veľmi vyberať. Lepšia nejaká strecha nad hlavou ako žiadna a s trochou snahy sa aj táto barabizňa dá zútulniť a nazvať domovom. A tak náhodne vybraná úvodná trojica prekutá všetky miestnosti a v provizórnej dielničke vyrobí prvé predmety každodennej potreby. Určite sa hodí aspoň jedna posteľ, pretože sa na podlahe spí nepohodlne a človek sa potom budí celý dolámaný. Je dobré vedieť, čo sa deje v meste, a preto sa z nájdených súčiastok oplatí vyrobiť rádio. Keď nie nič iné, budú sa počúvať klasické melódie a obyvateľom domu sa zmiernia depresie. V lete to postačí, ale v zime rozhodne osoží piecka, pretože pri nízkej teplote postavy ľahko prechladnú a zhorší sa ich fyzický stav. Najčastejšie sa kúri drevom, ale keďže je ho nedostatok, v prípade potreby spálite aj knihy.

V dome je chladnička, ale prázdna a treba ju nejakým spôsobom naplniť, aby ľudia nepomreli od hladu. A tak kým cez deň vaši zverenci na základe vašich pokynov upravujú obydlie, v noci sa jeden z nich vyberie do ulíc hľadať potravu, no aj drevo, súčiastky a rôzne haraburdie, ktoré ale má vo vojnových časoch cenu zlata. Každú noc zvolíte jedného človeka, aby prekutal nejaký dom alebo lokalitu, ktorá sa ukáže na mape. Ostatní môžu spať, ale nezaškodí nechať niekoho strážiť, pretože akokoľvek skromné je vaše "bohatstvo", láka príležitostných zlodejov. Nemôžete im ale nič vyčítať, pretože váš nočný vyslanec je nútený

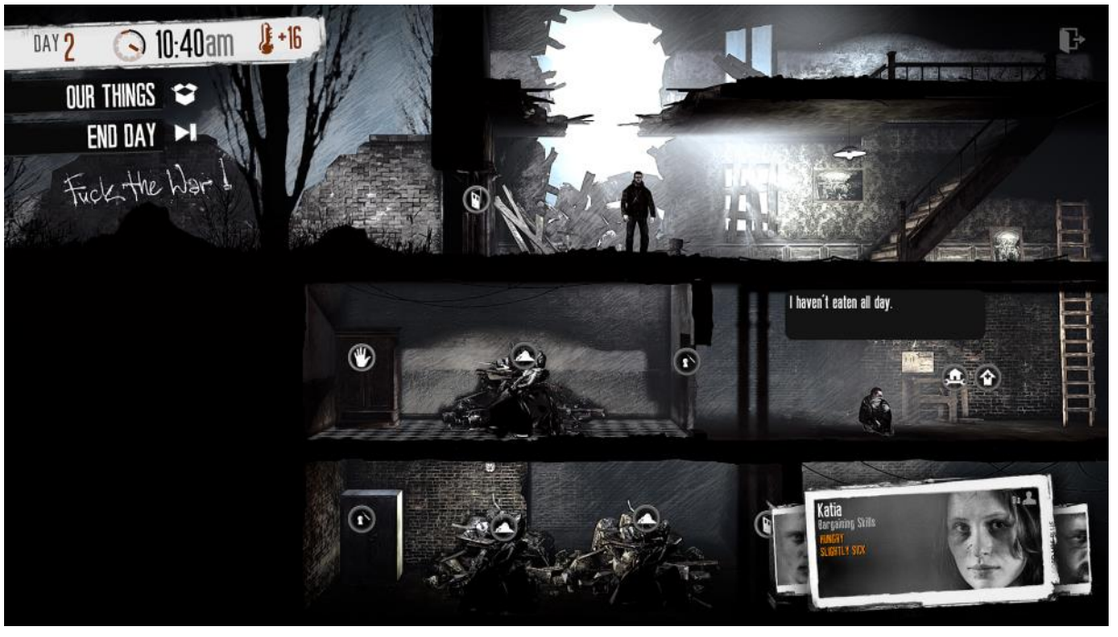
robiť to isté - kradnúť. Nedá sa nič robiť. Keď vám v dome umierajú vyčerpaní ľudia a nie je iné východisko, uchýlite sa aj k lúpeži a možno dokonca aj k vražde. V lepšom prípade nájdete opustený supermarket alebo garáž a stačí sa prehrabať v odpadkoch. Častejšie ale narazíte na zbytky obydlí, kde prebývajú iní ľudia, ktorí sú rovnako chudobní ako vy a svoje zásoby si bránia aj so zbraňou v ruke.

Niekedy stretnete mierumilovných civilistov, ktorí vám neublížia, kým nesiahnete na ich majetok, inokedy pred vami stoja agresívni banditi, čo vás okamžite zasypú olovenými guľkami. Môžete sa brániť, ale pri sebe máte maximálne nôž alebo pušku s piatimi nábojmi, neraz len holé ruky. Preto je vhodnejšie skrývať sa na určených miestach a najlepšia obrana býva často útek. Radšej byť zranený ako mŕtvy a strata člena vašej skromnej komunity vždy zamrzí. Pozostalí v dome viditeľne reagujú na stratu priateľa, sú smutní a môžu sa dokonca psychicky zrútiť. Mrzí ich aj to, keď niekto zo skupiny ukradne zásoby zo skromnej nemocnice alebo vezme všetky zásoby jedla nevládnemu deduškovi a babičke. Lenže aj keď občas zaklope na vaše dvere podomový obchodník alebo sem-tam nájdete v teréne ľudí, čo pristúpia na výmenný obchod, bez krádeží to jednoducho nezvládnete.

Ak všetko prebehne bez komplikácií, po návrate z nočnej sa nazbierané veci z veľmi skromného inventára postavy pridajú k majetku skupiny. Ak ste mali v dome nevítaného nočného hosťa, odpočítajú sa vám odcudzené komodity a občas je aj niekto ranený. Lieky a obväzy sú ale vzácnosť, no po vylepšení dielničky a získaní potrebného zariadenia si ich môžete sami vyrábať. A zostrojíte si aj varič, pretože teplá strava je výdatnejšia a zberačku dažďovej vody s výmennými filtrami, lebo aj piť sa musí. Keď sa vám darí, zhotovíte aj destilačné zariadenie. Alkohol pomôže vašim ľuďom aspoň nachvíľu zabudnúť na všetko zlé, ale popri cigaretách (ktoré tiež môžete vyrobiť) je ideálny hlavne pri výmennom obchode. Všetky zariadenia umiestnite v dome, dajú sa aj vylepšovať a ak v noci získate dostatok nových surovín, môžete opäť zostrojiť niečo nové - či už zátarasy, kreslo, pascu na zvieratá, gitaru alebo malú biozáhradku. Za zmienku stojí aj možnosť v zime použiť sneh na extrahovanie vody.

Napriek tomu však vaši zverenci žijú v neustálom strese a permanentne im niečo chýba. Akokoľvek sa snažíte, budú hladovať, chorľavieť, trpieť depresiami a môžete to zmierniť konzervami, medikamentmi alebo utešovaním od spolubývajúceho, ale nikdy to nebude OK. Na kartičke každého jednotlivca vidíte okrem jeho talentu aj to, čo ho práve trápi, márne ale budete hľadať kladné pocity, ako radosť alebo smiech. To v tejto hre nenájdete.

Čo však v hre nájdete sú osoby, ktoré vám klopú na dvere a žiadajú o pomoc. Hoci sa aj vám žije ťažko, môžete, ale nemusíte vypočuť ich prosby. Môžete dočasne uvoľniť jedného človeka, ktorý pôjde zachrániť suseda alebo obetujete lieky na matku chorých detí. Odmenu dostanete zriedka, ale budete mať zo seba dobrý pocit a zlepší sa aj vaša bilancia na konci hry. Občas sa k vám niekto chce pridať, čo poteší, ale musíte vziať do úvahy pozitíva aj negatíva, ktoré z toho vyplývajú. Človek navyše sa hodí na nočné výpravy, na stráženie alebo osoží v domácnosti, ale je to ďalší hladný krk a jedla je tak málo - niekedy žiadne.

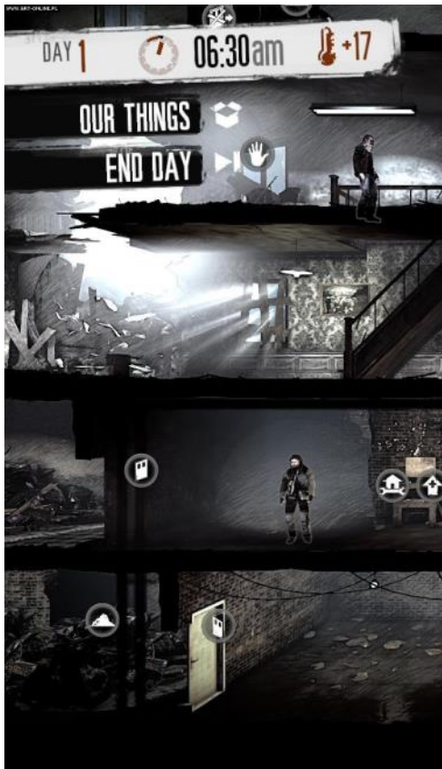


Ovládanie je nenáročné a na všetko postačí myš. Tou si prepínate postavy, či už označíte portrét v pravom dolnom rohu obrazovky alebo priamo pohyblivú figúrku. Pred sebou vidíte interiér dvojrozmerného domu, spravidla s niekoľkými poschodiami a klikaním na všadeprítomné kruhové ikony vykonáte potrebnú činnosť. Všimnete si značky dverí, jedla, výrobných zariadení, ruky a niekoľko ďalších, pomocou ktorých vstúpite do uzatvorených miestnosti, odomknete skriňu, nakŕmite postavu a preskúmate objekty. Oko pri dverách znamená, že sa pozriete cez kľúčovú dierku, takže odhalíte prípadné nebezpečenstvo. Neurčitý pohyb mimo uhla pohľadu postavy je pritom vyjadrený červenými bodmi, ktoré sa posúvajú po zastretej časti domu. Ak máte vyrobené doplnkové predmety, všetko ide ľahšie a dostanete sa aj na zabezpečené miesta. Napríklad v kope odpadu sa dá prehrabávať rukami, ale lopata ušetrí kopu času, takže kým vyprší stanovený denný alebo nočný limit, stihnete toho viac. Páčidlom alebo šperhákom sa dostanete do uzamknutých skríň. A hoci udeľujete pokyny každej postave, ľudia, ktorým sa práve nevenujete, môžu svojvoľne vykonať základné činnosti. Napríklad unavená žena sa poberie do postele v susednej miestnosti.

Hra je ľahko zrozumiteľná, hoci kladie na hráča veľké nároky. Neustále treba riešiť nejaké existenčné problémy, dbať na fyzické aj duševné potreby obyvateľov domu, čeliť nepriateľom. Prakticky permanentne ste pod tlakom a nikdy sa to výrazne nezlepší. This War of Mine vás neustále bičuje tiesnivou atmosférou, ku ktorej prispievajú pôsobivo vykreslené 2D lokality s unikátnym art štýlom. Všetko je pekne viditeľné, hoci dominuje čierna a biela s kontrastnými farbami. V pozadí znie clivá hudba a tlmené výbuchy. Pocit neobyčajnej obyčajnosti umocňujú fotografie vašich zverencov, na ktorých nevidíte portréty hrdinov, ale všedných ľudí. Niekedy viac inokedy menej sympatických, ale vašich. Začnú vám byť blízki aj s ich odutými tvárami, chybami a neduhmi, pretože patria do vašej komunity a sú súčasťou tímu, ktorý musí spolupracovať v boji o prežitie. Ani veľmi neprekvapí, že ako podklad poslúžili naskenovaní vývojári a ich priatelia.

This War of Mine je skutočne atypická survival záležitosť. Našli by sme však spoločné znaky s obľúbenými zombie titulmi, v ktorých sa v jednej etape treba brániť pred nemŕtvymi a v druhej sa opravuje príbytok a získavajú suroviny a zbrane. 11bit Studios sa však úspešne vyhli mozgožrútom, ktorých je už na trhu priveľa a vytvorili veľmi komplexnú hru s vojnovými obeťami. K realizmu prispieva aj fakt, že sa hra ukladá len automaticky po uplynutí noci, počas ktorej môže





zahynúť niekto z vášho tímu. V praxi to znamená, že čo sa udialo, už nevrátite späť a keď niečo zbabrete, nedá sa to napraviť. Takže sa buď zmierite s odchodom obľúbenej postavy alebo vás čaká reštart hry s novým pokusom o prežitie. S ukladaním pozície, bohužiaľ, súvisí nepekný bug,keď vám hra jednoducho spadne - našťastie sa to stáva ojedinele.

Hra je skutočne pozoruhodná, hoci časom už trochu monotónna. Niektorí hráči nepochopia jej čaro, ktoré spočíva v permanentnej depresii ako dôsledku ničivej vojny, mnohých si ale získa. Má však určité rezervy a možnosti, ktoré by sme radi videli zavedené v praxi. Napríklad by bolo zaujímavé, keby sa vaša skupinka mohla presťahovať do iného domu. Alebo by ľudia mali základné RPG prvky, takže by potom lepšie odolávali hladu, stresu, boli nenápadnejší a mali väčší inventár. Počet lokalít je tiež dosť obmedzený, takže ich po pár hodinách prechádzate dookola. Nehovoriac o novej hre, kde už vlastne všetky miesta poznáte - hoci sú mierne zmenené parametre prostredia, napríklad hneď v prvý deň sneží alebo sa lokality odomykajú v inom poradí. To trochu obmedzuje znovuhrateľnosť, ale som si istý, že sa k tejto hre budete vracať stále znovu - hoci možno s dlhšími prestávkami.

This War of Mine je vojnová hra, v ktorej nehrajú prím hvízdajúce guľky. Nie je o hrdinoch so samopalom v ruke, ale o obyčajných ľuďoch, ktorí vždy najviac doplatia na hrôzy vojny. Tento titul vyvoláva depresie, núti hráča k ťažkým a niekedy amorálnym rozhodnutiam, ktoré ale prirodzene vyplývajú z neľahkej situácie a nemožno ich jednoznačne odcudzovať. This War of Mine je poučením, zdvihnutým prstom a obžalobou vojny. Na rozdiel od mnohých iných hier a akčných filmov nič neprikrášľuje, len poukazuje na veľkú ľudskú tragédiu, ktorá, bohužiaľ, nie je ojedinelá.

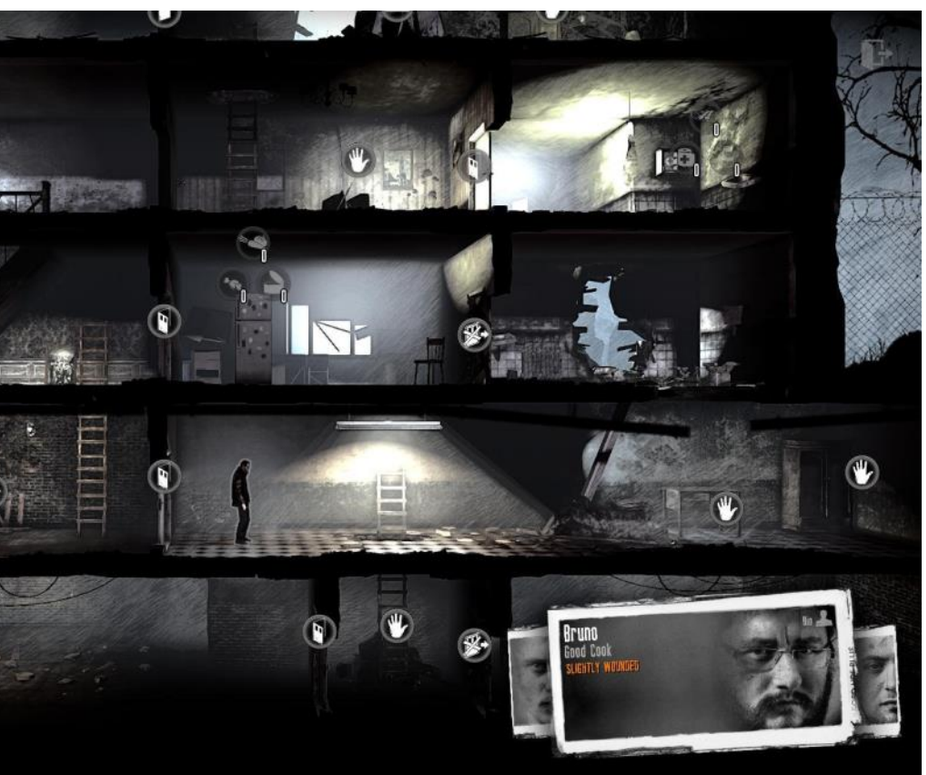
Branislav Kohút

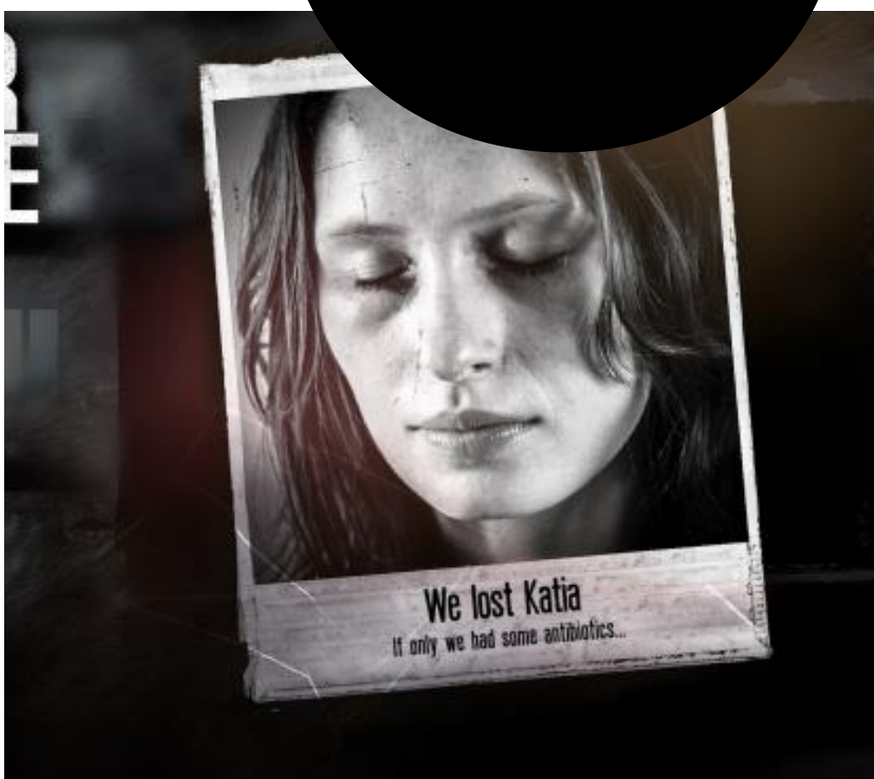
HODNOTENIE

+ pohľad na vojnu očami trpiacich civilistov
+ tiesnivá atmosféra a zaujímavý art štýl
+ emócie a interakcia preživších
+ (a)morálne rozhodnutia, ktoré majú dopad na komunitu
+ nutnosť dbať na fyzické aj duševné potreby ľudí

- hra občas padá
- postup je časom trochu monotónny
- obdobný priebeh pri opakovanom hraní

8.0







CIVILIZATION BEYOND EARTH

2K Games | Stratégia | PC

Séria Civilization už roky stále znova a znova rozvíja národy z celého sveta a mapuje ich vývoj v rôznych časových obdobiach. Ako už napovedá názov, v najnovšom pokračovaní sa tvorcovia odpútali od Zeme a zamierili ku hviezdam. Vzhľadom na to, že sme na našej rodnej planéte už niekoľkokrát prežili prakticky všetko, čo sa prežiť dalo, je nová destinácia pozitívnou zmenou. Nie však až takou radikálnou.

Veľmi rýchlo zistíte, že Beyond Earth sa síce odpúta od Zeme, ale nie od zaužívaných prvkov. Akoby sa tvorcovia báli skúsiť niečo nové. Neznamená to, že v hre nenájdete aj novinky, ale nie je ich až tak veľa a neprinášajú zásadné zmeny hrateľnosti. Pre niekoho to môže byť plus, ale niektorí hráči by už chceli niečo viac. Pletky s mimozemšťanmi a vesmír predsa majú veľký potenciál. Lenže napriek novým možnostiam a exotickej lokalite sa Civilizácia drží až príliš pri Zemi. Stále sa dobre hrá, ale neprekvapí.

Príbehom sa tvorcovia Civilization vlastne nikdy nezaoberali a dá sa povedať, že si ho píšete sami - svojimi rozhodnutiami, ktoré učiníte pri snahe o dosiahnutie primárneho cieľa. Takže si nastavíte parametre mapy a potom sa snažíte splniť podmienky víťazstva, ku ktorému sa dá dopracovať dominanciou, transcendenciou, emancipáciou alebo iným spôsobom. Môžete sa teda pokúsiť vyhladiť všetky ostatné civilizácie, ale sú aj iné možnosti, ako sa dostať na piedestál . Napríklad ostatné národy prevalcujete technologickým rozvojom.

Obľúbené kolonizovanie a zveľaďovanie sídiel s posúvaním hraníc zostalo, ale všimnete si kozmetické zmeny. Takže kolonisti poslušne zakladajú nové mestá, ale tentoraz s požehnaním sponzora a jeho bonusmi. Robotníci upravujú okolie, menia prostredie, stavajú farmy, aby obyvatelia netrpeli hladom, generátory, aby bol dostatok dôležitej energie a cesty na rýchlejší presun krajinou. Možností výstavby je čoraz viac a predchádza im rozvoj technológií. Technologický strom obsahuje desiatky vynálezov, ktoré vyústia do ďalších objavov. Tak ako všetky činnosti v hre, aj výskum vyžaduje určitý počet kôl na zavŕšenie procesu.

Potom umožní výstavbu nových budov, produkciu pokročilých jednotiek, prináša rozvoj ekonomiky, obchodu a modernizáciu. Ak neviete čo skôr, môžete sa riadiť odporúčaniami (značkami) poradcov pre jednotlivé odvetvia.

Čo si vymyslíte, to si môžete aj postaviť. Pokročilé budovy zvolené v menu produkcie prispievajú k rozširovaniu mesta a zvyšovaniu jeho levelu. Budovy síce permanentne vysávajú energiu, ale prinášajú nové možnosti, napríklad zlepšujú zdravie obyvateľov, zvyšujú počet bodov na výskum alebo kultúru.To znamená rýchlejší rozvoj a produkciu jednotiek a v neposlednom rade aj možnosť odomknúť nové vylepšenia v oblasti sily, prosperity, vedomostí a industrializácie. V štyroch rozvetvených odvetviach takto získate permanentné bonusy a je len na vás, či uprednostníte vojenskú oblasť alebo ekonomiku. Chcete silnejšie jednotky, rýchlejšiu produkciu alebo sociálne výhody? Rozhodnutia sú len vo vašich rukách. Neskôr k rozvoju prispievajú aj špecialisti, čo sú vlastne obľúbení odborníci - od umelca až po inžiniera.

Nová planéta, kde sa všetko odohráva, veľmi pripomína Zem, až na svojské kreatúry, ktoré ju obývajú a jedovatú látku zvanú miasma. Tá sa pomerne bežne vyskytuje v teréne a poškodzuje jednotky, až kým nie je odstránená alebo neponúkne riešenie nová technológia. Na zlikvidovanie miasmy sa napríklad hodí repulzátor, ktorý z orbitu čistí zvolený úsek terénu. Neskôr si s tým poradia aj stroje robotníkov.

Je sympatické, že aj keď sa nemusíte riadiť žiadnymi pravidlami, môžete plniť množstvo úloh, ktoré sa priebežne objavujú a prinášajú odmeny. Zadania vyžadujú výstavbu konkrétnych budov, využitie špionážnej techniky, vyhľadanie zdroja signálu alebo získanie určitej technológie. Nič svetoborné, ale dostatočne motivujúce. Súčasťou zadaní ale býva aj výber z dvoch možností, kde sa rozhodnete, ako zavŕšite úlohu. Takto získate jeden z dvoch bonusov a niekedy aj určíte ďalšie smerovanie vašej civilizácie.

Skôr či neskôr narazíte na svojich susedov. Hlavne ak vyšlete na potulky prieskumníkov, ktorí nie len odkryjú neznáme oblasti, ale aj spoznajú miesta s cennými nálezmi. Po odobrení expedície potom vedia spod zeme vydolovať cenné suroviny a artefakty. To sa ale nemusí páčiť lídrom iných frakcií, s ktorými už tradične komunikujete formou diplomatického okienka. Ak však čakáte kontakt s inteligentnou mimozemskou rasou, budete sklamaní. Zástupcovia všetkých frakcií sú ľudia, ktorí sa rovnako ako vy rozhodli letieť do vesmíru a ako naschvál chcú zabrať tú istú planétu, ale v mene novodobej Afriky alebo Slovanov.

Lídri sa najskôr len predstavia a pozdravia. Keď sa im niečo nepáči, vtedy sa vyhrážajú a nevraživosť môže vyústiť do vojny. Ak sa chcú bratríčkovať, navrhnú otvorenie hraníc a rôzne dohody. K zlepšeniu vzťahov prispievajú podobné postoje v kľúčových záležitostiach a tiež obchodovanie. Vytvorenie obchodných ciest s inými mestami, kam pravidelne putujú vaše moderné karavány, prináša obidvom stranám profit a preto vás vaši obchodní partneri vnímajú pozitívne.

Môžete sa však uchýliť aj k zákernému jednaniu a po získaní patričných technológií pošlete do akcie svojich špiónov.





Agentom určíte mesto, kde majú pôsobiť (samozrejme, nenápadne) a zahájite operáciu. Na základe vašich preferencií bude váš tajný zbierať informácie o frakcii, pokúsi sa ukradnúť technológiu alebo energiu a keď nazbiera niekoľko levelov ,stane sa z neho skutočne smrtiaci záškodník. Vtedy môže v meste odpáliť nukleárnu hlavicu a zredukovať počet jeho obyvateľov alebo umiestni zariadenie, ktoré priláka obrovské a nebezpečné mimozemské červy. Mimozemšťania síce nemajú vlastnú frakciu (veľká škoda), ale napriek tomu zohrávajú v hre významnú úlohu. Najskôr iba suplujú neutrálnych pozemských nájazdníkov, takže s nimi neraz prídete do konfliktu pri obrane mesta alebo pri expandovaní. Neskôr sa s mimozemskou faunou môžete zblížiť a to až natoľko, že sa stane súčasťou vašej civilizácie a úplne s vami splynie. Opäť bude záležať na vašom rozhodnutí a to ovplyvní nie len smerovanie vašej civilizácie, ale aj postoje iných frakcií. Niektorým národom sa totiž zbližovanie s "emzákmi" hnusí a začnú vás odcudzovať. Tento rasový prvok do istej miery nahrádza náboženstvo, ktoré malo priestor v predošlých hrách.

Vaše postoje sa odzrkadľujú aj na vzhľade miest. Sídla môžu mať typickú štruktúru ako veľkomestá na Zemi, ale ak sa rozhodnete pre súžitie s mimozemšťanmi, bude ich dizajn odlišný. Keď umožníte rozmach robotov, osídlenie opäť zmení vzhľad. Jednotlivé bloky mesta dokonca môžu mať prvky všetkých troch architektúr a to v závislosti od toho, koľko tam je ľudí, mimozemšťanov a umelých. Toto adaptovanie ľudí a prispôsobenie sa novým podmienkam je vyjadrené tromi afinity prvkami. Purity- čistota sa rozvíja vtedy, ak civilizácia odmieta adaptáciu a dbá na zachovanie ľudskej individuality a filozofie bez prijímania cudzích prvkov. Harmónia je už založená na zbližovaní s mimozemskou flórou a faunou a kolonisti podliehajú zmenám prostredníctvom genetickej manipulácie. Supremacy - zvrchovanosť prevláda v pretechnizovanej kolónii, kde je dôraz kladený na kybernetiku, nanotechnológiu a počítače. Afinity sa rozvíjajú skúsenostnými bodmi, ktoré sa najčastejšie získavajú pri výskume technológií. Čo je zaujímavé, aplikujú sa predovšetkým vo forme vylepšení vojenských jednotiek.

Armáda spočiatku pripomína najmodernejšie ozbrojené zložky z predošlých Civilization hier. Lietanie ani na cudzej planéte nie je bežné. Väčšina jednotiek sa pohybuje po zemi a po vode. Mestá sa však bránia vypúšťaním lietadiel s obmedzeným doletom, ktoré sa po útoku vracajú späť. Základom armády ale zostávajú vojaci, rangeri, pásové vozidlá, artiléria a lode. Sortiment sa môže zdať pomerne chudobný, ale časom sa rozšíri o mimozemšťanov a ráznu zmenu prinesú práve afinity vylepšenia. Každý druh jednotky sa dá viackrát vylepšiť a podľa uváženie môžete na to využiť body purity, harmónie alebo supremacy. Vylepšovanej jednotke sa upravia bojové vlastnosti a navyše zvolíte perk, napríklad sa bude rýchlejšie doliečovať alebo rýchlejšie presúvať v teréne. Zmena sa prejaví aj na vzhľade a týka sa aj doterajších vojsk.

Systém boja sa zachoval, takže jednotky posúvate po mape a zaútočia na zvolený cieľ. V ďalšom kole môžu znovu zasiahnuť, stiahnuť sa alebo doliečiť a v boji získavajú skúsenosti a levely. Pozemné sily sa po vylepšení aj tentoraz dokážu presúvať aj po vode a pri pohybe platia penalty podľa druhu terénu. Pri úspešnom obliehaní a dobytí mesta si zvolíte, ako s ním naložíte, či bude plne pod vašou kontrolou, stane sa dŕžavou, kde ale neurčujete procesy alebo ho rovno zrovnáte so zemou. Zmena v boji sa týka lietadiel, ktoré vylietajú výlučne z miest alebo lodí, kam sa potom vracajú.

Hru pre jednotlivca dopĺňa multiplayer, ktorý si môžete zahrať na jednom PC alebo online. A štandardom sú aj módy. Na hru sa dobre pozerá a budete sa kochať pri pohľade na rastúce mestá so zastavaným okolím, kde si všimnete detaily a aj malé zmeny v teréne. Všetko bez problémov beží pri 60fps a parametre hry si upravíte podľa potreby. Beyond Earth má aj osobitnú podporu AMD Mantle. Ezoterická hudba sa hodí k mimozemskému prostrediu. Nie je vtieravá a prispieva k lepšej atmosfére.

Civilization: Beyond Earth opäť potvrdzuje kvality osvedčenej strategickej série. Len je škoda, že aj keď sa tvorcovia odhodlali letieť na novú planétu, nevedia sa odpútať od Zeme. Ponúkajú zaujímavé inovácie, ktoré vyplývajú z nového prostredia, ale nevyužívajú všetky možnosti, ktoré im ponúka. V súčasnosti už je na trhu viacero Civilization klonov s prvkami sci-fi a fantasy, ktoré sa odhodlali na trochu viac. Nová lokalita v Beyond Earth slúži iba ako kulisa na rozohranie ďalšieho konfliktu ľudí, ktorí tentoraz začínajú v pokročilom období, ale majú stále tie isté maniere a zvyky. Mimozemšťania ako rovnocenní partneri v neokukanom svete by boli veľkým prínosom a dali by hre nový rozmer, ale v Beyond Earth hrajú len druhé husle. Takže sme vlastne dostali štandardne kvalitnú civilizáciu so štipkou exotiky, ale bez výrazného nového stimulu.

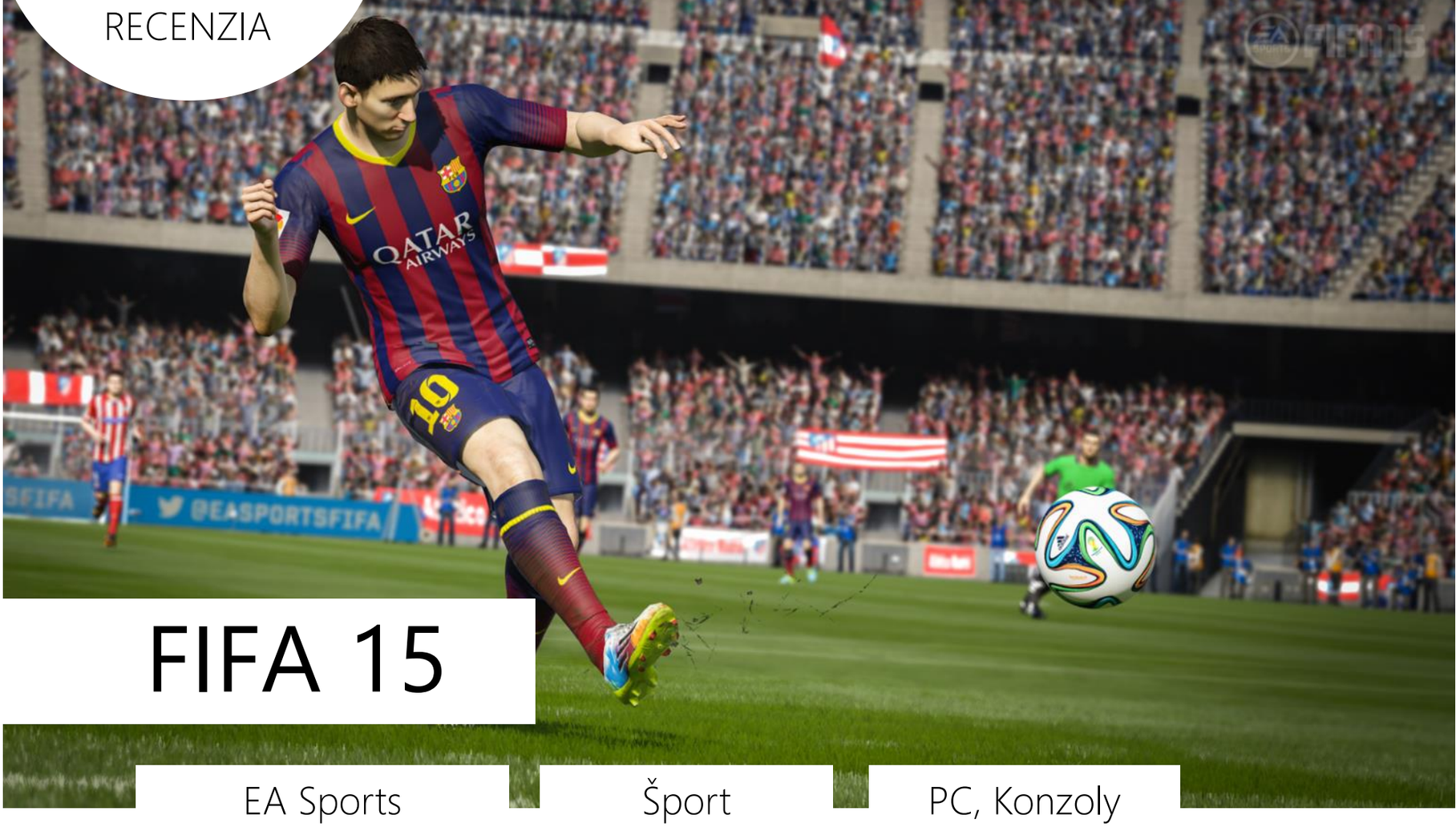
HODNOTENIE

+ adaptácia na nové prostredie so špecifickými podmienkami
+ zaujímavý systém vylepšovania jednotiek
+ intuitívne ovládanie

- neprináša zásadné novinky, ktoré by posunuli sériu dopredu
- nedostatočne využitý potenciál novej lokality

8.0





FIFA 15

EA Sports | Šport | PC, Konzoly

Recenzovanie hier zo športových sérií od EA Sports so sebou prináša zaujímavé pocity pri hodnotení obdobného obsahu a séria FIFA, samozrejme, nie je výnimkou. Otvoríte si Word a máte dojem, že by ste mohli skopírovať polovicu textu z recenzie tej predchádzajúcej časti, nech ju už písal ktokoľvek. Dojmy sa vždy líšia, no fakty sú rovnaké a nie je to len o tom, že trávnik je stále zelený a lopta stále guľatá. A aj výsledné hodnotenie sa vždy pohybuje zhruba na tej istej úrovni, pokiaľ EA výrazne neprekvapí v pozitívnom alebo negatívnom smere. Dalo by sa tak povedať, že FIFA je už dnes stávkou na istotu. Dobre viete, čo od novej hry môžete očakávať a zhruba to aj dostanete. Alebo žeby nie?

FIFA 14 bola prvou časťou, ktorá zavítala na PS4 a Xbox One a nextgen verzia sa od tých ostatných výrazne líšila aj hrateľnosťou. Hráčom predviedla aj nový engine Ignite, ktorý bol jedným zo zdrojov nových prvkov. A hrala sa veľmi dobre. S FIFA 15 sa Ignite dostal konečne aj na PC a tak by sa dalo predpokladať, že s novým ročníkom EA Sports nadviažu práve na hrateľnosť nextgen verzie. Ale opak je pravdou, pätnástka sa vracia k rýchlemu futbalu, ktorým bola charakteristická minuloročná verzia pre PC a oldgeny.

Novinky sa však novému ročníku nevyhýbajú. EA nás už dlhú dobu masírovali množstvom videí a informácií o tom, že nová FIFA bude celá o emóciách a zážitkoch. Skoro ako The Sims 4. V hre sa totiž pokúsili vykúzliť atmosféru skutočných futbalových súbojov, kde proti sebe stoja giganti, legendy súčasnosti a vy nie len aktívne zasahujete do diania na ihrisku, ale hlavne si ho máte užívať aj ako divák. Nový ročník tak prináša výrazne prekopanú prezentáciu, ktorá je veľkolepejšia a živšia v každom ohľade. Nemusíte na to ani dlho čakať, hneď po spustení je pred vami otvárací zápas, v ktorom sa proti sebe postaví Liverpool a Manchester City.

Ak sa trochu orientujete v anglickom ligovom futbale, určite vás poteší, že nový ročník obsahuje licencované

štadióny. Aj mimo Premiere League, ale tu vám to hneď udrie do očí. Diváci sú spracovaní lepšie ako v minulosti a taktiež aj ich správanie na štadióne. Spievajú klasické chorály, pískajú na neobľúbených hráčov, robia mexickú vlnu a to všetko pri kamere a grafike, ktorá sa snaží navodiť dojem televízneho vysielania. Dokonca sa ich správanie odvíja aj od času v zápase. A toto je presne to, o čom EA tak dlho hovorili. Možno sa to takto biele na čiernom nezdá ako veľká zmena, no dopad na celkový pocit zo zápasov je značný a to najmä vtedy, ak hráte proti živým protihráčom.

Zmysel úvodného zápasu, samozrejme, netkvie len v tom, že vám hra odprezentuje to, ako vás dokáže vtiahnuť do diania na ihrisku. Máte sa v tam oťukať, vyskúšať si, čo je nové a čo staré a nejako sa s tým popasovať. Umelá inteligencia sa v tomto prípade s vami maznať nebude, no taktiež nebudete mať ani dojem, že hráte s dorastencami zo 7. ligy deň po jarmoku. A na základe tohto zápasu vám neskôr hra odporučí nastavenie náročnosti, ktoré môžete, ale, samozrejme, aj nemusíte akceptovať.

Vyslovene nového toho už veľa nie je. No vylepšených bola hromada aspektov hry. Už hneď v úvode si všimnete napríklad prekopané prihrávky a to sa týka ako krátkych po zemi, tak aj centrov alebo prihrávok do behu. Sú o niečo zložitejšie, rozhodne ich pokazíte viac, a to čo sa týka smeru aj sily. Na všetko teraz musíte dávať väčší pozor, nemôžete sa spoliehať na to, že vždy odohráte bezchybný pass. Aj preberanie je o niečo zložitejšie, lopta odskakuje a ťažšie sa spracováva. Navyše AI protivníkov celkom dobre číta a tak sa aj z čistej „uličky“ a perfektnej šance môže stať len zmarená príležitosť. Na druhej strane, ak prihrávky zvládnete, vášmu útoku sa bude slušne dariť.

Zmenená je aj obranná hra. Po novom je vylepšená vo váš prospech. Obrannými zákrokmi dokážete lepšie odobrať loptu súperovi a taktiež si ju dokážete dobre pokryť pred napádaním. Aj keď jednoduchému vypichnutiu, či sklzu cez loptu sa stále nebudete vedieť efektívne ubrániť, čo je však len a len dobre. Samozrejme, stále záleží aj od schopností daných hráčov, no je to slušný krok k realizmu, ktorý celkový zážitok z hrania posúva dopredu a viac sa musíte spoliehať na samých seba, nie na niečo automatické.

Bohužiaľ, sú tu aj niektoré aspekty, v ktorých zas hra robí krok späť. A jedným z nich je určite umelá inteligencia. Už som naznačil, že AI dokáže pekne predvídať prihrávky, no má aj svoje slabé chvíľky a často pôsobí nevyváženým dojmom.



A to najmä vo vašich radoch, keď hráči pôsobia veľmi nesamostatne, AI si nenabieha ideálne, nepobehne oproti lopte a podobne. Opäť sa však vraciame k tomu, že väčšmi ako v minulom ročníku sa musíte spoliehať len sami na seba. Alebo sa treba poriadne pohrať s taktikou a nastavením hráčov. Nie je to pravidlo, no rozhodne je takýchto slabších momentov viac, ako by ste očakávali a pri hraní aj chceli.

A určite by si lepšie vyváženie zaslúžili aj brankári, ktorí vás občas na vyšších obtiažnostiach budú privádzať do zúfalstva aj v prípadoch, že budete hrať proti slabému tímu. V istých chvíľach totiž chytia skutočne takmer všetko. Môžete si vypracovať najkrajšie akcie v histórii futbalu a oni to aj tak perfektným zákrokom vykryjú. Často vám pri hlavičkovaní nedajú ani najmenšiu šancu a všetko im skončí priamo v náručí. Stane sa však, že sa dostanete do úniku po vysokom pressingu a vtedy, aj napriek výrazne zmenšenému uhlu, brankári často nechytia ani jednoduché strely. Treba však pochváliť vynikajúco fungujúce clonenie. Už sa nestáva, že lopta prejde pomedzi štyroch hráčov, brankár ju nevidí a aj tak chytí. Teraz sa často nestihne ani obzrieť.

V každom ohľade si však môžete výrazne pomôcť novými možnosťami taktiky, ktoré idú viac do hĺbky ako kedykoľvek predtým. Nie je to len o nastavení formácie. FIFA 15 uvádza takzvané Team Sheets, ktorých si pre tím môžete vytvoriť až 6 a zareagujete na každú eventualitu. Sú dostupné prakticky v každom režime a podrobne v nich hráčom určujete inštrukcie pre útok, podporu aj obranu. Významnú úlohu zohrávajú aj úlohy, ktoré pripisujete hráčom. No a nakoniec si môžete skutočne detailne nastavovať taktiku vo vyše desiatke ukazovateľov.

FIFA už dlho nie je o hre pre jedného hráča a to je poznať aj v prípade pätnástky, ktorej singleplayerové režimy už dávno poznáme z predchádzajúcich ročníkov. Hra ponúka rýchle zápasy, sezóny v tímoch - ako manažér, aj ako hráč a samozrejme, nechýba ani FIFA Ultimate Team, kde si postupne budujete čo najlepšie fungujúci vlastný tím zo svetových hráčov. S tým všetkým sa zabavíte solídne, no predsa len by to už chcelo trošku oživenia. To v malej miere prinášajú skill minihry, ktoré sú súčasťou sezóny. Inak hra ponúka najviac práve v online režimoch, kde opäť nechýba FUT a napríklad môžete hrať celú sezónu jeden na jedného proti kamarátovi.



Celkovo práve FIFA Ultimate Team ponúka asi najviac noviniek, čo sa týka obsahu. Tento režim je teraz najväčší vo svojej histórii a ak by ste aj žiadny iný v hre nevyskúšali, už s ním si bez problémov vystačíte do ďalšieho ročníka. Postupne si od základov budujete tím, hráte zaň a manažujete ho, vrátane kontraktov, cvičenia, liečenia a podobne. Teraz už môžete vytvárať aj konceptových hráčov a získavať hosťujúcich hráčov, čo vám aj so slabým tímom a nedostatkom financií dokáže na určitú dobu zabezpečiť športovcov svetovej triedy. V tíme je veľmi dôležitá súhra. Hráči musia byť na seba zvyknutí a majú medzi sebou lepšiu väzbu, ak sú okolo nich ich kluboví či národní spoluhráči.

Graficky je FIFA 15 ešte o krôčik pred minulým ročníkom a vidieť to na tvárach hráčov. Samozrejme, len na tých najznámejších. Kým Neymar, Bale, Hazard, Messi a iné hviezdy sú spracované špičkovo, málo známym hráčom sa nedostalo toľko pozornosti.

Bugy tu stále sú, napríklad uvidíte hráča na lavičke, ktorý sedí vo vzduchu, no to sú detaily. Zvuk je vynikajúci, hudba snáď ešte lepšia, no komentár má opäť raz problém trafiť sa do aktuálneho diania a občas je úplne mimo. Navyše nextgen verzie ani neobsahujú českú lokalizáciu - najbližšia k tomu je poľská. Poteší možnosť ovládania niektorých vecí hlasom na Xbox One, ak máte Kinect. Napríklad tak môžete pohodlne striedať hráčov.

FIFA 15 síce neprináša žiadne výrazné novinky, ani neponúka v obsahu veľké zmeny, ktoré by jej dodali novú šťavu, no aj tak sa stále hrá veľmi dobre a to hlavne v režime viacerých hráčov. Na niektoré veci si budete musieť chvíľku zvykať, no objavíte asi najdynamickejší futbal za posledné roky, ktorý sa dosť opiera o vaše schopnosti. Navyše so skutočne vynikajúcou prezentáciou, ktorá nemá konkurenciu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ vynikajúca prezentácia a živé štadióny
+ stále chytľavé a prístupné
+ lepšie možnosti úpravy tímu
+ obrovský FUT s novými možnosťami

- málo noviniek v hrateľnosti, žiadne v obsahu
- drobné chybičky
- nevyvážená AI, najmä brankári
- chýba česká lokalizácia (nextgen)

8.0





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





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



RECENZIA



INFAMOUS SECOND SON

Sucker Punch | Akčná | PS4

Conduiti sú ľudia oplývajúci superschopnosťami. V nás, obyčajach jedincoch, vzbudzujú strach, obavy a v spoločnosti sa začína hovoriť o dobe bioterorizmu. Veď ako chceme súperiť s genetickými predispozíciami k ovládaniu elektriny, zeme, dymu a ďalších elementov? Oni sú nadľudia, my obyčajná háveď. Ešteže máme jednotku Departement of Unified Protection (DUP) pod vedením skúsenej Brook Augustinovej. Hoci sama disponuje schopnosťou ovládať zem, konkrétne betón, je na našej strane. Chráni nás. Udržuje nás v bezpečí. Bojuje s bioteroristami a porazených odváža do prísne stráženého vojenského zariadenia.

Second Son žiadnym priamym spôsobom nenadväzuje na udalosti v Infamous či Infamous 2. Majitelia predobjednávok dostanú balík misií, ktoré sa v novinárskom pohľade snažia vysvetliť súvislosti. „Obyčajné" verzie začínajú v bode nula. Možno je to tak aj lepšie - nová platforma, nový hrdina, nový príbeh. Ideálne predstavenie open world značky, ktorá pod taktovkou Sucker Punch zaznamenala významné úspechy na predchádzajúcej generácii konzoly od Sony a teraz prichádza na Playstation 4.

Indiánska súrodenecká dvojica Roweovcov žije svoj pokojný život na americkom zapadákove. Teda, ak za pokojný život považujete, že jeden z bratov, Delsin, je mladistvý výtržník so sklonmi k ignorovaniu akýchkoľvek autorít a starší brat Reggie stojí na opačnej strane zákona so šerifskou hviezdou na prsiach. Pri jednej malej roztržke medzi rebelom a policajtom sa obaja stávajú svedkami úteku niekoľkých conduitov z väzenského transportu. Delsin zisťuje, že aj on je obdarený unikátnou schopnosťou - prebrať sily ostatných nadľudí. Jeho prvou mocou sa stáva dym, pomocou ktorého chce vyriešiť akútny problém svojej indiánskej komunity, ktorý svojim správaním zapríčinil. Lenže to musí spolu s bratom cestovať až do ďalekého Seattlu a konfrontovať Brook Augustinovú na jej domácej pôde.

V našom meste sa objavil nový bioterorista. Je to indián Delsin Rowe a jeho schopnosťou je ovládanie dymu vo všetkých jeho formách. Dokáže ho odčerpať z vetrákov alebo zo zničených áut či poklopov. Je zvrátené, ako pomocou dymu dokáže prechádzať mrežami a pletivami. Ešte zvrátenejšie je, že svoju silu používa na bojovanie s DUP. Jeho reťaz pre boj na blízko, ale aj strely, či dokonca dymom poháňané rakety, napáchali v meste už toľko škody, že sa o neho začala zaujímať aj samotná Augustinová.

Seattle sa rozkladá na dvoch oddelených ostrovoch. Prvý je celý dostupný ihneď a dominuje na ňom nižšia zástavba, priemyselné komplexy, ale občas aj nejaký ten parčík či iná zeleň. Druhý ostrov, dostupný až neskôr, v spojitosti s postupom príbehu, sa nesie v znamení modernej mestskej aglomerácie, s priehrštiami vysokých budov, medzi ktorými sa ukrýva napríklad drobná čínska štvrť a ďalšie lokálne atrakcie. Obe polky mesta sú rozdelené do šiestich sektorov, čiže celkovo do dvanástich. Autori zo Sucker Punch zrejme čítali našu recenziu na Infamous 2, kde sme kritizovali potrebu zdĺhavých presunov medzi jednotlivými lokalitami. V Second Son totiž existuje možnosť, vyčistené štvrte používať ako teleportačné miesta.





Vyčistenie štvrte znamená vypudiť majoritu DUP vojsk z danej oblasti. Aby sa tak stalo, je potrebné vykonať niekoľko krokov. Tieto kroky môžeme nazývať aj vedľajšie misie. Spočívajú v oslobodení centrálnej základne, ničení sledovacích kamier, identifikovaní agenta v utajení, hľadaní stratených audiologov a vyjadrení svojho postoja pomocou grafity umenia. Každá z možností sama osebe je zábavná, najmä pri grafitoch býva výsledný efekt vyslovene bombastický. Hoci ani nie čo sa týka spracovania, ale skôr myšlienkou a finálnym efektom. Lenže problémom je, že v každom z dvanástich sektorov budete musieť prejsť rovnakou množinou úloh. Iste nemusím vysvetľovať, ako to začne po 5-6 mestských častiach s nepovinnými úlohami škrípať.

Preto odporúčam striedať nepovinné misie s tými povinnými. Tie posúvajú príbeh dopredu a najmä, učia Delsina nové schopnosti. Po ovládnutí dymu prichádza na rad neón s novou sadou schopností. Štandardná reťaz sa premení na akýsi meč, iná schopnosť umožní pohodlne zameriavať nepriateľov v sniperskom režime a uzatvárať DUP jednotky v stázovej bubline. V poslednej tretine hry znova dôjde k zmene ponuky, neón nahradí sila videohier (sila videohier vo videohre, čistý Inception :)) a súčasne príde aj neviditeľnosť a anjeli ako pomocníci. Hlavný hrdina na konci získa ešte jednu schopnosť. Nebudeme prezrádzať, o akú konkrétne sa jedná, ale nie je ťažké si to domyslieť. Príbehové misie sú výborne navrhnuté a rôznorodé, lenže tiež nie sú bez chyby. Celá hra ich ponúka iba zhruba tucet. Je to málo, ale keď si k nim pripočítate čistenie sektorov, výsledná herná doba je viac ako nadštandardná.

Možno by sme ich nemuseli volať bioteroristi. Oni sami seba nazývajú conduiti. A ten nový, Delsin, nie je až taký hrozný, ako to píšu v novinách a ako o ňom



hovorí Augustinová v televízii. Sestrin priateľ sa ocitol v ohrození života a Delsin ho zachránil. A snaží sa neubližovať ľudom, bojuje iba s jednotkami DUP. Po meste sa začína hovoriť, že mu dokonca pomáhajú aj ďalší conduiti a tak sa všade hliadky zdvojnásobili. V televízii tiež hovorili, že Delsin je dymový mužík, ale nie je to pravda. Raňajší bulvár prisahal, že ho videli poletovať po mrakodrapoch vo forme neónového svetla. Všetko, čo napíše bulvár, predsa musí byť pravda.

V niektorých častiach príbehu budete odkázaní iba na jednu konkrétnu silu, inokedy si budete môcť zvoliť to, čo vám najviac vyhovuje. Zmena sily je spojená s čerpaním energie. Ak nasajete dym, priblížite sa k neónu alebo použijete akúkoľvek videoobrazovku, výsledný efekt bude prepnutie palety schopností. Časté zmeny útokov vedú k vysokej zábavnosti súbojov. Niekedy sa so zapnutou neviditeľnosťou zakrádate poza chrbát nepriateľov, alebo ich znehybňujete presnými výstrelmi do nôh. Inokedy raketami likvidujete ťažších protivníkov, ako sú obrnené transportéry a vrtuľníky.

Delsin sa zmenil. Jeho správanie sa otočilo o 180°. Tam, kde predtým pomáhal (dokonca aj nepriateľov sa pokúšal zajímať živých), nastala teraz vláda teroru. Likviduje DUPákov neomylnými strelami do hlavy, ničí fasády neslušnými grafitmi. Vrcholom bolo, keď pred celým mestom nahuckal jedného zo svojich priateľov, aby namiesto umierneného prístupu ukázal, čo všetko conduiti dokážu. Conduiti... alebo bioteroristi?

Karmické voľby sprevádzajú mladého conduita od začiatku. Ešte v indiánskej dedine sa budete musieť rozhodnúť, ako sa zachováte k postaršej príslušníčke svojho kmeňa. Neskôr pred vás hra postaví ešte niekoľko takýchto volieb. Spolu s „bežným“ správaním Delsina (spôsob bojovania, výber grafitov atď.)



vytvárate jeho osobnosť a nakláňate misky váh dobra a zla na jednu alebo druhú stranu. Orientácia na temnú/svetlú stránku sprístupňuje nové možnosti v strome schopností. Ako v minulých častiach série, i teraz sú po meste poschovávané takzvané shardy, za ktoré môžete predlžovať dobu lietania, zvyšovať účinok záchytného poľa, ničivosť útokov a podobne.

Dymové efekty na počiatku, neónové farbičky v strede a vidoherné pixely ku koncu príbehu vás prinútia uznanlivo pokyvovať hlavou nad kvalitou grafických efektov. Particle sa mihajú po obrazovke v neuveriteľných množstvách a najmä tie najúčinnejšie útoky takmer vyvolávajú epileptické záchvaty. Ku kvalitnejším stránkam grafického spracovania patria predelové scény, postavené na ingame engine. Okrem ostrosti grafiky si iste všimnete aj veľmi vysokú kvalitu animácií. Čo by si zaslúžilo väčšiu pozornosť, sú niektoré textúry. Najmä pri výškových budovách, pri vertikálnych šprintoch, si všimnete časté opakovanie jednotlivých častí a všeobecne absenciu detailov. No a voda je kapitola sama osebe. Zrejme preto, že Delsin nevie plávať, vyzerá voda skôr ako liaty betón. Pochvalu si naopak zaslúži zapracovanie funkcií Dualshocku 4. Dotykovou plôškou zdvíhate predmety a otvárate dvere, gyroskopmi vytvárate podľa šablón nástenné maľby.

Po včerajšom súboji titanov sa Seattle prebudilo do pokojného rána. Hlásateľ v rozhlase ale práve oznámil, že Delsin začína s ďalšou krížovou výpravou. Tam, kde predtým pomáhal, teraz ubližuje a opačne. Zrejme si chce vyskúšať, aké to je stáť na druhej strane bariéry. Niekedy si prajem, aby som aj ja bol conduitom a mohol prežívať rovnaké dobrodružstvá ako on. No nič, dám si ešte kávu a padám do práce... Čo sa to deje s tou vodou? Je to možné??... Ale nie... ja? Bože, to robím ja !

HODNOTENIE

Napriek tomu, že očakávania boli o čosi vyššie, v žiadnom prípade nemožno Second Son hodnotiť ako zlú hru. Parádne superschopnosti sa nezunujú, zábavné súboje si zamilujete a priehrštia grafických efektov vám (aspoň zo začiatku) pripomenú, že pozerať na obrazovku ako teliatko na nové vráta sa nesluší. Nebyť rovnakého postupu pri čistení každého sektoru a naopak, ak by pribudlo pár príbehových misií, mohli sa chlapci zo Sucker Punch hrdiť pravým PS4 system sellerom.

Pozn.: V prvý deň po spustení predaja bolo formou patchu sprístupnených niekoľko misií, spojených s reálnymi web stránkami. Bohužiaľ, počas recenzovania daná funkcia nefungovala korektne.

+ 4 rôzne sily
+ karma a vylepšenia postavy
+ zábavné súboje
+ grafické efekty a predelové scény

- opakujúce sa vedľajšie úlohy
- málo príbehových misií

8.0





SOUTH PARK STICK OF TRUTH

Ubisoft	RPG	PC, Xbox360, PS3

Matt Stone a Trey Parker to spolu ťahajú už pekných pár rokov. So svojim animovaným dielkom dokázali, že hoci vulgárny, ale súčasne inteligentný humor, si nájde dostatočne početné publikum. South Park ako brilantný kreslený seriál vychoval už jednu celú generáciu, hoci to je len nedávno, čo sme sa rehotali na prvej análnej sonde, rastúcej z Cartmanovho zadku. Možno s krížikom po funuse, no konečne prichádza hra, ktorá drsnému svetu nerobí hanbu a zabaví rovnako ako sledovanie predlohy.

The Stick of Truth je splneným, vlhkým snom každého milovníka South Parku. Nemusíte mať naštudovanú každú časť, dokonca budete možno prekvapení, že sa táto šialenosť ešte stále vyrába. Ak holdujete humoru, ktorý je určený len silnejším povahám, budete sa neskutočne baviť na nadávkach, fekálnych témach a parodovaní všetkého, čo je pre slušných ľudí sväté. To, že sa do vývoja hry aktívne zapájali aj jeho seriáloví tvorcovia, je na výsledku skutočne vidieť. Nedostali sme vypitvané torzo so známym menom, ale poctivo pripravenú porciu prvotriednej zábavy. Presne v podobe, ako ju poznáme z televíznych obrazoviek (tiež ste sa pred polnocou krčili pred TV pri premiérových častiach na nemenovanej súkromnej stanici vždy v stredu?).

Znamená to, že Cartman samozrejme "fakuje" ako odušu, nie je tlstý, ale svalnatý a Kyleova mama je "kakaná" a Kennymu nebudete nič rozumieť. To je jasné, no grafické spracovanie je... slovami to ťažko vyjadriť, avšak pri hraní akčnej RPG, spojenej s ťahovou stratégiou, sa môže stať, že nezainteresovaný divák neuvidí rozdiel medzi seriálom a hrou. Animácie pohybov sú absurdne jednoduché až komické, prostredia veľmi rýchlo spoznáte a vôbec vám nebudú



vadiť strohé textúry na objektoch. Protiklad fotorealistického spracovania má svojské čaro a výborne vystihuje všetko to, čo nám seriál ponúka. The Stick of the Truth len dokazuje, že hra nemusí byť krásna len pre obrovské rozlíšenie a podporu grafických efektov, ktorých význam si musíte najprv nájsť. Žiadne časticové efekty, vyhladené textúry alebo oslepujúce slnečné lúče. Nový South Park je napriek tomu krásna hra.

Príbeh nás zavedie do ospalého mestečka, v ktorom miestne dietky (roztomilé teda nie sú, to však už viete) vedú vojnu ako vystrihnutú z hier na hrdinov. Kúzelník Cartman stojaci na čele partie Kupa Keep vedie dlhotrvajúci boj proti prznitelom elfom a do svojej partie vezme aj hráča. Prisťahovalec, ktorého si vytvoríte, je nemým hrdinom, čo je taktiež náležite parodované, vlastne ako všetko naokolo, onaniu samozrejme nevynímajúc. Či už si budú vývojári z Obsidianu uťahovať zo známych herných prvkov ako napríklad audiology, neraz sa zasmejete nad vecami, ktoré vám v iných hrách prídu ako prirodzené. Na začiatku si musíte hľadať nových priateľov, pomáhate miestnym postavičkám, hľadáte nových členov do svojej skupiny alebo hádžete okom po princeznej. Síce ide o prezlečeného Kennyho, ale jeho šarm dokáže učičíkať aj nepriateľov.



Hoci je South Park otvoreným svetom, nebudete ohromený jeho veľkosťou, veď tu ani nejde o Skyrim či iné korektné fantasy univerzum. Prejsť sa mestom krížom-krážom netrvá dlho, nechýbajú ani postranné questy, ale nie je ich mnoho. Hrateľnosť je založená na bojoch. Tie prebiehajú ťahovým spôsobom, pričom jednotlivé princípy nie sú vôbec zložité a každá novinka je názorne najprv predvedená, aby ste si ju vyskúšali a získali tak prehľad, čo sa ako ovláda. Do boja v drvivej väčšine beriete so sebou aj jedného kamaráta, pričom každý má iné povolanie, a teda aj zbrane. Je však úplne jedno, čo si v úvode vyberiete, dôležité je, ako zareagujete na práve prebiehajúcu situáciu. K dispozícii máte útok na diaľku, na blízko, môžete sa napiť odvaru (zdravie, sila, rýchlosť, zlepšenie niektorých schopnosti či utlmenie napríklad krvácania) alebo použijete špeciálny atak. Samotné boje nie sú príliš náročné na taktické premýšľanie, no nesmiete jednať zbrklo. Treba všetko vhodne skombinovať a taktiež musíte správne útok načasovať. Z ponuky si vyberiete klasický útok, na koho ho nasmerujete a následne ho musíte v správnom momente, signalizovanom zábleskom, aktivovať.

Dôležitým aspektom celého South Parku je fekálny



humor a preto aj v The Stick of Truth nájdete špeciálnu zbraň v podobe prdov. Vypúšťanie plynov nie je samoúčelné, ale môžete nimi nepriateľa ešte pred začatím boja ochromiť a niekoľko ťahov tak zvracia a stráca zdravie. Prdy použijete aj ako špeciálnu zbraň, ktorá v kombinácii s ohňom môže protivníka doraziť aj bez boja. Dokonca sa v druhej tretine hry naučíte smrtiace plyny aj ovládať a môžete nimi odlákať vojakov strážiacich vesmírnu loď. Veď nie nadarmo supluje táto zákerná zbraň mágiu.

The Stick of Truth sa skutočne nezastaví pred ničím, takže príde aj na fenomenálne análne sondy. Len je škoda, že európska verzia hry je cenzúrovaná, čo však tvorcom nezabránilo v sarkastickom komentári v podobe statickej obrazovky a textu namiesto animácie, ktorý popisuje presne to, čo by sme na obrazovke videli. Oplzlý humor srší z každého kúta, ale hra nikdy neskĺzla k bezduchému ukazovaniu prostredníka. Podobne ako seriál. To, že na vás vulgarizmy skáču ako odušu, má vždy svoj dôvod. Absurdné parodovanie a uťahovanie si zo všetkých stereotypov nemá (nielen) v hernom svete obdoby. Veď kde inde by ste našli Ježiša ako superhrdinu, ktorého si môžete



zavolať na pomoc? A samozrejme, nechýba ani vianočné hovienko.

Napriek tomu, že je The Stick of Truth z polovice RPG, nebudete sa dlhé hodiny hrabať v štatistikách a dumať nad tým, ktorú schopnosť hrdinu si vylepšíte. Levelovanie postavy je takmer zautomatizované (presne daný počet XP získate po úspešnom boji), nezlepšujete si žiadne vlastnosti ako sila, obratnosť a podobne. Na druhej strane, nachádzate predmety a zbrane, ktoré vám dovolia efektnejšie a rýchlejšie zneškodniť silnejších nepriateľov. Netreba dodávať, že žiadna zo zbraní nepochádza z tradičného fantasy arzenálu. Ale to zistíte sami, ak sa budete oháňať alienovským vibrátorom, či posielať s postavou Kennyho na protivníkov krysy alebo dúhového jednorožca. Napriek bizarnosti tu nájdete aspoň čosi na spôsob perkov (váš prvý útok bude silnejší, získate viac zdravia...) alebo obchodovanie. Peniaze získate predajom množstva nepotrebných predmetov, no trblietavý meč na štrnástej úrovni vám bude na nič, ak na rovnakom leveli nebude aj vaša postava.

Veľkou mierou sa na celkovej atmosfére podpísal dabing. Ak ste videli seriál, presne viete, čo máte očakávať. Znalosť angličtiny je nutnosťou aj kvôli pomerne rýchlo hovorenému textu. Lenže uškriekaný Cartmanov hlas, z ktorého sa (šokujúco) vykľuje záporný hrdina vodiaci vás za nos, k tomuto svetu jednoznačne patrí. Mimozemšťania, samozrejme, hovoria kravskou rečou a z koho úst budete počuť "mmm-key" ani netreba dodávať. Je len škoda, že hudba je absolútne v ústraní a málokedy dáva o sebe vedieť. Spievanie v rôznych filmoch a seriáloch nám síce

občas lezie krkom, no v South Parku išlo vždy o grandiózne scénky. Ale čert to ber, aj tak za všetko môže Kanada!

Virtuálny South Park sa ťažko popisuje bez toho, aby bolo čokoľvek prezradené či podrobne popisované. The Stick of Truth nepatrí medzi epické hry, pri ktorých by ste strávili desiatky hodín. Dohranie vám zaberie asi taký víkend pohodového hrania, spojeného so sobotným upratovaním a varením nedeľného obedu. Lenže tam, kde sú iné hry vyplnené balastom, vatou, ponúka The Stick of Truth nekoncentrovanú zábavu, ktorá hádže jeden frk za druhým. Nenechá vás oddýchnuť ani pri jedinom dialógu či animácii, pretože by ste zaručene prišli o niečo zábavné. Neustále sa niečo deje a udržuje si vašu pozornosť. Presne preto milujeme South Park.

Stick of Truth je do takej miery naplnený zábavou, že neviete, kedy to vybuchne. No ak sa to stane, pôjde o takú silnú explóziu fekálií, že budete plakať od šťastia. Fanúšikovia, zaručene berte a vy ostatní sa pripravte na jazdu, akú ste ešte nezažili. A nezabudnite, na mužské guľky sa nikdy neprdí!

HODNOTENIE

+ úžasný humor
+ herný svet a známe postavy
+ prdy

- niekomu môže prekážať vulgárnosť
- dĺžka hry

8.0





KARTY OD BLIZZARDU SÚ ROZDANÉ

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

Blizzard | Kartová | PC,

Po niekoľkých mesiacoch testovania tu máme finálnu verziu kartovej hry od Blizzardu. Postavy z Warcraftu sa ukazujú v novej podobe, ktorá im celkom pristane. Čo sa skrýva v balíčku, ktorý nám namiešali majstri stratégií a tvorcovia kultovej akčnej RPG?

V prvom rade je v hre namiešaných deväť hrdinov s povolaniami, ktoré zodpovedajú obľúbeným archetypom z fantasy RPG. Nájdete tam všetko - od bojovníka a palatína, cez kňaza a šamana, až po mága a černokňažníka. Cieľom hry je použiť rôzne karty na zničenie nepriateľského hrdinu. Prvé duely odohráte v úlohe čarodejnice, ale keď v cvičnom režime proti AI porazíte ostatné povolania, automaticky sa vám odomknú. Potom by ste mali odohrať sériu ďalších cvičných zápasov v koži svojho favorita, aby ste ho vylepšili aspoň na desiaty level a získali extra karty. Ak chcete náročnejšiu výzvu, skúste súboj s AI expertom.

Predtým ako nastúpite do atraktívnejších duelov proti iným hráčom, (kde za tri výhry dostanete mounta do WOW) je vhodné namiešať si vlastný balíček, do ktorého začleníte 30 ľubovoľných kariet. Svoj ideálny set vytvoríte z neutrálnych kúskov, ktoré sú prístupné všetkým postavám a z individuálnych kariet, určených pre konkrétne povolanie. Výber by v každom prípade mal obsahovať karty s kreatúrami, ktoré majú vlastnosť taunt, vďaka ktorej na seba pútajú všetky útoky nepriateľských jednotiek. Znamená to, že nepriatelia nemôžu útočiť priamo na vášho hrdinu, kým neodstránia z plochy týchto obrancov s ikonou štítu. Protihráč však stále môže obísť ochrancov, ak využije kúzla alebo špeciálnu schopnosť svojho povolania.

Ďalšie karty v balíčku obsahujú kreatúry, ktoré môžu, ale nemusia mať unikátne vlastnosti. Tie obyčajné majú spravidla aspoň vyšší útok alebo počet životov, čo sú primárne atribúty každej jednotky. Unikátne

kreatúry môžu mať výpad, takže dokážu útočiť okamžite, nie až v ďalšom kole, ako je to obvyklé. Iné zas vedia atakovať protivníka dvakrát v tom istom ťahu, zvýšia atribúty spolubojovníkov, doliečia hrdinu, alebo nejakým spôsobom znevýhodnia súpera. Pri útoku sa uberá život útočiacej aj brániacej jednotke.

Rozhodne zužitkujete aj podporné karty, ktoré namiesto vyvolania jednotky zošlú kúzlo, poskytnú nejaký bonus, alebo poškodia protihráča. Zaujímavosťou sú karty s tajomstvom, ktoré majú skrytý účinok a prejavia sa až v momente, keď dôjde k určitej situácii. Napríklad aplikujete tajomstvo, ktoré spôsobí, že ak nepriateľské jednotka zaútočí na vášho hrdinu, bude okamžite zničená.

Na začiatku zápasu dostane každý hráč tri, respektíve štyri náhodne vybrané karty zo svojho balíčka, ktoré môže vymeniť za iné, ale tiež náhodné. Potom v každom kole pribúda jedna nová. Tri desiatky kariet väčšinou pohodlne stačia až do konca duelu. Ak sa však predsa minú, postihnutý je penalizovaný a jeho hrdinovi ubúda čoraz viac života. Karty na ruke je možné použiť, ak má hráč dostatok kryštálov many, ktoré pribúdajú v každom kole. Najskôr je to len jeden, v ďalšom kole už dva, postupne sa počet zvýši až na desať. Účinnejšie karty vyžadujú viac kryštálov a tie sú neprenosné, takže je vhodné minúť ich čo najviac. Kým začínajúci hráč má výhodu prvého ťahu, súper dostane naviac bonusovú kartu s extra manou, ktorú použije v ľubovoľnom kole.





Voľba povolania je dôležitá. Každé má nielen svoje individuálne karty, ale aj jedinečnú schopnosť, ktorá je k dispozícii v každom kole a vždy stojí dva kryštály. Hrdinovia nemajú permanentnú ochranu ani štandardné útoky, vedia ich však aktivovať podpornými kartami alebo práve vďaka svojej špecializácii. Bojovník si môže zvyšovať obranu, čím znižuje účinok nepriateľských útokov. Lovec zas spôsobí šípom dvojbodové zranenie nepriateľskému hrdinovi. Palatín pre zmenu vyvoláva zbrojnošov. Samozrejme, aj ostatní hrdinovia majú svoje špeciality. V dueli je dôležité strategické myslenie a svoju úlohu zohráva aj šťastie - keď vám v zápase neprichádzajú vhodné karty v správnom čase, šanca na výhru klesá. Kľúčový je však výber povolania a dobre zostavený balíček.

Jednotlivé povolania majú výrazne odlišné taktiky, čo je fajn. Problém je v tom, že ich sily a individuálne balíčky nie sú dobre vybalansované. V hre je pár postáv, ktoré majú väčšie predpoklady na úspech ako ostatné a naopak iné majú viditeľný hendikep. Veľmi výhodné je hrať s kňazom - a práve preto som aj najčastejšie narazil na protihráčov s týmto hrdinom. Priest môže výrazne zvýšiť počet životov svojich jednotiek, čo je v spojení s jeho liečiteľskou schopnosťou veľmi silná kombinácia. Keď k tomu pridá karty, ktoré okamžite zničia kreatúru protihráča, alebo ju dokonca ukradnú a postavia na svoju stranu, je to čertovsky húževnatý protivník.

Naopak, ťažko sa hrá s černokňažníkom (hoci paradoxne práve ten je ideálny proti kňazovi), ktorý draho platí za používanie svojich ničivých kúziel. Schopnosť pridať v kole extra kartu síce nie je na zahodenie, ale uberá hrdinovi dva cenné body života. Keďže má Warlock značne obmedzené možnosti doliečovania, často je porazený protivníkom skôr, ako stihne použiť svoje najničivejšie kúzla. Skúsení hráči však dokážu aj s touto postavou excelovať.

Jednoznačne najslabšou postavou je každopádne Rogue. Všeobecne platí, že víťazstvo dosiahnete predovšetkým nekalými praktikami a s unikátnymi kartami, ktoré zmenia situáciu na bojisku - hoci aj v poslednej minúte - či už vo váš prospech alebo neprospech.

Náhodného živého súpera alebo kamaráta vyzvete v samostatnom zápase. Vyšplhať sa medzi najlepších môžete v hodnotených rebríčkových dueloch. Stupienkov je iba 25, ale každý predstavuje komunitu na približne rovnakej úrovni. Za každý vyhraný zápas dostanete hviezdičku a viac hviezdičiek vás potlačí na vyššiu úroveň. Po dovŕšení dvadsiatej pozície sa napredovanie skomplikuje. Hviezdičky už totiž aj strácate, keď prehráte a dokonca môžete spadnúť na nižšiu úroveň. Za šnúru víťazstiev ale dostanete bonusové hviezdy. Na základe vašej aktuálnej pozície v rebríčku hra vyberá primeraného protihráča. Umiestniť sa v prvej desiatke je kumšt.

Celkom inak na to ide režim arény. Prvú vstupenku dostanete zdarma, za ďalšie sa už platí zlatom. Hernú menu získate rôznym spôsobom. Drobné dostanete za každé tri výhry v tradičnom režime proti iným hráčom. O niečo viac obdržíte za splnenie úloh, ktoré zvyknú pribudnúť každý deň. Vyžadujú dosiahnutie niekoľkých víťazstiev s konkrétnym povolaním, spôsobenie vyčíslenej škody nepriateľským hrdinom, alebo ponúkajú inú výzvu. Ak máte nejaké euro navyše, môžete využiť aj reálne peniaze. Za zárobok sa dá kúpiť doplnkový balíček s piatimi kartami a je šanca, že narazíte aj na výnimočné kusy. Ďalšou možnosťou a vhodnou investíciou je práve aréna.

V aréne si vyberiete spomedzi ponúkaných povolaní a náhodných kariet, takže do duelov nastúpite s celkom iným balíčkom, na aký ste zvyknutí. V takýchto súbojoch viac záleží na vašich schopnostiach. Hráte dovtedy, kým neinkasujete tri prehry. Potom, na





základe počtu vašich víťazstiev, odomknete tajnú odmenu. Zahrňuje zaujímavé bonusy od zlata až po balíček s extra kartami. Na ďalší vstup do arény ale opäť potrebujete novú vstupenku.

Užitočnou možnosťou je recyklovanie starých a výroba nových kariet. Nepoužívané kusy môžete premeniť na prášok, ktorý zas použijete na zmajstrovanie novej karty, čo si vyberiete zo zoznamu. Množstvo prášku pri likvidovaní a tvorení závisí od hodnoty a účinku karty. Lacné prírastky vyrobíte za 40 čiastočiek prachu, ale tie najefektívnejšie vysoko prevyšujú tisícku. Aj tak je však škoda, že si hráči nemôžu vymieňať a predávať karty medzi sebou.

Vzhľad hry je príjemný. Duely sa odohrávajú na stole, kde pekne vidíte karty, ktoré sú vyložené, aj tie, čo máte na ruke. Ľahko prístupné sú aj ich popisy, keď na ne ukážete. Sprevádzajú to rôzne pokriky a efekty kreatúr a kúziel. Pri čakaní na súperov ťah sa môžete zabávať s interaktívnymi objektmi a dekoráciami. Poklikaním myšou, len tak z recesie, vystrelíte kameň z katapultu, rozbijete sklo na katedrále, rozmlátite tekvice v záhradke, alebo zhasnete v domčeku svetlá. Je to celkom milé.

V hravom menu nezablúdite, aj keď možno zaváhate kam kliknúť pri zostavovaní balíčkov a vytváraní kariet. Vtipný je rotujúci valec pri hľadaní protihráča, kde si všimnete možnosti ako "Starcraft pro" alebo "závislák na káve". Nemusíte sa však báť, tieto voľby nikdy nepadnú. Pri hľadaní vhodného rivala sa mi občas

valec točil donekonečna, čo nebolo spôsobené nedostatkom súperov, ale bugom. Pomohol až reštart hry. Inak bežne nájdete súpera do 20 sekúnd.

Ďalší malý neduh môže vzniknúť pri minimalizovaní hry na plochu, kedy sa nedá dobre prepnúť na inú aktívnu položku, kým nemáte v menu zvolený režim v okne, namiesto celej obrazovky. Keďže sa popri hraní Hearthstone dá venovať aj iným činnostiam na PC, napríklad chatovaniu, žiadala by sa korekcia. Komunikovať však môžete aj priamo v hre, či už s priateľom v internom chate alebo s hocikým, formou série jednoduchých príkazov. Zobrazia sa po kliknutí pravým tlačítkom myši na vášho hrdinu. Súpera môžete pozdraviť, pochváliť, pohroziť mu, či poďakovať. Sú to celkom príjemné možnosti, hoci predsa niečo naviac ponúkli autori čínskeho klonu, kvôli ktorému sa Blizzard obrátil na súd.

Hearthstone: Heroes of Warcraft síce má chybičky krásy, ale aj nepopierateľné kvality, ktorými je povestná spoločnosť Blizzard. Nie je nič prekvapivé, že (aj) táto bezplatná hra zahrňuje dobrovoľné využitie reálnych peňazí, šikovní hráči si však na mód arény a karty navyše zarobia priamo v dueloch. Určite by prospelo lepšie vybalansovanie povolaní a ich individuálnych balíčkov. Okrem toho by sme si radi zahrali aj na mobilných zariadeniach, kde má Hearthstone doraziť až neskôr. Aj napriek malým výhradám sa však jedná o veľmi návykovú hru, ktorá sa dá ľahko pochopiť, ťažšie však majstrovsky zvládnuť.

HODNOTENIE

+ veľmi návykové
+ interaktívne stoly s kartami
+ zostavovanie balíčkov, výroba kariet
+ aréna s atraktívnymi odmenami
+ je to zadarmo

- zle vybalansované povolania a ich individuálne sety
- obmedzené možnosti komunikácie hráčov

8.0





DEFINITÍVNY REŠTART LARY CROFT

TOMB RAIDER: DEFINITIVE ED.

Square Enix | Akčná | Xbox One, PS4

Lara Croft je fenoménom. Takým veľkým, že o nej vznikla slovenská pieseň a dva zlé hollywoodske "popkorňáky" a po 17 rokoch sa už zdanlivo nemala kam posunúť. Ako kážu dnešné trendy, musel prísť reštart celej série, ktorý mal na pôvodných pilieroch vybudovať základy novej modernej série. Tá chce priniesť niečo starej garde, no hlavne prilákať nové mladé publikum, ktoré je zväčša nepoznačené pôvodnými hrami. Väčšinou takýto "mačkopes" zostane niekde na pol ceste, nevykročí z tieňa predchodcov a cez novodobé kompromisy sa hráči len ťažko prehryzú. Ako sme sa však takmer pred rokom presvedčili, nový Tomb Raider túto priepasť preklenul a väčšinou fungoval veľmi slušne. Aby sa jednej z top hier minulého roka dočkali aj najmodernejšie konzoly, tak ju v Square Enix naleštili a znovu vydali.

Tomb Raider: Definitive Edition sa vyhýba zásahom do prvkov hrateľnosti. Tie zostávajú bez zmien. Nakoniec, keď niečo nie je rozbité, netreba to opravovať. Skôr sa zamerali na kozmetické zmeny. Model Lary sa dočkal novej tváre, ktorá zvýraznila oči, ale aj niektoré línie. Nepôsobí tak nežne a skôr by ste jej verili, že sa o seba na stratenom ostrove vie postarať. Hra sa dočkala implementácie TressFX pre pokročilejšiu fyziku a tá zväčša vyzerá dobre. Avšak ako päsť na oko pôsobia miesta, kde nie je nasadená. Napríklad vlasy a modely niektorých vedľajších postáv. Dabing je zachovaný a je teda stále veľmi kvalitný, rovnako hudba je výborná.

Systém nasvietenia taktiež prešiel sympatickými zmenami a na svet sa dobre pozerá, aj keď celkový charakter vizuálneho stvárnenia dostal temnejší nádych. Výraznú zmenu oproti oldgen konzolám zaznamenali časticové efekty, ktoré teraz hra využíva aj vtedy, keď nemusí. Scéna so škriabaním sa na vysielač tak nie je zaliata zubatým slnkom, ale zaviata snehom. Čo sa však vizuálnych vylepšení týka, oproti oldgen konzolám je to veľký krok a aj keď nová verzia stále v niektorých veciach zaostáva, môže sa postaviť vedľa PC verzie. Zamrzia hlavne prepady fps v náročnejších scénach ako napríklad keď dominujú výbuchy.

Ak ste ale pôvodnú hru nehrali, toto nie sú veci, ktoré chcete čítať. Aká je nová Lara? Sympatická mladá žena plná entuziazmu a veľkých nádejí, ktoré zmietne z povrchu ničivá vlna. Takmer doslova. Nový Tomb Raider je o strate nevinnosti a priateľov, o prežití a prvých obetiach. Skutočne ide o reštart, ktorý za hlavu zahadzuje všetko, čím si archeologička predtým preskákala. S ďalšími dobrodruhmi sa vydáva do Dračieho trojuholníka (ázijská obdoba toho Bermudského), aby tu našla stratený ostrov Yamatai.

Na pobrežie sa Lare podarí dostať možno skôr, ako by chcela. Jej loď zasiahne búrka a so svojou družinou stroskotá na ostrove. Žiadne milé privítanie tam však nečaká. Hrdinka sa zo stroskotania nestihne ani otriasť a už visí dole hlavou. Stala sa obeťou podivného kultu a zisťuje, že cesta z ostrova vedie práve cez okultistov. Prežívate s ňou ulovenie prvého jeleňa aj prvého zabitého nepriateľa. Je škoda, že z tohto potenciálu hra nevyťaží viac a už po dvoch hodinách je z Lary smrtonosný stroj, ktorý horolezeckým kladivkom drví lebky. Akčná zložka je výraznejšia ako kedykoľvek predtým a ak si odmyslíme skutočne otravné QTE (quick time eventy, ktorých našťastie až tak veľa nie je) a stávku na predvídateľné wau efekty, tak funguje veľmi dobre.Vďačí za to hlavne postupným vylepšeniam.

Jednoduchý RPG systém vás necháva zbierať skúsenosti pre vylepšovanie vlastností hrdinky a suroviny zo zvierat, rastlín, nepriateľov, aj len tak z okolia, ktorými si zas vylepšujete zbrane a vybavenie. Robíte tak na stanoviskách vo forme táborov rozhádzaných po ostrove. Tieto slúžia aj na pokojné absorbovanie všetkého, čo máte za sebou, prostredníctvom denníka, ktorý si Lara píše.



Luk môže pôsobiť neúčinné, ale netrvá dlho a stane sa z neho smrteľná zbraň, ktorú neodložíte bokom ani v prípade, že konečne získate pištoľ, samopal, či brokovnicu. Akčné scény majú slušnú dynamiku a nechávajú vyniknúť váš preferovaný štýl. Až na pár výnimiek, kedy sa len bránite vlnám nepriateľov, to nijako zvlášť nepreháňajú.

Už spomínané wau efekty sú veľmi subjektívnym prvkom. Niekto má rád filmovosť, veľké pády, ešte väčšie výbuchy a prevzatie kontroly z rúk hráčov. Inému na tom môže vadiť predvídateľnosť, či tuctovosť. Lara v tejto hre poľavuje viac, než je zdravé. A občas pôsobí hlúpo, že v animácii vzdychá od bolesti a ledva sa plazí s dierou v boku, len aby o chvíľu ďalej bez problémov skákala z útesov. A nebola by to moderná hra, keby ste nenarazili na útek z rozpadávajúcej sa budovy, či únik pred nebezpečenstvom nasmerovaný ku kamere. Niečo takéto naposledy fungovalo snáď v Crashovi 3. A ak hru prirovnáme k horskej dráhe, práve toto sú momenty, kedy klesá dole.

Čoskoro zistíte, že nie ste na obyčajnom ostrove a sily, ktoré odteraz hýbu vašim osudom, sú mimo bežného chápania. Vynára sa mystika a nebezpečenstvo rastie. Veľká porcia pozadia príbehu je prerozprávaná formou zápiskov, ktoré nachádzate. Ostrov sa pred vami miestami otvára a ponúka vám množstvo skrytých miest a alternatívnych ciest, kde môžete uplatniť skúsenosti z lozenia, spúšťania na lane a podobne. Samozrejme, sú tu aj tunelové pasáže v exteriéroch, ale veľká časť ostrova je prístupná na prebádanie. Niektoré miesta nie sú dostupné hneď, keď nimi prechádzate. Vždy sa k nim však môžete vrátiť pomocou cestovania medzi tábormi, napríklad keď potrebujete vylepšiť luk.

Predchádzajúce Tomb Raider hry zdobili logické hádanky. To je bohužiaľ element, ktorému v tejto novej inkarnácii musíte dať zbohom. Nechápte ma zle, občas v hre treba pohnúť hlavou, aby ste sa dostali ďalej. Ale to len v takej miere, aby to nebolelo.





A v podobnom duchu sa nesie aj niekoľko dobrovoľných hrobiek, ktoré skrývajú bonusové poklady. Jednoduché logické hádanky stoja medzi vami a skrytou relikviou a musíte odhaliť, ako sa tam dostať. Treba niečo zapáliť, zdvihnúť, či poslať bóju po rieke, aby vám správne otočila rameno pre skok.

Miernym sklamaním je samotný záver hry. Nový Tomb Raider veľmi slušne graduje a časom si začnete užívať aj tých pár skutočne veľkých prestreliek. Všetko sa rozširuje, idete do väčších výšok, potrápia vás nebezpečnejší súperi a keď príde záver, čakáte tú povestnú čerešničku na torte. Prvý veľký súboj vám nedá zabrať, je krátky a takticky taký jednoduchý, že stačí vytiahnuť brokovnicu a keď to hra naznačí, stlačiť konkrétne tlačidlo. Čaká vás už len jedna QTE sekvencia a je koniec. Nech sa na to pozeráte akokoľvek, chcelo by to niečo viac.

O potrebe multiplayeru sa v tomto type hier nemá zmysel vyjadrovať. Ani nový Tomb Raider ho akútne nepotrebuje. S hrou strávite zhruba aspoň 12 hodín a možno ani po tejto dobe nebudete mať vyzbierané všetko, čo ponúka. Herná doba je viac než len slušná, nakoľko takto dlhá kampaň sa dnes už nenosí. Multiplayer tu však nie je len zbytočným doplnkom, ale veľmi dobre zabaví. Nie je originálny ani extrémne prepracovaný, ale je jednoducho zábavný.

Sieťová hra ponúka štvoricu režimov. Rescue a Cry for Help sú rozdelené na úlohy. Stroskotanci sa snažia zavolať pomoc, či získať zásoby, zloduchovia sa ich snažia jednoducho zabiť. Menšie obmedzenia tu sú, napríklad stroskotanca je v režime Rescue možné zabiť len dorazením. Úlohy sa striedajú a hrá sa na 2 víťazné kolá. Team Deathmatch je populárnou klasikou a pravidlá netreba zvlášť prízvukovať. Spolu s predchádzajúcimi dvomi režimami sa hrá na 8 mapách. Posledným režimom je Free for all a to je klasický deathmatch až na 13 mapách. Prím hrá akcia, ktorá vám rýchlo prejde do prstov a nemusíte mať nahratú desiatku hodín, aby ste zopár kôl zvládli ľavou zadnou. Štandardná multiplayerová strieľačka je obohatená o vylepšovanie vlastností a zbraní, ktoré už trošku kazia dojem z vyváženia. Niekedy totiž do súpera môžete vysypať aj za Tatru nábojov a máte dojem, že nepadne.

Aj keď to názov tvrdí, rozhodne sa nejedná o definitívnu edíciu. Táto verzia Tomb Raidera potrebuje záplaty. Veľa záplat. Že matchmaking považuje rank 30 a rank 1 za vyrovnané, si zvyknete. Keď vás v multiplayeri zabije levitujúci súper, ktorý sa túto nešťastnú výhodu rozhodol využiť vo svoj prospech, tak sa asi aj zasmejete. Ale keď sa začnú bugy sypať z každej strany, smiech vás prejde. Multiplayer občas nepekne laguje a kampaň vám dá tiež zabrať. Postavy sa vedia zaseknúť o krík, niekam prepadnúť alebo „padať" smerom hore. A občas je potrebný aj reštart checkpointu.



Tomb Raider: Definitive Edition je veľmi dobrou hrou. Prináša technické vylepšenia hodné nových konzol a ponecháva osvedčenú hrateľnosť z minulosti. Tá fungovala a stále funguje. Ostrov si vás získa, nová Lara je sympatická slečna a akcia zabaví.

Prekvapivo dobre funguje aj multiplayerový prídavok. Občas však musíte prehryznúť hlúpe momenty a otravné quick time eventy. Ale čo je najhoršie, čaká vás nová nálož bugov, ktoré pôvodná verzia nepoznala.



HODNOTENIE

+ veľmi dobré tempo hrania
+ dĺžka, rozloha ostrova, množstvo miest na objavenie
+ prekvapivo zaujímavý multi-player
+ hudba
+ drsné začiatky Lary
+ upgradovanie

- bugy, bugy, BUGY!!!
- quick time eventy a wau efekty vedia otráviť
- príliš jednoduché
- nezaujímavý záver

8.0




7.5



ASSASSINS CREED UNITY

Ubisoft | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Ubisoft tento rok ukončuje Assassin's Creed sériu na oldgen platformách Rogue časťou a zároveň otvára novú generáciu s Assassin's Creed: Unity. Od začiatku bolo otázne či dokáže Ubisoft priniesť dve veľké Assassin hry v jednom mesiaci bez dopadov na kvalitu a nehľadiac na to, že popritom vydáva Far Cry 4 a Crew. Teraz už odpoveď poznáme a obe hry so zabijakmi končia nedotiahnuté, aj keď každá v niečom inom. Unity hlavne chýbal čas na doladenie, čas, ktorý by potrebovala, aby ukázala svoj plný potenciál.

Assassin's Creed séria začala presne pred siedmymi rokmi. Odvtedy stihol Ubisoft s aktuálnymi hrami osem veľkých častí a 13 menších hier a rôznych doplnkov. V zásade má AC veľmi kvalitný námet s prakticky neobmedzenými možnosťami posúvania hry do rôznych období. Spoločnosť Absetrgo totiž v budúcnosti nájde v ľudskej DNA kľúč, pomocou ktorého môže vstupovať do spomienok ľudí a to nie hocijakých. Špecificky si vyberá bojovníkov z tajného rádu assassinov a zameriava sa na ich boj s rádom templárov o posvätné relikvie nazvané Pieces of Eden. Tie zanechali na Zemi naši mimozemskí stvoritelia. Abstergo ich chce získať a s ich pomocou ovládať svet.

Na vstup do minulosti v prvých hrách Abstergo používala Desmonda Milesa, ktorý nás previedol zaujímavým príbehom, ako v prítomnosti, tak aj minulosti a prešli sme s ním v podobe Altaira obdobie križiackych vyprav, v podobe Ezia renesančné Taliansko, aby sme s ním v druhej sérii načali americký príbeh s rodinou Kenwayovcov. Tam však jeho príbeh skončil a v ďalších hrách sa už dostávame do nového a jednoduchšieho deja v súčasnosti, kde sa Ubisoft zameral na ovládanie subjektov z minulosti samotnými hráčmi.



Assassin v Paríži

Pomocou nich chce teraz Abstergo anonymne objaviť ďalšie tajomstvá minulosti. Ukázali nám to v Black Flag a pokračujú v Rogue a aj Unity.

Je to škoda, lebo Ubisoft za sebou zanechal zaujímavú časť série a zatiaľ sa nový námet nepodarilo rozbehnúť nanovo. Aj keď sa autori v Black Flag o niečo snažili, v Unity eliminovali túto časť série prakticky úplne, ale možno pridali ďalší zaujímavý prvok, ktorý môže oživiť prostredia ďalších častí. Napriek tomu, Desmond v hre chýba.

V Unity sa chopíte úlohy hráča, ktorý práve spúšťa novú hru, aby sa ponoril do minulosti. Vraciate sa tak do revolučného Paríža v roku 1776 a prevtelíte do postavy Arna Doriana, mladíka z rodiny assassinov, ktorému zamladi zavraždili otca a až po rokoch, kým bol vychovávaný v rodine templárov, zisťuje, ako to všetko je a ku komu patrí.

Sled udalostí a cesta za templárskou láskou Elise vedie do Paríža, kde udalosti naberajú na obrátkach a to ako v spoločnosti, kde padá Bastila a aj kráľ, tak aj v boji assassinov a templárov. Vy ste uprostred tohto chaosu, pridávate sa k Bratstvu, plníte zaň misie a ako postupujete s Arnom v rebríčku Assassinov, spoznáte komplikované udalosti a aj dôsledky vášho vzťahu s templárkou.

Decentne postavený hlavný príbeh dopĺňajú ďalšie dva príbehy, a to kooperačný príbeh pre štyroch hráčov zahŕňajúci vlastný dej sústreďujúci sa na úlohy pre Bratstvo a celé to dopĺňajú príbehy z mesta zamerané na historické udalosti a postavy. História Paríža je nakoniec stredobodom príbehu. Prejdete dôležitým udalosťami, prostrediami, a spoznáte historické figúrky, ako je Napoleon, ViDoca, markíz deSade alebo Robespierre.



Všetko sú to zaujímavé stretnutia, ktoré oživia vašu cestu rozľahlým Parížom. Mesto oživujú aj nové vsuvky v sérii, ako prechody časom, kde s ovládanou postavou prejdete chybou v systéme do iných časových odbobí Paríža - napríklad do druhej svetovej vojny. Je to síce síce krátka, ale zaujímavá vsuvka, ktorá naznačuje, ako by mohlo vyzerať Assassin's Creed v druhej svetovej vojne. A vyzerá skutočne lákavo, prakticky ako Saboteur v novej generácii.

Samotný Paríž ešte dopĺňajú detektívne misie, Nostradamove záhady a café misie. Jednoducho, obsahu je tam viac ako dosť, nehovoriac o zbieraní novín, otváraní mapy mesta viewpointmi alebo hľadaní truhlíc s bonusmi. 40-50 hodín ako vyšitých a to s tým, že približne 15 hodín zaberie hlavný príbeh. Samozrejme, samotný čas hry záleží od vás a vašej zručnosti - prechádzanie náročných misii a hľadanie ideálnych riešení nie je jednoduché.

Ak by ste chceli čistý multiplayer, ten v hre tentoraz nenájdete, autori ho nepridali a koncentrovali sa čisto na kooperáciu.

Hrateľnosť pokračuje v štandardoch Assassins série, kde máte k dispozícii rozsiahle otvorené prostredie, v tomto prípade detailne prepracovaný Paríž, ktorý prechádzate ako pešo, tak aj parkourovo po strechách, vyberáte si misie, navštevujete obchodníkov, kupujete nehnuteľnosti, vylepšujete ich a zarábate. Na uliciach nechýbajú náhodné elementy, ako zabíjanie alebo chytanie zlodejov, likvidovanie nepriateľských stráží. Trochu tu však chýbajú koče alebo kone, ktorými by sa mohli brázdiť ulice, ale autori ulice tak husto zapratali ľuďmi, že pešia jazda by bola zrejme aj tak rýchlejšia. Keďže mesto je veľké, nechýba ani rýchle presúvanie sa medzi vyhliadkovými vežami v každej štvrti.

Samotné prechádzanie mestom dopĺňanú rozmanité misie, kde nájdete klasické prenasledovania, rýchle likvidácie alebo dopredu určené boje, ale väčšina misii je tentoraz v otvorenom sandboxovom štýle podobnom Hitmanovi. Teda máte vždy svoj cieľ niekde uprostred námestia alebo v budove, kam sa musíte dostať cez desiatky stráží. Bude na vás, či to skúsite silou, stealth postupom alebo kompromisom. Máte vždy niekoľko pomôcok, ktoré vám môžu uľahčiť misiu, ako vypustenie väzňov, podplatenie niekoho alebo tajné podchody. K tomu vždy v okolí vždy nájdete aj obchodníka so zbraňami na doplnenie zásob pred útokom.



Misie sú už stavané rôzne, v niektorých sa budete pretláčať davom ľudí a skrývať sa v ňom pred nepriateľmi, v ďalších musíte postupne potichu eliminovať stráže, niekedy ich dokážete obísť po strechách a dostať sa bližšie k vášmu cieľu. Je ideálne úplne sa vyhýbať nepriateľom, používať smrtiace šípky, peniaze na odlákavanie, dym, prskavky, teda všetko, čím by ste sa mohli vyhnúť boju. Nedá sa to však vždy a nepriatelia vás raz za čas odhalia. Vtedy môžete skúsiť utiecť, ale rátajte so snahou nepriateľov zastreliť vás od chrbta, alebo sa pustíte do boja, ktorý však pri skúsenejších protivníkoch môže byť nebezpečný. V boji s mečmi totiž stačí nepriateľovi jeden dobrý ťah a končíte prepichnutý, nepomôže vám ani keď máte viac ako polovicu energie. Navyše, ak sa k tomu pridajú ďalší dvaja-traja strážnici z okolia a striedavo do vás sekajú a strieľajú, často je útek a taktika najlepším postupom vpred. Rátajte s tým, že budete často zomierať a reštartovať misiu od začiatku.



Umieranie však umožní hľadať iné cesty a okná, ktorými sa dá vniknúť do budovy a spôsoby ako obchádzať nepriateľov.



Možno nakoniec skúsite všetko rýchlo prebehnúť a zavraždiť svoj cieľ, ale vždy treba rátať aj s tým, že misia končí až keď z miesta ujdete. Pritom zavraždiť svoj cieľ musíte vždy assasinskou dýkou. Tá sa digitálne prepojí na DNA danej postavy a sprostredkuje spomienky danej osoby, a to umožní spoznanie celého templárskeho a asssasinského konfliktu, revolúcie a aj vraha svojho otca.

Bojové misie doplnia detektívne misie alebo aj menšie pátracie vsuvky na štýl Batmana, kde svojim Assassinskym zrakom dokážete určiť podozrivé miesta, stopy krvi alebo vidíte cestu lemovanú mŕtvolami, ktorú musíte nasledovať. Budete však riešiť aj vraždy, kde je vašou úlohou preskúmať telo, hľadať stopy v miestnosti, rozprávať sa s podozrivými a nakoniec jedného usvedčiť. Nie sú to komplikované veci, ale popri neustálom boji o život zaujímavé a oddychové. Celé to doplní aj staranie sa o svoje budovy a ich zveľaďovanie.

Je to síce voliteľná časť hry, ale do objektov sa platí investovať čas, zarábajú vám totiž peniaze..

Čo však voliteľné nie je a je priam nevyhnutné k prežitiu, je staranie sa o svoju výzbroj a vylepšovanie postavy. Za peniaze získané z misií a úloh si môžete kupovať stále lepšie zbrane, silnejšie meče, pištole, pušky, pričom sa vám neustále odomkýnajú nové typy a môžete ich aj upgradovať. Je dobré veci postupne vylepšovať, aby ste odolali nepriateľom. K zbraňami sa pridáva aj oblečenie, ktoré rovnako vylepší niektoré parametre, ako odolnosť, stealth alebo aj silu v boji. Netreba zabúdať ani na kupovanie skillov, ktoré vám postupne odomykajú stále ďalšie možnosti likvidovania nepriateľov, stealth možnosti, ako napríklad prevzatie podoby protivníka, možnosť vypáčenia zámkov, vyššie zdravie, zabitie dvoch nepriateľov naraz atď.



Najväčší génius v Ubisofte bol ten, kto do obchodu pridal štyri meny. Máte totiž tri základné finančné zdroje, z ktorých môžete čerpať - jeden je na kupovanie, druhý na upgradovanie vybavenia a tretí na získavanie schopností. Dopĺňa to štvrtá, hackovacia mena previazaná na reálne peniaze. Peniaze totiž môžete do hry investovať a hacknúť si nimi zbrane, na ktoré sa vám nechce zbierať peniaze samostatne, alebo si môžete "vylepšiť" zdravie, silu a teda prakticky nacheatovať hru. Osobne som nevidel dôvod niečo také použiť a zbrane, ktoré som odomkol za peniaze nazbierané v hre, postačili. Ale ak skutočne chcete to najlepšie vybavenie, musíte sa v hre dosť zapotiť a získavať peniaze z príjmov z budov. V každom prípade, reálne peniaze sú v tomto type hry len čistým mámením financií od rozmaznaných a bohatých hráčov cheaterov.

Ak by ste chceli naopak ťažšiu hru, môžete si jednoducho vypnúť HUD alebo jeho časti. Ubisoft to totiž dosť prehnal s pomôckami a v každom rohu obrazovky máte niečo napchaté a neustále sa niečo vypisuje. Ideálne tak je po pár hodinách hry vypnúť niektoré elementy a napríklad nechať len mapu, aby ste sa približne zorientovali kde ste. Ale ani to nie je nevyhnutné a tieto úpravy slušne zvýšia obtiažnosť.

Technologická stránka hry je očarujúca a hororová zároveň. Paríž je detailný a rozľahlý ako doteraz žiadne iné mesto v sandbox hrách. Navyše je preplnený ľuďmi, medzi ktorými sa len pracne pretláčate,ale pritom sa tak dokážete aj stratiť prenasledovateľom. Navyše celé mesto môžete pobehať po strechách. Budovy majú často pridané aj miestnosti s otvorenými oknami, ktoré môžete preliezť. Niektoré historické budovy a kostoly sú plne prepracované aj zvnútra a môžete cez ne pohodlne prejsť.





Detaily sú pôsobivé a celé to dotvárajú prepracované dobové oblečenia s doplnenou fyzikou, ako aj samotné tváre a vlasy postáv. Všetko dopĺňajú dokonalé nasvietenia a Paríž perfektne vynikne v rôznych obdobiach dňa. Presnejšie povedané, celé to vyráža to dych len vtedy, ak vám hra ide aspoň pri tých 30 fps, čo skutočne na PC dokáže len niekoľko grafických kariet. Z konzol nejde na žiadnej čistých 30 a priblížite sa k tomu len v 900p rozlíšení. V uliciach sa hra na Xbox One snaží držať medzi 25-30 fps. Na PS4 je to prekvapivo slabých 20-25 fps, keďže Ubisoft už rok mal špecifickácie konzol na stole. Náročnosť doslova ničí potenciál celej hry. Možno to Ubosoft postupne nejako dokáže napraviť, ale jednoznačne, ak konzoly nestíhajú, mali autori znížiť detaily alebo počty ľudí. Na to, že na PC hru neoptimalizovali, sme už u tejto formy zvyknutí, ale dať minimum GTX680 je extrém, aký sme doteraz nezažili. Ubisoft tentoraz predbehol aj svoj Watch Dogs.

Je to škoda, lebo tak obmedzuje hráčov, väčšiemu publiku bráni vychutnať si hru a to má za následky negatívne ohlasy, ktoré sme počuli pri vydaní.

Framerate je síce najväčší problém, ak teda nemáte dobrú grafickú kartu, ale titul má aj rôzne menšie problémy, ako občasné prepadávanie sa cez zem, zaseknutie sa v objektoch, padanie kooperácie a ďalšie drobnosti, ktoré by sa za ďalší mesiac práce dali bez problémov opraviť. Podobne by bolo vhodné detailnejšie dopracovať parkourový systém, ktorý vás, ak si nedávate pozor, ľahko navedie na stĺp uprostred ulice alebo počas naháňačky nabehnete na rôzne nemožné miesta, na ktoré ste vôbec nechceli ísť a na ktorých sa postava zastaví, lebo nevie kam ďalej skočiť. Rovnako nie je doladené LOD, teda objavovanie sa detailov prostredia, hlavne postáv, ktorých hra síce vykreslí tisíce a vyzerá to ako živé mesto.

Ale keď sa k ľuďom nim približujete, detaily sa niekedy načítavajú až tak zvláštne, že sa osoba pár metrov od vás prakticky zmení na inú.

Celkovo má Assassins Creed Unity parádny základ, ktorého potenciál, žiaľ, Ubisoft dokázal zničiť a to len tým, že mu pripadalo komerčne výhodnejšie vydať nedokončenú hru pred Vianocami, namiesto toho, aby ju podržal a vydal neskôr a plne dokončenú. Je to škoda, lebo Unity skutočne nemuselo vyjsť túto jeseň. Ubisoft mohol vypustiť len Rogue a Unity si nechať aj na jar alebo aj na budúcu jeseň.

Keď to zhrnieme, dokonale spracovaný Paríž, kvalitný koncept misií, slušný príbeh, kooperácia a veľa ďalšieho obsahu sa bije s nevyladenými súčasťami a chybami. Ubisoft síce slovom Unity naznačoval spojenie assassinov a templárov a aj spojenie hráčov v kooperácii, no v tomto prípade to hlavne znamená spojenie kvalitnej náplne s nedotiahnutými prvkami.

* Ak máte rýchlu grafickú kartu, môžete si k hodnoteniu pripočítať jeden bod.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ nádherne prepracovaný Paríž a jeho atmosféra
+ bohaté možnosti v meste, obsiahla kampaň
+ kvalitná kooperácia
+ veľmi komplexné vystrojovanie a vylepšovanie postavy
+ taktické misie a detektívne úlohy
+ detaily mesta

- slabá optimalizácia alebo prehnaná náročnosť hry na všetkých platformách
- technické nedostatky
- miestami výrazné doskakovanie postáv

7.5





ASSASSINS CREED ROGUE

Ubisoft	Akčná adventúra	Xbox360, PS3

Neprávom odsúvaný do ústrania. Aj tak by sme mohli hneď na úvod charakterizovať Assassin's Creed: Rogue, najnovší diel úspešnej série, ktorá sa v týchto dňoch prezentuje hneď dvojnásobným zastúpením. Zatiaľ čo sa Unity predvádza na novej generácii konzol a PC, strháva na seba pozornosť mediálnu aj reklamnú, je diel určený výhradne pre PlayStation 3 a Xbox 360 mierne mimo hry. Neoprávnene.

Značka Assassin's Creed je pre Ubisoft dojnou kravou, to si môžeme povedať pekne na rovinu a všetci dobre vieme, že sa to herný moloch nebojí využiť. My ako hráči na to vždy skočíme, ale po odbočke v podobe Liberation sa už máme na pozore. Niekoľko hier ročne z jednej značky? To sa skutočne často nevidí a musí prísť kruté vytriezvenie a recyklácia. Rogue však napriek tomu, že by sme ho mohli pokojne nazvať aj Assassin's Creed III: Black Flag, stojí nad priepasťou hráčovho zatratenia a pokojne si vypiskuje. Má na to dôvod. Parkour v prírode, tichý zabijak, efektívne i efektné súboje, štipka historickej konšpirácie, námornícke radovánky a otvorený svet k tomu. Stále je to zábava na dlhé zimné večery.

Ak vás však nechytila trojka alebo pirátsky diel Black Flag, nebude vám šmakovať ani Rogue. Koniec vysvetľovania toho, či sa do Rogue pustiť alebo nie. Práve uvedenými časťami sa hra inšpiruje a završuje tak koloniálne dobrodružstvo. S tretím Assassin's Creed Ubisoft neuveriteľne riskoval a nechal úspešnú značku poriadne prekopať, vlial do jej žíl novú krv. Mnohí hráči tento posun nestrávili, hoci predajne ide o najúspešnejší diel z celej série a ponúka čosi odlišné, než renesančný parkour v Európe. Či sa na to pozeráte spredu alebo zozadu, hrateľnosť nestála na hlinených nohách a vždy sme dostali plnohodnotný pokrm. Rogue to verne kopíruje, a to napriek tomu, že vývoj dostali do rúk menej skúsení Ubisoft Sofia, stojaci práve za nie príliš podareným Liberation. Otázkou ostáva teda už len to, či máte naozaj chuť na ďalšiu



porciu už dobre známej zábavy. Prejesť sa jej dá, Rogue však predstavuje to povestné, posledné sústo, ktoré do seba natlačíte, aj keby vás malo roztrhnúť. Pretože je také dobré.

Dej odohrávajúci sa v druhej polovici 18. storočia ponúkne zaujímavé prostredia severného Atlantiku so snehovými búrkami, ale napríklad aj pre cestovanie loďou komornejšie, no pestrejšie River Valley a veľkým lákadlom je samozrejme New York. Menšie odbočky v príbehu do Lisabonu sú len jednorázovou, ale ľahko zapamätateľnou akciou. Príbeh nám predstavuje novú hlavnú postavu, ktorou je Shay Patrick Cormac, pomerne odlišný charakter ako v predchádzajúcich častiach. Začínate s ním ako s hotovým hrdinom v spolku asasínov. Hodenie do hlbokej vody je možno nepríjemným kúpeľom pre nováčikov, no zároveň ohromnou jazdou hneď na začiatku, v ktorej je niekedy problém sa zorientovať. Shay je zaujímavou postavou aj preto, že dokáže vysloviť svoj vlastný názor, nie so všetkým hneď slepo súhlasí a nechýba mu rozvaha alebo drsná vypočítavosť. V sérii Assassin's Creed to pravidlom nie je, čo je však dvojsečná zbraň: možno vám bude chýbať počiatočné odhaľovanie tajných spolkov a zápletky ako takej. Fanúšikovia celej série však budú nadšení, Rogue rozumne spája tretí a štvrtý diel, odkazuje na Connora z trojky, znovu uvedie na scénu hrdinov, ako napríklad Achilles, mnohé z minulých dielov sa vysvetlí a plynulo sa naviaže na Unity. Najzaujímavejším je ale „neočakávaný" príbehový twist s prehodením strán, za ktoré budete kopať.

Biele kapucne hodíte za hlavu po nezvyčajnom odhalení (a zároveň po jednej vcelku pôsobivej, tvrdo naskriptovanej misii, ktorú by ste čakali skôr v Call of Duty) a práve v tomto momente nám Shay pripadal ako jediný, ten najsprávnejší hrdina. Aj keď cynický a tvrdý, ale stále ľudský, nie len bábka v rukách mocných, ale s vlastným názorom a svedomím.



Potom je to už len krôčik k templárom a verte, že čosi podobné táto séria skutočne potrebovala. Výmena strán totiž prináša možno nenápadnú, no dôležitú novinku. Vzhľadom k tomu, že ste opustili bratstvo, sa musíte často postaviť proti svojim nedávnym kolegom, ukrývajúcim sa v sene, či iných miestach, kde to môžete robiť aj vy. Strety s nimi sú zaujímavé, vyžadujú väčší skill, no zároveň je odmena za získanie okupujúceho územia dostatočne sladká. Nepriateľských asasínov môžete odhaliť pomocou eagle vision. Vyšantiť sa môžete so špeciálnou muníciou do tichej pušky, zrejme prvej sniperky vystreľujúcej šípky. Uspíte nepriateľa, nadopujete protivníka sérom, ktoré ho uvedie do stavu berserku a začne zabíjať svojich druhov alebo len odlákate pozornosť strážiacich junákov prskavkami. A to ste si ešte nesiahli na predchodcu granátometu, do ktorého taktiež dáte mnoho rôznej munície a pôsobí plošne. Skombinovať tieto dve zbrane a zasiahnuť nie dve, ale hneď niekoľko múch jednou ranou, je lahôdka.

Na pevnine vás čaká presne to, čo dobre poznáte a funguje už roky. Z vysokých miest synchronizujete prostredie, hľadáte truhlice s pokladom (alebo tie prekliate unikajúce noty), pokúšate sa dosiahnuť odmenu na ťažko dostupných miestach, renovujete budovy prinášajúce zisk do erárnej pokladnice, lovíte rôzne zvieratá a samozrejme, vylepšujete svoj inventár. Sú to desiatky miest, ktoré sa skrývajú v sebe pevnosti, krčmičky či obchody alebo jaskynné maľby. Hoci je príbehová kampaň o čosi kratšia, než býva zvykom a podarí sa vám ju dokončiť za približne 12 hodín, určite odhalíte len časť všetkých zákutí mapy. Nepozriete sa na všetky miesta a nepokúsite sa nájsť všetky drobnosti. A práve tu sa ukrýva zábavná časť, ktorá vás nechá patlať sa vo vlastnom pieskovisku mnoho ďalších hodín, niekoľkonásobne dlhšie, než pokoríte zápletku. A samozrejme, sú tu aj bláznivé dobrodružstvá na hladine morí.

Shay má na mori svoju jedinú lásku, Morrigan. Nie je ohromujúca, obrovská, pompézna, ale je jeho a veľmi ľahko sa do nej zamilujete aj vy, postupne ju vylepšíte a okrem streľby z dela sa chopíte gatlingu, zapálite nejednu, vypustenú olejovú škvrnu, zničíte ľadovce, poberiete stratené bedničky s materiálmi, ulovíte si veľrybu. Loď slúžiaca ako dopravný prostriedok má len jedno využitie, stále je však neuveriteľne zábavná, takže sme sa často plavili len tak niekam ďaleko, so zapadajúcim slnkom v popredí a posádkou vyspevujúcou chytľavé námornícke piesne. Ohromná atmosféra sálajúca z jednoduchých činností má to správne, nenápadné čaro, je to úžasné. Lenže spoločnosť vám robia aj iné lode, zväčša nepriateľské. Námornícke bitky nie sú, podobne ako samotné ovládanie lode, príliš realistické, ale vôbec to nevadí. Postačí vám správne korigovať rýchlosť plavby a natočenie lode. Je rozdiel, ak pálite z dvojice diel alebo mnohými zboku lode. Zároveň je bočný zásah ten najviac bolestivý, niektoré lode sú rýchle, ale

bezbranné, iné na vás vyšlú salvu 24 delových gúľ a sledovať približujúcu sa smrť je vždy mrazivým zážitkom. Komu sa máli a má v sebe obchodného ducha, môže na mape obchodovať so zajatými loďami a začať poriadne zarábať.

Jediným problémom je to, že sme to tu už mali. Samozrejme, nebudeme tento zápor prehliadať, no zároveň sa to dá akceptovať, lebo vás hra pohltí. Rogue, samozrejme, nie je ani inak bez chýb. Ovládanie by si stále zaslúžilo vyladiť, pretože sa až príliš často stáva, že hrdina skočí na iné miesto, než plánujete a neviete ho presne nasmerovať. Výrazne to narúša plynulosť pohybu, ktorá je pre hru kľúčová. Občasné prepady frameratu sa raz za čas vyskytnú, viac však vadili neprimerane dlhé loadingy. Isteže, hra vyzerá na dosluhujúci generáciu konzol výborne, napriek zubatým tieňom či slabším textúram, na ktoré sa pozeráme pri novších hrách. Nie je to teda nič extra, rok dozadu by sme ani krivé slovo nepovedali. Nebudeme preto do technického spracovania rýpať, z hardvéru sa snaží vyťažiť maximum a celkom mu to ide. Topornejšie animácie to nezlepšia, ale vizuálne to pohroma rozhodne nie je.

Základným ukazovateľom toho, či je hra dobrá alebo nie, je hrateľnosť. Tá je znovu skvelá, hoci repetitívna. Berte alebo nechajte tak, Assassin's Creed: Rogue ponúka práve to, čo fungovalo už minule a predminule. Máme tu otvorený svet s príjemnou prírodou a komu chýbalo urbanistické prostredie, je tu New York s desiatkami budov, po ktorých je radosť skákať. Je zbytočné opravovať to, čo nie je pokazené a Rogue spája to, čo nás bavilo v minulých dieloch do jedného celku. Herné prvky Assassin's Creed fungujú stále, hoci už nie na výbornú a nezaberá očarenie všetkým možným, ktoré nás prenasleduje od fenomenálnej dvojky. Takže áno, Rogue je výborná a remeselne odmakaná fuška. Práve preto sa nedá vyslovene zvoziť pod čiernu zem.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ množstvo herného obsahu

+ plavba loďou

+ atmosféra

- nepresné ovládanie

- kratší príbeh

- umelá inteligencia naivných vojakov

7.5





SHADOWS HERETIC KINGDOMS

GamesFarm | Adventúra | Xbox One

Pred desiatimi rokmi hráčov celkom príjemne prekvapila slovenská RPG Kult: Heretic Kingdoms. Po dlhom čase nám vývojári z Games Farm naservírovali pokračovanie, ktoré sa zahráva so svetom tieňov. Hra o svojich kvalitách presvedčila už vo verzii s predbežným prístupom a teraz je tu kompletný produkt s podtitulom Požierač duší, po ktorom bude nasledovať druhá časť nazvaná Vek démonov.

Zatiaľ však stojíme iba na začiatku dobrodružstva, ktoré síce neoslní príbehom, ale po obsahovej stránke sa vymyká bežnému štandardu v žánri akčných RPG. Dej sa odohráva 20 rokov po udalostiach v hre Kult a hráč preberie úlohu démona Devourera - požierača duší. Ako úvod slúži krátky prológ, ktorý sa dosť nešikovne snaží navnadiť a uviesť hráča do obrazu. Táto pasáž však pôsobí dosť nútene a fádne a nič podstatné neukáže. Zaujímavé to začne byť až vo chvíli, keď sa pustíte do prvej kapitoly a zoznámite s démonom, s ktorým sa vydáte na rozsiahlu púť a to hneď v dvoch paralelných svetoch.

Samotný požierač duší sa síce uplatní len vo svete tieňov, ale má pod kontrolou duše hrdinov a ďalších postáv, ktoré postupne pribudnú do jeho zbierky a tie sa v obnovenom tele pohybujú vo svete smrteľníkov. Hneď na začiatku si vyberiete jeden z troch sarkofágov, v ktorých leží bojovník, lovec a čarodejnica. Zvolená osoba ožije a môže sa pohybovať v hmotnom svete, ale je pod neustálym vplyvom a kontrolou démona. V praxi to znamená, že hneď na začiatku hry máte dve postavy, ktoré si ľubovoľne prepínate a týmto spôsobom meníte aj prostredie, v ktorom sa pohybujete. Lokalita je vlastne tá istá, ibaže tradičný svet ako ho poznáte sa pri voľbe démona zmení na pochmúrne miesto, kde dominuje čierna a zelenkavá farba.

To však nie je jediná zmena. V spirituálnom svete bežných smrteľníkov jednoducho nevidíte a ani oni vás a týka sa to NPC postáv aj nepriateľov. Lenže namiesto toho vás obklopia spirituálne bytosti a kreatúry, ktoré väčšinou nie sú priateľské. Obvykle sa jedná o bizarné stvorenia s farebnou aurou, ktoré vedia vášmu

démonovi poriadne zavariť. Dokonca ho môžu zabiť. A ak skoná démon, je koniec hry, čiže to nesmiete dopustiť. Takže ak sa nedokážete úspešne brániť, stačí prepnúť na zotročenú postavu v hmotnom svete a nočné mory zmiznú. Lenže pozor, váš bojovník sa môže ocitnúť rovno uprostred banditov, škorpiónov, pavúkov alebo napríklad aj kostlivcov a múmií, ktoré sú súčasťou tradičného sveta. A nepriatelia nie sú žiadne padavky a neraz vás poriadne potrápia.

Bábky, teda oživené osoby v područí démona, ale na rozdiel od ich pána zahynúť môžu a nič tragické sa nestane. Devourer ich dokáže bez väčších problémov oživiť. Môže to urobiť tak, že vyhľadá cenotaph - pomník padlých, ktorý slúži jednak na cestovanie medzi lokalitami a súčasne okamžite oživí všetkých vašich nebožtíkov. Druhý spôsob je trochu pracnejší, ale aj zaujímavejší. Pri boji v ktoromkoľvek svete z porazených nepriateľov vystupujú esencie duší a tie sa hromadia v hráčovom zásobníku. Na oživenie postavy stačí obetovať určitý počet esencií a je znovu pripravená bojovať. Táto energia, ktorá je v podstate náhradou tradičnej many, sa dá využiť aj na doliečovanie démona a jeho bábok a to aj priamo počas boja. Dokonca môžete naraz útočiť na protivníkov a súčasne podržaním tlačidla regenerujete život vášho borca. Je to veľmi užitočné a originálne.

Na hojenie rán ale môžete použiť aj tradičné prostriedky, čiže liečivé odvary. Dajú sa kúpiť, ale aj vlastnoručne vyrobiť. Na výrobu liečiv, no aj ďalších podporných doplnkov a tiež výzbroje, potrebujete získať patričný recept a suroviny. Napríklad na odvary musíte mať prázdnu fľaštičku a správne bylinky. Okrem toho ale treba vyhľadať výrobné zariadenie, kde to všetko namiešate alebo iným spôsobom dáte dokopy. Samotný výrobný proces je už len jednoduchou formalitou. Veci, recepty, peniaze a rôzne nálezy sa hromadia v inventári. Odtiaľ ich môžete presunúť na maketu ktorejkoľvek vašej postavy, takže získa lepšiu výzbroj alebo ich umiestnite na lištu na obrazovke a odvary a podporné doplnky sú pripravené na okamžité použitie.

Predmety využijete v oboch svetoch a budú sa hodiť démonovi aj jeho bábkam. Niektorí protivníci sú totiž húževnatí a dokonca sa regenerujú. Najväčšiu výzvu, samozrejme, predstavujú bossovia a ich pobočníci, ktorí sú zvyčajne, na rozdiel od bežných oponentov, viditeľní v obidvoch svetoch. Silného rivala teda môžete otĺkať vašim bojovníkom, opancierovaným zombíkom a ďalšími podrobenými postavami a dorazíte ho démonom. Taktiež to ale znamená, že húževnatému záporákovi neuniknete, ani keď si prehodíte svety. Zaujímavosťou je aj to, že niektoré možnosti a prístupové cesty sú dostupné len vtedy,



keď ste tom správnom univerze. Používať páky a spínače, prehľadávať truhlice a zbierať predmety môžu (až na výnimky) len postavy v hmotnom svete. V démonickom prostredí sa zas objavia spirituálne mosty a prechody, ktoré v realite nejestvujú alebo sú zablokované.

Hlavné úlohy v hre sú štandardné a formované tak, aby démon a jeho bábky museli postupovať do stále ďalších lokalít, kam sa treba krvopotne prebojovať. Najmä v prvej kapitole, v púštnom meste, sa vyskytuje dosť vedľajších úloh, ktoré môžete prijať od obchodníkov či NPC postáv. Budete hľadať muža v kapucni, pokúsite prejsť cez katakomby, nájsť hrobku, získať imperiálnu palicu alebo ceremoniálny nôž, či poraziť konkrétneho protivníka. Nič prekvapivé, ale pre potreby akčnej RPG to postačí. Za zmienku však stojí komunikácia so spirituálnymi NPC postavami, respektíve duchmi, ktorí vám občas zadajú úlohu v ich prirodzenom prostredí. To znamená, že komunikujú s vašim démonom. Niekedy sa môžete dokonca rozhodnúť, akou formou splníte zadanie. Napríklad duch opilcovej ženy chce, aby ste zaniesli sud s dôkazom kapitánovi stráží. Môžete to urobiť a žena sa oslobodí, alebo hodíte predmet do priepasti a nešťastnica už nikdy nenájde pokoj.
Až potiaľto je všetko celkom fajn. Vzhľadom na zaujímavé nápady a nevšedný prístup autorov k niektorým aspektom hry je ale boj prekvapivo obyčajný až nudný. Rovnako ako schopnosti postáv. Boj sa obmedzuje na bežné útoky z diaľky a zblízka, ktoré sú u väčšiny postáv podobné. Pritom tvorcovia hanebne ignorovali pokročilé funkcie myšky, ktorá v hre slúži len na základný útok a pohyb. V podstate všetko ostatné ovládate a používate tlačidlami na klávesnici, respektíve klikaním na ikony, čo je ale dosť pomalé. Možno teda bude pre vás lepšou voľbou gamepad. V boji chýbajú kombá, pokročilé taktické možnosti alebo aspoň skutočne nápadité špeciálne útoky. Navyše niekedy postava akoby udierala do vetra a nie je schopná zamerať a zasiahnuť cieľ. Na hru Sacred 3 síce môžete mať ťažké srdce, ale rozhodne ponúkla oveľa dynamickejšie potýčky s lepšími možnosťami ako Shadows. Pritom je boj základnou esenciou akčnej RPG, takže keď hráča nezaujme, je to dosť zásadný problém.

Každá postava má šesť aktívnych schopností, ktoré sa dajú opakovane používať v boji. Každá schopnosť má k tomu dve vylepšenia, ktoré zvýšia dostrel alebo zdokonalia efekt kúzla či útoku. Všetko sa dá navyše viackrát upgradovať. Okrem toho sa dajú odomknúť aj pasívne schopnosti, vďaka ktorým má napríklad postava lepšiu odolnosť alebo démon pri útoku vysáva z obete život. Rozhadzovanie bodíkov je zrozumiteľné, mne osobne však aktívne schopnosti pripadali málo osobité a ich efekt sa mi nezdal dostatočný. Sklamaný som bol už pri vzorovej hrdinke s levelom 20 v epilógu



a svojimi schopnosťami ma neohúrila ani moja čarodejnica, ani ďalšie postavy. Vám však možno boj sadne viac.
Grafika hry je celkom pekná a príjemná. Exteriéry, ale aj kobky a interiéry, majú dobrý dizajn a ponúkajú zaujímavý kontrast pri prepínaní svetov. Okrem toho funguje aj denný a nočný cyklus, takže vo fyzickom svete môže slnečný deň nahradiť prítmie. Nahrávanie pozícií a nových lokalít, napríklad pri vstupe do bludiska, je ale dosť zdĺhavé. Predmetov na zbieranie je habadej, možno až priveľa, hoci väčšinou sú to suroviny, ktoré poslúžia na zhotovovanie výbavy.

Postavy sú vykreslené celkom dobre, hoci napríklad čarodejnica drží palicu, ktorú takmer vôbec nepoužíva a kúzli druhou rukou. To je ale iba detail, no v hre si všimnete iné prvky, ktoré tvorcovia neustriehli a niekedy vedia znepríjemniť hru. Napríklad som mal v inventári vec, ktorú nedokázala používať moja postava, hoci bola pre ňu priamo určená. Inokedy som zutekal do bludiska pred trojicou jašterov, ktorí sa samovoľne doliečovali, ale to som ešte netušil, že mi zablokujú vchod a nedajú mi šancu prebojovať sa von. Potvory tam zostali aj po reštarte hry (v oboch svetoch) a jedinou možnosťou, ako sa dostať z podzemia, bolo použitie staršej uloženej pozície. Hudba v hre je kvalitná a dobre napasovaná k jednotlivým prostrediam. Zvuky sú dobré a postavy toho síce veľa nenahovoria, ale keď sa čarodejnica Evia rozohnila v boji, pripomínala mi Daenerys Targaryen zo seriálu Hra o tróny.

Shadows: Heretic Kingdoms je zaujímavá hra, ktorá prináša rôzne inovácie do žánru akčných RPG. Ale popri skutočne pozoruhodných novinkách servíruje hráčom vlažne podaný príbeh a príliš obyčajné, málo dynamické boje. Občas aj zbytočné kiksy a nedotiahnuté prvky. No ak vaše nároky v tomto smere nie sú vysoké, s výsledkom budete spokojní. Hra ma v určitých momentoch príjemne prekvapila, inokedy trochu sklamala, rozhodne však tvorcom zo Slovenska hanbu nerobí a odviedli kus dobrej práce. Nejaké chybičky krásy sa však nájdu.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ postup v dvoch paralelných svetoch
+ unikátny party systém s démonom a podrobenými postavami
+ slušná herná doba
+ solídna grafika a dizajn úrovní

- nepresvedčivé, málo dynamické boje a nevýrazné schopnosti postáv
- niekedy zbytočné kiksy a nedotiahnuté prvky

7.5





RYSE: SON OF ROME

Crytek | Akčná | PC

Crytek dlhé roky pracoval na titule, v ktorom chcel oživiť Rímsku ríšu a priniesť niečo nové, s iným herným štýlom ako imá Far Cry a Crysis séria. Tvorcovia zo začiatku skúšali využiť Kinect, ale nakoniec pri prechode na Xbox One uprednostnili klasický štýl ovládania. Na štart novej konzoly priniesli najkrajší nextgen titul, ktorý má aj teraz po roku čo povedať konkurencii a to aj na PC, kam práve prichádza.

Crytek sa tento rok boril vo finančných problémoch, ktoré sa ledva podarilo zastaviť a aj to nevieme, s akými dôsledkami. V každom prípade za to sčasti mohlo rozhodnutie ohľadom Ryse - presnejšie jeho pokračovania. Microsoft chcel dvojku, ale len za cenu odkúpenia značky Tej sa však Crytek odmietol vzdať a tak ostal bez veľkého sponzora. Stratil UK štúdio, Homefront značku a jediné čo mu ostalo vo vývoji, boli free 2 play hry. Našťastie, exkluzivita na Xbox One Ryse vypršala a tak možno práve teraz máme od Cryteku posledný štandardný titul - PC verziu Ryse: Son of Rome. Totiž Crytek stále verí, že free 2 play tituly sú ten správny smer.

Ryse na PC plne kopíruje Xbox One verziu hry a pripája aj obsah všetkých DLC. Pridáva aj špecifické úpravy v ovládaní a malé vylepšenia grafiky a všetko beží veľmi pekne vyladené, ale viac od toho nečakajte. Žiadne vylepšenia hrateľnosti a ani doplnky k tomu, čo vývojári nestihli pôvodne dokončiť (napríklad veci ako používanie lukov alebo ďalších zbraní, ktoré sú dosť nápadne rozhádzané po leveloch, ale použiť ich nemôžete). Hra končí presne ako hodnotenie pôvodnej verzie.

Stredobodom hry je Marius Titus, veliteľ rímskej légie, ktorý sa ocitá na svojej osudovej výprave krížom cez Rímsku ríšu. Po napadnutí Ríma barbarmi je jeho rodina zavraždená a jediným životným cieľom sa stáva pomsta. Pomsta vedená neznámou duchovnou bytosťou, ktorá Titusovi naznačuje jeho poslanie a osud.

Aj keď sa zdá, že za všetko môžu barbari z ďalekej Británie, nebude to tak. Aby Marius zistil pravdu, bude musieť na vlastnej koži prežiť legendu Damokla. Hrdinu, ktorý povstal z mŕtvych.

Počas svojej výpravy prejde Marius rozmanité lokality, od slnečného Ríma, ktorý sa ocitá pod útokom, cez vylodenie na plážach Británie, až po Čierny les, kam sa ešte nedostala civilizácia. Všade na vás čakajú nepriatelia, či už celé armády, ktoré zdoláte pomocou vlastných vojsk s podporou rôznych jednotiek, alebo samostatné nájazdy protivníkov, s ktorými si hrdina musí poradiť sám, iba so svojim mečom a štítom.

A útoky armád si skutočne užijete. Do boja sa vydate s masami rímskych vojakov, občas využijete formáciu korytnačky a kryjete sa pred ostreľovaním, inokedy preberáte stacionárne kuše na likvidovanie prichádzajúcich nepriateľov. Alebo zoberiete oštepy a hádžete ich do protivníkov a k tomu môžete dať pokyn na lukostreleckú paľbu na nepriateľov. Celé to vytvára veľmi peknú dobovú atmosféru, ale len dovtedy, kým nemusíte bojovať telo na telo, meč proti meču, čo je nakoniec základ bojov a zároveň najväčší problém hry.

Crytek sa akoby snažil vytvoriť hardcore boje, v ktorých je dôležité načasovanie bránenia, útoku a úskokov, čo vôbec nie je zlý základ. Skutočne sa treba snažiť, sledovať nepriateľov, využívať časované kombá, ale zatiaľ čo základ a koncept nie je zlý, samotná realizácia zastala niekde v strede. Síce sa viete pekne brániť a útočiť a vizuálne boje pôsobia skutočne dobre a rozmanito, keď sa však na vás pustí desať protivníkov, celé sa to zvrhne na kombináciu útok-obrana, obrana-útok,rozrazenie a to aj 40-krát zaradom, kým všetkých nezlikvidujete. Odolnosť nepriateľov je totiž pri takomto štýle boja až príliš prehnaná a tak súboje často upadnú do prílišného stereotypu.

Postava má síce možnosť postupného vylepšovania parametrov a to v každej oblasti bojov, bránenia, sily, ale nikdy to nedotiahne na takú úroveň, aby sa súboje stali menej repetitívnymi. Je veľká škoda, že s tým autori niečo neurobili, keď mali prakticky rok času. Samotnou kampaňou sa prebojujete približne za 8-9 hodín. Tento čas môžete predĺžiť ďalšími prechádzaniami na vyšších obtiažnostiach a zbieraním skrytých predmetov v leveloch s už vylepšenou postavou.





Ale ak si chcete zážitok z Rímskej ríše rozšíriť aj po dokončení hry, je lepšie využiť gladiátorský mód, ktorý môžete hrať ako jednotlivec alebo s priateľom v kooperácii. Hra vás vtedy postaví do gladiátorských arén, ktoré v štýle divadla simulujú divákom veľké boje. A v tomto prípade to bude doslova divadlo. Arény sa totiž dynamicky menia a môže sa z nich stať prakticky čokoľvek. Veľké stĺpy a plošiny sa vysúvajú zo zeme, tvoria kulisy v boji a tie náležite obsadzujú nepriatelia. Vy máte na bojisku vždy niekoľko úloh, ktoré musíte splniť a vyhrať celý boj.

Boje v aréne sú tvrdšie ako samotná kampaň a zároveň sa z nich vytráca repetitívnosť, navyše hĺbku pridáva neustále vylepšovanie postavy lepšími zbraňami a vybavení. Nakoniec PC verzia má v hre aj príjemný bonus a to Nanosuit, bez ktorého žiadny pravý gladiátor do arény nevlezie.

Graficky je hra priam dokonalá. Ak niečo momentálne bez pochyby má najlepšiu grafiku, tak je to určite Ryse. Hra ponúka ako nádherné scenérie, tak aj rozsiahle prostredia, masívne boje s armádami vojakov a nakoniec aj rozmanitosť prostredí, od slnečného Ríma až po temné Anglicko. Všetko má svoju atmosféru a zmieta sa v ohni. Hra jednoducho graficky exceluje a nie je ani extrémne náročná. Na starej GTX580 nemala problém bežať na plných detailoch pri 30 fps, síce len bez vsyncu, ale napriek tomu je to dobrý výkon na takú grafiku ako ponúka. Crytek k tomu úplne zbytočne v nastaveniach obmedzil užívateľov kvalitou textúr a ak nemáte 2GB, nenastavíte si ani high, nie to ešte very high kde treba 3GB. Pritom, ak si ich nastavíte ručne v konfiguračnom súbore, nemáte problém ani na 1.25 GB grafike spustiť very high textúry bez nejakého väčšieho trhania pri dočítavaní textúr. Môžeme konštatovať, že v poslednej dobe tie nároky na grafickú pamäť vyzerajú ako marketingový ťah.

Vizuál príjemne dopĺňajú prestrihové scény, ktoré hlavne na tvárach postáv ukazujú kvalitu CryEnginu. Rovnako je veľmi dobre zvládnutý dabing a samozrejme, aj animácie. Po technologickej stránke hre ťažko niečo vytknúť, možno len z herného hľadiska týkajúceho sa hlavne bojov, kde si to priam pýta viac typov nepriateľov, aspoň vizuálne odlišných.

Čo sa týka ovládania, to Crytek na klávesnicu a myš zvládol preportovať bez problémov a kombo systém s dvomi tlačidlami presne sadne na myš. Plus ak chcete, môžete koliesko používať ako blok. Je však škoda, že z nevysvetliteľných dôvodov nedal Crytek možnosť predefinovať si klávesy a vybrať si môžete len z troch predvolených nastavení, pričom len jedno je so šípkami.

Ryse: Son of Rome je veľkolepou výpravou do histórie Rímskej ríše, s pôsobivou prechádzkou krížom cez bojiská oživené príbehom legendy Damokla, ale žiaľ, s nevyladenými bojmi. Tie napriek celému roku času Crytek nedopracoval. Pritom možno len stačilo pridať novú obtiažnosť a upraviť v nej nastavenie odolnosti nepriateľov a celé by sa to hralo úplne inak. Nedá sa povedať, že v aktuálnom stave sa Ryse hrá vyslovene zle, ale nie každého baví repetitívne udierať desaťkrát do jedného vojaka. Ostatné časti hry to ako-tak vyvažujú a arénový mód s dynamickými scenériami je čerešňou na torte. Son of Rome sa určite oplatí zahrať, minimálne pre atmosféru čias Rímskej ríše

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ jedinečné grafické spracovanie, od prostredí až po prestrihové scény
+ kompletné balenie aj s doplneným DLC obsahom
+ pôsobivá atmosféra Ríma
+ kooperačné arény

- repetívne boje
- obmedzená ponuka zbraní
- malá rozmanitosť nepriateľov
- žiadne vylepšenia hrateľosti oproti Xbox One verzii

7.5





DESTINY

Bungie | Akčná | Xbox360, PS3, PS4, Xbox One

Bol to zlatý vek pre ľudstvo. Rozširovalo sa po slnečnej sústave a kolonizovalo okolité planéty. Obchod prekvital a vojny a hlad už ľudia poznali len z kníh. Za toto všetko mohli ďakovať Cestovateľovi. Neznáma entita podobná malej planéte prepožičala mystické vlastnosti vybraným ľuďom, ktorí sa začali volať Strážcovia. Nič však netrvá večne a Cestovateľa v sústave objavil jeho odveký nepriateľ, Temnota. Tá pohltila všetko naokolo a strážcovia držia už len posledné mesto, odkiaľ sa pokúsia v poslednom boji Temnotu odvrátiť.

Po veľkej značke Marathon na Macoch a ešte väčšej Halo na Xboxoch nebolo štúdio Bungie pre Activision stávkou do lotérie. Bungie je presne tá firma, ktorá má potenciál robiť veľké hry a značky. A keď už sa im objedlo Halo a povedali zbohom Microsoftu, nebolo prekvapením, že po nich skočil práve Activision. Bol to ale ten správny ťah?

Po dokonale renderovanom intre máte na výber z troch tried strážcov. Warlock je zameraný viac na mágiu, ktorú odpozeral od Cestovateľa, Hunter je mrštný a smrtiaci s nožom a Titan zasa stojí ako stena pri obrane spolubojovníkov. Všetci však ovládajú tri základné druhy palných zbraní. Útočné pušky alebo kolty, ostreľovačky či brokovnice a do ťažkých patria raketomety a guľomety. Každá s inou kadenciou, prieraznosťou, dosahom, stabilitou a rýchlosťou nabíjania. Ponúka sa možnosť, že sa autori nechali inšpirovať titulom Borderlands, kde ako aj tu, ste si mohli nájsť zbraň presne na mieru. Pri ich používaní dokonca levelujú s vami a môžete im tak otvoriť upgrady ako lepšie mierenie alebo prieraznosť. Pocit zo streľby však ťažko slovami popísať, no je jedným slovom skvelý a všetky majú pohľad cez kolimátor. Nie je to samozrejme nič objavné, no prevedenie je výborné a navyše sa zbrane dobre ovládajú na gamepade.



Z niekoľkých druhov nepriateľov vypadávajú aj kúsky brnenia ako helmy, rukavice, topánky alebo brnenie hrude, ktoré sa vyskytujú v bežnom, vzácnom, či dokonca legendárnom prevedení a tie lepšie dokážu naviac vylepšiť primárne vlastnosti strážcu a ten tak dobíja svoje granáty alebo pustošiace pästi rýchlejšie. Tieto primárne vlastnosti sa odomykajú spolu s novými úrovňami postavy a dokážu zvýšiť odolnosť ale tiež pomocou nich môžete použiť napríklad dvojitý skok s jetpackom, ktorý vám pomôže skrátiť prevýšenia úrovní.

Hra nie je ani tak nadizajnovaná po úrovniach ako po trocha väčších mapách, z ktorých vám pri príbehových misiách vždy ukáže kúsok, no takmer vždy začnete na jej začiatku a musíte sa prehrýzť časťami, v ktorých ste boli minule, len vždy o niečo ďalej, čo začne byť časom otravné. Jednotlivé vzdialenosti si môžete skrátiť príručným vznášadlom, ktoré ako keby zo Star Warsov vypadlo a rovnako ako zbrane sa skvelo ovláda. Škoda že mu autori nevenovali väčší priestor, napr. v niektorom mutiplayer móde ako závody.

Celkovo sa popreháňate na štyroch rôznorodých prostrediach počnúc kozmodrómom v Rusku, cez sivú Mesačnú základňu, bujnú flóru Venuše a zrúcaninami na Marse končiac. A verte, že na každú jednu je neskutočný pohľad. V čom totižto Destiny exceluje najviac, je grafika. Nechýbajú jej slnečné a svetelné efekty každého druhu a obligátny prach na šošovke, no toto všetko zvláda bez seba menšieho trhnutia alebo zaváhania, dokonca aj keď sa na mapu vysype tridsať nepriateľov. Každá planéta ma svojich špecifických obyvateľov (teda nepriateľov), no spoločným menovateľom je vždy robotická rasa Vex, ktorá pomáha Temnote. Nezriedka tak narazíte na potýčky medzi dvomi rasami a víťaza tak môžete odmeniť zaslúženou smrťou. Ich Umelá inteligencia sa ale nespráva vôbec zle. Niektorí sa vedia skovať a počkať si, iní nabiehajú priamo aby ste si vycvičili mušku. Neexistuje tu žiadna možnosť ako sa prilepiť ku stene a vykúkať, takže musíte oldschoolovo zabiehať za prekážky. Zdravie sa dopĺňa automaticky v určitých intervaloch a je rozdelené na segmenty zdravia a štítov.



Problémom ale je, keď príde na samotné príbehové misie. Tie sú zúfalo nenápadité a väčšinou pozostávajú z toho, aby ste niekam prestrieľali a pripojili k určitému zariadeniu vášho robotického spoločníka Ghosta, či ho naopak obránili proti útokom keď sa niekam pripája. Ešte horšie sú na tom patrólovacie misie, kde máte voľný pohyb po celej mape a z blikajúcich bójí zoberiete misiu typu zabi X nepriateľov a nazbieraj z nich Y takových, či makových predmetov a to stále dokola. Príbehových misií je však celkom málo a každá je určená špecificky pre určitú úroveň postavy. Ak ju nedosahujete, stále ju môžete hrať, no niekedy to ide dosť ťažko. Preto je lepšie ísť grindovať do patrol misie, čo je vcelku nuda, alebo sledovať ponuky predavača odmien, ktorý propaguje pekné XP za veci ktoré tak či tak robíte (zabi 100 Vexov, umláť 30 nepriateľov, dosiahni 9000XP bez smrti a pod.).

Na mapách stretávate aj iných bojovníkov pokúšajúcich sa nagrindovať predmety či skúsenosti, no o masívnosti zatiaľ nemôže byť ani reči (keďže Bungie hru prezentuje ako MMO). Do posledných inštancií misie (ak spolu nie ste v teame) však vstupujete sami a finále s bosom sa odohráva väčšinou v tzv. Darkness zónach, čo znamená, že pri smrti si to zopakujete znova. S tým súvisí jedna nepríjemná vlastnosť. Keďže musíte byť stále online, tak sa hra nedá nikde zapauzovať a vystrieľaní nepriatelia sa veľmi skoro respawnujú. Pred hraním ďalšej misie si tak radšej pripravte kýbel pod stôl, pretože hru nezaujíma ten burčiak, čo ste pili včera. Ak náhodou plníte aj Bounty misiu pri ktorej nemôžete zomrieť, sú tlaky ešte o poznanie silnejšie. Druhým problémom je strata konektivity. Ak hra deteguje stratu spojenia, automaticky vás odpája a je jej jedno, že ten boss už mal len milimeter života. Dovidenia a skús šťastie znova.

Ak ste premýšľali, či je potrebné si kúpiť a či nekúpiť kvôli Destiny aj PSN+, tak krátka odpoveď znie, že netreba.

Teda v prípade, že vám stačí si zahrať príbehovú kampaň s ostatnými neznámymi hráčmi na mape. PSN+ potrebujete v prípade, ak sa chcete pripojiť ku kamarátovi do teamu alebo opačne, ak si chcete skúsiť bočné misie (zvyčajne jedna, max. dve na mape), alebo, samozrejme, ak chcete hrať PvP.

PvP (menom Crucible) ponúka Skirmish TDM 3vs3, Rumble (každý proti každému), Clash 6v6 a Control 6v6 (CTF). Teda nič objavné ani špeciálne a hrateľnosťou sú na jedno kopyto. Trocha sviežeho vetra mohol priniesť mód Vanguard, kedy teamovo musíte zdolať obzvlášť silného bossa, no to môžete robiť aj zvlášť na jednotlivých mapách. V oboch za progres získavate iný druh meny, ktorý môžete vymeniť u obchodníkov napr. za legendárny obsah, no potom sa pripravte, že v PvP strávite dlhý čas, keďže ceny sú astronomické a odmeny smiešne. Škoda, že autori nezapracovali napr. na pretekoch vznášadiel, pretože obsah na to už v hre majú.

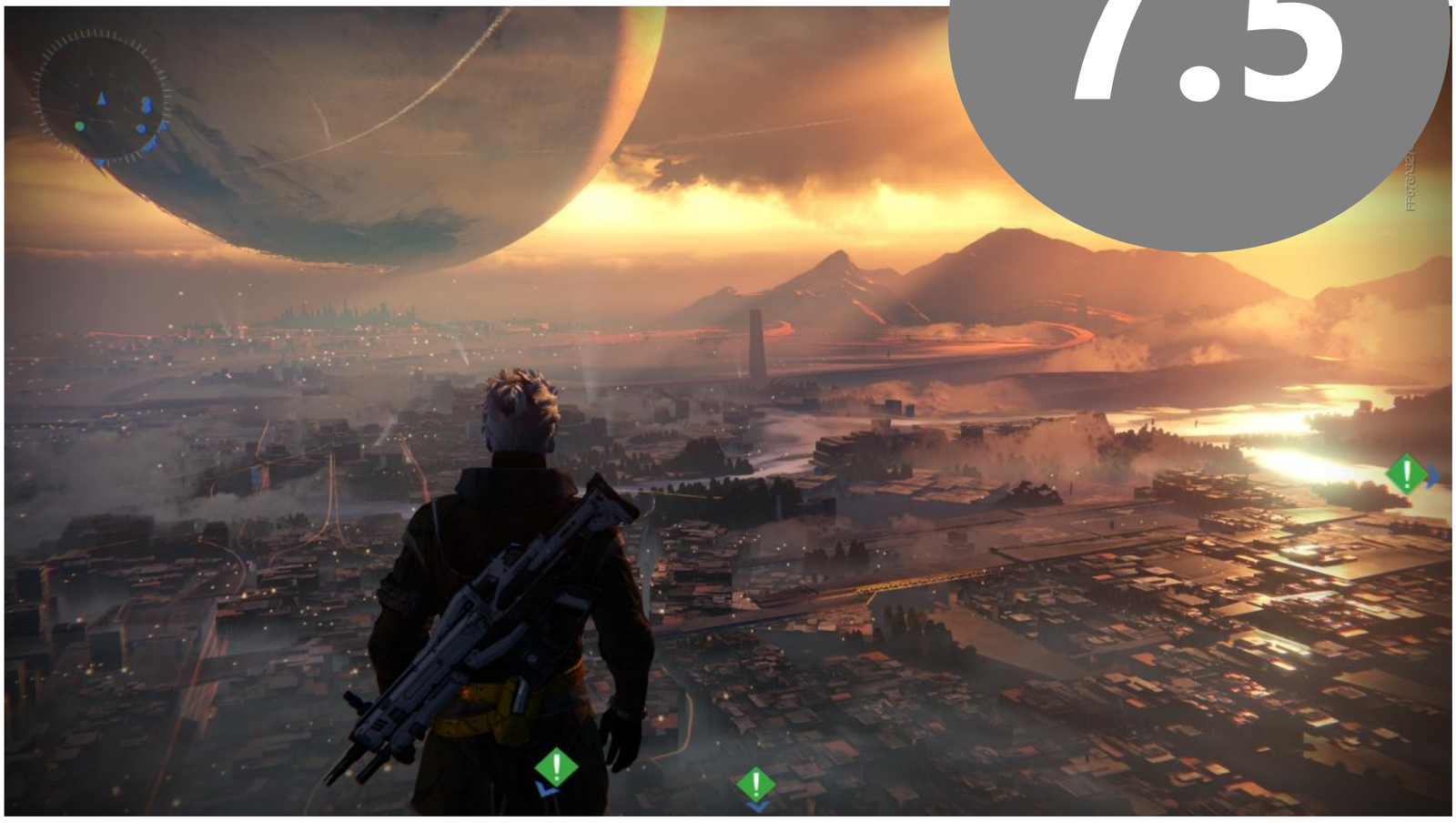
Activision natlačil do projektu Destiny 500 miliónov dolárov a tak je v podstate jedno aké verdikty budú vynášané médiami. Takáto suma do reklamy a vývoja zaručuje v podstate instantný hype a ľudia ju budú kupovať bez ohľadu na hodnotenia. Na jednej strane sú ľudia nespokojní, pretože pravdepodobne čakali minimálne druhý príchod krista a čokoľvek iné je nesplnenie ich požiadaviek. V druhom tábore zasa nedajú dopustiť aká je hra skvelá. Pravda je samozrejme niekde uprostred, pretože Bungie sa podarilo urobiť dobrú hru. Nie prelomovú a revolučnú, no ani nie odpad. V rámci dnešných štandardov je proste OK.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ Vizuálne strhujúce
+ Bohatý arzenál
+ Pocit zo streľby
- Stále Online
- Nenápadité PvP módy
- Repetetívny a slabý obsah misií
- Patrol misie
- Občas nutný grind

7.5





PÚŠŤ VS SNIPER

SNIPER ELITE 3

Rebellion | Akčná | PC, Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Len jeden nádych. Utriete si pot z čela, prižmúrite oči, pozriete sa cez optiku a dostávate sa do tranzu. Snažíte sa nehýbať, svaly v ruke vám stuhli, zbraň držíte pevne, ukazovákom jemne hladíte spúšť. Vidíte len svoj cieľ, ostatné nevnímate. Posledný dlhý nádych, svet okolo sa spomalí, potiahnete spúšť. Je to len okamih, no trvá večnosť. Ste pánmi svojho času a navyše rozhodujete aj nad životom niekoho iného. Nie ste len bežný vojak, ale ostreľovač, situáciu riešite elegantne a chladne a výsledok je smrtiaci.

Sniper Elite séria sa nikdy nedostala do elitnej videohernej spoločnosti. Dnes tu máme už tretiu časť. Je to jeden z najhorúcejších letných titulov, no predajmi, produkčnou hodnotou a nakoniec ani kvalitami, žiadna časť nevyletela do výšin. A aj to je asi dôvod, prečo sú všetky diely také špecifické. Nie sú to hry pre každého, sú to hry s chybami, majú svoje publikum a to ich berie také, aké sú. A to je aj prípad Sniper Elite 3. Na hru budete nadávať, párkrát ju aj vypnete, lebo vás nejakou hlúposťou nahnevá, no aj tak si ju znova pustíte, pretože napriek všetkému sa hrá dobre.

Aj tak však trojka nie je práve v ľahkej situácii. Fanúšikovia série presne vedia, čo môžu očakávať a to aj dostanú, no to všetko okolo môže trošku mrzieť. Ani jednotka, ani dvojka neboli nijak zvlášť epické hry. Aj tak však mali niečo do seba. Prvá časť sa točila okolo vývoja nemeckých jadrových zbraní. Druhá zas svojim epilógom predznamenala začiatok studenej vojny, čo jej dodalo zaujímavú atmosféru. Sniper Elite 3 sa točí okolo tanku. Áno, je to síce veľký tank, no stále len tank.

Aspoň je tu opäť Karl Fairburne, hlavný hrdina série. Aj teraz je len tichým hrdinom, ktorý sa nedočká



oslavných chorálov, no pomôže nastoleniu rovnováhy v krvavom konflikte. Trojka dejovo predchádza V2 a pozrieme sa v nej do Afriky. Na jej severe totiž operovali ako nemecká, tak aj talianska armáda a aj keď to nebolo územie, kde by sa lámal chlieb, rozhodovalo sa tam o výhode, ktorú mohla jedna alebo druhá strana získať. Príbeh nie je tým, čo by vás v prípade Sniper Elite 3 posadilo do kresla a je trochu škoda, že videá medzi misiami budete preskakovať. Nie sú nudné, no akosi cítite, že sa tu nehrá o veľa a nie sú dôležité.

Predovšetkým chcete strieľať a priamo do hlavy. Môžete si nahovárať, že prvoradá je taktika a podobne, no nakoniec sa nič nevyrovná tomu pocitu, keď z bezpečia snajperského hniezda strelíte nepriateľovi na druhom konci mapy rovno do oka. A našťastie sa postupne dostávate k jednej veci, kde Sniper Elite 3 poteší oveľa viac ako jeho predchodca. Afrika, to nie sú len slnkom zaliate piesočnaté púšte. Z hľadiska dizajnu autori odviedli veľmi slušnú prácu a aj keď je v základnej hre len 8 misií, dojem zo štruktúry lokalít je veľmi dobrý. A to so sebou prináša aj nové možnosti.

Prostredia Afriky sa vám otvárajú viac ako to bolo v minulosti v Nemecku. Misie sú väčšie, členitejšie, nie sú to len úzke uličky zbombardovaných miest, kde sa snažíte skrývať za chrbtom každého vojaka a aj tak sa nakoniec prestrieľate z problémov so samopalom v rukách. Ciest je mnoho, od tunelov v skalných stenách, cez cestičky pod bunkrami, až po priamy nástup na hlavnej trase. Každá vám umožňuje využiť jej možnosti, či už je to pomalý a nepozorovaný postup alebo kladenie pascí, ktoré konečne má väčší zmysel.



Vo výbave si nesiete najmä sniperku, samopal a pištoľ, no bolo by hriechom nevyužiť všetko ostatné, čo hra ponúka, aj keď si to môžete sprístupniť len postupne. Kamene na odlákanie sú šikovné, no samé osebe nemajú príliš veľký zmysel. Pomôžu vám prejsť cez úzky strážený chodník, no najviac si ich obľúbite v momentoch, keď sa dostanete k mínam. Položíte mínu, odbehnete preč a stačí jeden kamienok a spustíte ohňostroj. Nové cesty však znamenajú aj nové možnosti ako odložiť bokom zbraň a skúsiť prekážky a nepriateľov prekonať bez zabíjania, prípadne len nožom do hrdla.

Nemôžeme však o Sniper Elite 3 hovoriť ako o čistej stealth hre. Len umožňuje kombinovať štýly tak, ako to v danom momente cítite. Vždy sa hrou môžete prestrieľať, no život sa mína rýchlo a lekárničky sa neváľajú všade navôkol. Nájdete tu aj pomôcky, ako ikonku oka zobrazujúcu vašu viditeľnosť pre nepriateľov. Alebo terčíky nad hlavami nepriateľov, ktoré indikujú ich stav. Žltá je podozrenie, pri červenej máte problém. Ak si k tomu pripočítate ešte aj označovanie nepriateľov pomocou ďalekohľadu, dostávate tak do rúk možnosti, ktoré poskytujú neustály prehľad o svojom okolí. A ako sa neskôr ukáže, budete to skutočne potrebovať.

Umelá inteligencia v hre neexceluje. Má svoje svetlé momenty, ale veľa toho do vienka nedostala. Nepriatelia počujú hluk a podľa neho vás hľadajú a ak niečo podozrivé vidia, idú sa tam pozrieť. Vedia vás obkľúčiť aj vyhnať z krytu granátom. A inokedy im za chrbtom môžete tancovať kankán a nevšimnú si to. A potom sú tu tie momenty, keď zabijete nožom vojaka v bunkri a zrazu vám na opačnom konci mapy vyskočia dva červené terčíky, ktoré to počuli. Našťastie, bežní vojaci nie sú v streľbe úplne neomylní. Horšie je, keď vás cez polovicu mapy aj tak nejako uvidí tank. Ten už totiž na strednej obtiažnosti trafí vždy a presne. A aj ak ste skrytí za nejakou skalou, výbuch sám osebe vám dosť uškodí.

A to, bohužiaľ, nie sú jediné problémy, ktoré vás pri hraní budú sprevádzať. Snahu o tichý postup vám môže skaziť aj celý rad menších bugov. Predstavte si situáciu, že ticho vystúpite na strážnu vežu, nožom zabijete nepriateľa a jeho telo sa po smrti v šialenom fyzikálnom kŕči pustí do break-dance, pričom, samozrejme, cez podlahu spadne dole. To si všimnú stráže a zrazu máte problém. Podobných menších chybičiek je tu viac a to je škoda, lebo vedia pokaziť dojem. Podobne je to aj v situácii, keď sa napríklad postava nepreplazí popod vežu, lebo jej v tom bráni neviditeľná stena, pričom sa môže zdať, že by tadiaľ vedela prejsť aj vzpriamene.

Vyvažuje to však množstvo pozitív. Dojem z akcie, rýchlej aj pomalej, je stále veľmi dobrý. Rovnako aj balistika striel a brutálne X-Ray zábery vyzerajú efektne. Pravdou je, že penetrácia tela by mohla byť spracovaná trošku vernejšie a rovnako aj animácia toho, ako guľka opúšťa telo, no stále veľmi dobre fungujú a neopozerajú sa. Správanie zbraní je spracované dobre, so samopalom si v boji na väčšie vzdialenosti nepomôžete a nie je ani presný. Rovnako pištoľ s tlmičom má svoje pravidlá fungovania a len tak jednoduchou s ňou nemôžete postrieľať všetko okolo.







Misií je síce len 8, no po prejdení hry a zhruba 6-7 hodinách na konte budete mať za sebou aj tak len polovicu hry, čo je veľmi príjemné zistenie. Po úrovniach je rozosiatych mnoho zberateľských predmetov a každá misia obsahuje okrem hlavných cieľov aj vedľajšie. Niekedy od vás chce len to, aby ste niečo zozbierali. Inokedy zas musíte ticho odstrániť stráže vo vežiach, či vyhodiť do vzduchu sklady. Do hry sa tak môžete pustiť znova a vyskúšať nie len iný postup, ale aj splniť to, čo vám predtým nevyšlo.

A ak by sa vám aj to málilo, môžete sa pustiť do výziev. Sami alebo kooperatívne (vo dvojici a len online) môžete čeliť neustále prichádzajúcim vlnám nepriateľov v režime Survival, prípadne Overwatch, kde je zas vašou úlohou vkradnúť sa na nepriateľskú základňu. A ak by vám ani to nestačilo, môžete sa vrhnúť do kompetitívneho multiplayeru pre 12 hráčov. Klasické režimy ako DM a TDM sú doplnené o zaujímavé variácie. V Distance King, ako už názov napovedá, dostávate body za vzdialenosť. V No Cross zas tímy nemajú povolené prejsť na územie toho druhého. Pritom zbierate skúsenostné body, aby ste sa mohli prepracovať na elitu medzi snajpermi.

Graficky sa Sniper Elite 3 od svojho predchodcu príliš ďaleko neposunul. Neznamená to, že by hra vyzerala zle, to vôbec nie, no nájdeme dnes na trhu aj krajšie kúsky. Stále beží na Asura engine, tak ako aj predchodcovia a vlastne všetky hry od Rebellionu za posledné desaťročie. Hudba je veľmi dobrá, aj keď si ju užijete skôr len v menu. Ruchy sú taktiež spracované dobre a poteší aj kvalitný dabing. Je to maličkosť, no talianski vojaci rozprávajú taliansky, nemeckí zas nemecky, to sa dnes až tak často nevidí.

Ako som už raz napísal, Sniper Elite 3 má svoje vlastné publikum a to určite nesklame. Oproti druhej časti prináša niekoľko dobrých vylepšení, oveľa lepšie prostredia v misiách a podobne, no taktiež sa hra nevyhla ani chybám. Má ich viac ako V2 a to nie je pre autorov dobrá vizitka. Hra kvôli tomu nie je nehrateľná, no výsledný dojem by bol bez kazov určite lepší. Ak si však chcete dobre zastrieľať (a presne na hlavy) v období druhej svetovej vojny, pravdepodobne dnes nie je lepšia voľba.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ otvorenejšie levely, viac ciest
+ možnosť taktizovať, používať pasce
+ výborný dojem zo streľby
+ dabing
+ zaujímavý multiplayer

- AI má slabé chvíle, ale zbadá vás aj cez pol mapy
- presnosť AI v tankoch
- rôzne ďalšie bugy
- obranné časti misií sú len bezhlavou akciou

7.5





NEXT GEN OFFROAD

SPINTIRES

Oovee | Racing | PC

Spintires konečne vychádza a ponúka jedinečnú simuláciu jazdy masívnych strojov cez náročné zablatené terény, s následným vozením dreva na určené miesta. Možno sme to už v nejakej nemeckej simulácii videli, ale malo to ďaleko od toho čo ponúka táto hra. Tentoraz je to totiž skutočná simulácia, pri ktorej dá ovládanie vozidiel zabrať aj na asfaltovej ceste, nie to ešte na lesných cestách, na ktorých ľahko zapadnete do metrového blata.

Autori z Oovee vytvorili niečo, čo by mohlo slúžiť ako základ každej fyzikálnej simulácie vozidiel. Hra má veľmi kvalitné a k realite sa blížiace správanie v náročnom teréne, s ohľadom na kolesá, váhu vozidla, dynamiku a celé je to simulované na základe pohonu náprav kolies a diferenciálu. Prejsť aj malý zablatený kopec je tak problém a to v hre nájdete 5 rozsiahlych prostredí s rozlohou 1 km štvorcový, ktoré môžete kompletne prejazdiť so sériou ruských ťažkých strojov. Ponuka je široká, od Jeepov, cez malé nákladiaky až po veľké ťahače dreva. Pritom sa dá každé vozidlo predefinovať, zmeniť mu náves, pridať príves, iné kolesá, alebo pripojiť svetlá na lepšie nočné videnie.

So základom hry sa autori skutočne pohrali. Vybavíte si vozidlo a následne sa pustíte do terénu. Môžete najskôr zobrať Jeep, aby ste preskúmali prostredie, zistili kadiaľ môžete prejsť, či to nákladiak zvládne a naplánovať jeho misiu. V hre je totiž len jedna úloha a to dopraviť drevo z jedného miesta na druhé. Stačí prísť s autom, naložiť náklad a bezpečne ho dopraviť do cieľa. Nie je to však jednoduché. Dokonca priam náročné a v každom prostredí strávite celé hodiny.

Simulácia na jednotku

Spintires je jednou z mála hier, kde skutočne pocítite rozdiel medzi vozidlami. Zatiaľ čo s Jeepom so zapnutým 4x4 pohonom a diferenciálom prejdete prakticky všetky terény, nákladiaky, či už s drevom alebo bez neho, už potrebujú svoj priestor, sú ťažké a žerú veľa benzínu.



Musíte tak pomaly postupovať vpred, snažíte sa nezapadnúť, nezaseknúť a prejsť rozmanitými terénmi, od blata, cez rieky, okraje jazier, až po rôzne drevené provizórne mosty. Cestou sa môžete prevrátiť, zakliesniť medi stromami, môže vám dôjsť benzín alebo poškodíte auto tak, že sa už nepohnete.

Ak hráte na ľahšej casual obtiažnosti (ktorá má však ďaleko ku casual), všetko sa dá vyriešiť presunutím auta do garáže. Stratíte však náklad a aj hodinu alebo dve, ktoré ste na danú cestu obetovali. Alebo môžete skúsiť prísť s iným autom s náležitým vybavením dotankovať, opraviť, prípadne skúsiť potiahnuť vozidlo. Ak však hráte na hardcore obtiažnosti, počítajte s tým, že sa vozidlo presunúť nedá, máte vyššiu spotrebu (teda je vhodné používať čo najmenej diferenciálu a pohonu všetkých kolies) a k tomu so zapnutým diferenciálom musíte využívať manuálnu prevodovku. Už tak náročná jazda sa stane ešte náročnejšou a komplikovanejšou.

Nech je však jazda akokoľvek komplikovaná, užijete si z nej každú sekundu, Budete sa vyžívať v tom, ako sa blato pod kolesami rozpadá, odtláča, kolesá prešmykujú a nevedia sa dostať z blata. Musíte skúšať cúvať, vytáčať auto, znovu skúšať prejsť o krok vpred. Budete cítiť každý kameň, ktorý sa vám dostane pod kolesá, budete vidieť, ako sa pod kolesami pohybuje, vnímať, ako sa pneumatiky pri prechode stláčajú. Podobne aj pri vode pocítite, ako naráža do karosérie, ako ju kolesá víria, keď prešmykujú pod hladinou. Jednoducho zážitok, ktorý sa dá vychutnávať dlhé hodiny. Keď si k tomu prirátate pôsobivé prostredie lesov, plynulú zmenu dňa a noci vyjde vám z toho hra, akú inde nenájdete.



Navyše fyzika zahrňuje aj dynamiku stromov. Niektoré vylomíte, iné vaše auto vedia ohnúť a môžu vám v ostrej zákrute pomôcť podržať náklad. Je však škoda, že stromy nemôžete vyrúbať, keďže veľmi ľahko medzi nimi uviaznete a následne sa už nepohnete.
Úplne ideálne by bolo, keby ste stromy mohli odrezať a naložiť, ale to žiaľ nie je možné. Často tak ostáva len reset, alebo reštart. Stromy však nie sú jediný problém, na ktorý v hre narazíte.

Obsahovo prázdna hra

Kým simulačná stránka je priam dokonalá, herná výrazne zaostáva. Nejde o samotné ovládanie vozidiel, ktoré sa veľmi vydarilo, ale o samotnú ponuku hry. Hra má totiž len 5 scenárov a všetky s rovnakou a pevne danou úlohou. Žiadne náhodné generovanie, žiadne ďalšie možnosti. Len to isté stále dookola. Môžete sa síce premávať po lesoch a objavovať skryté veci, ale po hernej stránke dostanete len jednu možnosť - zájsť na určené miesto po drevo a odviezť ho. Cítiť, že autori nestíhali alebo nevládali urobiť viac. Pritom si hra priam pýta prechod náročným terénom z miesta na miesto na čas. Alebo aspoň voľné jazdy s možnosťou výberu vozidiel. Na každom kroku v hre vidieť, ako autori nedopracovali rôzne plánované prvky, napríklad autá majú žeriav na drevo, ktorý ťažkopádne, ale predsa viete ovládať, ale je na nič, keďže sa drevo nakladá samé. Možno aktualizácie hru postupne rozšíria.

Ale Spintires má aj jeden výraznejší herný prvok a paradoxne ním tvorcovia zabili celý simulačný nádych titulu. Ide o odkrývanie mapy. Tá je vždy pri štarte čiastočne zakrytá a pre jej odkrytie musíte v lesoch hľadať malé tornáda, ku ktorým sa priblížite a

odkryjete danú časť. Často je to pritom zbytočné, keďže mapa je veľmi jednoducho a priam detsky nakreslená a na nej vidíte akurát veľké cesty. Priam by si to žiadalo aspoň kvalitnejší pohľad či už s reálnym prostredím hry alebo typickou 2D geografickou mapou. Na druhej strane, mimo svojho designu vám mapa umožňuje poznačiť si miesta a mapovať trasu krížom cez lokalitu. Tá sa vám následne v režime jazdy zobrazuje ako čiara pred autom.

Ale kým spomínajú čiaru vidíte vždy, často sa vám stane, že neuvidíte dôležitejšie prvky. Kameru v hre akoby robil diletant, ktorý chce hráčom ubrať čo najviac zážitku. Jej pohyb je totiž veľmi obmedzený. Môžete s ňou len mierne rotovať okolo auta, no neponúkne žiadnu voľnosť ani nastavenie vlastného pohľadu. Pri jazde lesom je to doslova na nervy. Nevidíte, kde presne máte stromy, ako môžete zatočiť a často už vôbec nenájdete pohľad, ktorým by ste videli za auto.

Hra má aj multiplayer, ale je to skôr len kozmetická kooperácia. Hráte síce všetci štyria naraz, vidíte sa navzájom, ale deformovaný terén nie je prepojený a vyzerá to len ako ghost race. Je tam však malý bonus a to, že si navzájom viete pomôcť, napríklad dotankovaním alebo opravou. Chýba tomu niečo viac, napríklad preteky alebo iné súťažné prvky.

Kvalitné technológie nevyužité na maximum

Technologicky je hra veľmi dobrá a ako sme už spomínali, má zrejme najkvalitnejšiu deformáciu s blatom v hrách doteraz. Dokonca kolesá auta z blata vytrhávajú kusy, ktoré sa na ne lepia a odpadávajú. Kvalitné sú stromy,





voda, odlesky, tiene. Veľmi efektne je spracovaná zmena dňa na noci a každá časť dňa ukazuje les v inom svetle. Všetko je pôsobivé, ale zároveň to mohlo byť ešte detailnejšie a to len jednoduchým rozšírením nastavení, ktoré mohli autori ponúknuť pre rýchlejšie počítače. Podobne aj dohľad alebo veľmi blízke objavovanie sa trávy a LOD detailov. Dopĺňajú to kvalitne spracované vozidlá, ktoré zablatíte a rozstrekujúcou vodou aj umyjete. Mokré kolesá sa lesknú, detailov je skutočne dostatok. Len škoda, že samotná deštrukcia je zapracovaná len zbežne a v drvivej väčšine zničenie naznačujú len čísla. Neskôr sa pridá dym a oheň.

Zvuková stránka je jednoduchá, ale napriek tomu pekne spracovaná. Zvuky áut sú uveriteľné, počujete ich rev a prešmykovanie kolies dopĺňa štebot rôznych vtákov v lese, zvuky kolízii a to je prakticky všetko. Ale pri tomto štýle ani viac netreba. Ak by ste chceli rádio v autách, soundtrack si už môžete pripraviť sami niekde na pozadí v PC.

Ovládanie je na klávesnici veľmi dobré, sadne do ruky, je presné a vždy viete, ako sa auto bude správať. Jedine je trochu nedoriešené ovládanie prídavných zariadení vozidiel, ktoré však ani nie sú potrebné. Sú skôr zatiaľ nevyužitým vizuálnym doplnkom. Zaujímavosťou je prehadzovanie manuálnej prevodovky manuálne myšou. Ak ale radšej jazdíte s gamepadom, rovnako ho môžete zapojiť a hrať.

Čo sa týka výkonu, je na tom hra, napriek počítaniu všetkej fyziky, veľmi dobre a aj na starších kartách dosiahnete 60 fps bez problémov. Hlavne preto je škoda, že chýba pokročilá možnosť s vyšším nastavením detailov. Našťastie, autori od začiatku spolupracujú s modermi a práve oni hru potlačia vpred.

HODNOTENIE

Pomôžu s detailmi aj ponukou a už od dema pridávajú nové vozidlá, napríklad aj štandardné Jeepy alebo cestné autá. Ukázali aj nové trate, úlohy, upravená bola viditeľnosť, pridaná zimná krajina a veľa ďalšieho.

Hra je nesmierne pôsobivá a v simulačnej časti inovatívna. Technicky posúva správanie sa vozidiel v teréne do novej generácie. Autori postavili výbornú kostru, ktorá pokrivkáva v samotnom obsahu a cítiť aj ich dilemu. Akoby nevedeli, či hru tlačiť viac do simulácie alebo arkády. Nakoniec tam ostali prvky aj z toho aj z toho, ktoré sa k sebe nehodia. Jednoznačne tak hre chýba viac máp, rozmanitejšie úlohy, napríklad na čas alebo preteky a určite aj lepšia kamera. Módy však fungujú a tak najlepšie, čo môžete po úvodných hodinách v hre spraviť, je vyhľadať si ich.

Spintires by sa hodili dve hodnotenia pre rôzny typ hráčov. Jedno za parádny simulačný základ a to 9.5. Druhé za obsahovú stránku, ktoré by bolo 3.0. Osobne sa (napriek všetkej kritike) prikláňam k simulačnému základu a možnosti rozširovania módmi a tak si hra zaslúži 7.5. Zároveň však Spintires odporúčam len v prípade, ak si chcete užiť offroad jazdu krížom cez lesy.

Peter Dragula

+ jedinečne zapracované správanie sa vozidiel na rôznych povrchoch
+ netradičné vozidlá
+ rozsiahle a náročné prostredia
+ podpora módov

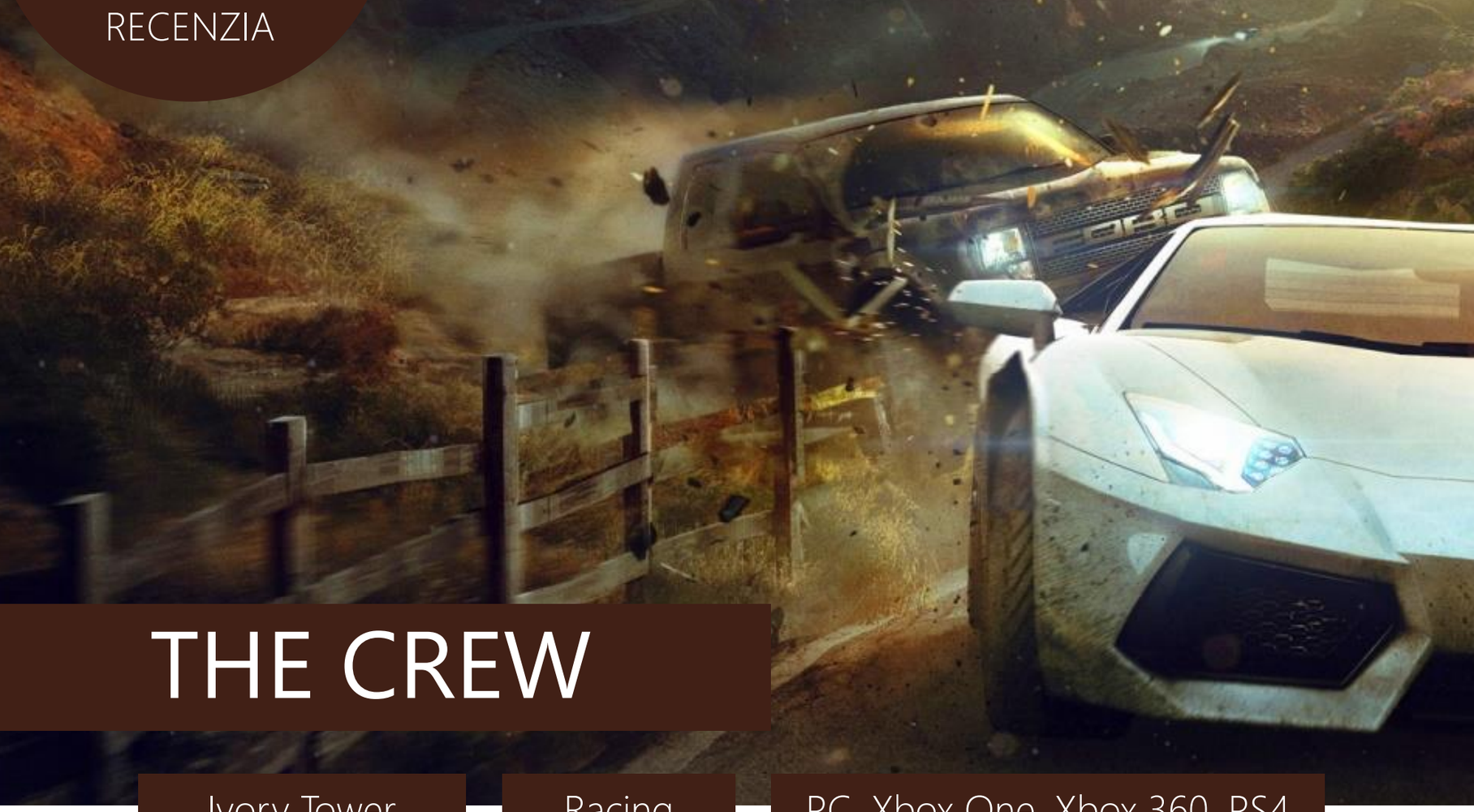
- veľmi zlá kamera
- niektoré slabšie grafické detaily
- len 5 scenárov, každý s pevne danými úlohami
- sústredí sa len na prevážanie dreva

7.5






DODGE
7.0



THE CREW

Ivory Tower | Racing | PC, Xbox One, Xbox 360, PS4

Ubisoft práve skúša nahradiť sériu Driver niečim novým, väčším, masívnejším a hlavne niečím online. Pomáha mu v tom spojenie s Ivory Tower, bývalými vývojármi z Eden Studios a tvorcami Test Drive Unlimited série, s ktorými v tomto štýle teraz prinášajú titul The Crew. Jedná sa o MMO racingovku, zasadenú na rozľahlú mapu Spojených štátov.

Znie to masívne a v skutočnosti to aj masívne je. Doteraz sme takú veľkú mapu v racingovej hre nemali a to ani v Test Drive Unlimited, NFS Rivals, Forza Horizon, ani v akčných tituloch Far Cry 4 a GTA V. Nielenže je The Crew rozsiahlejšie ako každá z nich, ale prostredie je väčšie ako všetky tieto hry dokopy. A už teraz môžeme povedať, že sa tvorcom toto prostredie podarilo aj zaplniť. Ponúkajú tam rozsiahlu singleplayer kampaň s množstvom misii, aj s možnosťou kooperácie, bonusy v podobe challenge úloh a celé to uzatvára PvP multiplayer. Teda je tam všetko, čo k modernému titulu patrí. Navyše to nie je ani obyčajná racingovka. Svojim akčným štýlom viac ako Test Drive pripomína GTA Online, len s tým, že tu z auta nevystúpite. V nadväznosti na tento akčný štýl však nečakajte ani náznak simulačného racingu.

Napriek snahe o MMO štýl a nutnosti online pripojenia cítiť, že celá hra stojí na rozsiahlom príbehu. Ten je síce zápletkou jednoduchý, ale napriek tomu je cesta za pomstou za vášho zavraždeného brata zaujímavá a ťahá vás vpred. Polícia vás vytiahne z väzenia, dostanete auto, prostriedky a začína tak vaša cesta krížom cez Ameriku, na ktorej spoznáte všetkých veľkých hráčov podsvetia, ovládnete mestá, regióny a postupne sa prepracujete k svojmu cieľu.

Rozsiahly výlet krížom cez USA

Ivory odviedli na príbehovej časti skutočne dosť práce, nie je to len jednoduchá séria poprepájaných pretekov.



Netradičné misie kombinujú ako predrenderované animácie, tak aj ingame prestrihové scény, dopĺňajú to rozhovory s vašou spojkou a samozrejme, komunikácia s vašimi protivníkmi. Všetko vás postupne vedie Spojenými štátmi, ktorých časti sa vám otvárajú, pribúdajú nové možnosti pretekov a aj možnosti auta. Celé je to podobné NFS Undercover, len s rozsiahlejšie prostredím a aj rozmanitejšou ponukou misii . Spolu vám prejdenie kampane potrvá cez 20 hodín, spĺňanie vedľajších úloh zaberie ďalšie hodiny a prejdenie každej cesty na celej mape ešte raz toľko.

Samotný príbeh doprevádzajú rozmanité misie, ktoré sa vymykajú z bežných racingov a skôr pripomínajú GTA, kde musíte napríklad zničiť nepriateľov, ujsť im, otestovať auto, preniesť niekoho na určité miesto v nepoškrabanom aute, dostať zásielku na určité miesto. Nechýbajú prepady a veľa ďalšieho. Napríklad budete naháňať protivníka na letisku za plnej premávky lietadiel. Samozrejme, nechýbajú preteky, časovky a novinkou, ktorú môže priniesť len The Crew, sú vytrvalostné preteky. Takéto preteky trvajú aj viac ako hodinu a prejdete v nich okolo celého prostredia alebo krížom cez mapu. Veľmi príjemným oživením sú súťaže na cestách, a teda ak odjazdíte veľkú vzdialenosť, na ceste sa vám automaticky aktivujú challenges, ktoré vyskúšajú ako dlho vydržíte na ceste pri veľkej rýchlosti, slalom, zrážanie objektov, držanie sa na ceste pri vysokej rýchlosti a ďalšie.

Popritom ako hráte misie, zvyšuje sa vám level, otvárate si tým ďalšie preteky, ale zároveň získavate stále ďalšie súčiastky do vášho auta, ktoré tak neustále zdokonaľujete, zvyšujete jeho výkon a zlepšujete jeho správanie na ceste. Je to nakoniec štandardný MMO štýl, len tu namiesto postavy levelujete auto. To sa vylepšuje prakticky automaticky po skončení každých pretekov, ale vždy môžete zájsť aj do garáže, kde si upravíte niektoré veci manuálne.

Či už vizuál auta, od farieb, cez nálepky, až po rôzne typy nárazníkov a ďalších častí, alebo výkon,

kde si za zarobené peniaze môžete kúpiť ďalšiu úroveň vylepšenia motora, prevodovky, výfuku. Všetko pridá autu body v niektorých zo základných parametrov a zvýši jeho celkový level. Pokiaľ máte peniaze, môžete si čokoľvek povylepšovať alebo si namiesto toho radšej peniaze odložíte a zarobíte na ďalšie auto.

A nakoniec, ak by ste mali málo peňazí, Ubisoft "prezieravo" pridal aj mikrotransakcie pre bohatých, alebo lenivých hráčov, ktorí si takto môžu zjednodušiť vylepšovanie a nakupovanie vozidiel. Nie je to však ani náhodou potrebné alebo povinné. Na základe vlastných skúseností môžem povedať, že nie je až také podstatné vlastniť každé z takmer 30 áut. Reálne stačí jedno, ktoré si môžete postupne vylepšovať v každej kategórii, čiže preteky, terény, okruhy, výkon, raidy. Všetko zmodifikuje vozidlo na potrebné typy úlohy. Plne vylepšené cestné auto sa na terénoch vyrovná aj offroadovému trucku a podobne by v tejto hre mohol aj Mini Cooper predbehnúť Lamborghini. Je to daň za MMORPG spôsob vylepšovania, ktorý je zameraný na vozidlá a smerovanie hry na arkádových hráčov. K celkovému štýlu hry sa to hodí, ale v konečnom dôsledku to nevyznieva reálne.

Od hry nečakajte veľkú náročnosť, je to oddychovka po každej stránke. A to ako vďaka pohodovým výletom krížom cez Ameriku, tak aj vďaka tomu, že na vás AI v pretekoch pekne čaká, ak sa



niekde vybúrate (AI má však svoj level auta, podľa ktorého sa správa), nitro máte automaticky na každom aute a na prechádzanie hry nie je potrebné ani prílišné grindovanie a opakovanie pretekov.

Je to celkovo veľmi prívetivé. Teda až na AI policajtov, ktorí často oklamú fyziku, len aby sa ku vám dostali. Ešte sú tu ostatní hráči, s ktorými si užijete vyrovnané súboje, samozrejme, len v prípade, že majú podobný level auta ako vy.

Multiplayer v MMO hre skôr ako doplnok

Napriek tomu, že je titul MMO, nemusíte nikdy s nikým hrať. Celý progres je totiž primárne postavený na kampani, ktorú prejdete aj v sólo móde. Ak by ste si nevystačili sami, môžete do každej z misii prizvať troch priateľov, s ktorými sa spojíte vo svojej crew - posádke. Zatiaľ čo na preteky alebo časovky sú partneri zbytoční a často len zavadzajú, pri prenasledovaní a ničení súperov alebo raidoch dokážu pomôcť a zlikvidovať protivníkov rýchlejšie. Ak máte priateľov, je ideálne hrať s nimi, ak však nemáte, môžete mať v hre problém, keď si chcete nejakých nájsť. Vyhľadávanie hráčov do kooperácie akoby nefungovalo alebo ho všetci ostatní ignorovali. Skutočne sa mi za celú hru podarilo spojiť len niekoľkokrát. Naštastie, ak si už s niekým aspoň raz zahráte, ostane vám v zozname crew a už ste s ním prepojený pre ďalšie misie (ak teda je online). Žiaľ, vašu crew skupinu tu prakticky nemôžete manažovať.





Chýba tu prepracovanie aké ma GTA Online a teda rozsiahla skupina, s ktorou môžete jazdiť a vyberať si, s kým pôjdete na misiu. Tu máte len malé crew so štyrmi hráčmi a to je všetko, bez možnosti zadefinovania čo i len názvu skupiny.

Je to škoda, lebo ak sa hra volá Crew a systém posádky ani nemá, akoby nemala základný pilier. Podobne obmedzená je aj samotná online session hry, kde hra vždy do skupiny pridá len 8 hráčov. Je to ešte menej ako v oldgen verzii GTA Online a je to dosť smiešne - vzhľadom na rozlohu tohto sveta. Dynamicky sa síce session mení, ale je tam zjavne nejaký problém, ktorý obmedzuje aj vyhľadávanie hráčov. Vidieť to ako pri kooperácii, tak aj PvP multiplayeri, kde rovnako hra zozbierava hráčov veľmi pomaly a často sa ani s nikým nespojíte. A nedá sa povedať, že by v PC verzii bolo málo hráčov - buď však nikto nechce hrať, alebo im pozvánky ani nechodia. Po tejto stránke to veľmi zaostáva či už za Forzou, alebo aj za GTA Online.

Samotný multiplayer je založený na bojoch frakcii, pričom sa v každej časti Spojených štátov môžete pridať k jednej z nich a vyhrávať v jej mene multiplayerové súboje. Neuvidíte tam žiadnu motiváciu bojovať za tú či onú frakciu, ale dôležité je, že za každý pretek získavate ďalšie XP body a peniaze. Tie následne môžete investovať do auta. Ak nechcete vstupovať do boja frakcii, môžete si dať súkromný pretek s ostatnými hráčmi, kde každý jazdí sám za seba. V pretekoch sa, našťastie, dá vypnúť ako premávka, tak aj kolízie s protivníkmi, ktoré vás často vyradia z boja o medailu. Vzhľadom na rozlohu

prostredia je samotných PvP typov pretekov poskromne. Určite chýba možnosť vytvorenia vlastnej trate.

V každom prípade, pri aktuálnom stave stavu multiplayeru (a vlastne aj bez toho) cítiť, že je hra len nasilu premenená na MMO. Pokojne mohla rovnako ako Forza Horizon alebo Test Drive Unlimited fungovať aj offline. Samozrejme, online bude mať do budúcnosti aj svoje výhody, a to v rýchlom updatovaní alebo rozširovaní možností, ale zatiaľ nevieme, či sa Ubisoft bude o hru starať tak ako Rockstar o GTA Online, ktorý celý rok dostával pravidelné updaty a náležite tomu aj rástli možnosti. The Crew by s podobnými rozšíreniami mohol postupne dosiahnuť svoj plný potenciál. Zatiaľ má v online časti len úplne nevyhnutné základy, čo ho teraz sťahuje aj dole.

Prepracovaná Amerika

Čo sa týka technického spracovania, je to tak pol na pol. Graficky je titul pekný, prostredie je rozsiahle a rozmanité, pripomína GTA, ale je asi desaťnásobne rozsiahlejšie. Amerika je v hre síce zmenšená a zjednodušená, ale stále masívna a ponúka niekoľko veľkých miest (samozrejme, s menším počtom detailov ako GTA), množstvá menších, rôzne typy prostredí, od púští, cez lesy, zelené pláne, až po hory, kde každá časť má svoj špecifický dizajn a je doplnená monumentmi danej lokality Ameriky. K tomu prostredie oživuje zmena dňa a noci, nechýbajú rôzne druhy počasia (aj keď nie sú dynamické a lokalizované na určité oblasti) a samozrejme, samotné autá. Tie sú rovnako detailne spracované, nechýba im čiastočná deštrukcia a vizuálne vylepšovanie, ale napríklad aj špinenie vozidla pri prechode prachom alebo aj vodou a snehom.

Tam ešte detaily hry nekončia, ako jedna z mála racingoviek má aj mestá s ľuďmi a tu by sa napríklad Forza Horizon 2 mohla inšpirovať (tá má síce ľudí v prostredí, ale len za bariérami v určitých častiach sveta, mestá sú prázdne).





Samozrejme, zraziť ich nemôžete a vždy sa atleticky vyhnú, ale je to živšie a zatiaľ čo mestá takto oživujú ľudia, tisícky kilometrov ciest mimo áut v prírode dopĺňajú rôzne typy zvierat. Od jeleňov, cez rôznych vlkov, líšky, až po byvoly. Doplnkom sú aj lietadlá poletujúce nad zemou medzi letiskami. Mapa v Google maps štýle to plne zachytáva, umožňuje vám detailne priblížiť každú časť sveta, vidíte, ktoré oblasti máte objavné, kam ešte potrebujete ísť, misie, úlohy a aj niekoľko online hráčov. Pozitívne je, že sa môžete na ktorúkoľvek časť objaveného sveta automaticky presunúť a teda nemusíte strácať čas jazdením cez pol herného sveta.

Zatiaľ čo grafika je slušná, samotná fyzika a ovládací model je otázny. Autá sa síce nesprávajú úplne ako lode, ale nemajú od nich ďaleko, minimálne v plne asistenčnom móde. Ak si však zapnete hardcore mód, ten už zruší asistentov a na správaní auta to pocítite, ako na akcelerácii, tak aj v zákrutách, Čo mohli ešte autori doladiť, to sú povrchy mimo ciest, na ktorých sa správanie auta zmení len mierne a rovnako môžu vadiť aj kolízie, ktorých dopad na auto sa ťažko predpovedá, keďže rôzne objekty odrazia auto inak a niektoré ho zastavia na mieste. Mimo to ale môžeme oceniť decentný arkadový štýl ovládania, ktorý funguje so šípkami, aj na gamepade a aj na volante. A to či už v štandardnom pohľade spoza auta, alebo aj v pohľade z kokpitu. Pritom kokpity sú síce kvalitne spracované, ale chýba im jeden zásadný detail a to spätné zrkadielka, ktoré možno pre nejaké problémy s výkonom enginu autori nezapracovali.

Je to škoda, lebo minimále na PC hra nemá s výkonom žiadne problémy. Na rozdiel od AC: Unity je veľmi dobre optimalizovaná a aj na starších kartách bez problémov dosiahnete 30 fps. Napokon, na starších kartách je 30 fps ideálne, keďže ak si odomknete v nastaveniach framerate na 60 fps, môžete pocítiť rôzne lagy a neskoršiu odozvu ovládania. Ak však máte výkonnejšiu kartu, so 60 fps nebudete mať problém a užijete si plynulý racing.

Keď to zhrnieme, je The Crew extrémne rozsiahla racingová online sandboxovka, ktorá ponúka ako rozmanitosť v prostredí, tak aj tony misii a činností, ktoré vás zabavia na desiatky hodín. Arkádový racingový model titulu nevadí a je pri tejto voľnosti aj vhodný, čo ale prekáža sú nedotiahnuté online funkcie, ktoré sťahujú hru dole. Teda napriek tomu, že je to MMO hra, zatiaľ si ju lepšie užijete ako sólový hráč. Ubisoftu znovu ušla istá dôležitá časť titulu, podobne ako v Assassins Creed Unity, aj keď teraz v inej oblasti. Uvidíme ako rýchlo Ivory zapracuje, pridá zatiaľ nefungujúce online funkcie a rozšíri už existujúce. V každom prípade, ak máte radi racingy v otvorenom svete ako posledné NFS hry, alebo Test Drive Unlimited nenechajte sa úvodnými problémami odradiť, vychutnáte si to.

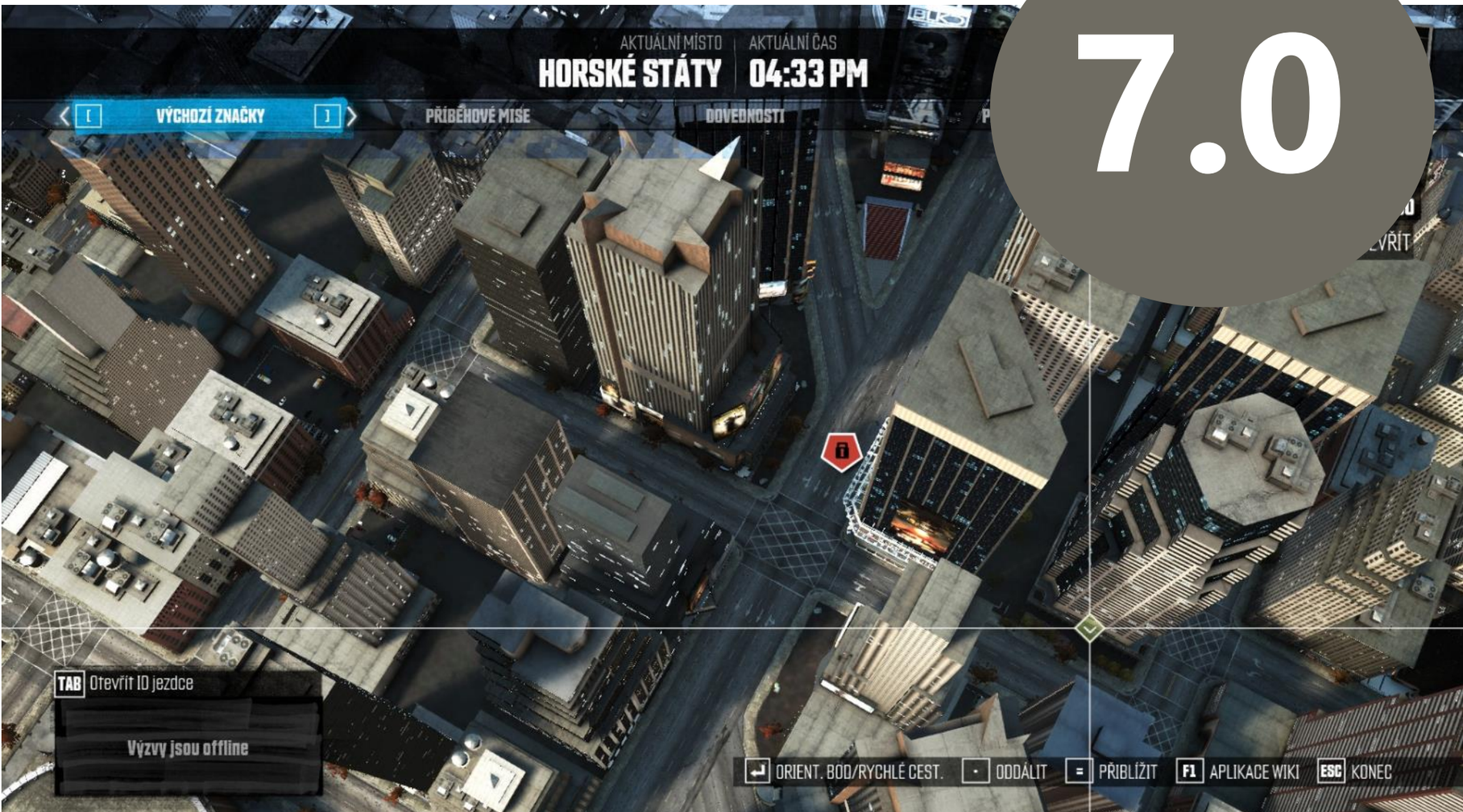
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ grafika, zvuky a hudba
+ sociálny element
+ jednoduché jazdenie, dobrý dojem z rýchlosti
+ obtiažnosť je výzvou
+ lokality

- postupne narastajúci stereotyp
- slabá motivácia v kariére
- podvody AI
- penalizácie
- chýba splitscreen

7.0





DRIVECLUB

Evolution | Racing | PS4

Keby sme recenziu na DriveClub priniesli hneď pri vydaní hry, na tomto mieste by ste čítali riadky o tom, ako sa pretekárska sezóna v hrách naplno rozbehla, Xbox One zabodoval s Forzou Horizon 2 a Sony so svojim exkluzívnym racingom nechce zaostávať. Situácia je však výrazné odlišná od toho, čo pri vydaní hry každý očakával a pravdepodobne ani nemá zmysel sa ňou hlbšie zaoberať. Počuli a čítali ste už o nej prakticky všetko, od ročného odkladu až po problémy s hrou. To všetko však dávame bokom, keďže najdôležitejšie je len to jediné – ako sa nakoniec populárne britské Evolution Studios popasovalo so svojou doteraz najväčšou výzvou.

Posledné dve generácie si toto štúdio získavalo fanúšikov kvalitnými sériami. PS2 sprevádzala ich licencovaná WRC, na PS3 zas festivalovo ladené preteky MotoStorm. A z DriveClubu je už od začiatku cítiť, ako strašne chceli tvorcovia priniesť svoj prvý veľký a seriózny racing, ktorý by mohol ťažiť z výhod nového hardvéru. A možno práve preto sú dnes dojmy z výslednej hry rozpačité. Evolution toho nasľubovali skutočne mnoho, hráči očakávali revolúciu v žánri, ktorá zmaže hranice medzi hrou jedného hráča a online hraním. A nakoniec tu máme, zjednodušene povedané, mozaiku toho najlepšieho z klasických častí série Need for Speed a najhoršieho z tých moderných.

Kľukaté trate roztrúsené po lokalitách z celého sveta, nablýskané športiaky, ktoré reprezentujú to najskvostnejšie z motoristického sveta, to všetko tu nájdete a to bude aj dôvodom, kvôli ktorému sa k hre budete vracať. A ak patríte medzi tých starších, DricveClub vám v mnohých momentoch pripomenie doby dávno minulé, keď ste sa v kráskach ako Lamborghini Diablo bezstarostne premávali po pobrežiach aj horách. Pocit, ktorý mnohí v skutočnom živote asi nikdy nezažijeme, no v hrách to bola len otázka pár chvíľ. A toto je pocit, ktorý sa vracia spolu s DriveClubom.



Zatiaľ to môže znieť ako idylka, no číselné hodnotenie hore, ktoré už určite rozprúdilo búrlivú diskusiu, má svoje opodstatnenie. Čaro hry začne asi až príliš skoro vyprchávať a na povrch sa začnú dostávať problémy. Niektoré sa nedajú jednoducho vyjadriť, sú to pocity, ktoré sa vám pri hraní začnú vynárať. Papierové parametre môžu byť rôzne, no aj tak je v prípade pretekárskych hier najdôležitejšie to, aby ste sa od nich nevedeli odtrhnúť. Poviete si, ešte jeden pretek, ale spať idete na svitaní. A to je, bohužiaľ, niečo, čo táto hra neposkytne.

V úvode môžete uznanlivo kývať hlavou vždy, keď sa pri prudkom brzdení kamera posunie dopredu a navodí tak pocit, ktorý v takýchto situáciách zažívate v skutočnosti. V takýchto detailoch DriveClub boduje a podobne je to napríklad aj s konfetami a igelitkami poletujúcimi voľne prostredím (aj keď tých igelitiek by mohlo byť menej). No popritom všetkom autori akosi pozabudli na oveľa dôležitejšie veci, ktoré dokážu skaziť takto kvalitne vystavanú atmosféru. A pritom to nie sú maličkosti, ale nedostatky priamo v jadre hry.

Päťdesiatka áut sa na papieri môže zdať ako málo, no pre potreby hry dokonale postačuje. Sú to všetko vynikajúce kúsky, od hot-hatchov až po hyper autá, ako napríklad McLaren P1. Nechýbajú ani luxusné kúsky, ako Spyker C8, Marussia B2 či Ariel Atom. Niekomu možno môže chýbať Lamborghini či americké muscle káry, no každý z týchto kúskov dokáže zastať svoju pozíciu chlapčenského sna, ktorý visí na plagáte nad posteľou. A podobne je to aj s traťami. V hre ich nájdete 55 roztrúsených po 5 lokalitách a každá jedna z nich presne zachytáva ducha danej krajiny. Ak ste niekedy boli v Nórsku, Škótsku alebo ďalších krajinách, budú vám trate pripadať známe.



Už tu však na povrch preniká schizofrénia hry. Kým trate z bodu A do bodu B sú skutočne veľmi dobré a pocit, keď v závere preteku upaľujete do kopca so súpermi tesne za chrbtom, je výborný, o bežných okruhoch už tak pozitívne písať nemôžem. Sú jednoducho zabudnuteľné a generické a tento fakt nevyvážia ani pekné prostredia, kam sú preteky umiestnené. Niekoľkokrát sa pristihnete, že vám už ani nebude záležať na výsledku, len budete chcieť čo najskôr dokrúžiť a posunúť sa ďalej, na niečo možno zaujímavejšie.

Kariéra v DriveClube je krátka a ak sa vám podarí na hru vyhradiť jeden celý víkend, v piatok ju rozohráte a v nedeľu máte za sebou. Kombinuje v sebe singleplayer s online hraním a ak pritom budete online, výrazne si tým uľahčíte život. Postupne totiž levelujete seba aj jazdca a taktiež klub, do ktorého patríte. Môžete si vytvoriť vlastný a pridať doň priateľov, prípadne sa pripojiť k inému. Zvyšovanie levelu je cestou ďalej, lebo len takýmto spôsobom si odomykáte nové autá. Ak teda chcete jazdiť na niečom rýchlejšom, musíte nazbierať viac bodov a to buď sám za seba alebo za klub, v čom vám samozrejme môžu pomáhať aj ostatní hráči zo spolku.

Problém kariéry však nie je jej dĺžka, ale absencia motivácie. Nové auto a postup vo vyznamenaniach (napríklad vyhrávané preteky s určitou značkou a podobne) nestačia. Aj tak viete, že vás o krok ďalej čaká ďalší generický pretek, ibaže teraz s vyššou obtiažnosťou. Neustále striedate trojicu eventov: okruh, z A do B a drift, pričom môžete počítať aj s variáciami, ako napríklad časovka a podobne. Rozhodne by to chcelo väčšiu variabilitu, výraznejšie oživenie, lebo takto sa do hry pomaly vkráda stereotyp. A rôzne tabuľky, rebríčky alebo výzvy



s priateľmi nie sú riešením, ktoré by pomáhalo. Zvlášť teraz pri štarte.

Ak ste hrali MotorStorm, asi vám je jasné, že hra nebude najjednoduchšia. Evolution si totiž dávajú záležať na tom, aby ste sa pri hraní poriadne potrápili a užili si pocit z víťazstva. V DriveClube však od tohto čiastočne upustili, keďže okrem víťazstva dokážete hviezdy potrebné na odomknutie ďalších pretekov získavať aj alternatívnymi úlohami. Napríklad dosiahnutím istej rýchlosti, driftovaním či perfektným prechádzaním zákrut. Čím ďalej sa dostanete, tým viac budete musieť makať na tom, aby ste získali aj ďalšie hviezdy.

Okrem toho, hra boduje aj vaše počínanie na trati. Rýchlosť, jazda vo veternom zákryte, získavanie pozícií a ďalšie činnosti sú bodované a pomocou nich si posúvate svoj level. Ak to ale prestrelíte a vyletíte z trate či zrámujete súpera, body sa vám odpočítajú. Jednoduchá matematika, no hra vás občas potrestá aj za to, čo nespravíte. Zabrzdíte pred zákrutou, súper vám zaparkuje v kufri a dostanete bodovú penalizáciu za kolíziu. To je však ešte ten lepší prípad.

V DriveClube totiž narazíte na momenty, keď vás bude hra vyslovene vytáčať. Umelá inteligencia nie je zázračná a aj keď sa občas vybúra, tak zistíte, že to sú len svetlé výnimky pre efekt. V skutočnosti je AI veľmi priamočiara, ideálnej stopy sa drží ako kliešť a ak jej skrížite cestu, môže to pre vás skončiť veľmi zle, lebo vás jednoducho zrámuje a neberie pri tom ohľad na to, že tým poškodí aj sebe. Preto vám pri brzdení iný jazdec často skončí v kufri, preto vás vytláča, za čo vy dostanete len ďalšiu penalizáciu, tentoraz však už v podobe dočasného vysadenia motora. Týmto vás hra „odmení“, keď si trať skrátite v zákrute, či sa v nej opriete o súpera.



A samozrejme, ani v tomto prípade to nefunguje ideálne, keďže vás hra penalizuje aj v prípadoch, keď síce vyjdete z trate, ale nijako si ju neskrátite. Ak by toho náhodou bolo málo, pripočítajte si k AI aj jej cheatovanie. Aby bola hra počas celého preteku napínavá, dokážu vás súperi v záverečných metroch bleskovo dobehnúť a prípadne aj predbehnúť a to pokojne s rovnakým autom, aké máte vy.

Jazdný model v DriveClube nie je čistou arkádou, ako by sa mohlo zdať. No môže vám pripadať mierne nevyvážený. Cítite, kedy sa auto pretáča a zadok vás začína predbiehať, rovnako ako cítite aj šmyky, no nakoniec je občas aj tak najlepším spôsobom, ako prejsť zákrutu či vyrovnať sa so šmykom, jednoducho to hodiť do zvodidiel. A ak tam žiadne nie sú, neviditeľné bariéry vás podržia. Niežeby nebola zábava v hre jazdiť a rovnako aj dojem z rýchlosti je fajn, no možno by to chcelo niečo viac - konzistentnejší zážitok z jazdy, pri ktorom by ste si povedali, že toto vám žiadna iná hra nedá. Zážitku nenapomáha ani chýbajúci deštrukčný model a auto môžete len ľahko vizuálne poškodiť.

Keď sa to tak vezme, jedinou oblasťou, kde autori do bodky splnili svoje sľuby, je audiovizuálne spracovanie hry. Autá sú spracované krásne, polygónmi sa na nich nešetrilo a na konzolovom trhu pravdepodobne nemajú konkurenciu. Výborne sú spracované zvonku aj zvnútra a aby vám nič nekazilo dojem, perfektný vizuál je doplnený aj špičkovým zvukom, ktorý poriadne prevetrá váš subwoofer.

HODNOTENIE

O hudbu do hry sa postarala waleská elektronická kapela Hybrid a aj keď je to veľmi subjektívna oblasť, nebojím sa povedať, že je výborná. DriveClub sa veľmi dobre počúva (možno až na prehnané pískanie gúm), skvele sa naň pozerá a celkový dojem z krásnych áut, bohatých prostredí, časticových a svetelných efektov, je na jednotku.

Pri hodnotení DriveClubu je zrejmá paralela s inou tohtoročnou veľkou hrou s ešte väčšími sľubmi – Destiny. DriveClub, podobne ako Destiny, totiž časom bude rásť, ponúkne novinky, ktoré hru vylepšia a snáď aj opravia niektoré chyby. No v aktuálnom stave je to stále len slušná zábava s potenciálom, no chybami, ktoré ju zrážajú dole. Inými slovami, rovnako ako Destiny, aj DriveClub je jednou z najzaujímavejších sedmičkových hier.

Matúš Štrba

+ grafika, zvuky a hudba
+ sociálny element
+ jednoduché jazdenie, dobrý dojem z rýchlosti
+ obtiažnosť je výzvou
+ lokality

- postupne narastajúci stereotyp
- slabá motivácia v kariére
- podvody AI
- penalizácie
- chýba splitscreen

7.0





ĽADOVÉ ARÉNY OŽÍVAJÚ

NHL 15

EA Sports | Šport | Xbox One, PS4, Xbox 360, PS3

Aktuálny ročník NHL má náročnú úlohu - preniesť hokejovú sériu na novú generáciu konzol. Zmeny sa dajú čakať v dvoch smeroch: audiovizuálnej produkcii a ponuke módov. Zatiaľ čo v prvom prípade hra napĺňa očakávania, v druhom sa budú musieť aj skalní hráči rozhodnúť, či im bude tento (k)rok v sérii vyhovovať.

Posledné ročníky NHL som zbežne hral, ale netrávil s nimi viac ako mesiac. Preto prechod na NHL 15 sprevádzali značné očakávania. Po vzore starších ročníkov najskôr prichádza krátke intro, ktoré nie je iba štandardným zostrihom. Prináša solídnu porciu emócií, spomalených záberov a prenikavú hudbu (Sea of Voices od Portera Robinsona). Je také dobré, že pri každom spustení hry ho pozerám znova a aj dva razy.

Prvý zápas, ktorý si zahráte, je repete nedávneho finále NY Rangers – LA Kings. Vyberiete si stranu, pri načítavaní sa zoznámite s ovládaním a ešte si aj zvolíte, či ste skôr začiatočník alebo pokročilý. Má to aj vplyv na ovládanie - či využijete klasické tlačidlá (aj môj prípad) alebo dvojicu analógových páčok. Zápas má grády a góly padajú prakticky od začiatku.

Po prvej tretine je stav tesný, 4:3. Začínam si zvykať na ovládanie hráčov bez puku i s ním – na prihrávky, nadhodené puky, streľbu na bránu. Nejeden puk prejde za chrbát a brankár je nervózny. V druhej tretine dokonca až tak, že pri jeho nesprávnej rozohrávke idem do vedenia 7:5. Súper stráca tempo – dovtedy vedel vždy zareagovať, streliť kontaktný gól a nepustiť ma ďalej. No tentokrát mu to už nejde, tretina končí 9:6. Posledná tretina je neuveriteľná. Hoci mám pocit, že súperov brankár sa učí nové triky, nečakané blafáky, strely od modrej či prenesenie hry na opačnú stranu, všetko smeruje k jasnému výsledku 14:6.



Posledné štyri góly a striedam v šesťdesiatej minúte zápasu, 35 sekúnd pred koncom. LA Kings kapitulujú na vlastnom ľade a NY Rangers odchádzajú s jasným víťazstvom na východ pobrežia.

Ten prvý zápas ukazuje, kam sa dostala NHL 15. Množstvo nových animácií má vplyv aj na hrateľnosť, najmä nenápadne dotyky či jemné fauly hráčov. Puk ujde aj pri malej prihrávke, žije si svojím životom. Súperi ho ľahšie strácajú a aj vám môže uskočiť. Hráči sa pohybujú v priestore rýchlo a s prehľadom, skúšajú zdvojovať, tieniť brankárovi, solídne sa rozmiestňujú. Snažíte sa tiež, vysúvanie do útoku funguje a v útočnej tretine ladíte akciu. Gólov zatiaľ padá nadpriemerne veľa, no zaručený recept na úspech ľahko nenájdete. Áno, prenášanie hry na opačnú stranu a odkrytie pri opačnej žrdi bránky funguje. Ale nie vždy. Občas stačí silná šupa alebo strela z modrej a doklepnutie. Streľbu treba skúšať a platí to aj naopak. Sám som dostal pár lacných gólov z rýchlych prienikov a dva hneď od Gáboríka.

Výborné správanie hráčov, puku a pohybu na ľade, dopĺňa kvalitné spracovanie rozmanitého publika a jeho reakcií. Na cudzom ľade váš gól ani neoslavujú, čušia ako nič, len keď skórujú, vtedy ženú svojich vpred a netreba sa diviť, že sa v zápasoch veľa divákov zo sedačiek nepohne. Bitiek je menej ako v minulosti, ale nevadí. Jeden-dva súboje stačia a ukazovatele sa nemenia na ľadový Mortal Kombat, sú skôr do počtu. Zrejme aj preto je na obale hry zrazu veková prístupnosť 12+ a nie hrozivá šestnástka.

Zlepšila sa grafika (hráčov, ľadu, puku, publika) a o komentár sa stará dvojica Doc Emrick-Eddie Olczyk. Sú noví, iní a ešte aj odlišne strihaní v prospech NBC TV štýlu.



Majú trefné poznámky a hráčov po mene volajú len občas. Celkový dojem zo zápasu je veľmi dobrý, next-gen cítiť najmä na tvárach a postavách. Pohyby sú autentickejšie, aj občasná mimika či prestrihy zo striedačky. Na domácom kine oceníte i zvuk.

Po prvom zápase som vstúpil do menu a zistil najväčšiu zmenu ročníka. Hrá sa dobre, ale chýba kopa obsahu. Veľké módy sú zúžené a čo ostalo, nemusí každý akceptovať. Tu sa láme hodnotenie nad celou hrou. Ak si niekto vystačí s 30 tímami z NHL a v malých zápasoch, určite next-gen verziu privíta. No mnohí hráči zameraní na online módy budú reptať. Pohyb v menu sa mení na hľadanie toho, čo ostalo. Plesanie v NHL 12 nad zahrnutím tímu London Knights z Ontária strieda zatlačenie slzy, že teraz musíte dlho snoriť, čo vlastne hra ponúka. Z komplexnej NHL hry sa stal chudobnejší titul.

Sú tu tréningy, kde ako sólo hráč skúsite finty na brankára. Sú tu klasické zápasy v NHL i ďalších ligách na svete. V Hockey Ultimate Team budete mať ľahšiu prácu s tímom. Be a GM simuluje sezónu s vašim obľúbeným klubom, kde sa snažíte absolvovať čo najlepšie celých deväť mesiacov, no časť vecí tu chýba. Môžete si vybrať iba tím NHL a veľa vecí z manažovania klubu vypadlo. Drafty sú automatické, práca s farmami je slabá, chýbajú aj takzvané pre-season zápasy, kde sa ladí forma a môžete ladiť súpisku. Skrátka tu nie je štandardná sezóna, čo na pomery roka 2014 nesedí.

Dlhší zoznam nájdeme pri vypadnutých veciach. Be a Pro je zrazu strašne zjednodušený mód, pomaly až nuda a nie naháňanie sa za najväčším esom v lige. Absentujú klasické turnaje: Be a Legend, Live the Life, Winter Classic a Memorial Cup. Prirodzene sa na

tomto mieste vynára otázka, čo je na hre najdôležitejšie. Jadro hrateľnosti je podľa mňa výborné a selekcia ostatných módov nie je taká prísna. Kopu módov som v živote nehral, osobne ma síce mrzí absencia sezóny, ale na online si nepotrpím. Zjednodušený Be a GM má trápi, no Be a Pro ani nie. Live the Life nemusím a NHL 94 Anniversary mód som si užil pri príležitosti 20. výročia, nepotrebujem ho vždy. Memorial Cup a Winter Classic by som si zahral a aj tie pre-season zápasy mi už k NHL patria. NHL 15 kladie pálčivú otázku, či sa musia z ročníka do ročníka prenášať všetky funkcie a módy. Osobne tvrdím a teraz vidím, že ani nie. Netreba robiť hru zákonite robustnou. Neobhajujem EA, pár vecí mi chýba, no hra nie je zlá.

EA Sports sľubuje, že kopu vecí i funkcií do hry ešte dodá. A počas recenzovania sa zrazu objavili dva väčšie updaty (po cca 1300-1450 MB), ktoré pridali do hry vyhlasovanie hviezd zápasu, Playoff mód pre turnaje a hodnotenie výkonu v Be a Pro. Októbrový mód pridá ďalšie funkcie. Áno, je tu problém, že už mali byť zahrnuté pri kúpe základnej hry 12. septembra 2014. Ale podobne ako World of Warcraft alebo iná hra sa NHL 15 vyvíja a dostáva ďalšie funkcie.

Počas prvého týždňa som s NHL 15 zažil kopu silných momentov, krásnych zápasov, jasných víťazstiev i tesných prehier. Oceňujem lepšiu grafiku i nový komentár, next-gen kabát hre svedčí, fyzika puku, pohyb hráčov a ich dresy sa posunuli vpred. Oželel som viaceré módy, zažil najsilnejšie momenty minulej sezóny, vrátil sa k svojim London Knights z OHL a odohral dychberúce tretiny aj v ich nečakanej partii proti HC Vítkovice. A to stačí. NHL 15 mení sériu, neberie všetko z minulých dielov, čaká na lepšie časy.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ dynamická hrateľnosť
+ lepší pohyb hráčov, fyzika puku
+ výborný engine a grafika
+ komentár, soundtrack, TV štýl

- viaceré dobré módy chýbajú
- niektoré súčasti treba hľadať v menu

7.0





NÁVRAT SIMSOV

THE SIMS 4

EA | SIMULÁCIA | PC

S novými hrami od Maxisu je to skutočne náročné. Prakticky už dali zbohom ďalším svojim „Sim" značkám a zostali na svete len s dvoma – SimCity a The Sims. Obe sú neoveriteľne populárne, majú milióny starých fanúšikov, no ako sa herný svet vyvíja, tak potrebujú aj nových. Maxis je tak medzi dvoma mlynskými kameňmi. Snažia sa nájsť kompromis medzi potešením starých fanúšikov a prilákaním nových, pričom bokom nemôžu nechať ani inovácie v nových častiach. Aj preto nebolo rozporuplné prijatie posledného SimCity prekvapením. A to isté sme čakali aj v prípade The Sims 4.

Séria The Sims je pre EA zlatou baňou a je to badať prakticky v každej časti od tej druhej. Snažia sa priniesť všehochuť, ktorá ponúkne niečo každému, no zároveň v hrách cítime aj istú opatrnosť, kedy sa Maxis bojí príliš zasahovať do konceptu, ktorý sa kedysi rozšíril rýchlejšie ako nákaza.

K hraniu priviedol ľudí, ktorí by oň bežne nezavadili a naopak ostrieľaných hráčov raz za čas prinútil spomaliť a vyskúšať si niečo, kde náboje nemíňajú po paletách a nepriatelia nepadajú po stovkách. A takýto strach je snáď najviac zo všetkých badať práve na novinke The Sims 4.

Možno vám uniká, v čom je čaro Simsov. Možno ste jedným z tých skutočne málo prípadov na tomto svete a v priľahlých galaxiách, ktorí nevedia, o čo v nich vlastne ide. A pritom je to jednoduché. Len na pár chvíľ alebo pokojne aj niekoľko hodín zahodíte za hlavu starosti a strasti vlastného života a preberiete život virtuálny. Nie svoj. Akýkoľvek. Mladého umelca, anarchistického dôchodcu, či celej rodiny holdujúcej gotike. Je to len na vás, svoje životy vkladajú do vašich rúk a vy sa staráte o to, či sa nimi budú pretĺkať s úsmevom na tvárach, alebo ich necháte zomrieť bez jedinej naplnenej ambície.



Ste bohom. Milostivým aj škodoradostným, takže si za každých okolností môžete hrať tak, aby ste sa zabávali.

The Sims by mohli byť skutočne rôzni, no vždy musia spĺňať tú najzákladnejšiu vlastnosť – okamžitú prístupnosť. Mnohí z ich hráčov nechcú a nepotrebujú rozsiahle tutoriály na to, aby sa im ich Simík nezabil po prvej ceste na toaletu. Potrebujú zapnúť hru a hneď sa v nej vyznať. A to štvorka spĺňa na jednotku. Je intuitívna, jednoduchá a prehľadná. Ak toto bude vaša prvá hra zo série, nestratíte sa. Všetko vám bude hneď zrejmé, v hre sa zorientujete okamžite a ak by ste aj niektorým veciam náhodou nerozumeli, vždy je poruke pomôcka. Od stavania až po potreby Simíkov, všetko je tu stavané tak, aby ste na pochopenie potrebovali maximálne jeden ideogram.

Možno to bude znieť trochu divne, no štvorku dokážete do série príbehovo umiestniť. Podľa konkrétnych rodín (Gothovci, Calientovci, Landgraabovci) zhruba viete s kým a v akom stave prichádzate do styku. Oficiálne je však štvorka považovaná za akýsi alternatívny vesmír k zvyšku série a aj preto v nej narazíte na niekoľko odlišností, či už vekových, alebo v drobných detailoch (honosné sídlo Gothovcov nemá cintorín). Zato sa v hre odrážajú dnešné trendy – nájdete tu obrovské zastúpenie tabletov, Simíci si robia selfie a podobne.

The Sims 4 vás privíta cez Create-a-Sim. Môžete hrať za niektorú zo známych rodín, v tom vám nikto brániť nebude, avšak pri tvorbe vlastného Simíka si môžete poriadne popustiť uzdu svojej fantázii. Ich tvorba bola v štvorke výrazne prepracovaná a na t, ako je jednoduchá a intuitívna, je až na počudovanie hlboká.



Skutočne si teraz môžete vytvoriť postavičky podľa svojho gusta a to najmä čo sa ich výzoru týka. K tomu ich oblečiete, vyberiete kopu oblečenia na rôzne príležitosti a môžete ísť hrať.

V jednej veci však budú Simíci vždy tak trochu nevyspytateľní. Ich povaha je charakterizovaná niekoľkými emóciami, ktoré si v prípade tvorby volíte sami (v prípade dospievania Simíka sa „odomykajú" postupne) a práve tie majú nakoniec na hrateľnosť veľmi veľký dopad. Simíkom určujete ašpirácie – čím sa v živote chcú stať. A aj napriek tomu, že k tomuto cieľu pomaly smerujú, môžu sa nakoniec často cítiť deprimovane, dokonca nahnevane a podobne. Emócie dosť zamávajú aj so vzťahmi a celkovou spokojnosťou Simíka so svojim životom. Emócie prakticky pridávajú novú vrstvu stratégie, kedy s nimi môžete šikovne manipulovať, aby ste dosiahli cieľ.

Vaše postavy samozrejme potrebujú aj domov. Na to v hre slúži Build Mode, ktorý si môžete kedykoľvek vyvolať. V ňom staviate, prerábate a vybavujete svoje sídlo. Ak začínate s relatívne chudobnou postavičkou, nebude to žiaden zámok. No postupne ako bude zarábať, môžete si dopriať viac luxusu a hlavne vybavenia, ktoré bude vyhovovať emóciám a ašpiráciám Simíkov.

Aj tento režim je jednoducho prístupný a prehľadný a orientovať sa v ňom budete okamžite, aj keď niektoré drobnosti vás môžu zmiasť (vonkajšie a vnútorné dvere). Pridaných je množstvo možností, izby môžete kupovať aj už hotové a veci dokážete upravovať jednoduchým ťahaním ako pri tvorbe Simsov.

Keď sa to tak vezme, hry v sérii The Sims prakticky nemajú cieľ. Ich hrateľnosť je nelineárna a nekonečná. Celé je to o ašpiráciách, ktoré ste si vymysleli sami a chcete ich dosiahnuť. Je to jednoduchá simulácia života, kde vás každý deň stretáva množstvo situácií, na ktoré musíte alebo môžete reagovať. Hrateľnosť je tak stále veľmi variabilná. Úlohy Simíkom môžete posúvať do poradovníka a budú ich plniť tak, ako ste im ich nastavili. Ale len ak do toho nepríde nejaká akútna potreba (absencia oddychu pri dlhom cvičení môže mať fatálne následky). Takto dokážete relatívne pohodlne spravovať aj celé rodiny.

Ale vy sa predsa neuspokojíte s každodennou rutinou vstávania, jedenia, cesty do práce a z práce, jedenia a spania. Toho máte okolo seba dosť v reálnom živote. Chcete skúšať nové veci, experimentovať a podobne. A zrazu zistíte, že The Sims 4 je len základnou platformou. Mnoho obsahu tu chýba a ak sériu poznáte, dôvod vám je jasný.





Nenájdete tu autá, bazény a ani malé deti, či ďalšie veci. Možno prídu neskôr, možno vôbec, no v hre chýbajú už teraz. A ako budete hrať, postupne nájdete viac podobných vecí. Už hneď pri vydaní má hra 3 DLC balíčky, avšak tie hru nijak zvlášť nerozširujú.

Našťastie vás stále baví a zabáva. Práve rôznorodá paleta zábavných momentov je tým, čo vás tu dlho bude držať. Simíci sa po niektorých dialógoch vedia dostať do rozpakov, hanbiť sa a ak sa to vystupňuje, tak aj od hanby celí červení utiecť. Alebo sa len tak zasmejú zo sna a niečo si vo svojom jazyku zašomrú. Podobné momenty sa neopozerajú a občas vedia aj prekvapiť.

Graficky je skok štvorky viditeľný, no grafika nikdy nebola tým, čo v The Sims zavážilo. Oveľa viac to bol jej pomer s nárokmi a ten je opäť veľmi dobrý. Hru môžete široko škálovať na skutočne veľké množstvo rôznych zostáv a aj na starších notebookoch stále pobeží veľmi dobre, takže si ju užijú aj tí príležitostní hráči. A zvuk je na EA štandardne dobrý, keďže na produkčnej stránke si dávajú vždy záležať.

HODNOTENIE

Samozrejmosťou je tak kvalitný dabing, príjemný soundtrack a podobne. Poteší aj kvalitný český preklad.

The Sims 4 je kvalitnou hrou. Avšak kvalitnou základnou hrou, ktorej niekoľko vecí chýba a neskôr sa stane určite rajom pre desiatky DLC. Aj bez nich však teraz ponúkne veľmi dobrú porciu zábavy na mnoho hodín, prekopané tvorenie Simíkov a ich sídiel a najmä systém emócií, ktorý oživuje hrateľnosť. Stále tu však bude nejaké ale. Chcelo by to menej kompromisov a ochotu risknúť to s novinkami, ktoré by sérii dodali druhý dych. Takto už dopredu viete, čo vás čaká.

Matúš Štrba

+ tvorenie Simíkov
+ stavba domov
+ emócie
+ stále zabaví
- stávka na istotu
- loadingy
- menej obsahu
- menej lokalít vo svete

7.0





POLDA 6

Zima soft | Adventúra | PC

Prekvapené pohľady sprevádzajúce vydanie ďalšieho dielu zo série humorných adventúr Polda od našich západných susedov sa objavili na tvári nejedného hráča. Oprávnene, veď šiesty diel tak trochu pomalšieho detektíva Pankráca sa nenachádzal v žiadnom rebríčku želaní adventúristov. Jednak pre postupne upadajúcu kvalitu pokračovaní a jednak pre krutý fakt, že dnešná doba point & click adventúram zo starej školy príliš nepraje. Hoci je Polda 6 určený výhradne pre tuzemský trh, nemá príliš veľké ambície a nižší rozpočet sa prejavuje v slabších animáciách, hra ponúka nečakanú, nadmieru kvalitnú zábavu.

Všetko s hrou je v tom najlepšom poriadku, teda ak nemáte príliš veľké očakávania. Polda 6 neoslní spracovaním. Kreslené pozadia sú možno až príliš obyčajné a fádne, ale každé z nich je aspoň osobité a plní svoju funkciu. Maľované textúry nehýria detailmi a dokonca nás nezavalí tona maličkostí po vzore Deponie. Žiadne špeciálne efekty, dych vyrážajúce prostredie alebo zapamätateľná architektúra lokácií. Nie, nič také. Animácie pohybov sú navyše neohrabané a amatérske, ale to je asi tak všetko, na čo sa dá ukázať prstom a adekvátne kritizovať. Lenže ak sa cez to prenesiete, uvaríte si za kýbel čierneho čaju, na tácku naládujete sladké pečivo, od obrazovky vás po celý deň máločo odtrhne, iba ak záverečné titulky po úspešnom dokončení Poldu 6. Tradičné klikanie po obrazovke s cieľom vyzbierania a použitia predmetov je späť a je rovnako zábavné ako kedysi – dvojnásobne pri súčasnej absencii titulov, ktoré primárne stavajú na humor.

O humor ide predovšetkým a celá hra sa prezentuje ako paródia s popkultúrnymi odkazmi na zábavný priemysel. Hlavný hrdina Pankrác si zaslúži metál za najhlúpejšiu postavu a detektíva všetkých čias, ale nejakým záhadným spôsobom sa mu vždy podarí, napriek nástrahám svojej nižšej inteligencie, dosiahnuť cieľ. Tentoraz dostane za úlohu vyriešiť prípad

ukradnutého zoznamu víťazov filmových Oscarov, ktorý sa záhadne stratil niekoľko hodín pred samotným vyhlásením. Všetko sa začína v teple domova, v posteli, kde musíte Pankráca najprv prebudiť. Tutoriál načrtne základné herné prvky, vysvetlí ovládanie a s chuťou sa prenesiete do časov, keď k adventúreniu stačila skutočne iba myš a čistá myseľ. Niektoré kombinácie predmetov a z nich vyplývajúce akcie sú pritiahnuté za vlasy, ale časom si na šialené nápady zvyknete a len mierne vás prekvapí osekanie polena krtkom – pretože bobor nie je k dispozícii.

Bláznivé nápady fungujú v plynulom rozprávaní a v žiadnom prípade nepôsobia rušivým dojmom. Navyše je postup hrou striktne rozdelený na malé a krátke kapitoly, takže riešenie problémov je obmedzené na zopár obrazoviek. V nich sa nedokážete stratiť a ak by ste nebodaj netušili, kam skôr skočiť, môžete si zobraziť aktívne predmety. V inventári ich nebudete mať nikdy príliš mnoho a navyše odpadá aj ich priama kombinácia. Ak máte niečo poskladať, poukladáte veci na vopred navrhnuté miesto a tým je vec vybavená.

Väčšina akcií je v rámci možností šialenej detektívky logická a vopred budete tušiť, čo kde použiť. Horšie je to s tým, že neviete kedy a napríklad často musíte Pankrácom aktivovať zbytočný monológ kliknutím na predmet predtým, než naň použijete niečo z inventára. Ale čert to ber, dá sa to prežiť. Ďalším nezanedbateľným plusom je použitie dnes už obligátneho kolieska na myške, ktorého rolovaním meníte predmety bez toho, aby ste ich pracne naklikávali v inventári. Nemusíte sa ani predierať tonami dialógov, väčšinou vedie Pankrác monológy pochybnej inteligenčnej hodnoty, ale neraz sa pousmejete, aj napriek mnohým skôr trápnym frkom.

Veľký podiel na vtipnej atmosfére má, samozrejme, aj scenár. Jeho naivnosť je len polovicou úspechu a pubertálny až detinský humor vám nemusí sadnúť.



No ak to všetko skombinujete s famóznym dabingom, úspech je zaručený a dokážete hre odpustiť aj menej náročný humor a budete sa škeriť pri školáckych vtípkoch. Hlavnú postavu si pod svoje krídla znovu vzal vynikajúci Luděk Sobota, ktorému úspešne sekundujú také osobnosti, ako Martin Dejdar, Jiří Mádl, Jiří Lábus a mnohí ďalší. Za celé hranie hodíte reč len s niekoľkými postavami, ale tie sú aspoň dobre napísané, majú výborne navrhnuté charaktery. Napriek tomu, že ide o otrepané témy a ničím vás Polda 6 neprekvapí, počúvať a pozerať sa na počínanie jednotlivých postáv budete s úsmevom. Podobne ako keď pozeráte každý rok niektorú z českých komédií ako klasiku, ktorú si jednoducho musíte dať, lebo je to povinnosť.

Tým najdôležitejším a v podstate najzaujímavejším faktorom sa stane plynulý prechod hrou. Ako sme už vyššie spomínali, latka náročnosti nie je nastavená príliš vysoko – akékoľvek zaseknutia sa dajú prinajhoršom vyriešiť zúfalejším skúšaním všetkého na všetko. Nápoveda v hre neexistuje, nájdete tu len zoznam úloh, ktoré máte a momentálne musíte splniť. Viac ani nepotrebujete. Pohodové hranie a pokojný plynulý postup hrou vás zavedie z Pankárocovej domoviny do srdca hollywoodskeho ošiaľu. Navštívite vily, podzemné jaskyne, slnečnú pláž v Santa Monica, či ateliéry s pirátskou, sci-fi alebo westernovou tematikou. Pátranie po zozname víťazov sa ukončí na samotnom ceremoniáli odovzdávania cien. Zápletka ako taká nemá čím prekvapiť. A vlastne ani samotná hra. Napriek tomu sa Polda 6 výborne hrá. Desiatky hodín adventúrania ale nečakajte, pokojne to zvládnete za jedno dlhšie popoludnie alebo dva zimné večery.



Je vidieť a počuť, že na Poldovi 6 pracoval malý tím ľudí. Toto dielko však robili s láskou k sérii v srdci. A toto je cítiť, to je to najdôležitejšie. Polda 6 nepredá desiatky tisíc kópií, ale pre našinca ide o skvelú oddychovku na dlhé zimné večery. Tých zopár logických rébusov (šach, pexeso s filmovou tematikou, spájanie káblov, spínače) osvieži tradične adventúrnu hrateľnosť. Koncert originality sa ale nekoná. Polda 6 však zahrá príjemnú melódiu, ktorá vracia sérii zašlú slávu a nás prinútila spomenúť si na staršie klasiky typu Horké Léto. Navyše po hre môžu siahnuť všetci, aj adventúrami nepobozkaní hráči.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ plynulé hranie
+ skvelý dabing
+ konečne vtipná adventúra
+ nízke HW nároky

- kratšia herná doba hrania
- miestami pubertálny humor
- plytký príbeh
- neohrabané animácie pohybov



7.0



PROJECT SPARK

Team Dakota | Kreatívna | PC, Xbox One

Microsoft sa po prvom kreatívnom programátorskom pokuse nazvanom Kodu pokúša celý koncept jednoduchého vytvárania hier posunúť vpred a po ročnej bete vydáva vo finálnej verzii Project Spark. Titul, v ktorom si každý môže spraviť vlastnú hru a zároveň hrať hry ostatných, a to v milej grafike na štýl Fable.

V Project Spark si môžete vytvoriť všetko, od piškvoriek až po rozsiahle RPG hry s questmi. Je to síce mierne obmedzované vizuálnym štýlom, možnosťami, ovládaním a aj obsiahlosťou, ktoré v momentálnom stave nedokážete predefinovať, ale napriek tomu je pozoruhodné, čo všetko už hráči v systéme vytvorili. A nemuseli to ani robiť sami, Project Spark má umožniť rozpracovať určitý nápad načatý ostatnými hráčmi a ďalej ho vylepšovať. Každý môže editovať, niečo upraviť a pomôcť. Nie je síce ešte dostatočne prepracovaný workflow a UI to sťahuje dole, ale ako prvý krok v tomto smere to vôbec nie je zlé. Môžete sa tak jednoduchým a hravým štýlom dostať k základom tvorby hier. Je to niečo ako prvý krok vo vytváraní hier. Celé to ešte podporuje komunita, ktorá vám vaše výtvory ohodnotí, či už pozitívne alebo negatívne.

Spark vás môže pekne voviesť do navrhovania hier. Nejde ani tak o zložité programovanie ako o samotný design a nastavenie podmienok. Umožní vám vytvoriť si prostredie, zalesniť ho, vytvoriť rieky, kopce, popridávať domy, dediny, nepriateľov a samozrejme, aj plne nadefinovať svojho hrdinu a herný štýl titulu. Primárne vás síce hra tlačí do vytvorenia akčného titulu s pohľadom tretej soby, ale pri zmene kamery a predefinovaní pohybov z toho môže byť FPS alebo realtime stratégia. Ak zmeníte objekty, tak aj 2D skákačka, lodičky, piškvorky alebo hocičo iné. Tu je však okrem grafiky dôležité definovať AI, pohyby a závislosti, teda tie komplikované veci.

Zatiaľ čo základ hry a vizuál je jednoduché poskladať, dôležité je venovať sa AI. Umelá inteligencia je pri nepriateľoch v sekačkách alebo FPS akciách



preddefinovaná a vyberiete si z niekoľkých typov správania. Pri vlastnom type hry už sa musíte pohrať s podmienkami pohybu, streľby, dohľadu. Rovnako sa AI definuje aj pre kameru alebo ľubovolný objekt, od ktorého chcete, aby sa pohyboval. Nie je to jednoduché, hlavne zo začiatku a absencia tutoriálu v tomto smere zamrzí. Ale komunita na oficiálnom fóre alebo aj všeobecne na internete je už dosť veľká a návodov a pomocí je už dostatok, takže sa môžete pustiť do študovania. Námaha je však vždy odmenená dobrým pocitom, funguje to tu totiž veľmi dobre a je radosť vytvárať si stále komplexnejšiu alebo náročnejšiu hru a následne ju upravovať.

Postupne tu pekne zistíte, čo musí byť v hre nadefinované, aby fungovala a zistíte aj to, že čím kvalitnejšiu hru budete chcieť, tým viac budete mať práce. Zároveň budete musieť do hry vraziť aj viac peňazí. Keďže je totiž Project Spark free 2 play, musí na niečom zarábať a zarába práve na tvorcoch. Všetky hry síce môžete hrať zadarmo, ale ak chcete niečo postaviť, potrebujete mať zozbierané body. Tie buď zbierate hraním hier alebo kúpou kreditov. Základnú hru síce postavíte zadarmo, ale ak už chcete špeciálne veci, väčšiu hraciu plochu, alebo ďalšie prostredia, ďalšie skripty, všetko si už musíte odomknúť za body. Ak sa do toho chcete pustiť seriózne, je dobré kúpiť si starter pack. V ňom je už dostatočná ponuka na to, aby ste si svojimi hrami mohli získavať body od ostatných hráčov. Získavate ich za hranie vašich hier a aj pozitívne hodnotenia.

Zo zaujímavostí vašu hru dopĺňa aj možnosť nadabovať si postavy cez mikrofón a využiť Kinect na animovanie postáv - či už v hre alebo prestrihových scénach. Aj keď je všetko obmedzené veľkosťou, čiže Kinect vám umožní len určitý počet animácii, rovnako v leveli môžete mať len určitý počet objektov, zvukov, detailov, terénu. Nakoniec práve preto je celé vaše prostredie umiestnené na kocku, v ktorej môžete stavať. Je to síce dosť miesta, ale ak chcete väčšiu hru, už sa budete cítiť obmedzený, Možno ak postupne autori sprístupnia možnosť prepojiť viac hier do jednej, môže sa stať titul nelimitovaným.

Vytváranie hry môže byť zábava, ešte väčšia zábava je



hrať podarené alebo nepodarené pokusy ostatných. Všetko môžete hodnotiť, ale aj editovať, a teda študovať, ako to daný autor spravil. Časť výberov hier je síce spravená neprehľadne a UI je veľmi zlé, ale autori ponúkli na výber dostatok filtrov a jednoducho tak vyhľadáte štýl projektov, ktorý vás zaujíma, alebo ktorý si myslíte, že môže byť zaujímavý.

V každom prípade, už sú v ponuke pekné kúsky, aj keď počas hrania zistíte, že sa vizuálny prejav Sparku stále drží Fable štýlu grafiky. Napríklad narazíte na Skyrim remake, Lord of the Rings remake, ale pre základný set zatiaľ vyzerajú vizuálne rovnako. Autori už síce pridali napríklad aj prostredie galaxie, ľadové prostredia, ale stále chýba viac tematických vizuálnych balíkov, aby sa hry odlíšili. Toto začiatkom januára možno mierne rozšíri vychádzajúci Artist pack, ktorý umožní meniť farby prostredí, umožní vypnúť objekty a textúry v prostrediach, čím sa bude dať vytvoriť niečo nové. Chcelo by to však aj ponuku reálnych prvkov, ako realistické stromy, tráva, domy, aby sa vizuál mohol pohnúť aj úplne iným smerom. Na druhej strane, s FPS hrami a vnútornými priestormi sa dá pohrať, aby nevyzerali rovnako a preto sú už v ponuke hier aj pekné klony Portalu a nechýbajú ani Mario skákačky, Pacman, tower defense hry, na fyzike založené hry alebo aj rôzne športy.

K tomu, keďže hra funguje na Windows 8.1 a Xbox One, môžete svoje hry pripravovať ako pre gamepad, tak aj klávesnicu, niekedy to však obmedzuje. Hlavne ak autor nastaví hru len na gamepad, funguje síce aj na klávesnici, ale všetky znaky a pomoc sa zobrazujú gamepadové. Rovnako niektoré ovládania úplne nesadnú na myš a klávesnicu a niektoré vôbec na gamepad. Je to škoda. Na PC navyše chýbajú

nastavenia grafiky, rozlíšenia alebo predefinovania klávesov. Teda niežeby sa grafika mohla posunúť niekam ďalej, ale napríklad mohli byť nastavené filtrovania, plus rozlíšenie vyzerá ako upscalované. Rovnako nie každému sadne WSAD alebo šípkové ovládanie. Je to však daň za Windows Store aplikáciu.

Celkovo má Project Spark veľmi dobrý základ a vytvára sa aj slušná komunita. Základné stavebné prvky na vývoj nechýbajú a zabavíte sa ako pri hraní, tak aj pri tvorbe vlastných hier. Je síce ešte neučesané a nekompletné, ale vidieť, že autori nezaháľajú a prinášajú ďalšie doplnky. Možno však už od začiatku tam toho mohlo byť viac, hlavne rôznych vizuálnych tém, aby výtvory nevyzerali rovnako, ale napriek tomu, výber hier je už teraz pestrý. Dôležité je, že je Project Spark free 2 play, ľahko sa k nemu hocikto dostane a minimálne má možnosť zahrať si tisíce minihier (aj keď len niekoľko je skutočne dobrých) a prípadne si aj vyskúšať jednoduché tvorenie. Na zložitejšie hranie už treba veľmi veľa hrať alebo si priplatiť.

Spark je najjednoduchší nástroj na vstup do programovania hier. Zistíte, ako sa rodí najvyššia forma hry, a teda samotný dizajn, ovládanie, AI. Nevytvoríte síce rozsiahle tituly, ale ak vám to tu pôjde, môžete sa posunúť vpred k iným nástrojom, pridať sa k moderom a pustiť do tvorby kompletnej hry.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ jednoduchá a zábavná tvorba vlastnej hry
+ množstvo titulov vytvorených inými hráčmi
+ milý Fable vizuál
+ veľa možností a vecí na tvorbu hier

- na vytvorenie kvalitnej hry si musíte priplatiť
- slabý tutoriál
- zatiaľ len jedna krátka kampaň priamo v hre
- nepraktické užívateľské prostredie v menu

7.0




6.5





POSLEDNÝ PRÍPAD MŔTVEHO DETEKTÍVA

MURDERED SOUL SUSPECT

Square Enix | Adventúra | PC, Xbox360, XboxOne, PS3, PS4

Keď vás niekto brutálne zmláti, vyhodí z okna a potom ešte na chodníku do vás vystrieľa 7 dier, tak vás chce mať skutočne mŕtveho. No niekedy ani to nie je neprekonateľnou prekážkou a aj keď veľkou okľukou, aj s dierami v hrudi sa dá ísť ďalej. Len musíte mať aspoň taký tuhý korienok ako detektív Ronan O'Connor. Ten vyšetruje sériu vrážd v malebnom mestečku Salem, ktoré si dokonale stojí za svojou povesťou. Ronanova smrť je len začiatkom jeho cesty a okamihom, v ktorom sa postavy ujímate vy.

Prostredie Salemu v Murdered: Soul Suspect je naozaj čarovné. A nie len preto, že po pár okamihoch hlavný hrdina vstane z chodníka ako duch. Časť mesta máte už takmer od začiatku pre seba otvorenú na skúmanie a túlanie sa. A možno trochu predbieham, no práve týmto sa budete najviac baviť. Mesto je neustále ponorené do noci a hmly, hustej ako hrachová kaša. Na jeho dizajn si nespomeniete, ani po niekoľkých hodinách si nebudete niektoré miesta pamätať, lebo sú skrátka ľahko zabudnuteľné. Ale ta atmosféra, keď sa prechádzate po temnom meste plnom prízrakov a strieda sa v ňom súčasná realita s duchárskou minulosťou, ktorá presvitá na povrch, je naozaj veľmi silná.

Na začiatku si musíte ujasniť jednu vec – Murdered nie je akčnou hrou, aj keď sa možno takou zdá. Princípmi skôr pripomína adventúry, akurát v tomto prípade v podobe a forme, ktoré sú bližšie dnešnému bežnému hráčovi. Akčný nádych tu cítiť, no prím hrá vyšetrovanie a skúmanie prostredia. Vlohy jedinca totiž po jeho smrti zosilnejú a stávajú sa užitočnými schopnosťami. Konkrétne Ronan získal schopnosť nadprirodzene vyšetrovať, odhaliť nejaký aspekt minulosti, prípadne odkryť celok z fragmentu, ktorý v skutočnom svete existuje.

Premisa je to veľmi zaujímavá, no možno až príliš skoro zistíte, že vaše pocity z hry budú až do konca skôr indiferentné. Výbornú atmosféru zráža dolu hneď

niekoľko vecí. Napríklad hlavný hrdina. Je to ten archetyp noir detektíva, ktorý si ani po smrti neodpustí cynické poznámky a prenasleduje ho nešťastná minulosť. A to nie je klišé, toto je dnes už schéma, ktorá je taká prevarená, až sa v nej charakter hlavného hrdinu úplne rozplynie. V polovici hry si už ani nepamätáte jeho meno. Na každú situáciu reaguje podľa šablóny a čítate v ňom ako v otvorenej knihe.

Ďalším problémom je, že hlavný Ronanov prípad je v zásade pomerne nezaujímavý. Oživuje ho samozrejme nadprirodzená téma, vďaka ktorej z toho nemáte vôbec zlý dojem, no tiež je to už niečo, čo sme videli/čítali/hrali mnohokrát. Ronan šiel počas svojho života po sériovom vrahovi. Ten sa nakoniec stal aj jeho katom a tak po ňom Ronan ide aj po smrti. Postupne však zisťuje, že to nie je obyčajný vrah, ale má nejaké spojenie s posmrtným svetom. Neviete aké, no musíte to zistiť a hlavne ho musíte zastaviť. Postupne o ňom zisťujete viac a odhalenie jeho identity je pomerne nečakané, aj keď má svoje chybičky.

So svetom po smrti sa musíte postupne zoznámiť. Má svoje pravidlá a tie musíte rešpektovať a využívať vo svoj prospech. Hra vysvetľuje aj to, prečo niekde môžete prejsť stenou a inde nie. A prekvapivo to dáva aj zmysel. Ak je budova posvätená, jej stenami neprejdete. Ibaže už nevysvetľuje, prečo neprepadnete podlahou. Postupne sa naučíte niektoré prekážky v ceste aj zrušiť a najmä odhaľovať, čo je skryté. Až neskôr získate schopnosť teleportovania, ktorá vám mnoho vecí uľahčí a dostane vás na inak nedostupné miesta. Môžete vstúpiť do ľudí aj do mačiek a dostať sa tam, kam je to inak nemožné. A taktiež sa môžete hrať aj na poltergeista.

V Saleme nie ste jediným duchom. Je ich tu mnoho a s každým sa môžete dostať do kontaktu. Niektorí sa chcú len vyrozprávať, iní sú oveľa zaujímavejší a potrebujú pomôcť s tým, čo ich na svete ešte drží. A to je zase najlepšia vec na Murdered. Nemáte pred sebou len jeden hlavný prípad, ale aj niekoľko





drobných v rôznych podobách. Kým hlavný prípad je pomerne lineárny, vedľajšie vás nútia skúmať každý kút mesta, aby ste našli niekoho zápisníky, skryté maľby, spomienky na procesy s bosorkami alebo indície viazané na minulé prípady (tieto patria medzi najlepšie a keď k danému prípadu nájdete všetky indície, odkryje sa vám celý jeho príbeh). Lenže je škoda, že takýto duchovia sú v hre len štyria. Celkovo je však v hre mnoho rôznych skrytých predmetov, ktorých postupné odhaľovanie vám odhaľuje drobné, no zaujímavé príbehy. Je trošku paradoxom, že vedľajšie príbehy sú v hre zaujímavejšie ako ten hlavný.

Vyšetrovanie prebieha síce jednoducho, no nie až tak elegantne ako to bolo napríklad v LA Noire. Na nejakom mieste musíte najskôr odhaliť všetky dôkazy. Niektoré sú očividné, iné skryté a musíte ich lepšie hľadať. Čím viac ich máte, tým lepšie viete zhodnotiť výsledok. To však neplatí vždy, často vám môže chýbať kľúčový dôkaz, bez ktorého sa ďalej nepohnete. Keď sa odhodláte pristúpiť k rozhodnutiu, zobrazí sa vám hrdinova mind mapa. V nej musíte spojiť dôležité informácie a Ronan si už z toho v predelovej scéne vyvodí záver. Prirodzene, nie sú to nejaké veľké problémy, väčšie budete mať skôr s hľadaním drobných detailov.

Akčnú zložku reprezentujú pomerne ojedinelé stretnutia s démonmi. Ale nesmiete si ich predstaviť ako bossov z Diabla. Sú to len vznášajúce sa postavy v kapucni, ktoré nepôsobia strašidelne, no zo života vám spravia peklo. Stretnutia s nimi sú otrava a vždy prebiehajú rovnako, akurát počet démonov rastie. Pri prvom je to ešte zaujímavé. Začne vás naháňať a musíte sa schovať v brázdach po iných duchoch. Keď mu utečiete, musíte sa k nemu priblížiť zozadu a vytiahnuť jeho dušu v quick-time evente. Zaujímavé je, že tieto stretnutia sú také otravné, že neskôr budete hľadať kreatívne cesty, ako sa im vyhnúť, pričom sa zabavíte určite viac.

Murdered: Soul Suspect je pomerne lineárnou hrou, ak by ste ňou len prebehli k finálnemu odhaleniu a konfrontácii. Má však tú výhodu, že všetky uvedené vedľajšie úlohy vás vedia zabaviť na ďalšie hodiny. Teda tých základných zhruba 5 hodín ešte slušne narastie, aj keď nízko nastavenú latku náročnosti (hra

vás zvykne vodiť za ručičku) ani side-questy a pátranie po zberateľných predmetoch neposúva ani o stupienok vyššie. A navyše sa tu ešte párkrát stratíte, to ale k tomu patrí. Herný Salem nie je veľký, no kľukatý a členitý a kým nájdete cestu tam, kam potrebujete ísť, chvíľku sa túlate a odhalíte niečo viac z príbehov hry.

Airtight Games, autori Murdered: Souls Suspect, už majú dlhodobé skúsenosti s Unreal Enginom tretej generácie, no predsa len je už na ňom badať vek. Hra vyzerá teda kadejako, ale rozhodne nie sviežo a moderne. Nie je ani na zahodenie, no aj okolité obrázky vám jasne napovedajú, že na trhu nájdete aj krajšie hry a nebude to veľký problém. Pozitívom je, že framerate a rozlíšenie nie sú problémom. Minimálne nie na nových konzolách a snáď ani na PC. Hudba je veľmi príjemná, aj keď trochu menej výrazná pri hraní. Dabing je rozporuplný. Ronan je zabudnuteľný, no napríklad Joy, jeho tínedžerská spoločníčka, je vystihnutá veľmi dobre. Celkovo sú vedľajšie postavy veľmi zaujímavé.

Aj keď hodnotenie vyznieva negatívne, hru nemožno pokladať za zlú. Skutočne dlho nebudete vedieť, čo si máte o Murdered: Soul Suspect myslieť. Má veľa nedostatkov, dokonca aj pár technických chýb (napríklad keď sa niekde zaseknete, čo je celkom úsmevné, keďže ste duch), no subjektívny dojem nie je zlý. Ba práve naopak. Atmosféra a mnohé príbehy vás pohltia a k hre sa radi budete vracať. Niekedy vás otrávi, no so zaťatými zubami to prejdete a pustíte sa do hľadania niečoho zaujímavejšieho. Ja som aj napriek všetkým negatívam hru znova rozohral ešte v ten večer, keď som ju po prvý raz dokončil.

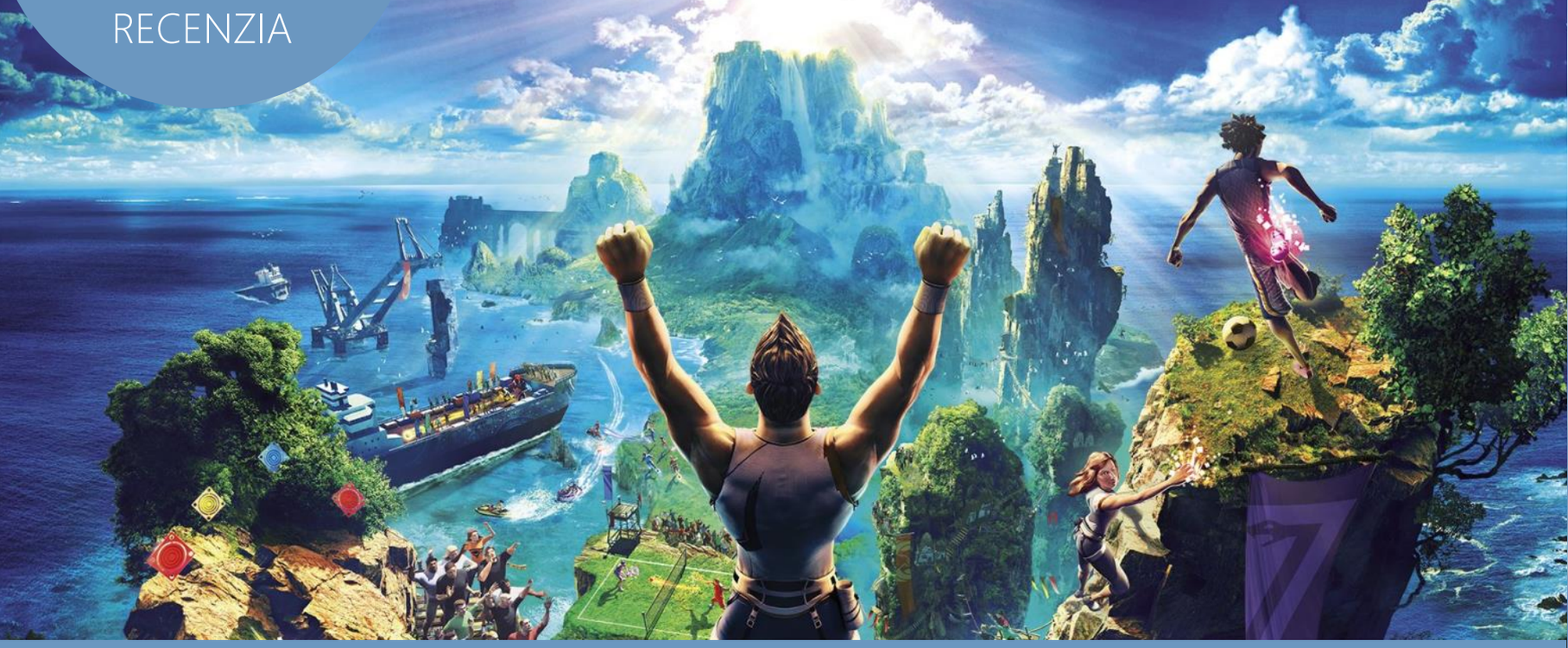
HODNOTENIE

+ atmosféra Salemu
+ množstvo zaujímavých vedľajších prípadov
+ čítanie myšlienok ľudí, do ktorých sa prevtelíte
+ postupné zbieranie schopností umožňuje na starých miestach nájsť nové veci
+ sympatická postava Joy

- nevýrazný hrdina
- slabšia hlavná dejová línia
- súboje s démonmi
- zaseknutia a iné občasné chyby

6.5





KINECT SPORTS RIVALS

Rare | Šport | Xbox One

Kinect zažil veľký boom na Xbox One a jedným z najväčších ťahákov bola Kinect Sports séria, ktorá priniesla na konzolu ako jednoduchých Avatarov, tak aj ich ovládanie telom. Teraz sa to Rare na Xbox One všetko snažia posunúť do novej generácie v Kinect Sport Rivals. Tvorcovia vytvorili komplexnejšie postavičky, výrazne vylepšili grafiku a ponúkli sériu športov, z ktorých sme už síce väčšinu videli v predošlých hrách, ale dopĺňa ich aj niekoľko nových a zábavných disciplín.

Autori sa pokúsili opustiť pôvodný, len jednoduchý koncept Kinect Sports a viac sa sústredili na súperenie s ostatnými hráčmi online. Práve preto má hra podtitul Rivals. V každom zápase a preteku vás hra postaví proti avatarom vašich priateľov alebo iných hráčov, ktorých rekordy skúsite prekonať a môžete ukázať, že ste najlepší. Vývojári na to využili štýl Drivatarov z Forzy, kde to funguje podobne a postavy sa snažia napodobiť správanie samotných hráčov. Bonusom je, že postavy aj vyzerajú ako samotní hráči. Hra totiž posunula Avatarov o krok vpred a ponúka teraz možnosť detailne naskenovať postavu a tvár hráča a následne z toho vytvorí superhrdinskú podobu. A podoba tam skutočne je.

Autori tentoraz umiestnili hru do prostredia tropického ostrova, na ktorom sú rozmiestnené jednotlivé disciplíny. Preto je naozaj škoda, že štyri z disciplín sú uzavreté na ihriskách a nedovolia vám spoznávať nádhery ostrova. Možno pôvodne mali autori vyššie ciele, ale akoby ich blížiace sa vydanie konzoly odstrihlo a to napriek posunutiu dátumu vydania na jar.

Hra ponúka dokopy šesť športov - futbal, tenis, bowling, streľbu na terče, lezenie na skaly a preteky na vodných skútroch. Niektoré sú kvalitnejšie, iné slabšie, ale každý poskytne zábavu a súperenie. Môžeme si ich zhodnotiť samostatne:



Futbal - Rare skopírovalo a len mierne vylepšilo futbal z prvého Kinect Sports. Je to stále statický futbal, v ktorom kopete loptu od jedného hráča k druhému a nakoniec sa snažíte dať gól. Plus pri útokoch na vašu bránku môžete vyrážať a občas dať hlavičku. Bohužiaľ, chýba tomu dynamika alebo pocit zo skutočného futbalu. Navyše detekovanie pohybov nôh je dosť slabé a často sa mi stávalo, že kopnutie šlo mimo lopty.

Tenis - Ten sa rovnako od pôvodnej verzie príliš nelíši, nakoniec ani nemá ako, stále je to len nadhadzovanie loptičky a následne už len snaha o odrážanie. Väčšinou ťarbavá a nepresná. Hlavne teraz akoby hra potrebovala veľmi presné načasovanie a ak nevystihnete správny okamih, netrafíte a loptička preletí. Ovládanie je slabšie ako v pôvodnej Xbox360 verzii.

Bowling - Je to tiež čistá kópia pôvodného bowlingu a funguje presne tak isto. Nastavíte si približný smer, hodíte guľu a prípadne ju popritom aj zatočíte. Táto disciplína funguje relatívne dobre, ale postava stále nehádže guľou tak presne ako by mala.

Streľba - Streľba na ciele je zameraná na rýchle reakcie a pozornosť. Na ihrisku sú dvaja hráči rozdelení silovým poľom s vlastnými terčmi, ktoré musia zasiahnuť. Malým bonusom je možnosť zostreliť aj protivníkove terče, aktivovať elektrické delo na jeho strane poľa a zasiahnuť ho. Dôležité je strieľať rýchlo, vyhýbať sa terčom s bombami a ak je to potrebné, tak terče likvidovať v určitom poradí. Nechýbajú ani obmeny s miznúcimi a pohybujúcimi sa terčmi. Celkovo je to dobrá disciplína, ale škoda automatickej streľby, keďže stačí na terč len namieriť. S novým Kinectom už autori mohli skúsiť aj detekovanie zatvorenej a otvorenej päste.

Lezenie - Je to jeden z dvoch najkvalitnejších športov. Lezenie je skutočne dynamické a konečne vás vyšle mimo arén na najvyššie vrchy ostrova.



Budete liezť na vrchol a to bez istenia, len so spoliehaním sa na vaše ruky. Bude potrebné takticky zachytávať rukami úchopy, dávať si pozor, aby ste neviseli na jednej ruke príliš dlho, niekedy vyskočiť, inokedy dávať pozor na elektrické výboje alebo rozpadávajúce sa úchytky. Je to zábavné a prekonávanie svojich časov alebo výkonov priateľov je motivujúce.

Vodné skútre - Jedná sa o jednoznačne najlepšiu disciplínu. Skútre už Rare predviedli ako demo pri vydaní konzoly a v plnej hre tvorcovia pridali viac tratí a typov pretekov. V zásade sa však preháňate nádhernou zátokou, či už cez deň alebo v noci, pričom musíte prechádzať checkpointmi, vyhýbať sa vrakom, explodujúcim mínam, ale aj aj súperom, ktorí do vás radi vrazia alebo vás odkopnú. Je to veľmi pekné a nechýba adrenalín a zábava. Autori však mohli pridať aj ovládanie v štýle klasického volantu, na ktorý sú Kinect hráči zvyknutí. Ovládanie priťahovaním a odťahovaním rúk je síce rovnaké ako na vodných skútroch, ale je potrebné si na to zvyknúť.

Mix športov je síce pekný a zahrňuje všetko dôležité, ale chýba väčšie využitie ostrova. Napríklad na artoch sme videli aj parašutistov, prípadne pri tomto prepracovaní vody by nebolo zlé potápanie. K tomu si hra pri0am pýta športy z Kinect Adventures, hlavne splav rieky alebo prekážkové dráhy v divočine.

Napriek zmenenému počtu športov hra ponúka dostatok zábavy, či už hráte ako jednotlivec proti avatarom priateľov alebo dvaja v splitscreene. Nakoniec je tu množstvo alternatív a súťaží v každej z disciplín, kde sa mierne menia ciele. Navyše pri lezení a vodných skútroch sú rôzne trasy a tak ponúkajú pestrejší obsah. Vaša postava sa pritom postupne vylepšuje a za získané body vo vyhraných zápasoch môžete kupovať ako nové oblečenie, tak aj kvalitnejšie vybavenie, ktoré vám dopomôže k lepším výkonom.

Po technickej stránke je hra veľkým prekvapením. Už začiatkom roka dokázala vyťažiť z konzoly 1080p pri 30 fps a to pri zapnutom Kinecte a v jedinečnej grafike, ktorú ukazujú hlavne vodné skútre s dokonalým spracovaním mora a bohatými detailmi prostredia. Unreal Engine 4 sa tu skutočne vytiahol a je len škoda, že väčšina športov je v uzavretých arénach, kde sa engine nemôže viac realizovať.

Aj keď ani tie nevyzerajú zle a autori sa ich snažili obohatiť o čo najviac detailov a aktívne publikum na tribúnach.

Hra sa pekne predvádza aj pri samotných avataroch, kde autori ukázali, ako by mohli vyzerať avatari na Xbox One. Tých síce Microsoft ešte nepredstavil, ale nový Kinect a výkon konzoly umožňujú vytvoriť detailnejšie postavičky ako pri starom Xboxe a skutočne to na tých animáciách vidieť. Sú ako vystrihnuté z Pixar rozprávok. Navyše je ich vytváranie nesmierne efektné a postavy sa vám doslova zliepajú z DNA.

Je škoda, že popri tlačení na vizuál akoby autori zabudli na lepšie detekovanie pohybu postáv, čo má, ako sme už pri niektorých športoch spomínali, negatívny vplyv na samotnú hrateľnosť. Zrejme sa Rare so starými športmi veľmi nebabrali a iba ich skopírovali z predošlých hier aj so systémom ovládania na starom Kinecte. Pri nových disciplínach už cítiť vylepšenia, ako napríklad detekciu otvorenej a zatvorenej ruky pri lezení. Veľkým plusom je pridanie ovládania gamepadom v menu, ktorým sa takto preťukáte oveľa rýchlejšie.

Celkovo je vidieť, že Kinect Sports Rivals nie je skutočným pokračovaním série, ale skôr skúškou nového Kinectu a aj nových technických prvkov. Grafika je na titul, ktorý bol pripravený takmer pri štarte konzoly, veľmi dobrá a navyše ešte aj s využitým Kinectom. Na druhej strane, celkom dobre sa zabavíte, Možno nie až tak ako pri prvých dvoch Kinect Sports, ale lezenie a vodné skútre skutočne stoja za to a súperenie s virtuálnymi priateľmi dodáva hre šťavu a adrenalín. Len je škoda, že ostatné disciplíny sú recyklované a poslabšie. Autori ich mohli radšej vymeniť za zábavnejšie športy z Kinect Adventures. Kinect Sports Rivals by však hráči s Kinectom na Xbox One nemali obísť.

Peter Dragula

HODNOTENIE

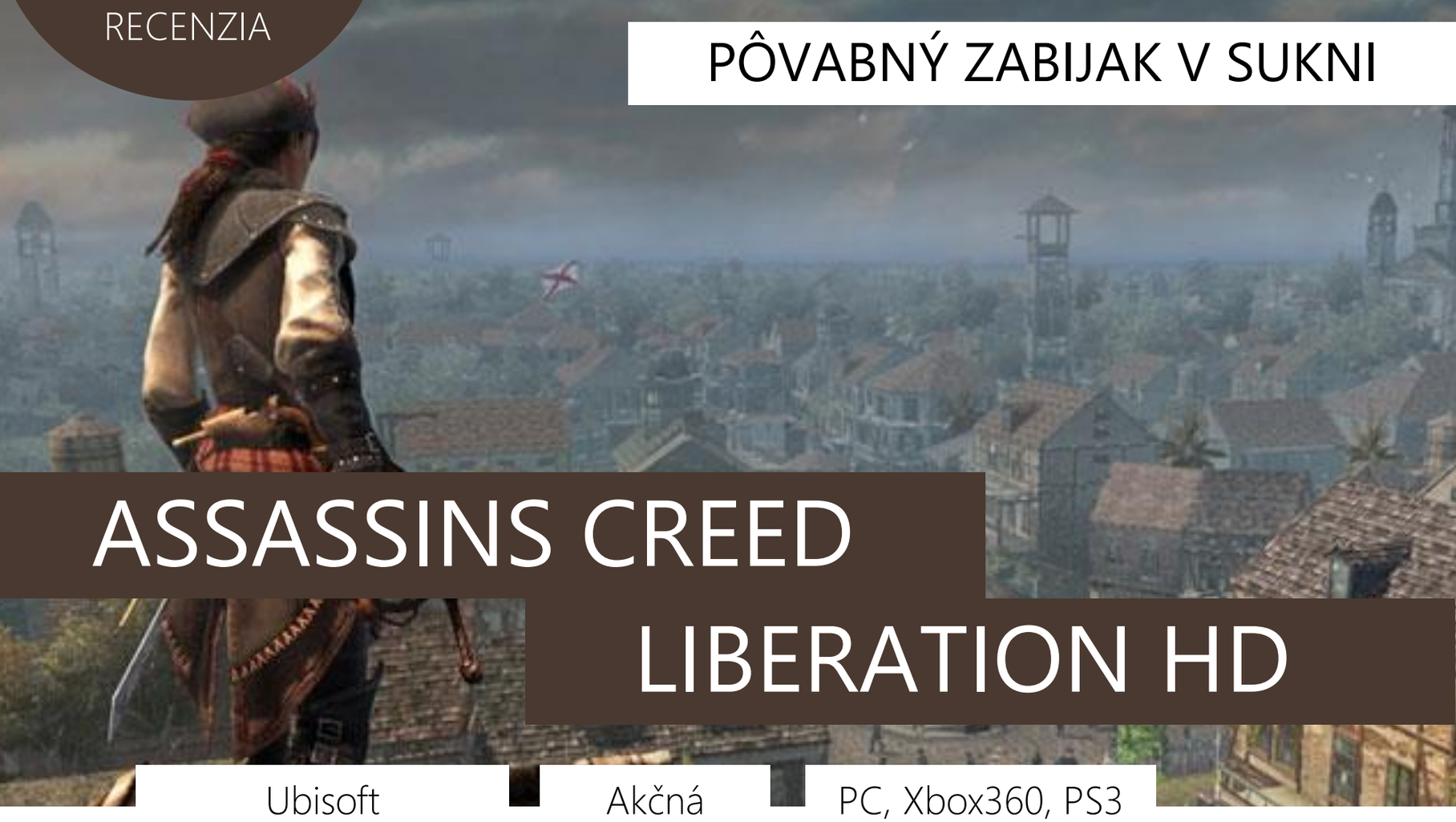
+ kvalitný vizuál a technické spracovanie
+ jazda na vodnom skútri je parádna, lezenie nezaostáva
+ Kinect vám vytvorí podobu superhrdinu

- len málo nových športov
- niektoré disciplíny sa zle ovládajú
- chýbajú ďalšie športy, ktoré by využili potenciál ostrova

6.5



PÔVABNÝ ZABIJAK V SUKNI



ASSASSINS CREED LIBERATION HD

Ubisoft | Akčná | PC, Xbox360, PS3

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

+ nové dobrodružstvo
+ príťažlivé svety
+ more postranných úloh

- nenáročné súboje
- monotónna hrateľnosť
- odvar z predchádzajúcich dielov

6.5





GARRETT NIE JE VO FORME

THIEF

Square Eidos | Stealth | PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One

Po desiatich rokoch od posledného dielu so známym zlodejom prichádza Garrett s novou energiou v žilách. Tú mu naliali tvorcovia z Eidos Montreal, za ktorými stojí napríklad posledný Deus Ex a tak sa zdali ako vhodní kandidáti pre toto nové pokračovanie. Keďže mám túto sériu veľmi rád, boli moje očakávania vysoké a podľa hodnotenia vidíte, že - bohužiaľ - neboli naplnené.

V prológu, ktorý funguje ako tutoriál, stretáva Garrett chránenkyňu Erin, ktorá sa snaží vyrovnať majstrovi zlodejovi, no neúmyselne prekazí rituál obnovenia prvotnej sily a zomiera. O rok neskôr sa v meste, nazvanom len prosto The City, začínajú diať čudesné veci a mesto ako by viac upadalo do temnoty. Garrett samozrejme musí prísť na to, ako dať veci opäť do rovnováhy. Obligátny a priamočiary príbeh by mal dokresľovať goticko-steampunkovú atmosféru, no celý jeho priebeh počas hry je veľmi jalový a priehľadný. Podávaný je po kúskoch v hlavných misiách a pojednáva o ovládnutí prvotnej sily uloženej v niekoľkých kryštáloch.

Veľmi potešujúce je, že autori zostali pri koreňoch série a tak spoznávate merač Garrettovej viditeľnosti a hlavnou náplňou je stealth postup. Zabrúsili ale aj do vôd 3rd person pohľadu pri prekonávaní prekážok na spôsob Princ z Perzie alebo God of War a - bohužiaľ - sa pokúsili aj o akčné súboje s nepriateľmi. Pri hľadaní cesty vpred môžete voliť hneď niekoľko ciest a rôznych postupov od násilného a tichého po maximálny stealth, kedy nikomu neskrivíte vlások na hlave.

Prvý postup je v podstate nepoužiteľný aj vďaka ovládaniu na klávesnici, kedy je klasická schéma WSAD doplnená o R pre útok, V na uhnutie a Q pre zakončenie a omráčenie. Ovláda sa to maximálne neprakticky a buď skúsite klávesy prestaviť rozumnejšie aj na myš, použijete menej citlivý

gamepad alebo zabudnete na násilný postup. V hre taktiež nemôžete ľubovoľne skákať, ale používate akčnú klávesu space, ktorá je aj na preskakovanie prekážok a lezenie po rebríkoch, prípadne sklźnutie. To je ale málo a autori pridali ešte jeden akčný kláves E, ktorý je na interakciu s predmetmi a NPC. Naozaj nestačilo jedno akčné tlačidlo ?

Hrou neprechádzate len hlúpym koridorom, ale mesto je rozložené horizontálne aj vertikálne. Na nájdenie cesty je teda potrebné v hojnej miere používať šíp s lanom a uvažovať v troch rozmeroch, čo autorom kvitujem. Cesta k vytúženým dverám alebo oknu sa tak niekedy pekne kľukatí a skrátiť sa dá priamo cez príbytky občanov mesta. Tu ale musím povedať, že to je niekedy pekne otravné. Priblížiť sa čo najviac realite niekedy nie je najlepší nápad. Pri páčení okien sa Garrett chvíľu okúňa, motá okolo a obchytkáva rám, následne začnete páčiť akčným tlačítkom. Ak to urobíte jeden či dva razy, tak je to v poriadku, no neskôr tieto animácie pôsobia otravne a zdržujú. Obdobne je to pri braní akejkoľvek veci zo šatníkov, skríní, šuplíčkov a komod,







ktoré je potrebné najprv otvoriť a väčšinou je v nich aj tak ...nič. Oveľa viac mi vyhovovalo, keď stačilo v starých hrách na predmet ukázať a po stlačení klávesu bol svietnik, polmetrový stojan alebo päťkilová busta vo vašich medzipriestorových trenkách.

Schopný zlodej využíva okrem tmy a tieňov aj rôzne vychytávky a zlepšováky. Opäť nájdeme populárny šíp s vodou, ktorý zahasí fakle, no tentokrát si ich nepriatelia dokážu znovu zapáliť. Tupým šípom aktivujete tlačidlá a mechanizmy na diaľku a zahodením predmetu na opačnú stranu odlákate stráž. Psi a vtáci v klietkach upozornia na vašu prítomnosť, no môžete ich omráčiť šípom s plynom. Ak ste v úzkych, môžete skúsiť oslepiť stráže svetelným granátom, prípadne nečestne zabiť šípom na diaľku. Okrem toho nakupujete vylepšenia luku a rôzne ochranné prvky, no tiež načriete do spirituálnych vôd a vylepšíte si sústredenie, ktoré ukazuje aktívne predmety v hre a tiež zlepšuje atribúty ako rýchlosť, hlučnosť a súboje.

Graficky pôsobí nový Thief parádne, no pri najvyšších nastaveniach vyžaduje aj brutálny hardware. Už sa mi dlho nestalo, aby som okresával a okresával, aby som sa dostal na prijateľné priemerné fps. Hru poháňa Unreal engine a krásne vidieť, že nepatrí do starého železa. Grafici v hre použili vysoké rozlíšenia textúr a modelov, čo je fajn, no porušili jedno zo základných pravidiel - nevrstvite decaly aby ste nestrácali výkon -

čo UE vyslovene neznáša. V Eidose sa rozhodli na toto pravidlo vykašlať a pravdepodobne si myslia, že už má každý doma i7 a najnovšiu grafickú kartu.

Za horizontom sú však takzvané Volumes, ktoré engine používa na oddelenie jednotlivých levelov ktoré sú nahrané v pamäti. Má to za následok kopec loadingov, ktoré sú otravné a dlhé. Zlé sú tie, kde páčite okno, ktoré vedie do iného zväzku a neviete o tom, pretože to hra nijako neukazuje a tvári sa ako ostatné okná na vypáčenie, no najhoršie tie pri reštarte a nahratí pozície. Veľakrát sa vám stane, že situáciu nevyriešite podľa svojich predstáv a napríklad vás odhalí stráž, takže nasleduje load a čakanie. O dve sekundy to isté a zase load a vyčkávanie.

Páčenie zámkov je alfou a omegou zlodeja, no osobne mi nesadlo. Myšou točíte do kruhu a hľadáte správnu pozíciu pre šperhák, ktorá je symbolizovaná plným kruhom. Nikdy neviete, či ste blízko od požadovaného miesta a páčenie bolo spracované v iných hrách - napríklad Elder Scrolls - oveľa lepšie. Okrem toho má hra kopec nedorobkov v užívateľskom rozhraní, ktoré by potrebovalo dotiahnuť k dokonalosti. Je to vidieť aj na celkovom ozvučení, ktoré je ploché, niekedy až triviálne na hru, kde by sa na zvuky malo dbať predovšetkým.

Je možné, že som na hru až príliš tvrdý, no od Thief série čakám dokonalosť v každom smere. Takto je to len OK hra, na ktorú časom zabudnete, pretože je priemerná skrz-naskrz. Tých približne desať hodín som sa vyslovene nenudil, no že by som chcel dohrať aj ostatné bočné úlohy alebo výzvy na čas, aby som mal toho najlepšieho zlodeja, tak to nie. Pre mňa ako fanúšika série mieri palec dole.

HODNOTENIE

+ zakrádanie a hľadanie cesty
+ prechádzanie vo viacerých rovinách
+ atmosféra a grafika prostredia

- interface a dlhé animácie
- ovládanie na klávesnici
- súboje
- kopec nedorobkov
- príbeh
- nahrávanie levelov a reštartov

6.0





NÁVRAT DO LEGENDY

FABLE ANNIVERSARY

Lionhead | RPG | Xbox360

Microsoft sa rozhodol hodiť do gala ďalší zo svojich kúskov, ktorý bol ozdobou prvého Xboxu. Pri Halo sa tento nápad osvedčil, avšak myšlienka na Anniversary edíciu pôvodného Fable ukazuje trhliny už po niekoľkých minútach hrania. Nie, že by Fable nebolo zábavnou hrou, prekypujúcou vtipom a zaujímavými nápadmi, no všetko to, čo nás ohúrilo pred desiatimi rokmi, považujeme dnes za bežnú samozrejmosť. Fable sa nielenže drží na dnešnú dobu príliš toporných herných princípov, ale remake sa v podstate ani príliš nevydaril.

Keď Peter Molyneux na čele Lionhead predstavoval jednotlivé črty Fable, boli sme všetci nabudení ako malé deti na lízatko. Ako však ukázal čas, Molyneux toho nahovoril viac, než skutočne predviedol v praxi. Jeho posledným titulom, ktorý sa môže honosiť zaslúženým statusom kultu, však Fable - pri všetkej úcte - nie je. Ani klikanie na kocku, lež božské Black & White 2. Teraz tu však máme čosi iné - akčnú RPG, v ktorej je hranie sa na hrdinov zatlačené do pozadia a neponúka poriadny, ale iba banálny vývoj postavy. Akcia, ktorá je zúfalo monotónna a ničím nezaujímavá. Obmedzené rozprávkové prostredie s NPC postavami pripomínajúce skôr bábky. To nás má zaujať? Alebo to, že hlavná postava prdí a týmto spôsobom sa snaží nakloniť si dedinčanov na svoju stranu?

Dôvodom, prečo Fable kedysi excelovalo, bol nedostatok žánrovo podobných hier. Kruté konštatovanie, avšak pravdivé. Dnes máme zástupcov RPG žánru skĺbených s akciou neúrekom, sú zábavnejší a servírujú nám omnoho chutnejšiu porciu hrateľnosti. Nič na tom nezmenia ani pokračovania Fable, ktorých klesajúca kvalita len potvrdzuje fakt, že sa celá séria vybrala nesprávnou cestou. Zavďačenie sa čo najširšiemu hernému publiku, vrátane hrdinov-panicov, spravilo z rozprávkového Albionu patetický miš-maš, ktorý omrzi ešte skôr, než v skutočnosti začal. Oproti pôvodnej hre sa nezmenilo v podstate nič, ale keďže od vydania uplynulo už dlhých desať rokov, poďme si zrekapitulovať pekne od začiatku, čo nás čaká a neminie. Ak si spomeniete na akúkoľvek konkurenciu, ťažko nájdete dôvod - vynechajúc

nostalgické vrčanie - prečo to vlastne hrať.

Albion je fantasy rozprávková krajina, kde sa nášmu hrdinovi zrúti celý svet počas zbytočne zdĺhavého tutoriálu. Otrepaná story o vyplienení rodnej viesky, zavraždení otca a únose matky a sestry, sa udeje bez väčšieho rozruchu a veľmi rýchlo ju pustíte z hlavy. Ak sa vám tam stihne dostať, zapamätáte si, prečo vlastne idete nakopať hlavnému záporakovi zadok. Jedným z kľúčových prvkov hrateľnosti malo byť postupné starnutie hrdinu, no nielen z dnešného hľadiska ide o čisto kozmetickú záležitosť. Najprv ovládate chlapca, ktorý toho veľa nevie a všetko sa musí učiť. Postupne dospieva, nachádza nové zbrane, čižmičky a rukavičky, odomyká nové účesy či tetovania. Ak by ste mali od začiatku pod palcom vetchého starca, nič by sa nezmenilo.

Mapa, rozdelená na desiatky maličkých lokácií, vás začne veľmi skoro iritovať pre neustále nahrávanie nových miest.To, že prvý Xbox nezvládol zobraziť rozsiahlejšie krajiny, berieme, ale otravné prerušovanie hrania sa dnes neakceptuje a vyrušuje. Neraz sa stane, že viac času strávite sledovaním nahrávacej obrazovky, než samotným potulovaním sa. O respawne už nie raz zlikvidovaných nepriateľov po opakovanej návšteve lokácie nehovoriac. Protivníci mimochodom nepredstavujú žiadnu veľkú výzvu a ich zneškodnenie je otravné prvýkrát i desiaty raz. Prostredie je až zúfalo obmedzujúce a neustále sa pohybujete v tuneloch ohraničených barikádami alebo kopcami. Pri spomienkach na Dragon Age II sa len spokojne usmejete a budete ho považovať za maximálne slobodnú hru. Fable Anniversary totiž diriguje kam máte - a hlavne kam nesmiete - ísť ešte striktnejšie.

V praxi vyzerá boj jednoducho - máte možnosť zamerania nepriateľa a jeho locknutie. Nasleduje výber typu boja, teda či cieľ umlátite zbraňou na blízko, zostrelíte z diaľky lukom alebo vám z dlane "vyflusne" magický výboj. Cepovanie niekoľkých skillov a nájdenie lepších zbraní tú nechýba, no loot je skromný až beda a v batohu nebudete nosiť desiatky bakúľ. To, že je jedna z nich lepšia, zistíte až v momente, kedy uberáte nepriateľovi viac zdravia a ten spadne na zem po troch ranách do lebene a nie po štyroch ako doteraz. Levelovanie je zahrabané v menu, takže sa k nemu dostanete len sporadicky. Zdravie si dopĺňate nielen tradičnými odvarmi, ale môžete si uloviť rybu





(mierne otravná minihra) alebo zjesť jablko či inú pochutinu, ktorú nájdete len tak sa niekde povaľovať, či ju získate ako odmenu za splnený quest.

Z Fable Anniversary mohla byť aspoň dobrá rúbanica, no na to hre chýba svižnejšie tempo a hlavne praktickejšie ovládanie s viac user-friendly užívateľským rozhraním. Keďže plynulosť hrania závisí od prirodzeného ovládania, na frak dostáva práve hrateľnosť. Zalockovanie funguje, ako sa mu zachce a málokedy sa v boji proti presile postavíte proti nepriateľovi, na ktorého sa pozeráte. Celé to napokon vyzerá tak, že trieskate do jedného tlačidla útoku a pri tom sa snažíte sofistikovane pobehovať okolo a neschytať nejakú ranu navyše. Mierenie strelnými zbraňami je síce automatické, no ak chcete zmeniť cieľ, vykĺbite si prsty. Manuálne mierenie radšej potichu prehliadneme, je nepoužiteľné.

Ešte horšie dopadlo babranie sa v menu - je neprehľadné, nepraktické, otravné. Kým sa dostanete k tomu, čo potrebujete, zabudnete, na čo ste tam vôbec liezli. Istotne, pokročilý vek autora článku láka na výhovorky sa na sklerózu, no tým to tentoraz nebude. Rýchla voľba predmetov z nadefinovaných pozícií cez D-Pad je peklom a neraz miesto ozdravujúceho pokrmu otvoríte niečo, po čom ste skutočne netúžili. Jednoducho to vôbec nefunguje a robí si to, čo chce. Toporné ovládanie je dnes rýdzo archaickou samoľúbosťou a v moderných hrách, remakeoch tobôž, nemá čo robiť! Zúfalé preklikávanie cez miliardu záložiek a potvrdzovanie všetkého možného potvrditeľného je peklo, des a hrôza.

Technické spracovanie doznalo pozitívne zmeny. Pochválime autorov za to, že Fable Anniversary beží na Unreal Engine tretej generácie, dokonca sú mnohé lokality pekné a vaše unavené oko na nich spočinie s láskou a nehou. No potom príde studená sprcha. Postavy sa pri pohybovaní sa skôr kĺžu ako bežia, neustále loadingy otravujú, minimálna interakcia s prostredím nepoteší a neviditeľné steny obmedzujú. Aspoň, že textúry si potykali so skratkou HD. Hudobná

vložka nepatrila ani v časoch vydania The Lost Chapters k hlavným kladom hry, nie je tomu tak ani tentoraz. Dabing je však na druhú stranu podarený a britský prízvuk rozprávača okamžite zaujme. Všetky postavy znejú vynikajúco, za čo môžeme poďakovať práve krajine pôvodu vývojárov. Škoda len, že hlavný hrdina ostal nemý.

Jediným vyslovene kladným elementom Fable Anniversary ostáva humor. Typicky anglický, často suchý, mnohokrát skôr milý a mierne silený a otrepaný. Ale stále tu je a napovedá vám, aby ste to celé nebrali až tak vážne. Dialógy sú napísané s citom a ani po rokoch nestratili nič na svojej štipľavosti a atraktívnosti. Pomerne plytkú zápletku neudržia pokope, ich chyba to ale už nie je. Rozprávkový svet má svojské čaro, no ani to dnes nestačí, pretože krajina Albionu je pustá, bez života, príliš umelá. Už nás nedostane kupovanie budov a zarábanie na ich prevádzkovaní. Do stratena vyznievajú morálne voľby, ktoré sú zúfalo čiernobiele. Splníte quest a napríklad postrážite tovar na určitý čas a ste za anjela. V opačnom prípade vám narastú čertovské rožky. Ak budete kopať do sliepok alebo rozbíjať sudy v osadách, nielenže to bude proti srsti miestnej stráži, ale poklesne aj vaša karma. Diabolské správanie má síce vplyv na vývoj, no konečný výsledok nie je tak markantný ako v novších tituloch. A tak je to s celým Fable Anniversary.

Remake hry, ktorá bola kedysi podarená, je absolútne zbytočný, pretože mnohé herné princípy zostarli príliš rýchlo a nie sú vôbec zábavné. Ako bonus pre fanúšikov, ktorý by dostali za mrzký peniaz, to áno, ale k nezabudnuteľnému zážitku chýba príliš mnoho. Prečo tá hra vlastne vznikla? Viacerí hráči vraj začínali so sériou Fable až druhým dielom prezentujúcim sa na Xboxe 360 a bolo by pekné, keby si vyskúšali aj to, čo stálo pri zrode známej značky. Po zahraní Anniversary to však možno mnohí z nich obanujú.

HODNOTENIE

+ rozsiahla rozprávková krajina Albion
+ humor
+ dabing

- plytká hrateľnosť
- ovládanie
- boj

6.0





ultrad.com.br





MGS V 5 MINÚTOVOM VYDANÍ

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

Konami | Akčná | Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4

Nerozumiem tomu, o čo sa momentálne Konami pokúša. Ak by s takýmto niečím prišiel ktokoľvek iný, zatvorili by ho do lepenkovej škatule a hodili do mora. O čom to rozprávam? O nechutnom precedense, ktorý v prípade, že bude úspešný, začnú kopírovať ostatné firmy. Tým precedensom je pýtať si peniaze za demo.

Ak by si autori zapýtali nejakých 5 dolárov za stiahnutie, nepoviem ani Kojima. Ale, prosím pekne, vypýtať si 30 € za hru, ktorej kampaň prejdete za HODINU, to už je aj na mňa priveľa. Na PS4 sa dokonca predáva za 40 €! To sa snáď niekto v Konami už musel úplne zblázniť.

Ground Zeroes je uvádzané ako prequel k plnohodnotnej päťke, ktorá vyjde bohvie kedy a samotný Hideo tento titul označil za tutoriál k plnohodnotnému pokračovaniu. Prečo si teda za to pýtajú sumu ako za kompletnú hru? Čo vlastne ponúka?

Príbeh sa odohráva pár mesiacov po udalostiach Peace Walkera a Snake má za úlohu infiltrovať tajnú americkú základňu Omega Camp na Kube. Jeho úlohou je zachrániť dvoch väzňov, ktorí majú informácie o človeku menom Cipher...

Teraz je potrebné uviesť na pravú mieru jeden podstatný fakt. Samotné Ground Zeroes je skvelá hra (demo) podľa vzoru starších klasík, no v novom kabáte a s vylepšeniami. Ponúka však jednu bohapustú misiu ako kampaň, ktorú MGS hardcore hráči zhltnú ako malinu za 15 minút a tým ostatným to bude trvať približne spomínanú hodinu, možno o niečo málo viac. Okrem toho ešte ponúka v menu päť postranných mimopríbehových misií, ktoré ale opäť všetky prejdete zhruba za hodinu a opäť na tej istej mape ako kampaň. Fanúšikovia budú určite oponovať, že na dosiahnutie 100% je potrebne prejsť všetky niekoľkokrát, čo zaberie kopec času, no to môžete,



samozrejme, urobiť v takmer v každej hre.

Už samotné ingame intro vás navnadí svojou výbornou atmosférou a skvelým strihom a kamerou. K tomu dopomáha Fox engine, ktorý ste mohli vidieť v pohybe už v PES 2014. Samotný pohľad na hru sa nijako nezmenil a opäť sa na Snakea pozeráme pohľadom tretej osoby. Na prvý pohľad zaujme minimalistický HUD, ktorý ukazuje akurát aktuálnu zbraň. Novinky sú však skryté viac pod povrchom. Pomocou ďalekohľadu si môžete rekognoskovať terén a označovať všetky hliadky a vojenskú techniku, aby vás pri zakrádaní neprekvapili. Pri zakrádaní sa maskujete za rôzne prekážky, ako betónové stĺpy či drevené škatule. Nepriateľa môžete zlikvidovať na kontaktnú vzdialenosť, najlepšie odzadu. Okrem toho, že ho môžete pridusiť alebo zabiť, tak dokáže prezradiť užitočnú informáciu o polohe skrytých predmetov a zbraní na mape, alebo „dobrovoľne" zavolá na kamošov, ktorých tak ľahšie zlikvidujete. Na diaľku si s nimi poradíte uspávacími šipkami alebo samopalom s tlmičom, no ten sa po niekoľkých zásobníkoch rozpadne a každá ďalšia strela vás môže prezradiť.

Nepriatelia majú niekoľko módov bdelosti a pred vyhlásením poplachu idú nepriamu hrozbu najprv skontrolovať. Niektorí len nahlásia podozrivú osobu, respektíve skontrolujú rozstrieľanú kameru a ak nenájdu mŕtvolu alebo vás, vrátia sa naspäť



na post. Ak už vás predsa len uvidia, môžete ešte celú situáciu zachrániť použitím automatického bullet time. Hra sa na niekoľko sekúnd spomalí a vtedy môžete protivníka neutralizovať - najlepšie zásahom do hlavy. Nie vždy sa to ale podarí a vtedy máte zarobené na problém. Obeť privolá posily a ak dokážete neustále odolávať, príde k slovu aj ťažká technika.

V Ground Zeroes sa síce nevyskytujú žiadne tanky a bohužiaľ ani žiadny Metal Gear a, dopekla, vlastne ani žiadny boss súboj, no môžete sa chopiť volantu džípu, tatrovky alebo obrneného transportéru so samopalom a delom. Pohyb v nich je však dosť obmedzený, hlavne z dôvodu, že samotná mapa je dosť malá a jednooký šedý vlk za volantom vzbudzuje pozornosť vojakov. Niekedy však vozidlá môžu poslúžiť na rýchly presun k extrakčnému bodu, kedy už aj tak polka základne vybuchuje a všetci sú v pozore. Misie môžete ukončiť na niekoľkých miestach na konci mapy, alebo nonšalantne privoláte vrtuľník priamo do stredu základne. Vtedy ho však musíte aj obrániť proti vojakom s RPG.

Okrem privolania vrtuľníka v menu nájdete aj informácie k misií a iDroid, čo je mapovacie zariadenie. Samotný Codec z predchádzajúcich dielov už nehľadajte. Rýchly tip k misii cez vysielačku dostanete stlačením L2. Samotný zbraňový arzenál je na takú krátku hru impozantný. Od pištolí, či už klasických alebo uspávacích, cez samopaly, RPG, snajperku, až po rôzne typy granátov a trhavín. Takým istým sortimentom ale disponujú aj nepriateľskí vojaci

HODNOTENIE

a zásahy pekne bolia. Márne ale hľadáte Rations v menu. Snake sa naučil samoliečbe a tak stačí len na pár sekúnd niekam zaliezť, alebo pri vážnom zranení použiť tlačidlo trojuholník a ranu zasprejovať bezodným antiseptikom. Poslednou vecou, ktorú Ground Zeroes neobsahuje, sú MGS trademarkové kartónové škatule. V akčnom Revengence boli nepoužiteľné, no k dispozícii na každom kroku a tu vôbec nič?

Najväčším problémom je nechutná krátkosť celého Ground Zeroes a je drzosť vypýtať si za to ešte aj kopec peňazí. Je to niečo podobné, ako keby ste šli do kina na film a pustili by vám len trailer. Namakaný, brutálne dobrý, no stále len jednominútový trailer. Ak ale pôjde regulárne pokračovanie v stopách hrateľnosti Ground Zeroes (o čom nepochybujem) a dĺžka bude primeraná ostatným MGS hrám (o čom taktiež nepochybujem), budeme tu mať bezpochyby ďalšiu desiatkovú hru, pretože audio-vizuálom počínajúc a celkovou hrateľnosťou končiac ide o skvelé dielo. Fanúšikovia MGS série si, samozrejme, k finálnemu verdiktu môžu prirátať pokojne aj 18 bodov.

+ stealth možnosti
+ arzenál
+ rôzne eventuality prechádzania misií
+ Fox engine a cut scény
+ Snake je späť

- cena
- nechutne krátke
- Kde je kartónová škatuľa?
- žiadny boss

5.0





NÁVRAT DO VOJNY

ENEMY FRONT

CI Games | Akčná | PC, XBox360, PS3

O firme CI Games pochádzajúcej z Poľska ste pravdepodobne ešte nepočuli. V hernom biznise je už od roku 2002 a má za sebou niekoľko titulov, na PC a konzolách začínajúc a handheldmi končiac. Prečo ste teda o nich (12 rokov v hernom biznise je skutočne dosť) ešte nič nechyrovali? Je to jednoduché. Každá ich hra je skrz -naskrz priemerná a v podstate ničím zaujímavá.

V hre sa chopíte úlohy Roberta Hawkinsa, amerického novinára, ktorý zostal zaseknutý na starom kontinente vo víre udalostí druhej svetovej vojny. Jeho zámer infiltrácie k partizánom je čisto zištný a motivovaný len napísaním najlepšieho článku. Pripája sa teda k poľskému odboju a berie do rúk zbrane proti Wehrmachtu.

Enemy Front je strieľačkou z vlastného pohľadu, aké môžeme počítať na tisícky. City Interactive, pardon, CI Games, pretože rebranding a skracovanie je trendy a CI logo je asi ubercool, si aspoň vybrali neošúchané prostredie druhej sveto... vlastne nie, aj to ste už videli miliónkrát. Čo takto prostredie domáceho poľského odboja? To by mohlo fungovať a byť zaujímavé. No ale asi ako pre koho. Jediné, čo si z vojnovej histórie Poľska pamätám ja, je Hitlerov blitzkrieg tour 1939, kde teda poľská armáda veľmi neoslnila. Ale možno je pre niekoho poľský odboj zaujímavejší ako, čo ja viem, vylodenie v Normandii.

Príbehová linka je však prihlúpla, skoro nikam sa neposúva a nejaké vážnejšie načerpanie historických informácií tiež nehrozí. Hawkinsov rebríček hodnôt sa počas hry nijako nemení a čakali by ste aspoň odklon od jeho pôvodného zámeru s článkom, keď už mu zomrelo toľko bratov v zbrani po boku. Príbehové animácie sú robené priamo v engine a sú otrasne komprimované do nepozerateľných kociek (fakt ešte niekto obetuje v dnešnej dobe Blu-ray diskov



a rýchleho pripojenia zopár stoviek mega na toto?). Väčšinou v nich Hawkins spomína pri rozhovoroch s partizánmi na minulosť, no majú len zakryť fakt, že slúžia ako barlička pre zdôvodnenie iného prostredia v nadchádzajúcej misii, pretože ako sme si už povedali, poľský odboj je z hľadiska vývoja vojny absolútne nezaujímavý.

Tak sa teda okrem zdemolovanej Varšavy pozriete napríklad aj do Nórska, kde skutočne prebehla akcia záškodníkov na továreň ťažkej vody a spomalila výrobu nacistickej atómovej bomby. Okrem tejto misie je zaujímavá, bohužiaľ, už len jedna a aj tá sa nachádza mimo hlavnej kampane a je samostatná. V nej ide o krádež kódovacieho zariadenia Enigma.

Náplň ostatných misií by ale mala byť niečím zaujímavá a pestrá. Autori sľubujú tri rôzne prístupy k riešeniu misií -stealth, priamu konfrontáciu a snajprovanie. Ak ste hrali ich predchádzajúce diela Sniper Ghost Warrior (2010) či Sniper Ghost Warrior 2 (2012), tak zažijete déja vu. Všetky tieto prvky, dokonca spomalené odpálenie projektilu a sledovanie trajektórie až k cieľu, sú recyklované práve odtiaľ. Po štyroch rokoch sa teda okrem prostredia nezmenilo nič. Stealth prístup je stále nulový a jalový a jeho použitie len zdržuje, snajprovanie aj akčná časť je OK. OK v tom zmysle, že ich prevedenie nijako nevybočuje z dnešných štandardov.

A to je najväčší problém celej hry (a v podstete aj celého portfólia CI Games). Je OK, no ničím výrazne neoslní. Poľský tím má ambície, ale hre toho dosť chýba k dokonalosti. Zišlo by sa ju viac ju vyleštiť, pridať nejaký pamätný moment alebo situáciu, proste čokoľvek, čo hráčov donúti hru si



zapamätať. Prostredia sú vďaka Cryengine pekne spracované, no často narazíte na drobné nedorobky a nelogickosti, ako chýbajúci rebrík na strážnej veži či levitujúce objekty nad stolom. Ale hra nemala problém ani kedykoľvek kľaknúť a porúčať sa hlásením, že program prestal pracovať alebo niekedy nenabehol obraz. Taktiež sa občas zaseknete alebo prepadnete do objektov a to napriek tomu, že úrovne sú len širší koridor bez väčších možností vybočenia, ale inak nič tragické. Párkrát dostanete na výber z dvoch alternatív pokračovania v úrovni, no ide len o kozmetické vylepšenia, pri ktorých by mal pravdepodobne hráč mať pocit, že o niečom rozhoduje. To je, samozrejme, len klam a na konci sa cesty spoja.

V uzavretých priestoroch sa umelá inteligencia nepriateľov chová maximálne idiotsky a to je taktiež z jeden z mnohých trademarkov CI Games. Ak stojíte v úzkej chodbe končiacej dverami, budú sa cez ne hrnúť všetci vojaci a je im jedno, že na prahu už na sebe ležia Hanz, Dietrich, Franz, Gerhard, Gustaf, Helmut a aj Horst Fuchs a ich nahromadené telá siahajú až po zárubňu a teda to takto asi nepôjde. Hodiť k vám granát nemajú v skripte, pretože výpočet z rôznych miest je komplikovaný a aby neboli autori za debilov, že si vojaci hádžu výbušniny pod nohy, tak granáty používajú len na otvorených priestranstvách. Vaši spolubojovníci sú len naskriptovaní od bodu k bodu a veľmi vám nepomôžu. Na druhej strane, aspoň vám nehádžu granáty pod nohy, takže OK.

Na niekoľkých mapách, ktorých mohlo byť aj viac, si môžete zahrať multiplayer rozdelený na Deathmatch, Team Deathmatch a Radio Transmission, kde obsadzujete nepriateľské vysielačky. Tím, ktorý má obsadených viac postov, pošle správu skôr a tak

vyhráva. Aj keď je prevedenie multiplayeru OK, nájdete veľa hier, kde je multiplayer spracovaný lepšie a zaujímavejšie.

Enemy Front ničím neprekvapí, no ani vyložene ničím neodradí. Hra je skrátka absolútne priemerná, ergo pre hráčov v toľkej konkurencii nezaujímavá a neviditeľná. Nemá žiadnych bossov ani akéhokoľvek antagonistu, kvôli ktorému by ste sa mohli s postavou stotožniť. Strieľate len náckov v recyklovanom dizajne predchádzajúcich CI hier. Scenárista aj level dizajnér sú pravdepodobne z radov programátorov a podľa toho to aj vyzerá. Hre chýba akýkoľvek wau moment alebo situácia. Hlavný hrdina, ako aj ostatné postavy, je zabudnuteľný a tuctový. Výraznejšie sú len snajperské časti, ktoré občas poskytnú aké-také zadosťučinenie, no tie už majú CI nacvičené z predchádzajúcich hier a neponúkajú nič nové. S Enemy Front je to skoro ako s krasokorčuľovaním. Povinnú jazdu s predpísanými skokmi síce spĺňa, no to isté robia aj konkurenti, ktorí ale vedia ukázať viac nebezpečnejších a pôsobivejších skokov.

Vladimír Pribila

HODNOTENIE

+ snajperské časti
+ Cryengine občas prekvapí

- príliš lineárne
- otrasná umelá inteligencia
- veľmi gýčovité
- v žánri neprináša absolútne nič nové

5.0





FARMING SIMULATOR 15

Giants | Simulácia | PC

Niekedy to vyzerá tak, že sa herný svet zbláznil. Keby nám niekto pred rokmi tvrdil, že vyhľadávaným artiklom sa stane bizarný simulátor kozy a v obchodných domoch bude na regáloch agro simulátor s traktorom na obale vedľa nového blockbusteru, asi by sme sa nezdržali smiechu. Stalo sa a dokonca sme si na to zvykli, takže nás neprekvapuje pravidelné vydávanie farmárskeho simulátora, v ktorom je hlavnou úlohou zasiať, zožať a pohnojiť.

Snaha sa nemeckým vývojárom z Giants Software uprieť nedá. Postupné nabaľovanie a pridávanie obsahu je pozitívnym krokom. Ak k tomu pripočítate nový engine, vylepšený fyzikálny model a pomerne široký a otvorený svet, nemusí to byť predsa až tak zlé. Navyše s licencovanou technikou, mnohými pestovanými plodinami, podporou komunity a vďaka módom to vôbec neznie zle. To by sa ale toho muselo upraviť trochu viac, než len vizuál. Herné prvky, na ktorých Farming Simulator 15 stojí, sa už roky nezmenili a na dnešnú dobu sú príliš zjednodušené a nedostačujúce. Farmárskym panicom sa každá z činností bude zdať zaujímavá a bude stáť za vyskúšanie. Na tom by nebolo nič zlé, keby všetko v tejto simulácii nebolo zúfalo monotónne a neustále sa opakujúce. Nezachráni to ani novinka v podobe ťažby dreva. Motorová píla strikes back, ale nie je to taká zábava ako porciovanie kakadémonov v Doomovi. Dáte dole prvý strom, je to fajn, usmievate sa, pri desiatom už nastupuje rutina a s každým ďalším spíleným kmeňom padá zábavnosť strmo dolu.

Keď prvýkrát zapnete hru, istotne sa dostaví okúzlenie spracovaním. Na výber sú tentoraz dva svety, a to škandinávsky Bjornholm a americké Westbridge Hills (upgrade krajiny z ročníku 2013), pričom jediným rozdielom okrem dizajnu mapy je náročnosť farmárčenia na nej. Neľakajte sa, vždy si na začiatku vyberiete obtiažnosť ako takú, ktorá však neupravuje



hrateľnosť, ale výšku konta a úveru v banke, s ktorým vstúpite na nepooranú pôdu. Rozdiel medzi obomi územiami je v ich rozlohe, respektíve ploche samotných polí. Zatiaľ čo na severe Európy je pole skromnejšie, ako taká väčšia záhradka a s traktorom to máte odjazdené za chvíľu, americké prostredie ponúka rozsiahle role, na ktorých je výhodnejšie ak jazdíte s traktorom a vlečkou za kombajnom, lebo sa mu rýchlo naplní zásobník. Nároky na strategické zvolenie činností, ktoré je nutné vykonať v určitom poradí a najlepšie čo najskôr, sú podstatne vyššie. Niežeby to v Bjornholme bola idylka, ale americké farmárčenie je skôr pre tých skúsenejších a náročnejších.

Hranie samotné ostáva pri starom: musíte nakúpiť stroje, prídavné zariadenia a návesy určené na vybrané činnosti a ak už všetko máte pekne na svojom dvore, hybaj ho na pole. Predtým, než obilie zasejete, je potrebné pôdu poorať, tak krúžite s traktorom a pluhom dlhé minúty sem a tam. Niežeby to bolo monotónne, ale... ale jednoducho je. Pokračujete sadením, potom môžete vašu úrodu pohnojiť, následne zožať plody svojej práce a kolobeh práce sa opakuje, pričom zo pšenice nemusíte zúžitkovať len samotné klasy, ale aj slamu a predávať aj tú. Ak sa vám to zdá málo, zvolíte inú komoditu a sadíte zemiaky alebo kukuricu. Na všetko však potrebujete vhodné stroje a tie niečo stoja. Na nákupy sa vyberiete do miestneho obchodu, tovar predávate na špecializovaných miestach (každé s iným dopytom a teda aj nákupnou cenou), občas potrebujete do vašich strojov natankovať naftu a keď vás už začne svrbieť ruka z neustáleho jazdenia po poli sem a späť a znovu o kúsok ďalej, vyskočíte z toho ozrutného tátoša a na prácu si najmete pomocníka (stlačíte kláves a traktor už ide sám a z bankového účtu sa automaticky odrátavajú ťažko zarobené eurá).

Hranie sa nijako nemení a hoci je skutočné farmárčenie podobne „nezáživné“, jednoducho nemáte potrebu vykonávať prácu aj za obrazovkou počítača, ale chcete sa primárne baviť. To, čo vyzerá zaujímavo a ono to tak prvú polhodinu aj skutočne je, sa celé zvrtne a zmení na

opakovanie totožných činností, ktoré nemajú žiadny potenciál udržať pozornosť hráča na dlhšiu dobu. Desiatky hodín si za volantom traktoru užijú len tí najskalnejší a nepomôže tomu ani detailnejšie vymodelovaný interiér vozu s fungujúcimi kontrolkami. Je pravdou, že nestačí len sadnúť a ísť, ale nie je veľký rozdiel medzi tým, ak len šoférujete pomalé vozidlo alebo navyše ešte postláčate niekoľko klávesov na aktivovanie základných procesov (pripojenie žacej hlavy kombajnu, zapnutie kombajnu, zníženie hlavy a už to ide). Jediným adrenalínovým dobrodružstvom teda ostáva moment, keď nejdete rovno a musíte sa vrátiť a pokosiť/poorať/zasadiť niečo spätne, pretože to vyzerá, akoby ste si hrkli nejeden pohárik domácej samohonky.

Oh áno, môžete kŕmiť sliepočky alebo sa starať o ovečky, prechádzať sa po krajine po svojich alebo sa venovať ťažbe dreva. Lenže znovu sa vrátime k dokola omieľanému: skúsite si to, zistíte, že celé je to len o stlačení niekoľkých klávesov a sledovaní rovnakej činnosti, ktorá vám prinesie na bankové konto nejaké peniaze a tie zas investujete do čohosi podobného. Už roky sa sťažujeme na podivný mikromanažment celej farmy. Zúfalo nezáživné herné postupy by boli zaujímavejšie, ak by to vo vytvorenom svete žilo, jednotlivé výzvy by boli prirodzenejšie a osobnejšie. Strategický vplyv by spravil hru nielen zábavnejšou a pestrejšou, ale aj náročnejšou, čo by možno už nebolo najvýhodnejšie pre cieľovú skupinu nenáročného publika. Lenže čím sa potom máme baviť my, hráči? Ak chceme trochu viac, napríklad konkrétne zamestnať konkrétnych ľudí, vyplácať im mzdu paušálne a nie podľa odjazdených kilometrov, sledovať ich progres, starať sa o ich blaho a rovnako svoje. Hlavný hrdina je len panák, ktorý nemá žiadne potreby. Viac tycoonovský vplyv by nebol na škodu.

Ale aby sme len nehanili, Farming Simulator 15 vyzerá skutočne k svetu, fakt sa na to celé dobre pozerá a stroje nie sú len nablýskané mašiny, postupne sa špinia. Rozsiahla krajina dokáže aspoň spočiatku vyvolať dojem pokojného farmárčenia. Bohatosť prostredia je dostačujúca, ale znovu sa stretávame s výčitkami, že sa to dalo potiahnuť ďalej. Darmo pozeráme na vyvešané prádlo pred domom, v ktorom pravdepodobne býva hlavná postava, ak do neho nevkročí a tie montérky si nevyperie. Civilné obyvateľstvo je na tom stále hrozne,



správa sa umelo a inteligencia vodičov je stupídna až hrôza. Ak im niečo zavadzia, tak sa jednoducho nepohnú a zavadzajúci traktor s vlečkou sa pre nich stáva neprekonateľnou prekážkou. Ako obvykle, aj vo Farming Simulator 15 je dôležitou súčasťou podpora rôznych módov. Už teraz si môžete stiahnuť množstvo novej techniky, traktorov, vozidiel, ale aj mapy či vylepšené textúry.
Zbierať plody komunitnej práce je nezanedbateľným plusom, pretože to výrazne rozširuje záber hry a pridáva nové prvky. Multiplayer je len do počtu, ale ak nájdete partiu podobne nadržaných farmárov, môžete hneď niekoľkí spoločne orať políčka.

Hodnotiť Farming Simulator 15 je náročná vec. Celé by sa to dalo odpískať, hodiť do hodnotenia dva body so smutným konštatovaním o nude vkrádajúcej sa do všetkých herných prvkov. Lenže cieľové publikum si zrejme presne toto žiada a očakáva hodiny a hodiny jazdenia s traktorom po poli. Áno, má to svojské čaro, aj keď trochu podivné. Ale presne toto sme tu už robili roky predtým a progres nevidieť žiadny. Nový fyzikálny model už síce nedovolí robiť psie kusy ako kedysi, ale plot po náraze nezničíte, len sa zaseknete. Kam sa teda hra posunula? Iste, vyzerá krajšie, ale jej jadro je, žiaľ, už mierne prehnité a zachraňuje ju jedine činná komunita.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ technické spracovanie
+ rozsiahle krajiny
+ rozmanitá technika
+ činnosť komunity a módy do hry
+ nižšia cena

- monotónna hrateľnosť
- minimum inovácií v hraní
- chýbajúce výzvy
- absencia „tycoonovosti“
- textový tutoriál

5.0





LEGENDÁRNE GTA AJ NA MOBILOCH

GTA SAN ANDREAS

Rockstar | Akčná Adventúra | iOS, Android, WP

Po desiatich rokoch nastal čas, znovu sa vrátiť do San Andreas. Pri svojom prvom vydaní ešte na PS2 ponúklo GTA San Andreas masívny živý svet, možno nie najkrajší, ale stále vizuálne pôsobivý a hlavne s veľkými možnosťami realizácie hráčov. Na tú dobu to bola jedinečná hra. Teraz, o dekádu neskôr, dáva Rockstar možnosť zopakovať si tento zážitok v malom formáte na iOS, Android, Windows Phone 8 mobiloch a iOS, Android, Windows 8 tabletoch s touchscreenovym ovládaním. Dokáže znovu zaujať?

V hre opäť prežívame príbeh Carla Johnsona, ktorý sa potom, ako sa dozvedel o smrti svojej matky, vracia späť do svojho rodného mesta. Znovu dáva dokopy svoj starý gang, útočí na mesto, políciu, ostatné gangy a postupne si podrobuje Los Santos, San Fierro a aj Las Venturas, tri mestá veľkého prostredia krajiny San Andreas. Je to masívna rozloha, ktorá má hráčom čo ponúknuť aj v dnešnej dobe.

Z pôvodnej hry ostali v prostredí mobilnej verzie prakticky všetky možnosti, od jazdy autom, cez motorky, bicykle, lode, jetpacky až po lietadlá. Nechýba trénovanie v posilňovni, ovládanie štvrtí, randenie. Môžete zobrať buldozér a pracovať, samozrejme aj taxík, hasičské auto alebo vozidlo záchranky. Čaká vás naháňanie zločincov, ale aj práca na vlaku, kradnutie a predávanie vozov, domové lúpeže. Jednoducho veľa možností, ktoré dopĺňajú ešte rôzne minihry ako basketbal, guleční, tancovanie s autom a stále je to len časť z masy možností, v ktorých sa môžete popri rozsiahlej príbehovej kampani realizovať. Zrejme jediné, čo je orezané, sú kooperačné možnosti z pôvodnej konzolovej verzie, ako aj všetky náznaky na vo svojej dobe kontroverzný hot-coffee mod.

O samotnom príbehu a možnostiach si môžete prečítať v našich pôvodných recenziách na PS2 alebo na PC, kde hra dostala hodnotenia 9.6 a 9.2. Rovnako aj popisy jednotlivých možnosti nechajme bokom, sú



to 10 rokov staré veci, ktoré sa nemenia a aj keď už niektoré zastarali, stále ponúknu dostatok hodín zábavy. Čo sa ale na mobiloch a tabletoch mení, je ovládanie a môžeme priamo povedať, že spojenie touchscreenu a GTA je tá najhoršia vec, ktorá sa hrám stala od vydania ET mimozemšťana. Ovládanie totiž sťahuje jedinečnú hru do podpriemeru a frustrácia vyhráva nad zábavou.

Ovládanie dotykmi dobre funguje pri chôdzi, tam je pohyb pomalý plynulý a bezproblémový. Dostanete sa, kam chcete, bez nutnosti vyššej presnosti. Akonáhle však nastúpite do vozidla, ovládanie sa stáva príliš jemným, nedokonalým a frustrujúcim. Hra má síce zadefinovaných niekoľko typov ovládania, ale ani jedno neponúkne bezproblémovú jazdu na vozidlách. V náročnejších situáciách, pri prenasledovaniach alebo časových výzvach, si to vyžiada niekoľko desiatok reštartov či už checkpointov, alebo celých misii (checkpoint často nefunguje). Rovnako sa vystresujete pri ovládaní zbraní a zameriavaní. Celé ovládanie dopĺňajú kontextové tlačidlá, ktoré sa objavia na obrazovke, keď sú dostupné a ktoré sa vám občas pošťastí stlačiť aj bez toho, aby ste to plánovali, keďže si ich si ich zakrývate prstami a na menších displejoch sú až príliš blízko seba.

Nepamätám si mobilnú hru s takým zlým ovládaním, preto ak sa dá, doporučujem minimálne gamepad násadu na mobil, alebo pripojiteľný gamepad k tabletu. Prípadne pri Windows 8 Store verzii môžete použiť aj klávesnicu a myš. To všetko vráti hrateľnosť na štandardnú úroveň a umožní vám, hru si plne vychutnávať. Bez týchto vymožeností berte hru, len ak chcete chvíľkovú zábavu na odreagovanie. Na sandboxovú prechádzku je to ako uliate, žiaľ San Andreas ponúkne



skutočný sandbox až neskôr, po prejdení väčšiny kampane, keď sa poodomkýnajú možnosti a časti sveta. Môžeme predpokladať, že málo ľudí sa v kampani dostane až tam.

Či už s gamepadom alebo bez neho, hra už má 10 rokov a teda vás môžu iritovať aj veci, ako absencia vyznačenia cesty k cieľu na malej mape. Alebo niekedy až príliš dlhé misie, určené pre veľké hranie a nie rýchle hranie na mobiloch. Práve preto niekedy Rockstar robil Liberty City Stories a Vice City Stories pre PSP, v ktorých misie lepšie sadli mobilnému hraniu. Toto je však čistý port, určený skôr pre klasikov, ktorí si chcú zaspomínať, alebo len preto, aby Rockstar zarobil ďalšie peniaze. Ak sa chcete odreagovať, platí jedno - nehrajte GTA San Andreas na mobile.

Decentným počinom je preportovanie grafiky pôvodného GTA San Adreas na mobil. Nie je to však ani zďaleko to najkrajšie, čo sme na mobiloch videli a ani najlepšie optimalizované. Ponúkne však ešte viac vylepšený vizuál oproti pôvodnej verzii, pridáva niektoré vylepšenia do nasvietenia, alebo modelov postáv, kde hlavne postava CJ dostala upgrade. Podobne boli vylepšené modely vozidiel. Hlavne však hra ponúka jedno z najväčších herných území na mobiloch, ktoré je zároveň rozmanité a ako postupujete hrou, mení sa, dostávate sa od rodinných štvrtí, cez metropolu až po púštne oblasti. Treba však povedať, že prostredia sa už dnes zdajú prázdne a často veľmi jednoduché.

Čo je ešte pozitívne, autori pridali hráčom rozsiahlu ponuku nastavení, na akú sme zvyknutí pri PC verziách. Podľa vášho mobilu si môžete nastaviť

rozlíšenie, dohľadnosť, detaily prostredí, tiene, odlesky na autách. Konkrétne na Lumii 920 bolo ideálne nastavenie okolo stredu, aj keď pri náročných situáciách na procesor framerate miestami klesal pod prijateľnú úroveň. Nebolo to však nič, čo by bránilo v hraní, ktoré viac obmedzuje spomínané ovládanie.

Zvuková a hudobná stránke neprekvapia, ale v mobilnej verzii ani neurazia. Aj keď na mobile je to už teraz iné a ťažko si vychutnávať si bohatú hudobnú stránku cez malý reproduktor alebo slúchadla. Už to nie je taká pohoda ako kedysi, rovnako ako sledovanie kŕčovitých rozhovorov postáv v prestrihových scénach.

Nová verzia hry ukazuje, že GTA San Andreas má stále štýl, rozsiahlu ponuku, ale na mobiloch jej vyslovene chýba pôvodná oddychová hrateľnosť. Je to ukážkový príklad toho, prečo nie je vhodné na mobily preportovať hocičo. Jednoznačne, ak nemáte gamepad pre mobil alebo tablet, GTA San Andreas sa radšej vyhnite, alebo minimálne počkajte na zlacnenie. Teraz stojí okolo 7 €, čo je na mobilné hry vysoká cena. Ak však kupujete na PC, možno sa oplatí zauvažovať o Windows 8 Store, tam stojí hra rovnako 7 € a je lacnejšia ako Steam verzia. Zároveň je aj o trochu kvalitnejšia, ale prídete v nej o možnosť modovania, alebo aj detailnejšie nastavenia grafiky a ovládania.

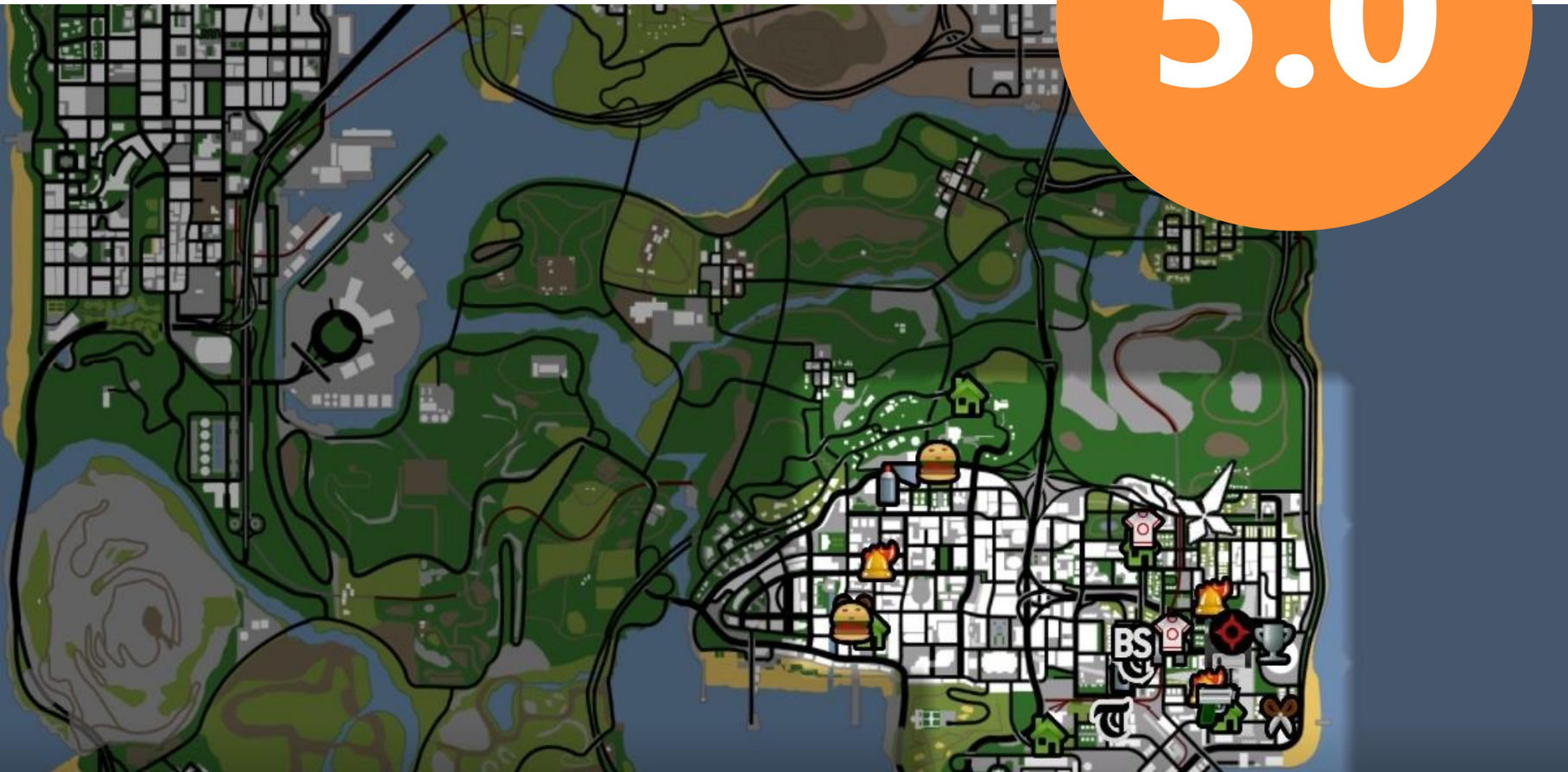
Hodnotenie je od nás 5.0 za mobilnú verziu ovládanú touchscreenom. Ak plánujete hrať s gamepadom alebo myšou, môžete si prirátať tri body.

HODNOTENIE

+ GTA atmosféra
+ rozloha sveta a jeho možnosti
+ možnosť nastavenia detailov grafiky a rozlíšenia
+ rýchle nahrávanie a automatické ukladanie pozície
+ podpora gamepadov

- veľmi zlé ovládanie vozidiel cez touchscreen
- často prázdne mesto
- reštart checkpointov neraz nefunguje

5.0






3.0



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.

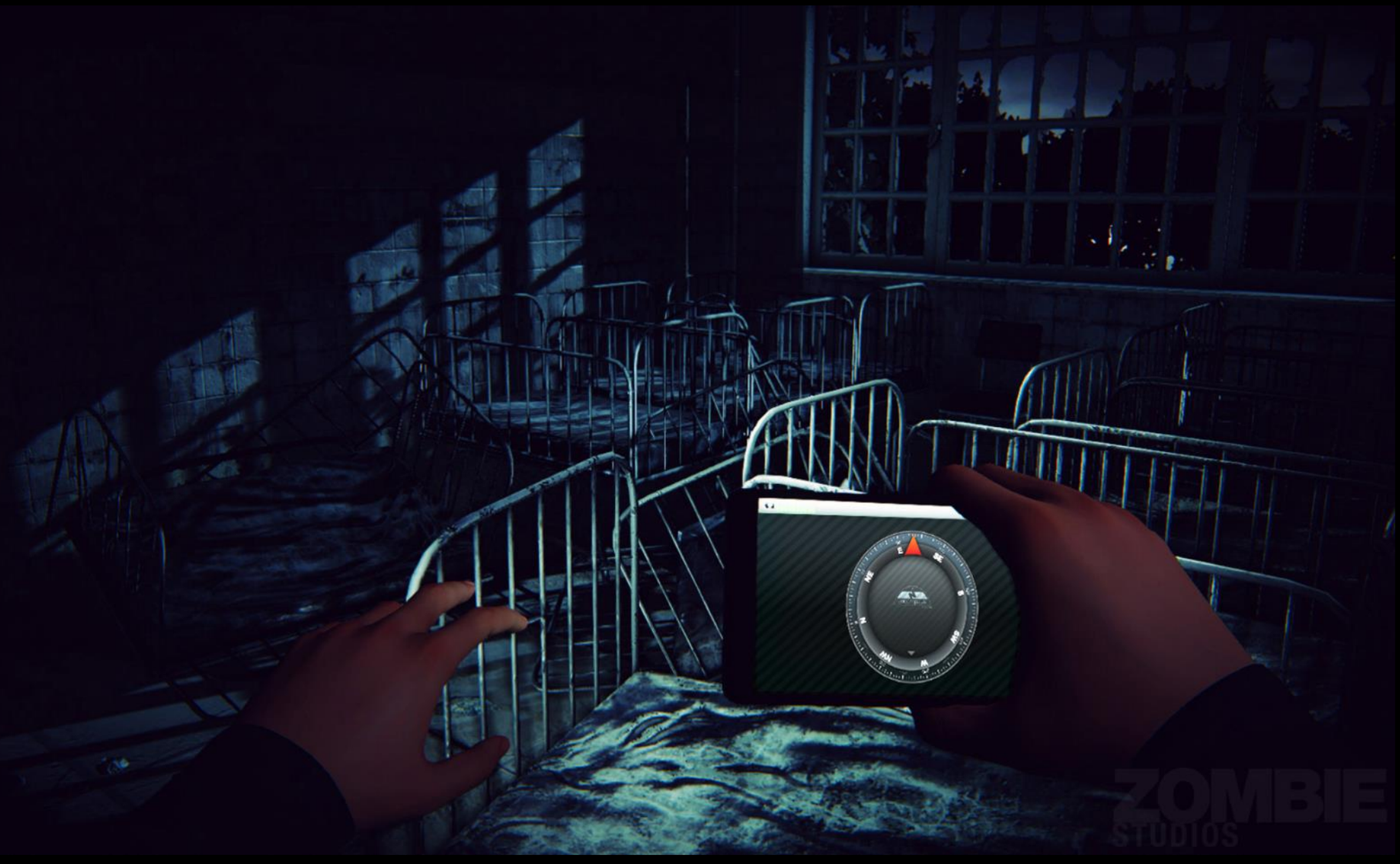
Sarah sa na svet pozerá vlastnými očami a na osvetlenie používa len svetlo z mobilu, ktoré však slúži aj ako automapa. V mozgu mi začína vŕtať pocit, že niečo podobné som už videl. Nie som až natoľko zaliaty alkoholom, aby mi hneď neprišiel na um Slender - indie dielko, ktoré si z neznámych príčin zaslúžilo 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





KOZA V MESTE

GOAT SIMULATOR

Coffee Stain Studios | Zábavná | PC

Upozornenie: V tejto hre neprišli k úrazu žiadne zvieratá, okrem zanedbateľných stoviek kôz a ľudí.

Hrať sa s kozami je zábavné. Potvrdia vám to všetci muži - teda až na tých, čo sú inak orientovaní. Na druhej strane, k zástancom kôz určite patria opačne orientované ženy...Tento kozí simulátor sa však, bohužiaľ, zaoberá oveľa menej chúlostivou témou. Preto nepotrebuje nálepku 18 + (alebo žeby predsa?) ani dotykové ovládanie, hoci hladkanie akejkoľvek kozy je celkom príjemný zážitok...

Začnime teda tým, že si ujasníme, o akej koze je táto hra. Jedná sa o štvornohé zviera, po latinsky Capra hircus, s typickou briadkou a rohmi, ktoré dáva mlieko. Tento simulátor ale nebude o dojení, takže neposlúži ako tutoriál pre nádejných farmárov a dojičky. Náplň hry, na rozdiel od hlavného protagonistu, nie je vo videohrách až taká ojedinelá. Rozkošný párnokopytník, ktorý zožerie hoci aj bodliaky, sa nám tentoraz predstaví v akčnejšej podobe a to aj bez preháňadla. Naozaj chcete vedieť, o čom to je? Tak poďmééé na to!

Po štarte sa bez veľkých ovácií ocitnete v hre v podobe rozkošnej kozy, v malom výreze mestečka, ktorý prejdete krížom-krážom za pár minút. Bohužiaľ, je to jediná lokalita "simulátora" a to aj v druhom a poslednom režime hry, ktorý sa líši len tým, že môžete využiť rôzne mutácie rohatej hrdinky. Všetky bojové úlohy máte naservírované hneď na začiatku a priebežne sa odškrtávajú, keď ich splníte. Nič, čo od vás žiadajú, nesúvisí s prirodzeným správaním kozy a hlavným hrdinom mohol byť pokojne mimozemšťan s vypleštenými očami, morské prasiatko alebo žena počas menštruácie. Žiadnym spôsobom by to nezmenilo štýl ani vaše vnímanie hry, ktorá akoby bola výsledkom marihuanového večierka.

Úlohy sú vlastne všetky banálne a pekne uletené, aj

keď niektoré zábavné. Musíte odkopnúť predmet do požadovanej vzdialenosti, vyletieť do určenej výšky, spraviť obrat vo vzduchu, alebo vykonať rituál, ktorý vás zmení na diabolskú kozu. Po dvoch hodinách vašim jediným cieľom zostane dosiahnutie stanoveného skóre, prípade ešte pozbieranie poukrývaných sošiek a devastácia v časovo limitovanej výzve. A tam niekde končí aj motivácia a halucinogénny sen o koze na tryskách, ktorá poletuje nad zbúraným mestom.

Možnosti, ako dosiahnuť určené ciele, však zdvihnú kútiky vašich úst. Na chvíľu sa naozaj dokonale odviažete pri deštrukčnom derby, kde namiesto auta z Carmageddonu alebo psychopata z hry Postal, robíte vandalstvá s kozou. Vaše štvornohé Ferrari zabehne na ľubovoľné miesto, vrátene interiérov domov a striech, vylezie na vrchol rozostavaného vežiaku, alebo sa vydriape na žeriav. A to, prosím pekne, aj po rebríku, kde koze v pohybe vôbec neprekážajú kopýtka ani dizajn jej chlpatého podvozku, ktorý na to nie je stavaný. Takéto detaily ale tvorcovia vôbec neriešia.

Prvoradá je deštrukcia a to všetkého, od dreveného plota, cez vybuchujúce autá, kuchyňu a obývačku rodinného domu až po zničenie celej pumpy. Škodoradosť je najväčšia radosť a na tú tvorcovia stavili pri použití rohov na rozmetanie záhradnej párty a demonštrujúcich ľudí, ktorí sa náhle vznesú do vzduchu a vzápätí pristanú na zemi s roztiahnutými rukami a nohami. Chutne zákerné je, keď sa odzadu priblížite k robotníkovi vo výške niekoľkých podlaží a zhodíte ho zo strechy. Aby to bolo ešte viac zvrátené, môžete použiť váš jazyk a ťahať za sebou svoje obete. Takže si užijete westernovú scénu s povláčeným indiánom, lenže namiesto koňa máte kozu a za sebou otecka z gril party, ktorému sa do zadku zadierajú triesky. Inou možnosťou je potiahnuť človeka pred uháňajúci kamión (ups, aký veľký slimák !) alebo stiahnuť z kopca obrovský balvan, ktorý zroluje čajovú besiedku. Jazyk použijete aj na zhromaždenie obetí na rituálnom mieste.

Všetko, čo robíte, je bodované, či už sa to stane vám, alebo to vy spôsobíte ľuďom, zvieratám a veciam. Skok na trampolíne alebo z výšky do





vypusteného bazéna, kopnutie do lopty, sudov a dební, zničenie pouličných lámp, samovražda pod kolesami idúceho vozidla alebo zbúranie Stonehenge. Skutočne sa počíta všetko, nanajvýš musíte dobre "pristáť", aby sa vám odfajkli body a achievementy. Zážitky naviac prináša odpaľovač tenisových loptičiek, ktorý môžete nosiť na chrbte a potom vystreľujete guľôčky ako pri airsofte alebo paintballe. Narazíte aj na zašitý tryskový motor, vďaka ktorému poletíte možno aj do vesmíru. Absurdnosti sa medze nekladú a najlepšie deštruktívne momenty si môžete vychutnať v spomalenom móde. Pri tom všetkom, dokonca ani pri najextrémnejších kúskoch, sa nemusíte báť smrti - ale doma to radšej neskúšajte. Skrátka sa oživíte a ide sa ďalej až dovtedy, kým vám hra nezačne liezť na nervy, alebo už nebude do čoho kopnúť a čo rozbiť.

Celá táto šialenosť je postavená na Unreal engine a hoci je hra zjavne šitá horúcou ihlou a preto tam toho veľa nenájdete, obsahuje jeden významný prvok. Tým je workshop a možnosť vytvárať vlastný obsah a zdieľať halucinácie iných hráčov. O totálne uletené doplnky určite nebude núdza, objavili sa dokonca už pred oficiálnou premiérou hry. Masakrovanie mikromestečka sprevádza hravá hudba, ktorá sa však opakuje ako Boborovský z Profesionálov. Takže ju neskôr zrejme vypnete a nahradíte hitovkami ako "Tak mi to teda nandej" alebo ak to chcete mať v súlade s hlavným protagonistom "Štyri kozy, piaty cap".

Zrejme už názov predurčil túto hru na to, aby nebola normálna a zjavne ste klikli na našu recenziu, pretože vás zaujímajú práve nenormálne veci. Všetci uletení, bez predsudkov, bez morálnych zábran, ktorí nebudú v hre hľadať žiadne, a tobôž nie inteligentné poslanie,

ale majú chuť na šialenú, sčasti dementnú jednohubku, ste na správnom mieste! Preto vyzývame všetkých krásnych bláznov, heretikov, rebelov a pacientov psychiatrie, aby spojili svoje zvieracie kazajky na podporu jedinečného Goat Simulatora, ktorý je splneným mokrým snom všetkých, čo sa prejedli pravidiel, politiky a halucinogénnych húb!

Lúčim sa s vami magickou formulkou kozy kuzi kuzuka a inovovaným heslom: " S veľkým kozami na večné časy a nikdy inak! " Akékoľvek protesty sú zbytočné a bezpredmetné a snáď pochopíte, že kozy sú jednoznačne za sto bodov, ale keďže stupnica nášho hodnotiaceho rebríčka je obmedzená, tentoraz dostanú "len" desiatku. Ale ak by sa vám predsa niečo nezdalo, môžete si z hodnotenia odpočítať 1, 2, 3, 4 ,5, 6 alebo 7 bodov. Méééééé !

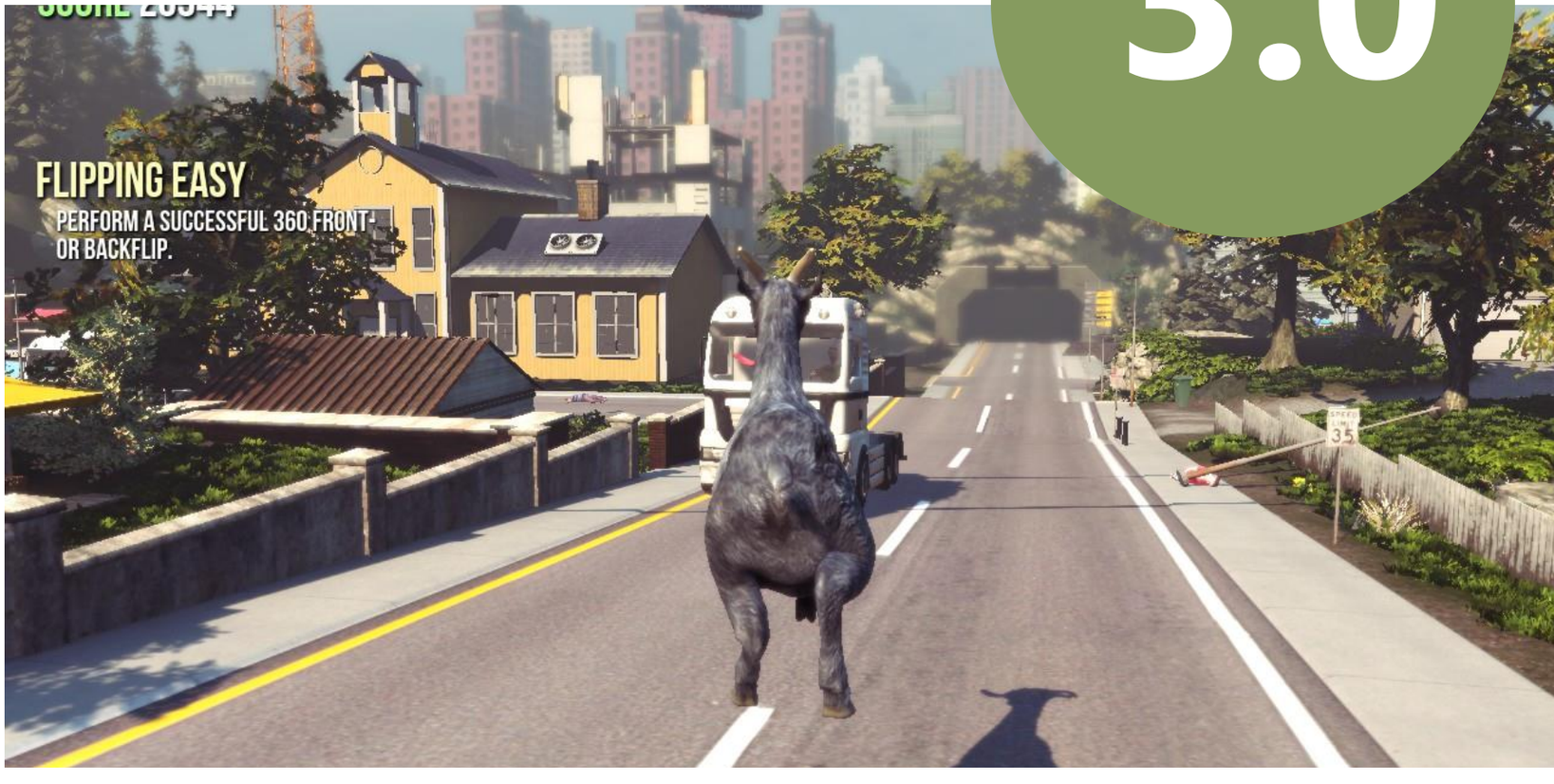
Poznámka pre tých, čo ešte nikdy v živote nevideli kozu: Ak sa stretnete s kozou, nemusíte v panike utekať, šplhať sa na strom, ani po nej hádzať mobil. V skutočnosti je to mierumilovné zviera, hoci s trochu desivými očami. Navyše je kozie mlieko údajne účinné pri liečení rakoviny. Všeobecne odporúčame neubližovať akýmkoľvek kozám a citlivo ich vnímať - zvlášť tie "párové", bez ohľadu na to, či sú to len "dvojočky" alebo štvorky.

HODNOTENIE

+ totálny úlet, kde nejde o nič normálne
+ najobratnejšia koza na svete
+ naučíte sa dorozumieť s kozami ich tradičným jazykom
+ tryskový motor sa nekazí
+ skákanie na značkových matracoch
+ parádny jazyk, s ktorým by sa dali robiť úžasné veci
+ ideálna hra pre marihuanové večierky
+ zhadzovanie ľudí zo strechy
+ kandidát na hru storočia

- chceméééé multiplayer a kozie duely
- iba jedna malá mapa na ukojenie deštruktívnych chúťok
- možno to nie je o takých kozách, na aké myslíte

3.0





ZA TOTO SA STALLONE POMSTÍ

RAMBO THE VIDEOGAME

Teyon | Akčná | PC, XBOX360, PS3

Videohry podľa filmových predlôh síce majú dopredu zabezpečenú slušnú popularitu, ale rovnako aj problémy. Neveľký rozpočet a uponáhľaný vývoj, často v rukách neskúseného štúdia, vedú k výsledku nevalnej kvality. Samozrejme, nájdu sa aj výnimky, čo dokázala recenzia na vydarenú záležitosť LEGO Movie Videogame. Nie každý má však toľko trpezlivosti a praxe s využívaním filmovej licencie ako Travellers Tales. Opačný prístup nám ukazuje poľské štúdio Teyon, ktorému ani niekoľko odkladov nepomohlo k tomu, aby svoju hru dotiahlo do úspešného konca.

Chlapci z Krakova mali doteraz na svedomí hlavne množstvo nič nehovoriacich titulov na Nintendo DS a širšiemu publiku sa predstavili sériou Heavy Fire. Zrazu sa dostali k veľkej rybe a Rambo: The Video Game sa zaradil medzi najočakávanejšie hry. Nie preto, že by sa jednalo o kandidáta na titul roka. Skôr práve naopak - zo zvedavosti, ako dopadne titul venovaný legende medzi akčnými filmami, si na novinky klikol každý. Navyše hra sľúbila návrat tradičnej automatovej akcie, akú poznáme hlavne z dôb svetelných pištolí. Ako ste asi aj tušili, comeback zabudnutého žánru sa nekoná.

Videoherný Rambo sa „véháeskovému" retru priblížil viac ako akákoľvek iná hra v histórii. Rambo totiž najväčšiu popularitu (nie len) na Slovensku zažil v dobe, keď sa na tržniciach predávali bootleg kazety, ktoré daboval jeden človek. Veľký výber nebol a tak ste si film pozreli niekoľkokrát ročne a k tomu aj požičali každému z kamarátov. Po pár rokoch už nepomohlo žiadne nastavovanie hláv a čistenie, z "VHSky" ste dostali už len hrubé zrno a chrčiaci zvuk plný šumu.

Podobný dojem ako zo zodratej pásky vás prepadne hneď po zapnutí hry. Graficky by sa Rambo zaradil k tým krajším hrám na PS2, aj keď taký Black by bol pre hru vážnym konkurentom. PC port má gameplay

uzamknutý na 60fps a prestrihové scény na 30 v katastrofálnom rozlíšení. Horšie je to však so zvukom. Kým ústredná hudobná téma filmov ešte nostalgikom vyroní z oka nejednu slzu, zo všetkého ostatného vám príde zle. Pravdepodobne práve zo zodratých kaziet autori grabovali zvuk. Jednotlivé dialógy sú veľmi nekvalitne vystrihnuté z filmov a plné šumu. Často postavám nerozumiete, lebo hlas je rôzne skreslený a nepoteší ani nekonzistentná hlasitosť, dunivé efekty a mnohé ďalšie neduhy.

A ak tieto varovné signály nezbadáte a vrhnete sa do hry, môžete na vlastnú kožu prežiť peklo, ktoré zažíval najznámejší filmový veterán. Akurát to vaše utrpenie bude skutočné. V koži Johna J. Ramba, muža, ktorý naučil sovietske vrtuľníky báť sa lukostreľby, sa prebojujete lesmi pri mestečku Hope, vietnamským zajateckým táborom a nakoniec pomôžete hrdému afgánskemu ľudu v boji za slobodu. Ak ste vo filmovej sérii zbehlí, postrehli ste, že chýba Mjanmarsko.

Hra sa totiž sústredí len na vybrané scény z prvých troch filmov série.

Príbeh začína - paradoxne - pohrebom. Smútočný príhovor oslavuje muža, ktorý zabil stovky nepriateľov a vo flashbackoch sa vracia k jednotlivým významným momentom trojice filmov. Kým film First Blood bol výnimočnou drámou, hra všetky okolky hádže za hlavu a na všetko nazerá len cez akčnú optiku. Ste svedkami známej policajnej šikany z filmu, ale to je len okrajová záležitosť, ktorá prechádza do ďalšej akčnej scény. A takto to vo videohernom Rambovi ide dookola. Utečiete z vietnamského tábora, prejdete americkým mestom, vraciate sa do Vietnamu a potom nasleduje Afganistan. Asi najakčnejší z trojice filmov má v hre najmenšie zastúpenie.

Príbeh tečie ako voda a bohužiaľ sa pri hraní nezbavíte pocitu, že je úplne odstavený na vedľajšiu koľaj. Čo jednak nepomôže ani hráčom, ktorí s Rambom nemali tú česť, ale taktiež







to rozhodne nepoteší jeho fanúšikov. Navyše sú niektoré zo scén zjednodušené, či prepracované, aby boli priamočiarejšie a ľahšie prechádzali do akcie, aj keď práve to nie je vždy tá vec, ktorú hra potrebuje. Výsledok je pomerne jednoznačný. Nováčikovia sú zmätení, fanúšikovia sklamaní a hra pôsobí občas zbytočne chaoticky, nakoľko sa v tom všetkom stráca súvislosti medzi jednotlivými misiami. Stačí, ak si spomeniete na celý prvý film. Rambo v ňom má na konte len jedno zabitie, no v hre máte v rukách ťažký guľomet a mestečko Hope ničíte viac ako hurikán.

V úvode som uviedol, že Rambo je návratom k automatovkám so svetelnou pištoľou. V praxi hru môžete ovládať myškou, gamepadom, či pohybovým ovládačom ako napríklad PS Move na PS3. V prípade, že hráte s Move, zo strieľania môžete mať o niečo lepší pocit, no celkový zlý dojem to aj tak nezmení.

Navyše akcia nie je jediným stavebným kameňom hry. Druhým sú quick-time eventy. V nich sa zo začiatku oťukávate a postupne prechádzajú do jadra hrateľnosti, takže tvoria takmer polovicu obsahu. Nastupujú v rôznych sekvenciách - pri stealth postupe, pri akcii, aj pri pästných súbojoch. Avšak len podčiarkujú lineárnosť hry. Buď ich správne splníte alebo nie. Nič medzitým, rozdiel je len v bodoch, ktoré dostanete.

Pred vami je 16 úrovní. Niektoré dlhšie, iné kratšie, jedna podarená, viaceré až otravné. Akcia sa v nich teda strieda s QTE, ale predstaví sa vám vo viacerých podobách. Stále však veľmi obmedzene, bez možnosti, aby ste niečo spravili sami. Ak dáme bokom možnosť menenia základnej výzbroje, máte k dispozícii ešte granáty a okrem strelných zbraní neskôr dostanete do rúk aj legendárny luk. Rambo ho používal ešte

predtým, než to bolo cool, a niektoré z pamätných momentov si tak môžete vyskúšať na vlastnej koži. Pomocou šípov napríklad vyhodíte do vzduchu vietnamského poručíka Taya. Okrem toho musíte využívať krytie, bez ktorého by ste ďaleko nezašli. Nakoniec zasadnete aj do kokpitu helikoptéry.

Nepriatelia by si zaslúžili samostatnú kapitolu v knihe o zlých hrách. V podobných akčných tituloch vždy fungovali na rovnakých skriptoch. Prišli ste na scénu, tam sa objavili nepriatelia ako kačičky na strelnici a vy ste ich všetkých vystrieľali. Ale Rambo túto jednoduchosť dotiahol „k dokonalosti". Nepriatelia sa vám často objavia rovno pred hlavňou a aj keď sú náhodou niekde schovaní, tak sa dokážu skoro celí vystrčiť. Z tohto pohľadu bol náročnejší Duck Hunt na NES. V prípade Ramba však nabiehanie pred hlaveň a často neschopnosť čokoľvek trafiť, nepriatelia kompenzujú vysokými počtom. A keď ich pred sebou máte 8 v niekoľkých triedach a k tomu helikoptéru a stacionárny guľomet, občas sa aj zapotíte. Náročnosť je tak dosť nevyrovnaná.

Hra nemá autoheal a ani lekárničky. Namiesto toho využíva režim zúrivosti. Zabíjaním nepriateľov si plníte ukazovateľ zúrivosti. Keď sa rozsvieti, môžete si ho aktivovať a pri spomalenom čase si za každého zabitého nepriateľa pripíšete na konto kúsok zdravia k dobru. Systém je to zaujímavý, ale preberá kontrolu z rúk hráča. Pomôcť si môžete aj jednoduchými RPG prvkami. Za nazbierané skóre z levelov získavate skúsenostné body, pomocou ktorých vylepšujete vlastnosti postavy a prácu so zbraňami. Taktiež si odomykáte perky ako napríklad rýchlejšie uzdravovanie a podobne.

Oproti prvým filmom musíte zbrane občas aj nabíjať. Na to je vytvorený jednoduchý systém, kedy musíte správne trafiť tlačidlom úsek kruhu. Môžete to spraviť perfektne





a dostať náboje navyše, môžete to spraviť bežne bez bonusu, ale taktiež aj pokaziť a dočasne si tým zaseknúť zbraň. V záverečných leveloch vás to stojí život, ale to isté platí aj v úsekoch, kedy opäť nemáte zbraň pod kontrolou a kým dokážete nabiť, spustí sa na vás lavína guliek. Herné pasáže sa tak musíte učiť naspamäť, aby ste zistili, kde sa oplatí nabíjať a kde zas zbierať zdravie.

Je len veľmi málo momentov, kedy hra zabaví. A to píšem ako človek, ktorý pred 20 rokmi zodral kazetu s filmovým Rambom. Dizajn levelov nie je príliš podarený, čo som už skôr naznačil a skutočne je tu len jedna misia, po ktorej sa na vyhodnotenie pozeráte s dobrým pocitom. Zážitok z hrania si však môžete vylepšiť a to pozvaním priateľa do lokálnej kooperácie. Bez ohľadu na platformu, môžete niektorú z periférií obetovať kamarátovi a aj keď hra zostáva stále rovnako hlúpou, vaša spolupráca ju často dokáže vytrhnúť z bahna nudy a znechutenia.

Väčšina rail shooter hier nikdy neoplývala dlhou kampaňou. Napríklad House of The Dead 2 sa postupne dal dohrať za zhruba 20-30 minút. Ale ponúkal zaujímavejší gameplay a hru ste radi prechádzali viackrát. Ramba ako jednotlivec prejdete raz a budete mať dosť, s priateľom to skúsite viackrát. Základná dĺžka hry je však pod 3 hodiny a to je pri jej obmedzeniach dosť málo. Môžete si však zvýšiť náročnosť a trápiť sa s ňou dlhšie, ak máte nutkanie, občas sa týrať. Okrem toho môžete hrať jednotlivé misie podľa uváženia a plniť ich výzvy (všetky QTE na 100% a podobne). Alebo sa budete snažiť "precikať" v online tabuľkách celý svet a nazbierať v hre čo najvyššie skóre.

Na titule Rambo: The Video Game je zlé takmer všetko. Najhorší je však premárnený potenciál. Je to také, akoby chcel tím Teyon vytvoriť filmovú hru bez riadnej licencie. Hra vyzerá hrozne, počúva sa hrozne, hrá sa dosť zle. Fyzika je ako z iného sveta. No najsmutnejšie je to, že v hre nenarazíte často na originálne filmové postavy, ich podobizne a hlasy. Rambo prehovorí sotva 10 viet a model jeho postavy, či výraz tváre, sa za celú dobu nezmení. Zabudnite na tvár plukovníka Trautmana, v hre však aspoň započujete jeho hlas. Brian Dennehy ako šerif Teasle sa tu tiež neobjaví a postava šerifa ani neprehovorí jeho hlasom..A tak to je takmer so všetkými postavami. Videoherný Rambo je zlým vtipom, paródiou, ktorá ani nedosahuje kvalít Horúcich striel a ako predloha mu asi slúžil indický remake americkej akčnej klasiky. Ani nostalgia, ani kooperácia s priateľmi za čas strávený pri tejto hre nestojí.

HODNOTENIE

+ hlavná melódia
+ koooperácia dokáže hru čiastočne zatraktívniť
+ zaujímavý systém doliečovania
+ jedna skutočne podarená misia
+ množstvo zbraní

- zlá optimalizácia
- grafika a zvuk
- nekompletná licencia
- sterilná a nudná hrateľnosť
- biedny dizajn väčšiny misií
- takmer každý materiál je nepriestrelný
- odfláknutý príbeh

2.5





TRÁPNA NAPODOBENINA Z TRŽNICE

UNEARTHED: TRAIL OF IBN BATTUTA

Semaphore | Akčná | PC, PS3

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

pomerne slušná. Ešte keby občas ponúkla aj nejakú zábavu.

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

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

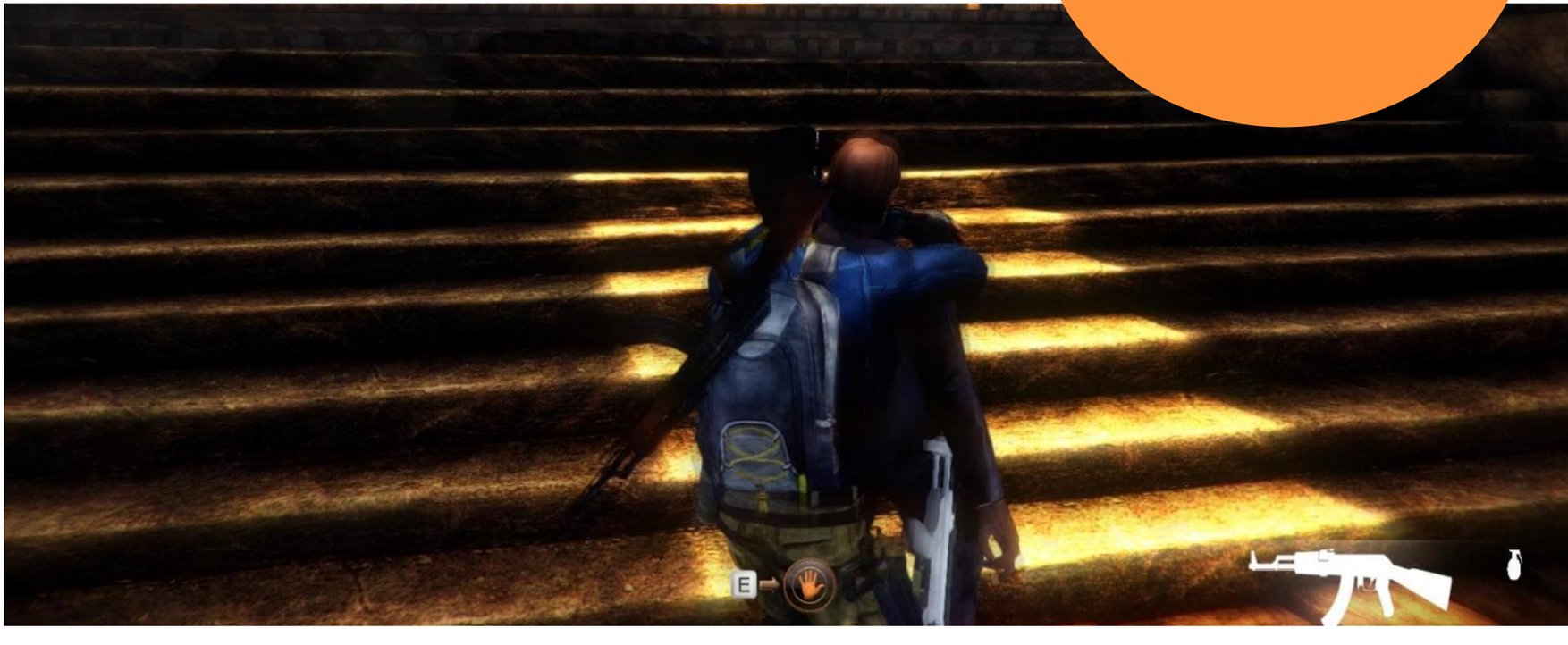
V pridanej hodnote hra zbiera plusy, no bohužiaľ je to tá najmenej podstatná sféra. Keď zaostáva v obsahu a hrateľnosti, už jej nepomôže ani podpora až 21 rôznych jazykov (bohužiaľ tu nenájdete ani češtinu, ani slovenčinu), ani množstvo bonusov a ani hviezdny dabing. Navyše sa zdá, že ju autori optimalizovali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

HODNOTENIE

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

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

1.5




SAMSUNG



TECHNOLÓGIE



AKÉ PC POSTAVÍTE ZA CENU KONZOLY?

Vyskúšajme aké PC kúpime za cenu Xbox One alebo PS4 konzoly. Teda 399 eur. V zásade základ je jasný a teda 8GB RAM, 500GB harddisk musí byť, ale otázkou ostáva aká grafika a procesor sa do výslednej sumy vopchajú.

Príklad konfigurácie PC v cene nextgen konzoly:

Procesor: AMD FX-Series X6 FX-6300 - 93 eur
Grafika: GTX 750 2gb - 108 eur, alebo Radeon R7 260X OC 2GB DDR5 - 104 eur
Pamäť: Corsair 1600Mhz 2x4GB - 72 eur
Doska: Asus M5A78L - 38 eur
HDD: Seagate 500 GB - 46 eur
Skrinka: Gembird CCC J01 - 13 eur
Zdroj: Jersey BE-450WS - 25 eur

Spolu 391 eur

Zobrali sme ceny z heureky, ale väčšina komponentov sa dá zobrať z jedného obchodu a niektoré s poštovným zadarmo, do 400 eur vopcháte možno aj lepší ventilátor na procesor, alebo DVD mechaniku ak si myslíte, že ju ešte potrebujete. Gamepad sa nám tam už nevopchal, ale ak by ste ho veľmi chceli do tak od 2 eur ide Natec Genesis, učite ho však nekupujte (oplatia sa len Xbox kompatibilné, tie máte zaručené, že budú fungovať všade), ak chcete mať kompletnú zostavu tak radšej klávesnicu a myš, ktoré idú od 4 eur.

V zásade pri aktuálnom rozložení cien máte na výber rôzne 4 jadrové, alebo 6 jadrové AMD procesory v rôzmedzí 3-4 Ghz, ako zvyčajne vyberáme FX-6300, ktorý je cenovo na svojich 6 jadier veľmi dobré nastavený, aj keď je už starší a niektoré AMD 4 jadrá s podobnou cenou ho výkonom predbiehajú. Z grafík sa do zostavy zmestí buď Nvidia GTX 750 2GB grafika, alebo Radeon R7 260X 2GB grafiku. Čo sú karty približne výkonovo na úrovni PS4 čipu a teda 1.7 a 1.9 Tflops. Na PC pomery je to už len slabší priemer, ale stále dajú v hrách slušný výkon a to napríklad v 1080p Assassins Creed Black Flag na 45 fps na high, 30 fps Battlefield 4 na Ultra, Crysis 3 na high v 37 fps, Grid 2 na 49 fps na ultra. Napriek tomu, že oboje nie sú zle grafiky, sú v zostave len pre cenu, ak by ste niečo podobné kupovali pozrite sa radšej po GTX750ti a R7 270, tie budú o 10-20 eur drahšie ale aj výkonnejšie a bude sa s nimi dať hrať ešte dlhšie. V každom prípade túto zostavu by už o rok bolo vhodné upgradnúť, aby ste hry ako tak spustili.

Samozrejme je to cena za hardvér, do tejto ceny už nevopcháte Windows, dá sa to však obísť a teda buď pôjdete do preview verzie Windows 10, ktorá bude do vydania zadarmo, alebo budete bežať v evaluation verzii Windows 8. Ale zase multiplayer máte na PC zadarmo a tak systém môžete započítať namiesto dvoch predplatných Xbox Live alebo PS Plus. Samozrejme svoje v ďalších investíciách spravia aj lacnejšie ceny hier na PC.



S APU POSTAVÍTE PC AJ ZA 300 EUR

Vopchať ešte ako tak funkčné herné PC (skôr ho môžeme nazvať PC aj na hranie) do 300 eúr nie je jednoduché, ale dôležité je k takému PC pristupovať inak ako k štandardnému hiendu. Teda namiesto šandardnej karty do neho môžeme skúsiť do zostavy naimplantovať APU, teda procesor rovno spojený s grafickým čipom, ktorý ušetrí náklady a aj spotrebu. Tu sa dá použiť ako Intel, tak aj AMD, len keďže AMD dáva do týchto procesorov rýchlejšie grafické jadrá je lepšie sa ohliadnuť týmto smerom.

Presnejšie v poslednej 7000 sérii sú už tieto grafiky dostatočne silné, aby zvládali aj moderné hry v slušnom framerate. Síce nečakajte 60 fps a najvyššie detaily, ale stále napríklad 7700K dá v 1080p na medium napríklad Battlefield 4 na približne 30 fps, alebo Skyrim alebo Far Cry 3 aj na high. Teda nebude nevyhnutné všetky hry hrať na najnižších nastaveniach, ale čím novšia a náročnejšia hra tým pôjdu nastavenia nižšie, to sa však dá regulovať aj znížením rozlíšenia, podľa vašich preferencii (samozrejme je to lowend konfigurácia a teda niektoré náročné hry môžu ísť aj pod 30 fps alebo aj 20 fps a môžu byť nehrateľné). Tu je ukážka benchmarkov, aj keď s rýchlejšími 2100Mhz pamäťami, my vzhľadom na cenu máme strop pri 1886Mhz.

Príklad APU AMD konfigurácie okolo 300 eur

Procesor: AMD A10 X4 7700K - 85 eur (štvorjadrový procesor s grafikou) (cena už stúpla na 115 eur)
Pamäť: Kingston 2x4GB 1886Mhz - 72 eur
Doska: Asus A88XM - 43 eur
HDD: Seagate 500 GB - 45 eur
Skrinka: Gembird CCC J 01 - 13 eur
Zdroj: Fortron FSP300W- 25 eur

Spolu 313 eur

Cena je teraz už nad 300 eur, hlavne pre zvýšenú cenu A10 7700K. Môžete síce ísť do 6700 verzie procesora, ale to už neodporúčame, je to už pod prijateľným minimom výkonu. Ak by ste veľmi chceli dá sa ušetriť na pamäti a dať si 4GB, alebo ísť nižšie z harddiskom, ale to sú už len krajné možnosti. Možno skôr ešte môžete ísť do výkonnejšieho zdroja ak plánujete do budúcnosti upgrade. Totiž ak ste teraz obmedzený financiami, takáto konfigurácia poslúžiť ako základ a neskôr k tomu dokúpite plnohodnotnú grafickú kartu.

Ak by ste chceli ísť rovno do grafickej karty a nechceli sa spoliehať na APU, tak môžete zobrať poobne výkonný AMD Athlon II X4 750K procesor za 66 eur a minimálne Asus GT740-2GD3 za 62 eur (ak máte viac peňazí, skúste ísť s kartou vyššie napríklad GDDR5), plus vtedy už bude vhodný aspoň 400W zdroj. Cena pôjde možno na 330 eur ale výkon by bol mierne vyšší a konzistentnejší ako v APU konfigurácii, Battlefield 4 potiahne GT740 na stredných v 1080p približne v 40 fps, Crysis 3 pôjde na minime v 30 fps, Grid 2 v 60 fps na vyskokých detailoch.



PC S GTX970 KARTOU DO 1000 EUR

Pozrime sa či túto jeseň vopcháme do 1000 eur úplne ideálny PC desktop, ktorý by mohol vydržať 3 a viac rokov bez problémov. Konkrétne sa sústredíme na kartu GTX 970, ktorá má teraz ideálny pomer výkonu a ceny, síce nie je najlacnejšia, ale do tisícky by sa mala zostava hravo zmestiť

Výkonný PC s GTX970:

Grafika - Gainward GTX 970 Phantom 4GB - 338 eur (plus jedna z hier AC Unity, Crew, alebo Far Cry 4)
Procesor - Intel i7 4790 - 302 eur
Pamäť - 8GB 1600Mhz RAM - 69 eur
Doska - Gitabyte B85 - 74 eur
Zdroj - Coollermaster 550W 80+ -64 eur
Skriňa - Coolermaster - 39 eur
HDD - Seagate 1TB SSHD - 77 eur

Spolu 963 eur

Relatívne sme mali dobrý odhad s tisíckou, plus ak chcete ešte ušetriť a pritom určite chcete GTX970 , tak môžete kľudne ísť dole s procesorom na i5 a ušetríte aj 100 eur, môžete ešte pozrieť inú dosku (socket 1150), inú skrinku, alebo dokúpiť SSD ako systémový disk. Či si dáte aj optickú mechaniku je už na vás, DVD máte od 15 eur, Bluray začínajú okolo 60 eur. Nakoniec si môžete ešte doplniť Windows 8.1 za 99 eur, alebo si zatiaľ dať preview verziu Windows 10 zadarmo.

Ak chcete úplne najvýkonnejšie PC s jednou kartou môžete zobrať aj GTX980 tá ide okolo 580 eur. Záleží už limit na financie máte a či sa vám to oplatí, keďže GTX970 sa da slušne taktovať.

Tentoraz sme ceny nebrali z heureky (aby sme sa vyhli otázkam okolo poštovného), ale môžete si tam pozrieť či nie sú niekde lacnejšie. Väčšinu vecí sme dali zo Sharku, akurát grafika je z Alzy, kde už majú poznačenú Nvidia akciu s free hrou. Nakoniec majú tam aj 338 eurovú verziu karty od Gainwardu taktovanú na 1152Mhz. Tam môžete ísť ešte dole na základnú Gainward verziu za 318 eur, alebo vyššie kde sú okolo 350 eur verzie karty od iných firiem.



OPLATÍ SA ÍSŤ DO PC S DDR4 PAMÄŤOU?

Minule sme sa pozreli na výkonnú DDR3 zostavu, ktorú bez problémov vopcháte do 1000 eur, teraz sa pozrime ako by to vyšlo keby sme prešli rovno na nové DDR4 pamäte. Ktoré sú drahšie a rovnako sa na vyššej cenovej hladine vezú procesor a doska.

DDR4 zostava s GTX970

Pamäť - 8 GB Crucial 2400Mhz - 99 eur
Doska - Gigabyte X99 UD4 - 202 eur
Procesor - Intel i7 5820K - 378 eur - (šesťjadro)
Chladič - Arctic freezer i11 - 23 eur
Grafika - GTX 970 Gaming 4G - 358 eur
Zdroj - Corsair RM 650W - 105 eur
Skriňa - Zalman Z11 Plus - 62 eur
Harddisk - 1TB SSHD - 76 eur

Spolu 1303 eur

Pri ohlásení DDR4 sme tu mali vysoké ceny, ale vyzerá, že už mierne klesli aj keď sa stále neustálili. Ceny skáču hore dole podľa akcii a napríklad pár dní dozadu mi to vyšlo o 100 eur mene. Teraz je to 1303, čo je približne o 300 eúr viac ako DDR3 zostava a je to síce future-proof zostava ale či sa oplatí je otázne keďže DDR4 ceny sú zatiaľ veľmi nadsadené. Ak vám ten rozdiel nevadí, môžete investovať a procesor a dosku nebudete musieť meniť vôbec (pokým budú fungovať), priebežne môžete doplniť RAM a o 3-4 roky bude vhodné vymeniť grafiku (záleží ako sa posunie vývoj grafiky v hrách).

Čo sa týka cien brali sme teraz z Agemu a alzy, môžete si ich pozrieť aj na Heureke, kde vám cena môže klesnúť o pár desiatok eur. Dokúpiť si môžete lepší chladič, ak to považujete za potrebné, prípadne aj SSD disk na systém alebo DVD prípadne bluray mechaniku. Systém buď zoberte Windows 8.1, alebo skúste Windows 10 preview, ktorý je zadarmo.

Ak by ste chceli úplne najvyššiu zostavu s GTX980 a osemjadrovým Intel i7 pridajte si ešte tisícku navrch, teda okolo 2300 eur, ale to je vhodné len ak potrebujete PC s potrebou veľkého výkonu aj mimo hier

AKÝ MONITOR SI VYBRAŤ?

Monitorov je veľmi veľa a ťažko bez sledovania recenzii zistíte ktorý sa oplatí a ktorý za svoju cenu stojí. Skúsme si vybrať niekoľko v každej kategórii.

V zásade výber monitora je o kompromisoch, buď kúpite pomalší IPS s 5ms odozvou ale lepším obrazom,



alebo rýchly 1ms TN panel so slabšími farbami, alebo zase pôjdete po cene a zoberiete kompromis napríklad v PLS panely.

K tomu celému sa pridáva výber správne veľkosti, alebo rozlíšenia, ktoré preferujete z malých doplnkov sa môžete sústrediť na prídavok G-Sync.

24 palcové

Čo sa týka ideálneho pomeru ceny, výkonu, kvality, designu, pozrite sa po Samsung S24D390HL - 24 palcový 1080p LED monitor s 5ms G to G, 178 stupňovým uhlom, AD-PLS panelom a cenou 138 eur. Je slušný ako na hranie, tak aj na robotu, nie je sice najlepší, ale za tú cenu dobrý kompromis. Má štýlový presvetlený stojan, ale podľa reakcii mierne labilný a monitory sa kýve aj po malom buchnutí do stola



Ak chcete lacný 1ms G to G monitor pozrite sa po BenQ RL2455HM, ten je za podobnú cenu okolo 135 eur a niektoré recenzie ho už dávajú do kategórie profesionálny herný monitor, všade dostáva veľmi vysoké hodnotenia. Možno design je skôr konzervatívny, ale rýchly TN panel je pre hry dôležitejší. Čakajte však maximum 60 hz.

Ak vám však nevadí dať za monitor napríklad 277 eur, je tu AOC g2460Pqu kvalitný herný monitor so 144Hz frekvenciou, 1ms odozvou na TN panely. Končí veľmi dobre v recenziách a niektoré stránky ho vybrali medzi ponuku monitorov roka. Tento monitor je aj vo verzii s





G-sync a s názvom AOC g2460Pq a má aj 28 palcovú verziu samozrejme už stúpa na cene. V 144hz 24 palcových máte na výber aj Asus VG248QE za 267 eur.

Ak by ste chceli designový monitor s IPS displejom Dell U2415 by možno stál za zváženie. Ponúka minimalistické okraje a kvalitné farby. V základnej verzii má 1920x1200 rozlíšeni za 250 eur, Dell U2414H má 1920x1080 za 200 eur a Dell P2415Q je v 4K rozlíšeni za prijateľných 390 eur, ale za cenu 8ms odozvy.

27 palcové

Tu znovu ak idete po väčších a lacnejších monitoroch so slušnou kvalitou znovu je tu Samsung a Beng, kde Samsung vopchal 27 palcový do 198 eur s PLS panelom. Za nízku cenu je tu kvalitný BenQ GW2760HM so 4ms odozvou a VA panelom, alebo podobne lacný Acer K272HL za 150 eur ale už má 6ms odozvu a VA panel. Ak vám nevadí vyššia cena ale chcete design tak designovo veľmi pekný je Asus MX279H s IPS a 5ms odozvou za 280 eur. Všetko sú s 1080p rozlíšením, ak chcete vyššie rozlíšenie treba siahnuť do vyššej cenovej kategórie

Z herných je tu kvalitný BenQ XL2720Z za 400 eur, ktorý ponúka 1080p, 1ms odozvu a 144hz. Vo vyššej kategórii je Asus PG278Q, ktorý veľmi slušný 27 palcový monitor s G-syncom. Prehnaná cena 670 eur ho však vyradí z hľadáčika väčšiny hráčov. Treba rátať aj s tým, že monitor má len jeden vstup a to displayport. Má 144hz, 1ms odozvu a 2560 x 1440 rozlíšenie.

29 a viac palcové

Ak by ste chceli ísť do vyšších uhlopriečok, tu má 4K rozlíšenie, 1ms odozvu a veľmi dobrú cenu ma 29 palcový Samsung U28D590DS , stojí len 434 eur. Podobne 4K ponúka AOC u2868pqu rovnako a 1ms odozvou za 430 eur a TN panelom. Ak vás 16:9 nudí Asus MX299Q ponúka 21:9 pomer a 2560 x 1080 rozlíšenie s 2ms odozvou za 388 eur

Z väčších je tu ešte 34 palcový LG 34UM95, ktorý má IPS panel, 5ms odozvu a 3440 x 1440 rozlíšenie. Stojí 731 eur.

Ostatné

Ak chcete menšie 20-21 palcových sa pozrite po Samsung S22D300HY alebo BenQ GW2255 oba okolo 80 eur, prípadne Philips 224E5QDAB, ktorý môžete prepojiť s mobilom. Z rýchlych monitorov je tu Samsung T22D390 s 1ms odozvou ale už za 140 eur.





TABLET ALEBO NOTEBOOK DO 500 EUR?

Prejdime si ponukou tabletov a notebookov v rôznych kategóriách a keďže je toho veľa stanovme si maximálnu cenu 500 eur. Možno vám s výberom presne neporadíme, ale aspoň prefiltrujeme možnosti. Dôležitou zmenou v aktuálnej sezóne je príchod lacných Windows tabletov a konvertibilných notebookov, ktoré už podkopávajú aj ceny Androidov a pokles úplného tabletového lowendu do ceny okolo 50 eur.

Tablety - 50 eur - Pre deti a na internet

Ak chcete tablet len na internet, poštu, Facebook, tak 50-80 eurové sú presne pre vás. Väčšinou sú 7-8 palcové, majú malé rozlíšenie, málo pamäte, málo flashu, a niekedy aj slabý displej. Hlavne na displej si dávajte pozor, lebo to pri väčšom svetle môže byť nečitateľné. Určite v tejto kategórii nekupujte tablet, ktorý ste nevyskúšali (ideálne v žiadnej kategórii).

V tejto kategórii nájdete len slabé značky ako GoClever, Umax, Crono, Beex, Sencor, Prestigio v zľavách dáva za 50 aj Tesco svoj Op3n Dott tablet. V zásade sú všetky Androidové a odsledujte si aspoň aby bol android 4.1. Nečakajte v nich ani veľa miesta na flash disku, a v zásade v tej cene budú len 512Mb pamäte, čo sa môže rýchlo zaplniť aj pri browsovaní a začne spomaľovať.

Pri neznámych značkách idete na riziko a ak si nejaký pekný vyhliadnete, radšej si vyhľadajte recenzie na internete. Zo zaujímavých ponúk v tejto oblasti 80 eur začína ACER Vespa Tab B1 (7 palcov, dualcore, 1GB RAM, 1280x800, kvalitnejší IPS displej), ktorý vyzerá použiteľne a aj Samsung Galaxy Lite 3 (7 palcov, ale len TFT displej, 1024 x 600, 1GB RAM), ale ten vo väčšine obchodov dostanete za 100 eur. Je to samozrejme najnižšia výbava a kvalita displeju. Ak by sme vyberali tablet v tejto cenovej kategórii tak z týchto dvoch. Dá sa na nich pointernetovať a aj zahrať.

Na druhej strane sú tam pekné tablety pre deti a to napríklad Sencor Element 8 4 Kids, alebo Sencor Element 7 4KIDS. prípadne Helo Kity verzia Sencor Element 8 Hello Kity. Možno kvalita týchto tabletov nie je vysoká, ale určite lepšie ako detské počítače, ktoré sú len na dve veci.

Tablety - 100 eur - internetové sedem a osempalce

Túto sezónu sa roztrhlo vrece s tabletmi okolo 100 eur a už tam nemáte na výber len črepy od treťotriednych firiem, ale do tejto ceny sa snažia vopchať aj veľké firmy ako už spomínaný Samsung, Acer, Asus, Lenovo a tentoraz už tam nemáte len Androidy, ale aj plnohodnotné Windows 8.1 tablety aj s desktopom. Primárne sú 7 a 8 palcové, ale nad 150 eur začínajú aj prvé 10 palcové.

Napríklad 100 eurovú Android kategóriu otvára Lenovo IdeaTab A1000 (1.2ghz dvojjadro,7 palcový TN displej, 1GB RAM) s takmer 100 eurami, Asus MemoPad (7 palcov, štvorjadro 1,8Ghz,1280 × 800, IPS displej), 1GB RAM), Acer Iconia Tab One (7 palcov, IPS, 1280 x 800, dualcore 1.6Ghz, 1GB RAM) a hlavne obľúbený Google Nexus 7 16GB (1280x800, 7 palcov IPS displej. 1GB RAM, štvorjadro 1.2Ghz), ktorý začína na 126 eurách (za túto cenu ho má len jeden obchod a štandardne ide cez 200 eur, zrejme ide o 2012 verziu).

Prestigio začína s Windows 8 tabletom MultiPad Visconte Quad (8 palcov, IPS, 1280x800, 1GB RAM, štvorjadro 1.33Ghz) na 128 eurách so štvorjadrom, GoClever s podobnými parametrami na 118 eurách s Insignia 800 alebo desaťpalcový Insignia 1010 je za 179 eur (IPS displej, 2GB RAM, štvorjadro). Na Windows 8 tabletoch spustíte mimo Store aplikácii aj všetky desktop aplikácie, ale samozrejme bude ich obmedzovať výkon procesora.



Z



tejto kategórie odporúčame buď Google Nexus 7 z androidov, alebo potom už niektorý plne funčný Windows tablet.

Tablety, konvertovateľné tablety a prvé notebooky od 200 do 300 eur

Na 200 eurách začína veľká nádielka 10 palcových obyčajných a aj transformovateľných tabletov,či už Androidovských alebo Windowsovských. Svoje zastúpenie tu už má aj iOS.

Z androidov je tam napríklad polohovateľná Lenovo Yoga 10 (10 palcový, 1280x800, štvorjadro, 1GB RAM) , windowsovský transformovateľný Asus T100 (10.1", 1366x768, 1GB RAM, štvorjadro), z klasických tabletov je tu vyššia verzia Samsung Galaxy Tab Z (10'', PLS LCD, 1 280 × 800, 1GB RAM, štvorjadro) a na 220 eurách začína aj Apple s iPadom mini. Ak chcete skutočný herný výkon v tejto kategórii, na to tu je Xiaomi MIpad 16G (8 palcov, 2048x1536 rozlíšenie, IPS displej, 2GB RAM) a rovnako aj NVIDIA Shield 16GB keďže oba majú Tegra K1 čip (Shield má 1920x1200 rozlíšenie).

V tejto cenovej kategórii kúpite už aj prvé notebooky, kde lacný notebook ponúka HPéčko HP Pavilion 15 za 261 eur, alebo ACER Extensa 15 za 259 eur, oba s 4GB RAM, 1366x768 displejom, 15 palcami, dualcore celeronom a 500GB alebo 1TB diskom. Samozrejme primárne sú určené na písanie dokumentov, internetovanie a iné základné veci, grafický výkon je minimálny. Ak v tejto kategórii chcete niečo na hranie, tak radšej vyberajte z tabletov.

Stredný výkon za 300-400 eur

Za 300 už máte decentný základ notebooku robotu, alebo kvalitnejší 10 palcový tablet a to aj na hry. Tu nájdete väčšinou upgrady z predchádzajúcej kategórie. Napríklad je tu výkonnejší Asus T100TA transformer (2GB RAM), podobne konvertovateľné Acer Iconia Tab SW5 (2GB RAM,10,1" IPS 1366 x 768,štvorjadro), alebo podobný Acer Aspire Switch10 . Dopĺňa to Xiaomi MIpad 64G a NVIDIA Shield 32GB oba herné tablety s rozsiahlejším flashom, od Apple tam už je iPad Air WiFi 16GB za 349 eur.

Z notebookov je tu Lenovo G50 aj s AMD Radeon R5 M230 grafikou, ktorá nie je nič extra, ale na hranie MOBA, Minecraftu a CSka postačí. Zrejme na low dá aj niektoré väčšie hry. Mimo toho je tu aj pekný Lenovo IdeaPad Flex 14 a na prácu orientovaný HP ProBook 455. Plus stovky ďalších notebookov, keďže sa tu začína notebookový mainstream a už si musíte vybrať podľa svojich preferencii - či už tenší, väčší, menší, s vyššou výdržou batérie, výkonom grafiky atď.

Výkonnejšie tablety a aj herné noteboky za 400-500 eur

Tu už začínajú serióznejšie notebooky, na ktorých sa dá aj zahrať. Je tu poriadny HP Pro 610 tablet s digitizérom, slušný Acer Iconia Tab W510 (10" IPS LED), alebo Lenovo Yoga 10 (10.1" FullHD 1920x1080) v tejto cenovej škále je aj iPad Air 2 Wi-Fi 16GB a výkonnejší Samsung Galaxy Tab S (2560 x 1600 , osemjadro, 3GB RAM)

V tejto kategórii začínajú aj viac notebooky s hernými grafickými čipmi a to napríklad HP Pavilion 15 s 8GB RAM, A4-6210 a Radeon 8570M, alebo Lenovo IdeaPad Z50 - 80, ktorá má 4GB RAM, AMD FX-7500 procesor a aj R7 M255 grafiku, k tomu fullhd rozlíšenie, pre zmenu Asus X550LN-XO076 má i5 procesor a GT840M, alebo fullhd má aj Acer Aspire E1 s R7M265 grafikou, všetky sú však v tejto cenovej kategórii vďaka tomu, že sú bez systému, teda ten si musíte doinštalovať. So systémom tam je napríklad Asus X555LD ale už len s GT820m grafikou, alebo za 499 eur je Lenovo IdeaPad Z50 - 59 s nVidia GeForce 840M s Pentium 3558U procesorom

V každom prípade tu už 840M, alebo M255 a M265 ponúknu základ herného výkonu a spustíte na tom väčšinu aktuálnych hier od Assassins Creed Black Flag, cez Battlefield 4 až po Watch Dogs, aj keď skôr na medium, alebo low, ale budú hrateľné okolo 30 fps. Nakoniec tu si môžete pozrieť rôzne YouTube videá, kde približne uvidíte ako vám to pôjde.


UŽÍVATELIA





WALKING DEAD POROVNANIE SÉRII

Telltale Games | Adventúra | PC, Xbox360, PS3

26. augusta uzrela svetlo sveta piata a zároveň záverečná epizóda druhej série obľúbeného adventúrneho titulu z dielne kalifornského štúdia Telltale Games, The Walking Dead. Niet preto lepšieho okamihu na celkové sumarizovanie, v rámci ktorého som si dovolil spracovať rozsiahle porovnanie oboch sérií hry, ktorá svojimi kvalitami dokázala na seba strhnúť pozornosť hernej verejnosti v takom rozsahu, ako sa to už dávno inej hre tohto žánru nepodarilo. Celé hodnotenie som rozdelil do desiatich rôznych kategórií, v ktorých mohla každá séria získať bodové ohodnotenie od 0 (najhorší) až po 10 (najlepší) a tým pádom v záverečnom súčte nazbierať celkový počet 100 bodov. Pozrime sa teda spoločne na to, ako si obe série v hodnotení a zároveň vzájomnom porovnávaní počínali.

Príbeh

1. séria: Koľkokrát ste už boli svedkami toho, ako nielen hráči, ale dokonca recenzenti vo svojich článkoch vynášali príbeh hry priam do nebies? Mnohé z podobných hodnotení pritom vychádzali len z porovnávania s dejovými líniami iných hier, pričom často ignorovali fakt, že vo filmovom priemysle, ktorému herný zo všeobecného hľadiska v tomto smere stále len závistlivo hľadí na chrbát, by niečo podobné patrilo maximálne k ľahko nadpriemerného ozvláštneniu žánru. To však v tomto prípade rozhodne neplatí. Tvorcovia totiž hráčom v príbehu zasadenom do neúprosného sveta ovládaného zombie nákazou ponúkli mnohé nezabudnuteľné momenty, dych vyrážajúce zvraty a scény, ktoré by vyvolali emócie dokonca aj u Kristen Stewart. Z tempa, akým celé rozprávanie plynie, a tiež nekompromisne spracovaného scenára, by si nejeden podobný produkt mohol zobrať príklad, rovnomenný seriál inšpirovaný komixovou predlohou nevynímajúc. (10 bodov)

2. séria: Scenáristi si aj v tomto prípade dokázali poradiť skvele a aj po druhýkrát priniesli na naše monitory a obrazovky televízorov príbeh, ktorý by smelo dokázal konkurovať nejednému veľkolepému filmovému zážitku. Priniesť "len" perfektný príbeh však

nebolo tou najdôležitejšou úlohou. Podstatné bolo vyhovieť požiadavkám hráčov a tí boli hladní po ďalšom podobnom zážitku, ako v prípade prvej série, a to so všetkým, čo k tomu patrí. Avšak tu nastáva menší problém. Z radov spotrebiteľov sa v priebehu vydávania jednotlivých epizód totiž začali ozývať občasné nespokojné výkriky. Nie však úplne zapríčinené samotnou kvalitou príbehu, ale skôr vysokými očakávaniami a predovšetkým ďalšími aspektmi hry, ktoré naň mali priamy dopad. Celkový dojem pritom značne vylepšuje jeho rozvetvený záver, ktorým autori bravúrne dokázali pripraviť pôdu pre hneď niekoľko dejových línií oplývajúcich obrovským potenciálom. (8 bodov)

Hrateľnosť

1. séria: Ako nazvať spotrebiteľa tohto produktu? Je to skutočne hráč alebo len divák? Ohlasy podobného charakteru sa niesli pri diskusiách o celej sérii takmer neustále. Myslené v pozitívnom, ale taktiež aj negatívnom zmysle slova. Faktom zostáva, že Telltale Games postavili ich produkt predovšetkým na príbehu, rozhovoroch, hráčových voľbách a samotná hrateľnosť ruka v ruke s vyššou náročnosťou tak boli odsunuté na vedľajšiu koľaj. Pre niekoho rozhodne dobré riešenie vzhľadom na rozšírené dejové možnosti. Pre tých, ktorí očakávali plnohodnotnú hru, prinajmenšom mierne sklamanie. Rozhodne však netreba zabúdať na momenty, pri ktorých nám hra dala plnú moc nad hlavným hrdinom a my sme tak museli vyriešiť zdanlivo bezvýchodiskovú situáciu v lekárni, hľadať stopy pri motoreste, alebo dokonca nájsť spôsob, ako dať do pohybu vlak. Nebolo ich veľa, no všetky podobné pasáže vynikajúco zapadli do diania a nepochybne ozvláštnili jeho priebeh. (7 bodov)

2. séria: Zmienky o interaktívnom filme padali už pri prvej sérii, avšak skutočne reálne kontúry nabrali až v tomto prípade. Tvorcovia si museli vybrať a rozhodli sa ešte viac obmedziť hrateľnosť v prospech tempa postupu hrou a príbehovej stránky. K ovládaniu pohybov malej Clementine sme sa tak dostávali skutočne len sporadicky a aj to len väčšinou v úplne bezvýznamných prípadoch, ktoré poslúžili ako nutná vata medzi dialógmi a chodom deja. Na druhej strane sa však mierneho zdokonalenia dočkali quick time eventy, ktoré sú obyčajne obľúbeným terčom kritiky a posmechu. Ibaže aj ich najväčší odporcovia museli uznať, že hrám tohto typu sedia ako uliate, pokiaľ ich samotná hra dokáže dávkovať v správnom množstve a urobiť z nich pútavé ozvláštnenie, nie frustrujúci a stereotypný prvok. (5 bodov)

Hlavná postava

1. séria: Lee Everett. Bývalý profesor dejepisu, ktorý si aj napriek postupnému odhaľovaniu jeho minulosti a hlavne nedávnych činov, veľmi rýchlo získa vaše sympatie. To vďaka jeho inteligencii, rozvahe a prirodzenej autorite, ktorá z neho sála a pod ktorej vplyvom si ostatní okolo neho jeho názor vážia aj bez toho, aby sa ho snažil násilne presadzovať. Predovšetkým si ho však obľúbite vďaka jeho vzťahu s malou Clementine. Vplyvom udalostí a zvratov sa medzi nimi vytvára neuveriteľne silné puto, vďaka ktorému nemáme na konci pred očami malé dievčatko a nápomocného cudzinca, ale dcéru a otca, ktorý je pre jej ochranu ochotný odsunúť nabok aj vlastné záujmy a dokonca položiť za ňu vlastný život. Viete si predstaviť lepší prototyp charakteru schopného získať v podobnom príbehu väčšiu základňu fanúšikov, ktorí by pritom neboli upätí len ku konkrétnej povahovej črte či vlastnosti danej postavy (flegmatik, agresívny ničiteľ chodcov, žena s bujným poprsím)? (10 bodov)



2. séria: Vlna vášnivých diskusií neobišla ani oznámenie mena postavy, ktorej očami sa mali hráči pozerať na apokalyptický svet v pokračovaní úspešnej prvej série. To, že samotné vykreslenie a postupný rast postavy Clementine zvládli scenáristi výborne, bolo každému jasné, avšak i napriek tomu sa pomerne často objavovali slová plné neistoty, ktoré sa týkali najmä veku hlavnej hrdinky. Nakoniec sa to však ukázala ako dobrá voľba. Zobrazenie Clementine ako postavy so skúsenosťami väčšími a absolvovanými udalosťami silnejšími, než mala väčšina dospelých preživších, sa spoločne s jej ďalším vývojom stali skvelými ťahúňmi ďalšieho diania. Menšiu kritiku si však zaslúži snaha vymodelovať z nej druhého Leeho. Na jednej strane sa nedalo inak, v opačnom prípade by sa dôležitosť dialógov a z nich vyplývajúcich rozhodnutí značne okresala, no i napriek tomu momenty, v ktorých sa väčšina postáv obracia pre radu či dokonca kvôli vážnemu rozhodnutiu na 11-ročné dievča, vyznievajú trochu neprirodzene. (9 bodov)

Vedľajšie postavy

1. séria: Prepracovaným hlavným hrdinom snaha autorov rozhodne nepoľavila. Len o minime vedľajších postáv sa dá v rámci všetkých piatich epizód povedať, že by boli vyslovene krovím, ktoré je určené len ako rýchle občerstvenie pre nemŕtvych spoločníkov. Bez ohľadu na to, aký priestor v priebehu hry jednotlivé vedľajšie postavy dostali, takmer každá z nich zohrala úlohu podstatnú pre vývoj, prinajmenšom, blízkej budúcnosti. Väčšine z nich bolo navyše venované dostatočné množstvo pozornosti na to, aby si hráč o nich stihol urobiť dostatočný názor, obľúbiť si alebo znenávidieť ich. Keď napokon nadišiel moment, v ktorom sa vaše cesty mali rozísť, nech už to bolo akýmkoľvek spôsobom, zanechalo to vo vás emócie. Smútok, zlosť, občas dokonca radosť. (9 bodov)

2. séria: Máte prečítaný odsek o vedľajších postavách, ktorý sa týka prvej série? Dobre. V tom prípade si ho prečítajte ešte raz a predstavte si, že tvorcovia namiesto kvalitatívneho postupu dopredu spravili v tomto prípade krok späť. Niežeby postavy, ktoré na svojej púti Clementine stretne, neboli zaujímavo vykreslené, to rozhodne nie. Oproti ich kolegom z predchádzajúcich potuliek "zombielandom" však väčšina z nich nepôsobí takým skvelým dojmom, ich charaktery nie sú podobne výrazné a občas pripomínajú skôr presne dané schémy, ktoré majú vopred určenú úlohu a nič sa na tom nezmení. Sklamaním je aj veľmi malé využitie postáv z DLC s názvom 400 Days, ktoré až na jednu výnimku scenáristi odbili jednou či dvoma krátkymi scénami v priebehu jedinej epizódy. (7 bodov)

Atmosféra

1. séria: Tematika živých mŕtvych je v posledných rokoch na vzostupe. Mnohé produkty z rôznych priemyselných odvetví sa ju a predovšetkým jej



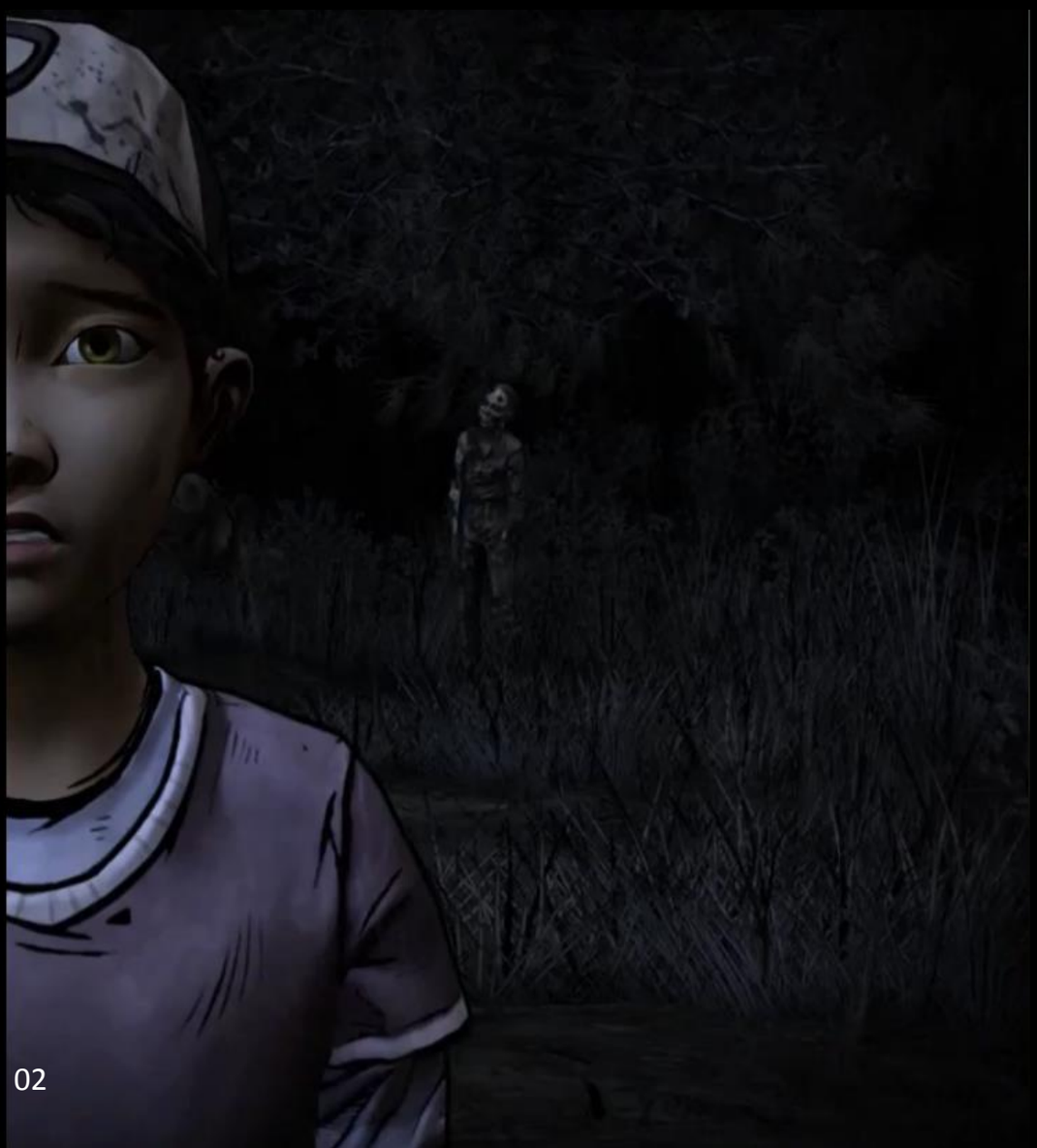
01

atmosféru pokúšali predstaviť svetu v rôznych podobách. Jej vyvolanie je pritom náročnejšou úlohou, než sa môže zdať, keďže pri nej musí v správnej symbióze "nažívať" hneď niekoľko rôznych aspektov daného výtvoru. A to sa vývojárom v tomto prípade podarilo skutočne veľmi dobre. Charakteristické vyobrazenie sveta okolo, správanie postáv v patových situáciách, dynamika diania okolo vás, či hudba a zvuky dotvárajúce určité momenty, to všetko sa podieľalo na tvorbe nezameniteľnej atmosféry tejto hry. Dôležitým faktorom sa taktiež stalo aj to, že tvorcovia sa neštítili vytiahnuť na hráčov nečakané zvraty a nebáli sa kvôli vierohodnejšiemu stvárneniu zombie sveta nechať postavy zomierať bez ohľadu na to, aké predstavy o ich budúcnosti sme mohli mať. (9 bodov)

2. séria: To, čo platilo pre atmosféru prvej série, by sa dalo pokojne skopírovať aj k hodnoteniu tohto prvku pri sérii druhej. Tvorcov ani len nenapadlo vzdať sa, či akýmkoľvek nedopatrením stratiť atmosféru príznačnú ich úspešnému a obľúbenému projektu. To všetko i napriek tomu, že vystaviť malé dievča presne rovnakým náročným rozhodnutiam a výzvam, akých sa dočkal dospelý muž, by sa na prvý pohľad nezdalo byť fér. Ale ako vieme, tento svet nie je vôbec fér. Jeho beznádej, zúfalstvo, strach, všetko zostalo tak, ako sme si to pamätali. K tomu sa zároveň pridala aj temnota tak príznačná zimnému obdobiu, vďaka ktorej celá, už beztak gradujúca atmosféra, dostala ešte väčšiu silu, než akou dovtedy oplývala a akú si fanúšikovia dokázali vôbec predstaviť. (10 bodov)

Rozhodnutia

1. séria: Dialógy a predovšetkým rozhodnutia ovplyvňujúce samotný príbeh sú hnacou silou celého herného titulu, ktorý nám tvorcovia ako na zlatom podnose priniesli. Aspoň tak to prezentujú oni. Ako sme sa však napokon dozvedeli, realita je trochu iná. Áno, väčšina hlavných volieb má na ďalšie dianie určitý vplyv. Niektoré z nich dokonca pomerne výrazný a neodvolateľný. Avšak ak nie hneď na začiatku, tak pri opakovanom hraní si uvedomíte, že mnohé rozhodnutia, ktoré boli prezentované ako dôležité, nemajú na budúcnosť postáv takmer žiadny vplyv a ich pôsobenie je tak viac-menej len umelo vytvorenou ilúziou. Mnohým to vadiť nemusí, veď už len predstava, že osud hlavného hrdinu či jeho spoločníkov máte vo svojich rukách, je značne pôsobivá a v podobnom rozsahu navyše v rámci hier doteraz nepoznaná. Nepochybne sa však nájdu aj takí, ktorí si ubezpečenie pred každou epizódou, že hra sa riadi podľa volieb hráča, predstavovali predsa len trochu inak. (7 bodov)



2. séria: Na to, že nie každá voľba musí mať viditeľný dopad na ďalší sled udalostí, sme si už stihli zvyknúť. Aj napriek tomu však to, s čím Telltale Games prišli tentoraz, bolo veľmi

nemilým prekvapením. Pokiaľ boli v prvej sérii niektoré rozhodnutia vyslovene kozmetické, tak tu si takéto označenie zaslúži väčšina z nich. Určite sa nedá tvrdiť, že by ste neboli opäť nekompromisne vhadzovaný do situácií, z ktorých tuhne krv v žilách a váš výber rozhoduje dokonca o životoch jedincov. Takmer vždy sa však jedná o moment plný vzrušenia, ktoré však vyprchá tak rýchlo, ako sa dostavilo. Zachránite niekomu život? V tom prípade daná postava od tohto momentu ledva prehovorí (určite to však nie je šokom z toho, že jej život visel na vlásku) a tým, že čoskoro sa aj tak pripojí k nemŕtvym krvilačným hordám, si môžete byť istý. Stojíte pred dvoma náročnými možnosťami? Zavrite oči a vyberte si náhodne jednu z nich, aj tak sa celá situácia napokon vyvinie rovnako. To, na čom mala hra stavať, sa občas javí ako jej najväčšou slabinou a nebyť samotného záveru piatej epizódy a rozhodnutí, ktoré otvárajú brány hneď k niekoľkým možným vyvrcholeniam príbehu, voľby ako celok by v rámci celej série zostali obrovským sklamaním. (5 bodov)

Ovládanie

1. séria: Hlavnou a aj tou najpodstatnejšou vlastnosťou ovládania je jeho jednoduchosť a intuitívnosť. Zároveň je dôležitým faktorom v prípade prístupnosti aj pre ľudí, ktorí majú s hrami len minimálne alebo dokonca žiadne skúsenosti. Na druhej strane však jeho prispôsobenie pre klávesnicu a myš zastalo napokon stáť niekde na polceste. Pohyb hlavnej postavy v priestore je v okamihoch, kedy nad ňou dostanete plnú moc, nemotorný a zasekávanie o rôzne predmety na zemi či neviditeľné steny iritujúce. Časom si hráč na tieto nedostatky zvykne a s príchodom týchto problémov reaguje v neskorších fázach hry už automaticky a inštinktívne, avšak pocit nespokojnosti pretrvá aj naďalej. Lepšie mohol byť riešený aj výber odpovedí v dialógoch, ktorý občas pôsobí pomerne neprehľadne. (6 bodov)

2. séria: Ovládanie sa s príchodom novej série bohužiaľ nedočkalo žiadnych výraznejších inovácií. Obmedzil sa počet situácií, v ktorých ste mohli ovládať kroky svojej postavy, no i napriek tomu sa takmer určite stretnete



občasným problémom v podobe jej zbytočného zasekávania. Tomu pritom nenapomáha ani často nie práve najlepšie zvolený uhol kamery. Pribudlo však zopár noviniek, predovšetkým čo sa týka quick time eventov, ktoré sú nepochybne zaujímavým ozvláštnením celého diania a umocnením už beztak skvelej atmosféry, no radikálne zmeniť dojem z ovládania ako celku nedokážu. Pri ovládaní klávesnicou a myšou však určite potešila úprava systému reakcií pri rozhovoroch, ktorý je tento krát už značne prehľadnejší a dá sa povedať, že v tomto smere dokonca prepracovanejší, než pri ovládaní hry za pomoci gamepadu. (7 bodov)

Kvantita

1. séria: Jednoznačne najväčšej kritiky zo strany hráčov sa celému hernému titulu dostalo za spôsob, akým sa ho tvorcovia rozhodli sprístupniť verejnosti. Jedna približne dvojhodinová epizóda každé dva mesiace, to rozhodne nie je najšťastnejším rozhodnutím, najmä keď si uvedomíte, že takéto dlhé čakanie neprospieva celkovým dojmom a výslednému zážitku. Pritom len ťažko nájdete lepší príklad hry, ktorá základy svojho obrovského úspechu stavia práve na zážitku a pocite z udalostí, ktoré vám ponúkne. Určite nejednému hráčovi zišlo aspoň raz na um, že by si radšej celý rok počkal na jednu obrovskú a najmä ničím nerušenú dobrodružnú jazdu v podobe desať hodín trvajúceho titulu. Samozrejme, každý môže vydržať, kým vyjde všetkých päť epizód, no je veľmi ťažké počkať si na chutný hlavný chod, keď už samotné prísady vyzerajú tak neodolateľne. (5 bodov)

2. séria: Nech už boli výhrady voči prvej sérii v tomto smere akokoľvek drvivé, hráči mali aspoň jednu istotu a to dátum, kedy sa ďalšieho pokračovania približne dočkajú. Tentoraz si však vývojári zobrali na plecia aj tvorbu iného titulu (The Wolf Among Us) a zároveň počiatočné prípravy ďalších (Tales from the Borderlands, The Game of Thrones). Výsledok? Na druhú epizódu sme museli čakať takmer tri mesiace a aj keď sa autori s vydávaním ďalších poponáhľali, dôvera zákazníkov bola už naštrbená a ich nespokojnosť tak pochopiteľne rástla. K tomu sa pridal aj ďalší nedostatok v podobe krátkosti jednotlivých častí. Je síce pravda, že v prípade prvej série ich dĺžku



navýšili hrateľné pasáže, ktoré v tomto prípade zväčša absentovali, no ani to nie je ospravedlnením, keď epizóda, na ktorú človek netrpezlivo týždne čaká, nedokáže presiahnuť hernú dobu deväťdesiatich minút. (3 body)

Vizuálna stránka

1. séria: Samotná technická stránka grafického spracovania hry určite nedokáže konkurovať tým najkrajším vybrúseným diamantom, po ktorých máme možnosť v súčasnosti v rámci herného priemyslu siahnuť. Je však potrebné si uvedomiť jednu dôležitú vec. Je bravúrne prepracovaná grafika bez akýchkoľvek nedostatkov v podobe zastaraných textúr či nedokonalých obrysov postáv a objektov skutočne tým, čo táto hra potrebuje? Nezabudnuteľný výtvarný štýl ladený do komixového šatu totiž priam dokonale umocňuje atmosféru a dotvára celý dojem z hry. Výčitky spomenuté vyššie sú samozrejme na mieste, avšak len málokto by vymenil umelecké spracovanie tejto hry za perfektnú grafiku, ktorej by však chýbala originalita a pôsobivosť charakteristická pre túto hernú sériu. (8 bodov)

2. séria: Pokiaľ to funguje, načo to meniť? Toto nie je len neoficiálnym mottom Activisionu, ale i heslom, ktorým sa zjavne riadili aj tvorcovia tohto adventúrneho titulu. Vizuálna stránka sa totiž s príchodom druhej série nedočkala žiadnych výrazných zmien a inovácií, ktoré by možno aj potešili oko nejedného fanúšika. Stále tie isté technické nedostatky, avšak zároveň aj rovnako nezabudnuteľná výtvarná forma, ktorá už v minulosti dokázala hráčov presvedčiť



o tom, že pod kvalitnou grafikou hry sa nemusia nutne myslieť len realisticky pôsobiace scenérie a textúry všetkého navôkol. Niekedy bohato postačí aj vizuálna stránka bravúrne dopĺňajúce mnohé iné aspekty, ktorými produkt ako taký oplýva. (8 bodov)

Zvuková stránka

1. séria: Často nespravodlivo prehliadaná, neraz úplne ignorovaná, no aj tak veľmi dôležitá. Takou je pri hrách zvuková stránka a v prípade tejto to platí rovno dvojnásobne. Baviť sa o technických atribútoch jednotlivých zvukov je azda zbytočné, keďže kvalita je v tomto ohľade a pri takýchto titulov dnes už prakticky očakávaným štandardom. Podobne stručne sa dá opísať aj dabingu, z ktorého je už po pár minútach zreteľné, že tí, ktorí na ňom spolupracovali, k nemu nepristupovali len ako k ďalšej prostej práci, za ktorú dostanú nejaké peniaze a rýchlo na ňu zabudnú. Soundtrack hry, i keď nie možno najdlhší, povyšuje už aj bez toho úžasný pocit z príbehu na niečo len ťažko opísateľné slovami. Niečo, čo vás nekompromisne vtiahne do celého diania a vďaka čomu sa v spomienkach budete k zážitkom z hry vracať aj dlhý čas po absolvovaní nezabudnuteľnej cesty skupinky preživších na čele s Leem a malou Clementine. (10 bodov)

2. séria: V nejednom hľadisku druhá séria zaostala za svojim masovo úspešným predchodcom, avšak zvuková stránka medzi tieto prípady rozhodne nepatrí. Autori si opäť dali záležať na tom, aby vybrali hlasy, ktoré sadnú novým postavám nielen z pohľadu veku, ale zároveň aj ich povahy a vlastností. Najvýraznejším v tomto smere sa však paradoxne nestal výkon jedného z "nováčikov" (určité hlasy sa vám totiž mohli zdať známe vďaka tomu, že herci predtým nadabovali aj niektoré vedľajšie postavy prvej série), ale ten v podaní Melissy Hutchison, vďaka ktorej sa z Clementine nestala omnoho skúsenejšia a vyspelejšia postava len výzorom a činmi, ale aj jej hlasovým prejavom a všetkým, čo k nemu patrí. Opäť rozhodne poteší aj pôsobivý soundtrack a piesne znejúce počas záverečných titulkov jednotlivých epizód, ktoré dokážu vybičovať emócie hráča až na úplné maximum. (10 bodov)

Záverečné hodnotenie

1. séria: Telltale Games priniesli v roku 2012 produkt,

ktorý dokázal svojimi nespornými kvalitami a originálnym poňatím žánru zachvátiť celý herný svet. Hra, o ktorej mnohí snívali, ktorú si v skreslenej podobe určite mnohokrát predstavovali, odrazu ležala pred nimi a to vo forme, ktorá bola schopná strhnúť ako skúsených hráčov, tak aj nejedného z radov tých, ktorí tomuto druhu zábavy dovtedy nedokázali prísť na chuť. Samozrejme, aj tu sa nájde pár múch a nedokonalostí, ktoré by si zaslúžili podstatne výraznejšiu pozornosť vývojárov (najmä čo sa týka kvalitnejšieho vyladenia ovládania a väčšej výzvy, ktorá by na hráčov čakala), no v porovnaní s nespornými rozprávačskými kvalitami, prepracovanými postavami a hutnou atmosférou, sa akékoľvek výčitky vyparia ako povestná para nad hrncom. (Súčet bodov: 81/100)

2. séria: Nadviazať na obrovský úspech je väčšinou omnoho ťažšie, než ho dosiahnuť prvýkrát, a túto skutočnosť si určite veľmi dobre uvedomovali aj samotní autori. Druhá séria neprekonáva svojho veľkolepého predchodcu, v niektorých smeroch bohužiaľ ani nedokáže zdolať latku, ktorá bola v minulosti stanovená a radšej ju rovno podlieza. I napriek viacerým výhradám kritikov a aj samotných hráčov však pokračovanie obľúbeného putovania zemskou kataklizmou prinieslo vo veľkej miere opäť to, čo hráči milovali a čoho sa dožadovali - príbehu, ktorý by ich svojím spracovaním a sálajúcou atmosférou dokázal už v prvom momente opäť pevne vtiahnuť do svojej náruče, a taktiež (i keď nanešťastie často klamlivého) pocitu, že sú to práve oni, kto rozhoduje o osudoch starých aj nových hrdinov. Navyše nech už bola nespokojnosť verejnosti akákoľvek výrazná, fantastické vyvrcholenie príbehu zaručuje, že nasledujúca séria bude očakávaná minimálna tak dychtivo, ako bola táto. (Súčet bodov: 72/100)

Dado 513





SPEC OPS, HRA STAREJ GENERÁCIE

Túto hru asi nik neočakával. Spec Ops – The Line je fakt „niečo". Aj slová sa na to ťažko hľadajú. Nie je to vôbec nič, čo by ste očakávali. Väčšina z nás hráčov je z tohto vzorca už zrejme unavená.
Krabica s hrou na ktorej je vyobrazený drsný vojak v odtieňoch čierno-zeleno-červenej farbe, s modernou zbraňou a poriadne drsne pri tom pózuje. Prakticky už viem, čo dostanem keď vložím disk do mechaniky.
Pri väčšine hier, hlavne v kategórií „budget", by sa dalo hovoriť o tvorbe v podobe formality, podľa šablóny, bez originality, či skutočne zaujímavých prvkov.
V prípade tejto hry, by však hráč už ani nemohol byť viac na omyle a čo je na tom najúžasnejšie, tvorcovia vedia presne s akými očakávaniami do toho idete, aby na nich následne stavali všetko, čo sa bude od úvodu až po záver diať.

Nasledujúci článok skúsim napísať s čo najmenším množstvom spoilerov v prvej polovici, aby pre tých ktorý si hru ešte nemali možnosť si zahrať, tak mohli urobiť s vedomím, že neprídu o žiadne dôležité prekvapenia.
Druhá polovica už bude hĺbková príbehová analýza a bude plná spoilerov. Boli ste teda varovaný, môžeme teda začať.
V akom rozpoložení mysle sa teda nachádza hráč na začiatku ? Čo je na hre najviac fascinujúce je fakt, že očakáva aby bol hráč v úplne iných myšlienkach ako väčšina troj-áčkových hier.
Jednoducho povedané, hra nie je až tak extra zábavná. Do deja maximálne vťahujúca áno, ale rozhodne nie „zábavná".
Ak ste o hre Spec Ops ešte nepočuli, tak v krátkosti menší výlet do histórie. Niektorí z Vás si možno pamätáte na sériu hier s názvom Spec Ops, z éry konzole PS1, kde ste mali pod kontrolou dvojčlenný tím vojakov, prípadne ste vedeli hra dvaja co-op na rozdelenej obrazovke celú kampaň. Od roku 2002 bola séria prakticky mŕtva a úprimne, máloktorej hernej sérií sa podarí taký úžasný reštart.
Tak často vidíme ako série umierajú pomalou smrťou z dôvodov, kedy sa tvorcovia boja experimentovať a

začnú robiť podľa šablón, hrať na istotu a bojujú v rovnakej aréne ako Call of Duty, či Battlefield, ako keby to bolo snáď menej riskantné.
Spec Ops je veľa vecí, ale podľa šablóny a istoty, rozhodne nie je. Je to hra silne inšpirovaná knihou on Josephra Conrada, Heart of Darkness a autori išli tak ďaleko že jednu z postáv pomenovali Konrad, aby to bolo ešte jasnejšie a zaoberá sa problémami ako post-traumatická stresová porucha, až po použitie bieleho fosfora, čo bola naozaj dosť veľká etická otázka na Amerických vojakov vo vojne v Iraku.
A väčšina vašich nepriateľov sa ukáže byť Američanmi, konkrétne, Americký vojaci. Už len tento detail musel u ľudí z marketingu vyvolať znechutenie a odmietnutia. Poviem to na rovinu, odsúhlasiť toto si vyžiadalo poriadne gule.

Neviem či tím nejakým spôsobom presvedčil ľudí že hra bude určitý konkurent (predajne) úspešných vojnových sérií, alebo ľudia z 2K boli na palube tohto experimentu už od začiatku, ale wau, klobúk dole. V príliš veľa firmách by bola táto hra zodratá na kosť, zlepená znovu dokopy a predávaná ako ďalšia neinšpiratívna zlátanina, ktorú by ste si kúpilo pár ľudí za pár eur a história by na jej existenciu aj rýchlo zabudla.
Takto sa robí reštart série. Viete že nemôžete súperiť s Call of Duty. Nemáte obrovský rozpočet, základňu fanúšikov, marketing, takže sa rozhodnete ísť vo veľkom, alebo ísť domov. A idete vo veľkom, ale múdro – neskúšate bojovať proti CoD, CoD štýlom. Jediný spôsob ako urobiť strielačku ktorá môže súperiť na trhu, je s CoD a Battlefield nesúperiť, ale urobiť niečo radikálne odlišné a splniť potreby iných hráčov, pretože úprimne, valná väčšina CoD a BF hráčov, bude nové CoD a BF hrať aj tak, až do príchodu ďalšieho dielu. A s tým sa súperiť nedá.
Veľa recenzentov uberá hre na hodnotení z dôvodu slabého multiplayeru. Pri všetkej úcte, je to nezmysel. Kto hovorí že každá strielačka musí mať multiplayer ? Half-Life 2 nedostal o nič menej percent kvôli Deathmatchu. Keby Silent Hill 2 dostal multiplayer ktorý by nik ani len nespustil, mysleli by ste si o hre niečo horšie, ako je tomu dnes ? Ak to hlavnej časti hry, teda singleplayeru nič neuberá na kvalite, tak by to nemalo mať žiadny dopad na výsledné hodnotenie. Treba to skúsiť brať ako len pridanú hodnotu. Multiplayer v dnešných hrách je veľká investícia pre vydavateľov. Cez neho si tak firmy často skúšajú predĺžiť životnosť svojho titulu, až do vydania pokračovania. Avšak za akú cenu ? Aj kvôli tomu sa objavujú či už zbytočné co-op možnosti v pôvodne single player hrách (Resident Evil 5), alebo zbytočné deathmatch, či team deathmatch módy v hrách, kam nepasujú, alebo ich nie je treba a sú hrané v prvom rade a hlavne kvôli príbehu (Bioshock 2).





Pri tej myšlienke, som si istý že Spec Ops - The Line sa dočkal podstatne menšej pozornosti z dôvodu, že na povrchu proste vyzerá ako šedivá, ničím výnimočná strielačka. Myslím si, že mnohý (hlavne zahraničný) recenzenti išli do Spec Ops s očakávaním CoD klonu. A odišli s pocitom, že to naozaj bola priemerná „CoD" hra (nech to v súvislosti s posledným dielom tejto série znie akokoľvek...), miesto toho, aby hru ocenili podľa vlastných hodnôt. Je to celkom ironické, pretože Spec Ops je pravdepodobne tá najdrsnejšie spracovaná moderná strielačka ktorú som kedy mal možnosť vidieť a hrať. Čo je dosť zvláštne a pritom odvážne je fakt, že používa veľa vecí z typických vojnových strielačiek, aby poukázal na samotný žáner a v akej podobe sa dnes nachádza a tým aj poháňa rozprávanie samotného príbehu.
A preto hru nemôžete označiť ako generickú, štandardnú akciu. Recenzenti majú ale v niektorých veciach pravdu. Streľba nie je nijak výnimočná, nepriatelia sa často objavujú na miestach kde to očakávate a čo je najzaujímavejšie, hra sa nesnaží zaujať „zábavnosťou" ako takou. Aj samotné behanie -strielanie bolo zredukované na pomalú drinu, avšak aj to pomáha posilniť cieľ, o ktorý sa hra celý čas snaží.
Čo je však najšialenejšie a najviac ma udivuje je fakt, že prvá hodina hry sa aj snaží tváriť ako ničím výnimočná hra, aby pod vami neskôr potiahla koberec a všetky očakávania obrátila dolu hlavou. Použitie hrateľnosti vojenskej strielačky zo súčasnosti, na poukázanie aké je hrateľnosť strielačiek nezmyselná, v kontraste s reálnou vecou.

VAROVANIE, v ďalšej časti článku bude príbeh rozoberaný v detailoch, takže ak ste hru neprešli až do úplného konca, tak čítajte na vlastné riziko. Ak Vás aspoň niečo z tohto zaujalo a hru ste ešte nehrali, tak minimálne za požičanie od kamaráta, alebo o kúpu v zľave to určite stojí.
Možno to tak nevyzerá, ale toto je niečo jedinečné. Pre tých ktorí hru ešte len budú hrať, aby ste vedeli, keď budete počuť vetu „si tu preto, lebo si chcel byť niečím, čo nie si ...", tá veta nie je určená hlavnému protagonistu, ale pre Vás. Myslím si, že ešte žiadna hra mi nedala takú silnú ranu do hrude.

Prvá vec o ktorej sa zmienim, sú myšlienky a témy samotnej hry a ako sa herné princípy spolu s nimi prepojujú, lebo ako to vidím ja, tak sa snažia prebádať dve myšlienky. Post-traumatický stres a fakt, ako sú vojnové hry zo súčasnosti vzdialené od skutočnosti.
Ak ste pravidelným hráčom, tak možno ste si na hre všimli, že akcia mala taký „pár rokov dozadu" pocit. Je plná predvídateľných, samovražedných vĺn nepriateľov, guľometných hniezd a aj červených výbušných sudov. A samotná streľba nie je až tak odladená a pomocné mierenie silné tak, ako by to väčšina hráčov očakávala. Avšak aj napriek tomu to všetko celé funguje, lebo sa toho autori pevne chopili.
Mám pocit, že niekedy v začiatku vývoja si tvorcovia pripustili, že nemajú rozpočet, alebo skúsenosti, aby sa postavili proti príliš silnej konkurencií v podobe Call of Duty a Battlefield. Tak zasadli a opýtali sa sami seba, čo dokáže povedať tá hrateľnosť, ktorú vytvoríme ? Čo skutočne znamená, ak si nájdete čas a pouvažujete nad tým ? A potom to použili na posilnenie príbehu, ktorý sa stal jadrom hry.
Spec Ops sa ukázal ako skvelý príklad banálnej hrateľnosti, ktorá dala pocit zvláštnosti, záhadnosti. Od úvodu kde strieľate desiatky vrtuľníkov v meste ktoré zmiatla púštna búrka, vám hra dáva pociťovať nereálnosť vašich činov.
Stavajú vedľa seba veľmi vážny príbeh, so zjavne zábavnou hrateľnosťou ako v štandardnej hre, aby Vám dodali pocit že niečo nie je v poriadku. Tento neprestávajúci zvláštny pocit, ktorý máte počas vášho strieľania desiatok ľudí a výbušných sudov, Vám má dodať to psychické odpojenie, ktoré prežíva hlavný protagonista.
Skúmanie post-traumatického stresu závisí od Vás ako hráča ktorý sa cíti zvláštne, nepohodlne zo samotného hrania. Je to nadizajnované tak, aby bol tento pocit udržiavaný, až nakoniec budete z vlastných rozhodnutí počas streľby otupený, strnulý.
Dlhý čas predtým než Vám hra dá pocítiť že niečo nie je v poriadku z hlavným protagonistom, tak to podvedome cítite cez samotné hranie a preto že to cítite, vnímate to o to viac. Všimnete si veci ktoré ste možno prehliadli, pretože Vám už dali stopu že tam niečo je, cez zvláštnu, rozloženú hrateľnosť.
A toto bolo pre tvorcov najdôležitejšie, pretože oni potrebujú aby boli hráči stále sústredený, aby premýšľali nad momentálnym dianím a pozorne sledovali detaily.
Samotná hra reaguje na prítomnosť samotného hráča. Hra si je vedomá že toto nie je zážitok ktorý sa odohráva na obrazovke, ale zážitok, ktorý má ľudská



bytosť pred obrazovkou a hra veľmi často prehovorí k samotnému hráčovi.
Mnohý z Vás si určite všimli že ako hra pokračovala ďalej, nahrávacie obrazovky začali hovoriť zvláštne veci ako „toto je všetko tvoja vina", „koľko Američanov si zabil dnes?", „názorový nesúhlas je pocit spôsobený vierou v dve myšlienky ktoré sú si vzájomne v rozpore". Posledný bod nerozpráva k hlavnému protagonistovi, ale priamo k hráčovi.
Je to ten nepríjemný pocit ktorý pramení z viery, že strieľať nepriateľov je to čo máte robiť, pretože je to hra a je to vec, čo v strielačkách robíte a v kombinácií s tým strašidelným pocitom a vedomím, že toto je všetko nesprávne, že nemáte strieľať tých amerických vojakov, či obyvateľov mesta, ktorých ste prišli zachrániť. A toto nie je vyhradené len pre nahrávacie obrazovky, kedy hra prehovára k hráčovi.
Najlepší príklad príde presne na konci hry, kde stretnete Konráda a jeho slová, ktoré mohol povedať aj priamo na „kameru" hráčovi. „Pravda je že si tu preto, lebo si chcel byť niečím, čo nie si ... Hrdina".
Takmer všetky strielačky sú postavené okolo tejto hrdinskej fantázie. Takmer vždy tvorcovia poskladali príbeh a jeho následné rozvíjanie tak, aby vám umelo dodali pocit hrdinstva a dôležitosti, strieľaním vĺn nepriateľov, ktoré dokážete len Vy poraziť.
No tuto formou strielačky je nám ukázané, aká je tá fantázia patetická, nezmyselná a hlúpa. Hovoria nám aká je naša potreba byť dôležitý a hrdinom, úbohá. Kritizujú a v podstate vypitvávajú samotný žáner s ktorým pracujú a cieľavedome chcú hráča vnútorne zlomiť, cítiť sa úboho za snahu byť hrdinom.
A toto seba-spochybňovanie dodáva pravdepodobne nie len najsilnejšiu pointu hry, nútiť nás preštudovať ako premýšľame o hrách, ale posilňuje aj emotívny priestor, ktorý sa autori pokúšali vytvoriť. Tento príklad post-traumatického stresu. Túto metaforu prenášajú do každého elementu hry. Halucinácie v hrách zvyknú mať rôznu podobu, tu je to prenesené to umeleckej stránky, napríklad s modelom hrdinu ktorý je časom nie len viac fyzicky ranený, ale je časom takmer aj schizofrenický.
Tento detail robia formou prechodov v cut-scénach, aby hráčovi dodali stopy o tom, čo je skutočné a čo nie. Scény ktoré ukazujú skutočné udalosti prechádzajú do čiernej. Pri halucináciach do biela. Robia to aj počas level-designu. Tento Dubai je viac psychologická krajina, než fyzický priestor.



Keď hráte, všimnite si ako často niekam klesáte. Je to skoro až smiešne keď sa na to tak pozriete. Po prvých pár leveloch by už prakticky nemalo byť kam viac dole klesať, avšak hra vždy nájde spôsob, ako vás na začiatku úrovne umiestniť niekam vysoko, len aby ste mohli zase klesnúť. Všimnite si tiež ako často ste pohltený samotnou zemou, ťahaný stále hlbšie to metaforického pekla. Aj samotný scenár tam smeruje.

Ku koncu keď idete za DJ-om, začne vám hovoriť osobné detaily ľudí ktorých zabíjate. Toto vás dostáva do psychologického priestoru ktorý bol spomenutý vyššie, kde musíte tieto ciele brať ako



skutočných ľudí, ktorých by ste naozaj nemali strieľať, ale musíte, pretože je to hra a musíte to robiť.
Všetko poskladané dokopy, predstavením nás takýmito silnými metaforami cez herné mechanizmy a použitím každého herného elementu k rozprávaniu príbehu a rozprávaním k Nám ako k hráčom, namiesto predstierania že neexistujeme, dokázali použiť to čo v žánri poznáme, na skritizovanie samotného žánra.
Dokázali však viac než to. Urobili prvú troj-áčkovú hru ktorá dokáže človeka vtiahnuť, aj keď nie je príliš zábavná. Išiel by som až tak ďaleko, že sa im podarilo spraviť prvú skutočnú troj-áčkovú drámu, kde sme zapojený do diania cez preskúmavanie mentálneho štádia človeka, miesto uspokojenia z dosiahnutia cieľa.
Hra však má určité problémy s príbehom. Prvý z nich je fakt že skupina trénovaných Delta force vojakov aj naďalej plní rozkazy Walkera, proti rozkazom z hora, aj napriek jasnej Walkerovej mentálnej nestabilite, je dosť nepravdepodobná so zvratmi ktoré sú hráčom odhalené na konci. A niektoré príbehové dialógy môžu trochu vytiahnuť z deja a pôsobiť nepatrične, ako keď opakujete scénu vo vrtuľníku a Walker povie „hej, toto sme už raz urobili"!
Jednu dôležitú príbehovú zložku ktorú je ešte treba spomenúť, sú morálne rozhodnutia. Nie je ich príliš veľa, ale dôležité na nich je ich samotné prevedenie. Ako v scéne kde po Vás Adams žiada aby ste povolili streľbu na civilistov, ak začnete strieľať do vzduchu, tak sa dav rozuteká. Hra to rozoznala ako možnú alternatívu a táto schopnosť robiť rozhodnutia cez herné mechanizmy a nie len formou kruhového menu je niečo, čo by malo rozhodne využívať viac hier.

Na záver pre tých ktorý mali veľa nezodpovedaných otázok po dohraní hry, vysvetlenia detailov ktoré som ešte neopísal.
Vy, ako seržant Walker spolu s Adamsom a Lugom ste boli vyslaní do Dubaja, aby ste našli preživších po tom, čo mesto zmiatla obrovská púštna búrka. Rýchlo sa však všetko skomplikuje a záver môže nechať veľa otázok pre menej pozorných hráčov.
V Spec Ops začínate za guľometom v helikoptére, čo nemusí byť niečo nezvyčajné, avšak z príbehovej časti je toto pravdepodobne najdôležitejšia časť celej hry a je niekoľko spôsobov ako si túto scénu vysvetliť.
Prvý je, že sa jedná o štandardný flash-back, udalosti ktoré sa už raz odohrali. Druhá možnosť je, že sa jedná o posledné momenty, kedy boli členovia Delta force nažive. Toto vysvetlenie podporuje aj veľa ďalších detailov, ktoré sa odohrajú hlavne ku koncu hry.
Jeden z detailov je však hneď v úvode hry, kde vidíte Walkera, Adamsa a Luga kde prechádzajú cez búrku a rozprávajú o svojej úlohe. Ak cut-scénu preskočíte, tak prejde do čiernej. Ak scénu nepreskočíte, tak prejde do

bielej, čo znamená že Walker halucinuje, alebo sám seba klame, čo v tomto prípade môže znamenať, že celá hra od tohto bodu, je len vo Walkerovej hlave. Toto podporujú aj niektoré zvláštne veci ktoré sa dejú do momentu, než sa vrtuľníková scéna zopakuje, ako keď Konráda počuje Walker, ale nie Adams a Lugo. Alebo Konrádová tvár ktorú je možné vidieť na mnohých miestach, no keď sa k nim priblížite, tak tvár zmizne.

Vidieť je aj namaľované tváre ľudí na stenách, pričom majú vyškrabané oči pri miestach kde došlo k hrozným násilným činom, čo pôsobí ako reakcia prostredia na hrôzy okolo Vás, čo by sa v realite nestalo.
Čo sa však stane po druhej leteckej havárií ? Vysvetlenie by bolo že sa Walker snaží dostať cez peklo. Jeho peklo sa však odohráva v Dubaji, so všetkými hroznými vecami ktoré urobil a s ľuďmi o ktorých hovoril, že ich prišiel zachrániť.

Prvá vec ktorú uvidí po prebudení z havárie, je Burge Kalifa v plameňoch a Konrád karhá Walkera za jeho činy. Všetko čo sa odohrá potom je priam sadistické. Vidíte ako je Lugo obesený civilistami a hra od vás očakáva, že tých ľudí zastrelíte. Ľudí, ktorých ste prišli zachrániť.
Neskôr prechádzate obranným postavením vojakov a Walker dostane halucináciu v ktorej vidí civilistov v plameňoch, utekajúcich k nemu a Konrád do toho povie „Vitaj v pekle, Walker". Krátko na to prerazí Lugo dvere s brokovnicou v rukách a ide zabiť Vás a Adamsa, čo teda musíte urobiť ? Znovu zaviniť smrť Adamsa.
A o pár minút neskôr opustíte Adamsa a uvidíte ho umrieť. Vlastne ho priamo neuvidíte umrieť, ale je jednoduché si domyslieť čo sa tam stalo. Všetko po druhej havárií je akoby priamo proti Walkerovi. Adams ktorý dovtedy vždy Walkera podporil v každom rozhodnutí, sa začne navažovať do Walkera a namieri proti nemu zbraň vo forme gestikulácie a urobí „bang".



Toto všetko je ako trestanie Walkera, za všetky jeho činy. Peklo, aké by si mnohý z nás asi predstavili. Walker sa však cez to všetko dostane až k Burge Kalife, aby sa stretol s Konrádom, len aby sa ukázalo, že bol Konrád po celý čas mŕtvy. Pozeraním sa do zrkadla, Walker sa musí postaviť svojmu vlastnému osobnému démonovi, v podobe samotného Konráda. V tomto bode sú dva spôsoby ako sa rozhodnúť a či hru ukončiť tu, alebo až v epilógu.
S prihliadnutím na všetko čo sa odohralo po havárií vrtuľníka sa za skutočný záver príbehu dá považovať ten, kedy v závere buď necháte aby Konrád, váš vnútorný démon zastrelil vás, alebo sa Walker zastrelí priamo sám, aby to peklo ukončili.
A čo alternatívne závery ? V nich nosí Walker inú uniformu. Uniformu Konráda, s jeho menom a medailami. Ak sa pozrieme na prechod do epilógu, tak prechádzal cez čiernu, takže je to jeden z možných skutočných koncov. To sa však mení v závislosti od Vašich nasledovných rozhodnutí.

Ak skúsite všetkých amerických vojakov zastreliť a zomriete pri tom, tak vám Konrád povie „Nemôžeme ísť domov. Ak skúsite vojakov zastreliť a uspejete, tak Walker zoberie do ruky vysielačku a povie „Gentlemani, vitajte v Dubaji“. V oboch týchto prípadoch prejde scéna do čiernej. Ale v prípade že položíte zbraň, aby ste s vojakmi odišli domov, po nastúpení do auta nastane prechod cez bielu. Americký vojak sa Vás opýta ako ste to dokázali prežiť, Walker odpovie „Kto povedal že som to dokázal?“.

Tento záver je teda trik, halucinácia od Konráda, vášho osobného démona ktorý Vám chce dať nádej na útek, ale v skutočnosti vedú všetky konce vedú do Dubaja, kde Walker ude prežívať svoje osobné peklo znovu, až kým sa konečne nerozhodne sa zabiť. Hry nás naučili že je najdôležitejšie zabiť hlavného zloducha. Kto je však hlavný zloduch v Spec Ops – The Line ? Konrad, či Walker ?

8SCARFace8





SÚ STARÉ HRY LEPŠIE AKO TIE NOVÉ?

Doba sa mení a nové veci nahrádzajú tie staré. Niekedy je nové lepšie, no inokedy by sa dalo polemizovať. Ako je to pri hrách?

Každý z nás má nejakú starú hru, na ktorú nedá dopustiť a ešte aj dnes si ju sem-tam pustí. No nemali by sme byť prekvapený, keď ju budeme ukazovať naším potomkom a natvrdo ju ohodnotia ako odpad. S grafikou sa totiž postupne mení aj samotné vnútro hier. Rozoberieme si teda známe stereotypy, ktoré sú spojené s porovnávaním starých a nových hier.

Novodobé hry sú ľahšie.

Väčšina z vás určite vykríkla slovo áno. Je to pravda, no čiastočne je to iba zdanie. Samozrejme je čoraz viac casual hier, no o tých nejdem písať. Jeden z dôvodov, prečo sa nám nové hry zdajú ľahšie je, že už neobsahujú boss fighty. Pamätáte sa? Ako ste toho obrovského (ne)tvora zabíjali cez hodinu, poznali ste každú jeho slabinu a opakovali ste to celé minimálne desať krát? Dnes sa už sem tam niečo také mihne len v minime hier. Skôr sa stretávame s mini-bossmi. Prečo je to tak? Povedzme si pravdu, len málokoho bavilo hodinu búšiť do vstupného zariadenia a neustále v tej jednej zóne a následne to celé reštartovať, lebo ste zomreli. Zato súboje s mini-bossmi netrvajú dlho a majú často dobre nastavenú náročnosť. Ďalej stále akoby idete dopredu. Pred polrokom vyšla hra Killzone: Shadow Fall. Po vzore starých hier, ste sa často museli vracať po mape, aby ste splnili ďalší bod. Výsledok? Chaotické pobehovanie hore dole a ako produkt sa rýchlo začalo dostavovať znudenie. Potom je tu iné ukladanie pozície. Zoberme si také desať rokov staré GTAčko.

Keď ste zomreli objavili ste sa v nemocnici, stratili ste zbrane, museli ste ísť na štart misie a celé to opakovať, čím ste zabili veľa času. V novodobých sandboxoch idete jednoducho od nejakého checkpointu. Keď to zosumarizujeme, tak staré hry boli viac frustrujúce pričom obsahovali veľa otravných a časovo náročných prvkov. Avšak ak si pustíte nejakú staršiu hru výraznejší nárast obtiažnosti nepocítite. Akurát všetko bude trvať dlhšie, pribudnú otravné, zdĺhavé veci a na koniec si vylámete zuby na bossovi.

DLC.

To, že dnes existujú DLC je iba výsledok rozšírenejšieho internetového pripojenia. Myslíte si, že keby pred rokmi na PS1dnotke bol internet, tak by nepridali možnosť kúpiť si nového jazdca do Crash Team Racing za reálne peniaze? Ak áno, tak ste veľmi naivný.

Horšie fyzické balenie.

Podobne, ako pri druhom bode to súvisí s internetom, konkrétne digitálnou distribúciou. Navyše hry kedysi na pomer plat/ veci, čo si môžem dovoliť, boli drahšie. Keď už ste si nejakú tu hru kúpili, tak ste jednoducho na nej očakávali aj vlastnoručné podpisy tvorcov. Našťastie to, že niekomu tá riadna krabička chýba si uvedomujú aj tam hore, preto dnes máme zberateľské edície.

Je čoraz menej arkád.

Fakt je, že máme čoraz viac simulátorov. Aj tie najtupšie hry sa aspoň snažia tváriť reálnejšie. Prečo tomu tak je? Ťažko povedať, väčšina zákazníkov si skôr kúpi nejakú FPS, ktorá sa tvári ako ARMA III, akoby si kúpil Quake.

Dobré staré hry by sa dali rozdeliť na tri kategórie. Tie, ktoré boli v dobe vydania skvosty, no sú postavené na mechanizmoch, ktoré sú v dnešnej dobe otravné. Potom na tie, ktoré sú stále dobré, lebo definovali žáner a aj napriek staršej grafike zaujmú aj v dnešnej dobe (Pac-man). Tretia kategória sú hry, ktoré sa jednoducho nedočkali či už priameho, alebo nepriameho pokračovania, ktoré by ich kvalitatívne prekonalo (Ignition). Posledné dve kategórie sú dôvodom, prečo si nejakú staršiu gejmsu zahráme nie len kvôli nostalgii.

Nesúhlasím s názorom, že staré hry sú lepšie, ako tie nové. Už len keď si porovnáte, koľko práce dalo vytvoriť hru kedysi a koľko práce je to dnes. No stále sú tu hry, ktorým zub času neublížil a jednoducho nemajú kvalitnejšieho nasledovníka. Okrem grafiky sa časom menilo aj vnútro. V určitých prípadoch je to len dobre, inokedy zase tie staré nápady boli lepšie a vyhovujú nám viac. Našťastie ešte stále vychádzajú hry, ktoré majú to najlepšie zo starého vnútra v novom kabáte, takže si užijete aj lekárničky vo vysokej kvalite. Pri porovnávaní, čo je lepšie sme často neobjektívny a nemali by sme zatracovať hry len preto, že sú nové. Súčasné hry sú zábavnejšie a nie tak (časovo) náročné, no na druhú stranu DRM free hra s DLC zadarmo a kvalitným balením vždy poteší.

jones555





KAM ĎALEJ V HERNÝCH SÉRIÁCH

Nejeden hráč určite po prejdení niektorej zo svojich obľúbených hier premýšľal nad tým, kam sa jeho srdcová séria pohne v ďalšej časti. Samozrejme v pár nudných chvíľkach si moja fantázia tiež vysnila dokonalé pokračovania rôznych sérií, tak som sa nakoniec rozhodol o malé spísanie do tohto článočku. Článok bude pracovať aj s teoretizovaním v príbehových rovinách a bude spomínať teda aj zásadné príbehové detaily a ukončenia daných hier preto varujem hráčov, čo so spomenutými sériami ešte nemali česť a plánujú to, že sa tu budú vyskytovať MASÍVNE SPOILERY!!!!!

Séria Crysis

Crysis je aktuálne jednou z posledných FPS značiek, ktoré v mojom vnímaní patria do hrateľnostnej siene slávy strieľačiek z pohľadu prvej osoby, dokonca aj po rapídnych zásahoch do konceptu v druhej časti. Aká bude budúcnosť Crysisu je však nejasné. Crytek vložil do vývoja trilógie obrovské peniaze a žeby sa mu darilo ako Call of Dutinám sa nedá povedať. Prvý diel dosiahol relatívne slušné predajné výsledky, avšak Crytek po obrovskom hype asi čakal, že predá s novou značkou toľko čo Half-Life 2. Dvojka prišla teda aj na konzoly, ktoré mali sériu nakopnúť do výšin predajných úspechov, avšak ejha! Konzolové publikum neoslovili a PC publikum asi nevedelo prekúsnuť zradu Cryteku. Predajný výsledok bol teda pre Crytek rovnakým, ak nie ešte väčším sklamaním. Trojka tiež veľa prachov nezhrabla vzhľadom na mastný 66 miliónový (USD) rozpočet. Crytek sa vyjadril, že trilógia je uzavretá, ale značka bude pokračovať.....ale ako? Možno pôjde o prequel, možno o sequel, a dosť možné je aj úplná zmena žánru.

V akom príbehovom stave sa Crysis práve nachádza a čo by som si osobne predstavoval od pokračovania? Alpha Ceph ku koncu Crysis 3 otvoril červiu dieru do galaxie M33, aby povolal na pomoc oveľa vyspelejších Cephov z ich domovského super-úľa. Ibaže to mu

prekazil Prophet, ktorý Alpha Cepha zabil a následne pomocou satelitného rozvádzača energie a zároveň ničivej zbrane korporácie CELL zlikvidoval obrovskú loď prechádzajúcu skrz Einstein-Rosenov most. Cephovia na planéte sú nadobro v koncoch a pre túto chvíľu je ľudstvo v bezpečí. Aby Prophet dosiahol v boji proti Cephom požadované úspechy musel toho obetovať naozaj veľa. Svoje telo v C2 nahradil zomierajúcim mariňákom Alcatrazom, aby nakoniec nanosuit vytvoril prapodivnú entitu - mix dvoch vedomí, mimozemskej DNA a kybernetiky. V Crysis 3 dal Prophet v stávku aj svoje vedomie, keď v ovládacom kresle uvoľnili bezpečnostné protokoly nanitov v obleku. Bola tu hrozba, žeby sa Prophet mohol nakoniec premeniť priamo na Cepha. To sa však nepotvrdilo a po zničení Cephského korábu spadol horiaci skrz atmosféru do oceánu (zhodou okolností u Lingshanu). V závere mal Prophet opäť svoju podobu Laurenca Barnesa, avšak vďaka tomu, že sa naň proste vďaka nanitom premenil.

Crysis universum získalo od jednoduchej zápletky v prvom Crysise na obsiahlosti a možností pre ďalšiu hru je dosť. Osobne by som však preferoval nasledujúci scenár. Hra by ostala podobne ladenou FPS-kou ako doteraz, teda otvorené bojisko, stealth možnosti, hrajkanie sa s nepriateľmi ako mačka s myšou. Príbeh by sa mohol posunúť výraznejšie do budúcnosti, keď sa ľudstvo pomaly dostáva na úroveň medzihviezdneho cestovania a pripravuje sa na ďalší nevyhnuteľný stret s Cephmi. Tí čo sa vo vesmíre, obzvlášť v galaxii M33 nachádzajú sú o dosť silnejšie kafé, než to čo sme mali na Zemi a preto by sme hľadali iné civilizácie, ktoré by nám v boji pomohli, prípadne kľudne sa môže zapliesť aj dáke klišé s pradávnou stratenou civilizáciou, ktorú môžeme hľadať. Prophet by sa v rámci rozšírenia oblasti pôsobenia ľudí mohol dostať na mnohé pestré a nádherné planéty a tu zvádzať boj s novými aj starými nepriateľmi. Teraz keď nieje limitovaný jednou formou a svoj vzhľad by mohol meniť like a Mystique(možnosti premeny by boli závislé od času, energie a proporcií nepriateľov na ktorých sa mení) nebolo by od veci pridať do hrateľnostného repertoáru aj rôzne formy sabotáže a mimozemských vychytávok, využitie prostredia (príklad - lákať nepriateľov k veľkým mäsožravým kvetinám, či k norám mimozemskej fauny a pod.) Samozrejme by sme sa mohli dočkať aj opätovného nasadenia masívnej fyziky (napr. odpáliť veľký balvan nad roklinou po ktorej idú nepriateľské jednotky, či v dákej misii v prstencoch plynového obra skákať z meteoru na meteor a prípadne ich aj fyzikálne využívať v boji).
Tak trocha by sa týmto Crysis séria dostala do podobných vôd pôsobenia ako Halo, len o niečo temnejších. Sám si ale myslím, že niečo podobné čo sa mi v hlave počas voľných chvíľ urodilo by bolo prijaté hráčmi veľmi vrúcne....a čo myslíte vy?

Séria Mass Effect

Okolo konca tretej časti Mass Effectu sa strhol hneď po vydaní taký humbuk, že by mohol konkurovať ruskej okupácii Krymu. Nakoniec boli v Bioware donútení vydať zdarma malé DLC, ktoré mierne upravilo detaily a uviedlo veci na pravú mieru a ak hráči nepochopia ani to je tu ešte približne dvojhodiný platený prídavok Leviathan, kde vám budú povedané tie isté informácie podrobnejšie ak ste si ich nedomysleli.



Nepovažujem spracovanie záveru za úplne dokonalé, no v mojich očiach to malo skvelú myšlienku, emócie by sa dali krájať a vlastne mám aj ten záver rád. Malo to niečo do seba, aj keď na jeho spracovaní bolo vidno šitie horúcou ihlou a zásadné úpravy tesne pred uvedením hry do Gold stavu. Pokračovanie série je už vo vývoji v Montrealskom štúdiu Bioware a podľa kusých informácií sa žáner hry výrazne nemení, čiže naďalej ostaneme na hranici žánrov TPS a RPG. Príbehovo sa o hre veľa nevie, len že budú v hre nové mimozemské rasy. Mass Effect univerzum obsahuje gigantické množstvo detailov a nová hra sa môže točiť prakticky okolo ktoréhokoľvek z nich. Počul som nápady ako: hra za Garrusa počas jeho služby v C-Sec, vojna prvého kontaktu s turianmi na počiatku vesmírnej éry ľudstva, hra za agenta čo zradil Cerberus, alebo pohľad na Reaperskú invaziu na Zemi očami obyčajného človeka.

V hre je však aj sequel, teda pokračovanie po udalostiach v ME3. Ibaže tu je otázka: Ktorý z troch záverov (Refusal nepočítam) by v Bioware zvolili? Taktiež si zrekapitulujeme každý z koncov a čo v kontexte univerza znamená a znamenal by do budúcnosti. Väčšina ľudí by ma ukameňovala, ale za ideálny koniec ME3 považujem Synthesis. Pretože to je jediným definitívnym riešením cyklov a chaosu zároveň. Takže čo taký najpopulárnejší záver Destroy spravil? V lepšom prípade (nezničenia Zeme) hmotové vysielače sa rozpadli, mnohé planéty sú odrezané od zásobovania, Gethovia sú zničení, Reaperi tiež, ibaže čo sa stane ak za nejakú dobu sa vývoj pohne dopredu a organici znovu postavia syntetikov. Tí sa opäť vzbúria a zničia svojich stvoriteľov. Catalyst pred týmto Sheparda varoval, že "Destroy" nieje riešením a že sa chaos vráti. Jedine žeby Leviathani rýchlo jednali, podmanili si galaxiu a bránili by vývoju syntetikov. Toto by aj možnosť pre novú hru bola...boj proti Leviathanom a nové problémy s novými syntetikmi.
Ďalší možný ending ME3 je Control, čiže doslovné nahradenie Catalysta Shepardovým vedomím = ovládnutie Reaperov. Shepard by v podobe vyššieho kolektívneho vedomia Reaperov ochraňoval organické civilizácie pred možnou budúcou hrozbou zo strany Gethov, či úplne nových syntetikov. To však nemusí dopadnúť úspešne. Syntetici sa aj pod kontrolou môžu vyvinúť rýchlo na ešte vyspelejšie mašiny, ktoré ani Reaperi nemusia vedieť zastaviť, rovnako aj ešte vyšší rozvoj organikov môže znamenať, že dáky prepnutý doktor či skupina ukrivdených môže vytvoriť AI, ktorá by bola na ešte sofistikovanejšej úrovni ako Reaperi a zničila, či ovládla by ich a organici budú opäť na rade a chaos je späť. Preto uprednostňujem Synthesis ako najprijateľnejší záver. Shep síce zomrel, ale tak to podľa mňa má proste byť. Čo sa stane po syntéze? Podľa Catalysta sa do celej galaxie rozletia špecifické častice, ktoré vykonajú zmeny v ogranických aj syntetických bytostiach, čím organici dosiahnu nových možností vývoja a syntetici naopak dosiahnu porozumenia organikom. Osobne si syntézu vysvetľujem ako informačné prepojenie (niečo ako Protheánska schopnosť "dotyku", len dokonalejšie) organického a syntetického života na úrovni mimo nášho chápania, čoby čiastočne dávalo prepojenie na Sovereignovu vetu, že nedokážeme pochopiť povahu reaperskej existencie.

Určite by v prípade pokračovania skrz Synthesis bolo výborné viac sciene-fiction-fyzikálne vysvetliť jej podstatu. Každopádne je syntéza jediným riešením, kde sa "chaos" nemá ako navrátiť a všetky civilizácie zažijú masívny rozkvet, obzvlášť keď sú teraz skrz Reaperov k dispozicií poznatky a technológie všetkých harvestovaných rás a Reaperov ako celku.

Čoho by sa ale v tejto harmonickej galaktickej utópii týkala prípadna hra? Samozrejme by nemusela syntéza riešiť všetky konflikty galaxie a ešte k tomu ak ste si všimli, stále sa Mass Effect hýbe len v našej galaxii, čo sa môže skrývať v tých ostatných? Toho sa práve hra môže týkať. Prieskum novej galaxie, stret s novým veľmi vyspelým a nebezpečným nepriateľom by kľudne mohol otvoriť novú trilógiu. Aj keď neviem na koľko mám novému ME veriť, keďže jeho vývoj nieje pod Edmontonským štúdiom, ale pod Montrealským, ktoré je veľmi čerstvé a má na konte iba multiplayer k ME3. Nejako sa ale začať musí a som na ďalší Mass Effect veľmi zvedavý.



Séria Half-Life

Tretí Half-Life je už po toľkých rokoch očakávaného ohlásenia doslova mýtus a tiež terčom rôznych vtipov. Gabe Newell povedal, že nehodlajú hru ukazovať a ohlasovať až dovtedy kým nebudú mať v rukách ten správny funkčný koncept. Podľa toho čo som pochytil je Half-Life 3 vo vývoji prakticky nepretržite od roku 2007 a jeho vývoj už bol 1 či 2 razy reštartovaný. Vývojárom sa očividne nepozdávalo ich smerovanie a rozhodli sa začať odznovu. A pretože sú si Valváci sami sebe pánom, žiadny distribútor ich nemôže tlačiť k rýchlemu vydaniu. Pevne však verím, že prípad Duke Nukem Forever sa opakovať nebude a že až Half-Life 3 vyjde, bude to absolútna pecka.

Kam sa ale HL3 môže dostať príbehovo? Len málo ľudí vie ako hlboko univerzum Half-Lifu siaha a že využíva podobné princípy skrytých náznakov ako Valvácke hranie sa s šiframi pri ohlasovaní herného obsahu. Koniec Episode Two bol veľmi smutným okamihom. Radosť z víťazstva nad Combine jednotkami a uzatvorenia superportálu nad City 17 netrvala príliš dlho. Combine Advisori na záver zabili nášho priateľa Eli Vance-a a plač jeho dcéry Alyx spustil záverečné titulky. Gordon, Alyx a Dog mali pôvodne namierené niekam do Arktídy, nájsť stratenú loď Borealis, ktorá skrýva dáku veľmi vyspelú technológiu, ktorá sa za žiadnych okolností nesmie dostať do rúk Combine. Eli Gordona varoval, že táto vec je veľmi nebezpečná a treba ju zničiť. Ďalej tu stále máme G-Mana. Ten nad Gordonom nemá vďaka Vortigauntom aktuálne žiadnu moc, je však isté, že smrť Eli Vance-a je jeho dielo, už len pre vetu "Prepare for unforseen consequences!" G-Man celkovo je alfou a omegou celého Half-Life univerza - chladný interdimenzionálny byrokrat o ktorom vlastne nič nevieme.

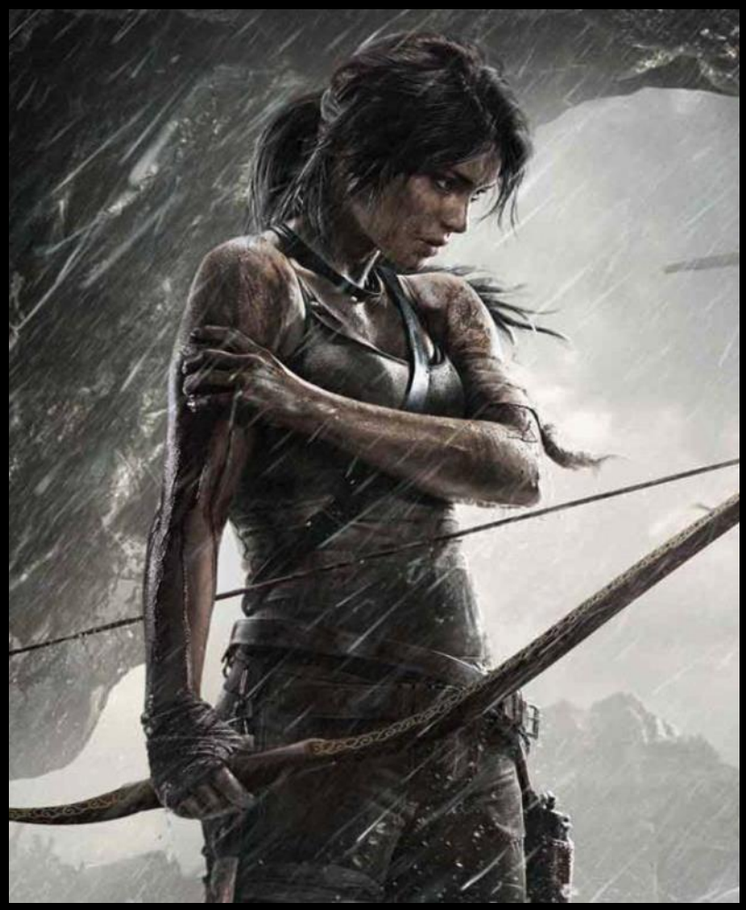
V HL hrách sú však určité vodítka, ktoré vysvetľujú, alebo teda skôr mystifikujú jeho hru s osudami postáv. Vieme z jeho slov, že toto všetko nerobí len pre seba, ale že jeho služby sú k dispozícii za neznámu cenu. Podľa môjho názoru si G-Manove služby objednali pozemskí rebelovia. Ak ste si nevšimli rôzne reakcie postáv v HL2 a epizódach a nemáte hru prejdenú krížom krážom ako ja dovolím si upozorniť na pár momentov. V HL2 po príchode do labáku doktora Klainera je na stene televízor kde si možno prepínať kamery a na jednom zo záberov bude G-Man.

Počkajte si však až u TV budú stáť spoločne Barney a Alyx....a vtedy poprepínajte kamery a zastavte sa nad zábermi s G-Manom - sledujte ich reakciu! Podľa mňa Eli, Kleiner, Alyx, Barney, proste všetci Freemanovi priatelia vedia o G-Manovi a jeho "zamestnávateľskej zmluve" s Gordonom. To isté napovedá aj reakcia Eliho reakcia keď v Episode One povie Alyx, že našla Gordona. Taktiež v kapitole Highway 17 (v HL2) je v jednom z domčekov ďalekohlad cez ktorý je vidno ako sa v dialke rozprávajú G-Man a plukovník rebelov Oddesa Cubage. A určite to niesú všetky náznaky, ktoré ukazujú na fakt, že Freemanovi priatelia trochu Gordona okakávajú. Každopádne si netrúfam vyjadriť ako celá sága skončí. Sú názory, že G-Man bude nakoniec Gordon z budúcnosti, čo by aj niečo vysvetľovalo, no v mnohých momentoch to zasa udalosti vylučujú. Uvidíme ako sa to vyvinie a spoločne dúfajme, že sa vôbec toho ukončenia dožijeme :D



Séria S.T.A.L.K.E.R.

STALKER 2 je už viac-menej stratená vec. Pre interné problémy štúdia a podľa toho čo vraveli bývalí zamestnanci, hlavne kvôli šialeným požiadavkám šéfa GSC na distribútorov, štúdio "zavrelo krám". Značka ostala vo vlastníctve šéfa GSC a zatiaľ ju nikto neodkúpil. Ostatok tímu si založil nové štúdio - Vostok Games, kde aktuálne pracujú na online hre Survarium (ktorá na 100% využíva engine aký Stalker 2 mal mať). Uvidí sa časom, či sa niekto odhodlá značku odkúpiť a pustiť sa do vývoja skutočného pokračovania. Pochybujem však, že takáto "dvojka" dosiahne surovosti a atmosféry zážitku, ktorý mi dali tri vydané Stalker hry. Veľmi krásne by som si však predstavoval keby sa to podarilo - pekne v obrovskom otvorenom svete s vylepšeným Alife systémom, s dokonalým systémom počasia, proste všetkým čo Stalkera robilo Stalkerom, len v novšom vyleštenejšom grafickom a animačnom spracovaní. Bodaj by sa to raz chcelo splniť!



Séria Tomb Raider

Reštart Lary Croft vydaný v roku 2013 sa podľa môjho názoru podaril, no ešte by to chcelo pár vecí dotiahnuť na poriadnu úroveň. Pokračovanie už je isto vo vývoji a očakával by som, že cca v roku 2015 maximálne 2016 k nám dovalí druhý diel. Čo by som od neho chcel?

Lara v predchádzajúcich hrách väčšinou veľa cestovala po svete, zatiaľ čo reboot sa odohrával len na jednom ostrove, preto by som bol rád keby sa v hre vyskytli aspoň nejaké 3 veľké mapy v rôznych koncoch sveta. Rovnako by som chcel viac orientácie na klasické puzzly a úplné odstránenie Quick Time Eventov (neznášam ich). Inak schvaľujem drsnejší a krvavší nádych hry, ktorým sa vyznačoval 2013 reboot.

Dúfam, že ľudia v Crystal Dynamics vedia čo robia a dočkáme sa skvelej hry.

Séria Max Payne

Nieje známe či sa Max pod taktovkou Rockstaru ešte vráti. Hra síce mala predaje slušné, Rockstar je však zvyknutý lámať predajné rekordy a vraj neboli nejako obzvlášť spokojní s výsledkami tretieho Maxa. Každopádne má séria za sebou tri kvalitné hry. Prvý Max Payne spôsobil slušný rozruch na poli strieľačiek, obzvlášť zavedením bullet-time trendu. Ale aj skvelá akcia, noir atmosféra a príbeh dodali hre na popularite. Druhý diel bol síce vcelku krátky, ale zato sa zaskvel vtedy úžasnou grafikou a aj na dnešné pomery veľmi kvalitnou fyzikou. Potom práva na značku padli do rúk Rockstaru a Remedy sa vybrali pracovať na hre Alan Wake. Až v roku 2012 sa dostal do obchodov Max Payne 3.

A bol výrazne iný. Noir atmosféra nám dala pá-pá a Max sa presunul do slnkom zaliatej južnej ameriky, kde prevetral olovom chartče slumov. Aj cez výraznú zmenu atmosféry a prostredia sa mi Max Payne 3 páčil, pretože je to jedna z mála hier kde prestrelky majú dokonalý feeling. Ak sa teda Rockstar pustí do vývoja štvrtého dielu budem veľmi rád keď hrateľnosť zachovajú a len sa navrátia k atmosfére prvých dvoch dielov. Určite po vlne nevôle hráčov k atmosfére brazílskej trojky to vývojárikovia budú chcieť vrátiť späť do rovnakých, či aspoň podobných koľají

MX-72





KATAWA SHOUJO

Retro Studios | Adventúra | PC

Väčšina z nás sa určite v minulosti stretla s žánrom Dating sim (simulátory randenia), keď sme brázdili internetové stránky a hľadali nejaké zábavné online hry ako deti. Skoro vždy to bola Japonská hra, ktorej jediným cieľom bolo zbaliť dievča a... no to je asi tak všetko. Nemalo to poväčšinou ani len príbeh alebo len také malé náznaky, ktoré by naviedli aspoň nejaké to pozadie vašemu malému romániku. Nikdy som si popravde nemyslel, že o niečo podobné niekedy zakopnem. A bol som prekvapený, keď som sa v roku 2012 dostal k žánru Visual Novel (Vizuálna novela) práve vďaka titulu Katawa Shoujo, ktorý vám teraz chcem trochu priblížiť.

Najprv ale samozrejme musím priblížiť samotný žáner, keďže nepredpokladám, že ho pozná každý. Žáner vizuálnej novely pochádza z Japonska a viem, že keď sa spomenie Ja ponsko, tak vás napadne hneď jedna vec. HENTAI! (alebo možno Devil may cry a podobne). Popravde, máte z veľkej časti pravdu. Tento žáner je hlavne záležitosťou pre dospelých, pretože skoro vždy obsahuje sexuálne narážky a samozrejme aj sex ako taký. Čím sa ale líši od obyčajného Dating Simu z internetu, je že niektoré vizuálne novely majú veľmi dobrý, priam až neuveriteľný príbeh. Ja osobne poznám tri a všetky tri by som vám chcel prostredníctvom recenzií predstaviť. Ako prvé je na rade dielo, vytvorené štúdiom nadšencov tohoto žánru z celého sveta.

Katawa Shoujo vznikla z pomerne kontroverzného žartu, keď užívateľ RAITA na stránke 4chan uverejnil obrázok znázorňujúci dievčatá s rôznymi postihnutiami a označil tento obrázok za návrh Dating Simu. Samozrejme to znamenalo, že sa tieto dievčatá pomyselný hráč bude snažiť zviesť a to sa istej mierne uchýlnejšej polke ľudí na fóre veľmi pozdávalo, zatiaľčo druhú to nesmierne pobúrilo. Nikto avšak netušil že to zaujme skupinku ľudí, ktorí RAITa kontaktujú a prídu s návrhom, aby sa tento projekt

skutočne zrealizoval. Avšak vôbec nie tak ako to naznačil RAITA. Hra sa totižto nesústredí na prostoduché zbalenie dievčat do postele, ale skôr na ich pohľady na svet a to ako sa naučili so svojimi postihnutiami žiť. Každá z postáv trpí samozrejme aj psychickými následkami ich postihnutí a vy ako hlavný hrdina nielenže uvidíte, ako sa s nimi postupne vyrovnávajú, ale vaše rozhodnuitia priamo ovplyvnia to, ako to s nimi dopadne.

Hra sa zameriava na príbeh mladého Hisaa Nakaia, ktorý prekonal zástavu srdca a v nemocnici mu oznámili že trpí veľmi vzácnym typom arytmie. Keďže si jeho stav bude vyžadovať nepretržité sledovanie, bude umiestnený do školy pre deti so špeciálnymi potrebami Yamaku. Hisao je absolútne zdevastovaný, keďže sa mo jeho život rozpadol na kusy, ale z vedomím že nemá na výber tento fakt prijíma a odcestuje do Yamaku. Tu sa postupne stretáva s ďalšími študentmi, z ktorých pre nás najdôležitejší sú:

Shizune - hluchonemá predsedníčka triedy

Misha - strelená kamarátka Shizune, ktorá jej všetko tlmočí do posunkovej reči

Hanako - extrémne hanblivá spolužiačka, trpiaca popáleninami na viac ako štvrtine tela

Lilly - vysoká, slepá, veľmi dobre vychovaná blondína z inej triedy

Emi - malá bežkyňa, ktorá prišla v minulosti o nohy a teraz chodí pomocou protéz

Rin - extrémne zvláštna umelkyňa bez rúk

Kenji - poloslepý spolubývajúci na internáte, veriaci že ženské pokolenie plánuje sprisahanie proti mužom.





Toto sú najhlavnejšie postavy príbehu, ktorých hlbšiemu opisu sa vyhýbam, aby som zbytočne neprezrádzal veci dopredu. Ide totiž o postavy, ktorým vy ako Hisao rozhodnete, aký bude ich osud.

Hra má dohromady 12 rôznych koncov a to ako dobrých, tak aj neutrálnych a samozrejme nechýbajú ani zlé. Všetko ovplyvňuje to, ako sa počas hry rozhodnete a to je v podstate celý gameplay, čo zažijete. Vizuálna novela je v podstate príbeh, ktorý sa vám odkrýva prostredníctvom textu, hudby a obrázkov, ktoré sa ukazujú v pozadí. Je to niečo ako interaktívna kniha a všetky tieto tri aspekty sú v prípade tohoto diela takmer dokonalé. Hudbe zloženej Nikolom Armarfim (mladým študentom hudby) sa vždy podarí naladiť tú správnu atmosféru pre daný moment. Vizuálny štýl celej novely je veľmi atraktívny a čo sa príbehu týka, tak je v takmer každej „ceste“ ktorú si vyberiete úžasný a úplne jedinečný. To ako dospelo sa celá hra stavia ku problematike postihnutia ma zaskočilo a to v dobrom slova zmysle. Napriek tomu je to vizuálna novela a všetci už asi tušíte že sexuálne scény sú v tomto žánri nevyhnutné. Takže ako je to s nimi tu? Sú tu, ale zapadajú tam



perfektne. Ani pri jednej z nich som nemal pocit, že by bola len tak vhodená do kotextu len aby tam bol nejaký sex a aby sa to predávalo, ale skôr ako súčasť vzťahu, ktorý má hlavný protagonista s dievčaťom, ku ktorému sa dostal. Ak by vám ale aj tak prišlo neprístojné pozerať sa na sexuálne scény s postihnutými dievčatami, môžete ísť kľudne do menu a tam si ich v nastaveniach vypnúť. Budú proste preskočené a vy nič neuvidíte.

V konečnom dôsledku ide o výnimočný zážitok. Zaoberá sa ťažkou témou ku ktorej sa stavia až prekvapivo dospelo a prevedenie ako také je zvládnuté na jednotku. Jediná vec čo by sa dala vytknúť je občasná natvrdlosť hlavnej postavy, ale to je z mojich osobných výtiek všetko. Ak vás žáner vizuálnych noviel zatiaľ príliš neoslovil, tak si myslím si že táto je jedna ktorej by ste mohli dať šancu. Skúste si sadnúť a vychutnať si zážitok, ktorý vám prinesie tento neobyčajný príbeh. Celá novela je bohužiaľ v angličtine, čiže znalosť tohoto jazyka je nevyhnutná. Boli síce nejaké zmienky o českom preklade, ale s tým sa ešte nikam nepohlo, takže bohužiaľ angličtina je jediný jazyk v ktorom je Katawa Shoujo dostupná. A je tu ešte jedna úžasná vec ohľadom tohoto titulu, a síce že je úplne zadarmo. Celé dielo, ktoré bolo vo výrobe okolo 5 rokov je voľne stiahnuteľné na domovskej stránke www.katawa-shoujo.com

dodisturb888

HODNOTENIE

+ príbeh
+ dĺžka
+ hádanky
+ dabing (viem, že som sa naň trochu sťažoval, ale počúvať nám známu reč v hre nikoho neurazí)

+ grafika
+ originálnosť
- kolísavá obťiažnosť
- bugy animácii
- nevýrazná hudba
- neuspokojivý koniec
- časté menenie diskov



10

PREČO JE SEX V HRÁCH PROBLÉMOM

Kvapky dažďa bičujú okno. V malej izbe sedia na zemi Ethan a Madison. Ethan smutným hlasom vraví, že záchrana jeho syna je to jediné, na čom práve záleží. Nato ho Madison pohladí po tvári, zapozerá sa do jeho očí a začne ho bozkávať. A v tom vám hra dáva na výber. Chcete to rozvinúť do niečoho väčšieho alebo naopak, jej city neopätujete. Rozhodnutie je na vás. Presne takto vyzerá sex scéna v hre Heavy Rain. Hra bola v dobe vydania unikátna hlavne tým, že to bol približne 10 hodinový interaktívny film, kde ste príbeh a osudy postáv mohli meniť v závislosti od toho, ako ste zasahovali do deja.

Ani táto hra sa ale nevyhla rôznym útokom len preto, že vývojári nemali problém ukázať nahé telo ženy. Heavy Rain bol zakázaný napríklad v Saudskej Arábii kvôli prezentovaniu nahoty, prostitúcie a násilia. Skrátka erotika v hrách, či už vo forme šteklivých narážok, opatrnej nahoty či otvorených sexuálnych scén, vždy vzbudzovala pohoršenie. Stala sa vďačnou témou širokej verejnosti, rôznych televízii mimo herný svet ale aj cirkvi, ktorá neraz kritizovala niektoré hry či už kvôli prezentovaniu násilia alebo práve sexu. Otázka znie, prečo tento aspekt v hrách nefunguje ani po mnohých rokoch.
Na prvom mieste je ale treba napísať, že na zlej povesti sa podpisujú aj niektoré samotné hry, ktoré sa snažia svoju nízku kvalitu kompenzovať kontroverziou (Postal 3: Catharsis). Sex a erotika to ale v hrách má ťažké hlavne preto, že hry sú ešte stále mladé. Často sa tak stáva, že poodhalená bradavka vadí viac než hektolitre krvi a hromada mŕtvych. Vývojári a distribútori to dobre vedia. Radšej tak svoje dielo sami cenzurujú, aby sa ušetrili od rôznych problémov a aby sa hra dostala medzi čo najširšie publikum.
Prvé prípady erotického obsahu sa datujú už od osemdesiatych rokov minulého storočia. V ich druhej polovici sa objavil asi najikonickejší predstaviteľ erotického adventure žánru, sukničkár Larry Laffer.

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards, titul vydaný Sierrou v roku 1987 je dodnes asi





najslávnejšou erotickou hrou, ktorá tému „sex“ využívala hlavne k rozohraniu deja. Príbeh o nie príliš peknom a ani inteligentnom hlavnom hrdinovi, ktorý sa snaží nájsť vyvolenú svojho srdca, bol výtvarne spodobnený s patričným nadhľadom a karikatúrou. V tých dobách ale sexuálne narážky v texte a pár holých pixelov nikoho „netankovalo“. To sa ale menilo so stúpajúcou číslovkou za názvom. Do istej miery ženským ekvivalentom k Larrymu bola nadpriemerne vybavená porno hviezda Lula, ktorá v roku 1998 navštívila naše počítače v titule Lula: The Sexy Empire. Zaujímavé je, že obidve zmienené série trpeli rovnakými problémami, pre ktoré boli poslané na pomyselnú hernú skládku. Stereotyp a ani jedna z hier nedokázala zaujať príbehom, hádankami či minihrami. Začiatkom nového milénia sa bohužiaľ len potvrdilo, že subžánru erotických hier dochádza dych. To len potvrdili rôzne sociálne simulácie, ktoré boli obsahovo prázdne, obmedzovali možnosťami a ani sa nebránili vykrádať omnoho úspešnejšiu sériu The Sims od Maxisu. A práve vývojári z Maxisu sa vo svojom simulátore života so sexuálnymi túžbami simíkov vysporiadali asi najlepšie. The Sims zaviedol takzvaný pojem „woohoo“ ako výraz pre sex.

Keď ste si zvolili „milovat se“ alebo „pokusit se mít díte“, simíci na seba skočili a v následnej animácii prebehlo menšie „čoro-moro“, ktoré sa nezaobišlo bez slastných výkrikov „woohoo“ a ohňostroja.

Aj keď The Sims má svoju kvalitu, jeho detinský vzhľad skrátka neumožňuje, aby bol braný vážne širokou verejnosťou . Postupne ale začali prichádzať tituly, ktoré vyzerali nielen autenticky, ale mali dospelý príbeh a erotika v nich konečne vyznievala skutočne eroticky a nebola len súčasťou humoru ako u Larryho. Veľmi pekným príkladom je už spomínaný Heavy Rain, nasledovaný sci-fi trilógiou Mass Effect, fantasy sériou Dragon Age a Zaklínačom. V týchto hrách už erotika nehrá čisto len prvoplánovú rolu, ale zase ani veľmi nebije do očí a nie je ani veľkou súčasťou príbehu, ako v prípade Larryho alebo Luly. Paradoxne tak tento aspekt funguje práve v hrách, ktoré majú k erotickému žánru na míle ďaleko.

Bohužiaľ , škandalizovanie a rôzne kauzy sa nevyhli ani hrám, ktoré sex zakomponovali veľmi jemne, citlivo a ohľaduplne. A pritom sa tí istí kritici nesťažujú, keď niektoré televízne snímky (True Detective, Breaking





(ESRB, PEGI), ktorý deťom predaj zakazuje. To, že sa k nim mnoho hier dostane pirátskou cestou je síce fakt, ale vývojárov by nemal nijak obmedzovať.

Druhým je fakt, ako som už vyššie spomenul, že hry sú ešte stále mladé. Oproti kinematografii to je markantný rozdiel. Spravodlivosť v tom nehľadajte ale je pravdou, že väčšie či menšie návaly pohoršenia vzbudzovali všetky predchádzajúce novinky z umeleckého či technologického odvetvia. Hry teda nie sú prvé a nebudú ani posledné.
Tieto dôvody sú všeobecne známe. Nesmieme ale ešte zabúdať na samozvaných bojovníkov za morálku ľudstva, pre ktorých je poodhalené poprsie väčšie zlo ako rozstrelená hlava človeka. Mnohí z vás si určite pamätáte na kauzu okolo prvého Mass Effectu.

Bad, Game Of Thrones,...), ktoré inak pojednávajú o závažných témach, používajú erotické scény, rovnako ako mnohé hry, len ako doplňujúcu rolu. Keď sa človek nad tým zamyslí, predovšetkým hrám s dramatickými zápletkami, to na reálnosti skôr iba uberá, ak sa v nich neodohrá aspoň jedna sexuálna scéna. Sex a túžba po ňom je predsa súčasťou rôznych filmov, literárnych diel ale i života každého z nás.



Problém, prečo hry musia znášať toľko negatívnych ohlasov na svoju adresu vidím kvôli dvom dôvodom.
Prvým faktom je že stále existuje mnoho názorov, že hry sú pre deti a preto je v nich nahota neprípustná. Dovolím si nesúhlasiť. Samotná história hier ukazuje, že hry nikdy neboli iba pre deti ale aj pre dospelých. Hry sú už dávno označované aj vekovým ratingom



Tvorcovia z Bioware umožnili okrem vytvorenia hrdinu/ hrdinky, aby ich postava mohla nadviazať intímny vzťah s niektorou z vedľajších postáv ľubovoľného pohlavia. Samotná posteľová scéna bola pritom veľmi citlivo vyobrazená a zakomponovaná do deja hry. Hráč ju dokonca ani nemusel zažiť. V USA sa ale okolo toho spravil obrovský „humbug" a hra bola automaticky označená za porno. Cooper Lawrencová sa vtedy vyjadrila pre televíziu FOX, že: „ženy sú v hre vykreslené iba ako objekty túžby, navyše muži rozhodujú, s koľkými chcú skončiť v posteli." Podobných prípadov je veľa a svoje si bohužiaľ užili aj vývojári z Rockstaru po vydaní modifikácie Hot Coffee.

Je ale pravda, že nad niektorými sexuálnymi výjavmi z hier sa pozastaví aj normálne uvažujúci človek a preto sa nemôžeme diviť , že nábožensky založený ľudia a konzervatívci v USA majú a ešte dlho budú mať hlavné slovo. Oproti moralistom za „veľkou mlákou" sme ale my Európania v tomto smere omnoho liberálnejší. Stačí ako príklad spomenúť Zaklínača, ktorý vznikol v katolíckom Poľsku. Tak či onak ale ešte dlhú dobu potrvá, než niektorí ľudia pochopia, že poprsie je krásna vec, na rozdiel od zmasakrovania letiskového terminálu.

Rumcaizs




FILMY
KINEMA.SK



INTERSTELLAR

Dráma

Interstellar je v Nolanovej kinematografii zatiaľ najambicióznejší kúsok, oproti ktorému sa už teraz aj Počiatok javí ako ľahký akčný film. Zjednodušene sme sa zhodli: Nolan nám naložil. Veľa. Možno viac ako mnohí diváci budú schopní vstrebať. Celých 46 rokov sme nemali podobný film...

V blízkej budúcnosti sa Zem zmenila do nevľúdnej podoby. Prach pokryl obydlia, ničí úrodu, z prachu vznikajú obrovské búrky, ktoré nútia migrovať ľudí na iné miesta. Svet má iné hodnoty, jedno je isté: veľa generácií tu už nevydrží a bude potrebné pohnúť sa inam. Vedci našli spôsob a jednu červiu dieru, cez ktorú by sa mohla vydať posádka do inej galaxie. Je potrebné zlanáriť pilota Coopera na misiu, z ktorej sa nemusí vrátiť. Nikto nevie, čo leží na druhej strane červej diery a či sa misia podarí.

Nenapíšem viac ako je v traileri.. Interstellar presahuje hranice tvorby Nolana, ale v prvej hodine tomu nebudete chcieť veriť. Bratia Nolanovci servírujú rodinnú drámu, ukážu kus budúcnosti, no nezájdu do veľkej miery detailov a sústredia sa na postavy. Musia vám ich na začiatku vykresliť, aby ste chápali neskoršie motivácie v deji. Navyše na priestore 169 minút majú luxus rozložiť film na jednotlivé akty, aby každý vypálil inak. Áno, Interstellar spája v sebe akoby päť filmov a sami sa budete rozhodovať, ktorý sa vám páči najviac a či ho bude vo finálnej dĺžke dosť. Nechýba očakávané odhaľovanie point a dejové zlomy sa postupne odkrývajú, vrstvia a v tretej hodine nebudete miestami ani dýchať.

Rodinná dráma z ukážky je silná. Slzu asi neuroníte, ale bude na kraji: odchod Coopera od dcéry je veľmi sugestívny moment. Ich vzťah je silnou zložkou celého filmu, na Zemi i v čase, keď je ona na Zemi a on vo vesmíre. Je kľúčový v každom akte a kulminuje zaujímavým spôsobom.

Nezabúdajme na sci-fi, pre ktoré mnohí prídu. Cestovanie vesmírom tvorí priestor pre dialógy, kde sa to hemží fyzikou, teóriou relativity, horizontami udalosti, chápaním dimenzií. Vety sú prednášané rýchlo, je ich strašne veľa a keď si nezapamätáte jedno meno, ste stratení a dúfate, že príde neskôr. Pri jednom fakte sa mi to podarilo po 40 minútach a niečo nepochytíte na prvý raz vôbec. Je to hutný celok, ktorý začne na seba vrstviť čoraz viac otázok: keď si myslíte,



10

že ste niečo pochopili (stane sa), príde iný moment, po ktorom si zapisujete do pamäti otázku na zodpovedanie neskôr. Finálny akt popiera absolútne všetko videné a jediný spôsob je akceptovať to, čo vidíme alebo mať x doktorátov.
Viaceré témy zachytáva Nolan brilantne popri dráme a vzťahoch: ľudské motivácie pri cestovaní vo vesmíre sú vynikajúce. Pocit z objavovania a fungovania nových planét je rarita, ale dáva zmysel. Je tu toľko priestoru pre fantastické herecké výkony, že neviete, komu dať vyššie skóre: McCounaghey je vynikajúci, Anne Hathaway predčí Sandru Bullock z Gravitácie trojnásobne, Michael Caine dá silný štandard, kopa iných hercov je presná (Topher Grace, Wes Bentley), najväčší objav je Mackenzie Foy. Nolan tlačí zo svojich hercov všetko: humor, emócie, múdrosť, filozofovanie, drámu, celú škálu citov.

A Interstellar musíte vidieť v kine. Musíte vidieť to dianie na veľkom plátne a nechať ohlušiť svoje zmysly. Zaklincovať zvukom motorov a počuť to ticho vesmíru. Obdivovať nový uhol kamery, ktorý Nolan miluje na vesmírnom module a neustále ho používa.

Vyzdvihnúť strih a sled scén: ako sú niektoré azda príliš dlhé (ale majú dôvod!) a inokedy sa dva-tri kľúčové momenty odohrajú naraz. Na plátne vynikne odlet zo Zeme, prelet okolo Saturnu a počkajte na prelet červou dierou i nové planéty. Nehovoriac o poslednej tretine, kde sa odohrá toľko, že plátno dá akcii i iným scénam odlišný punc.
Hudba Hansa Zimmera? Hoci hlavný motív ste počuli v traileri, počkajte, koľko hudby si prichystal do jednotlivých scén a ako rozozvučí epické finálne scény. To nie je rachot Muža z ocele, ale poctivý soundtrack, kde seká iné motívy. A dobre, že Interstellar prišiel rok po Gravitácii. Tá bola v porovnaní s ním malý predkrm, ale teraz Nolan servíruje vo vesmíre hlavný chod v obsahu, forme, vo všetkom.

Spolu s Chlapčenstvom najlepší film roka. Choďte naň do kina, rozjímajte, nechajte sa strhnúť. Asi tu nevznikne všeobecný konsenzus páčivosti, ale nech. Interstellar je Vesmírna odysea našej generácie.

Michal Korec



STRAŽCOVIA GALAXIE

Akčný

Okolo najnovšej marvelovky sa krútilo veľa neznámych. O čom bude? V akom vesmíre sa film odohráva? Bude vážny alebo humorný? Nová pätica hrdinov vyzerá podivne – dvaja z nich budú len renderovaní a traja farební či potetovaní? Ako to zapadá do sveta Avengers 2, ktorí prídu v máji 2015? Strážcovia galaxie kladú viac otázok ako iný komiks.

Úvodná scéna sa odohráva na Zemi a uvedie hlavného hrdinu Petra Quilla ešte ako chlapca. Keď pominie logo a efektné titulky (pekne sa prelievajú do ďalšej scény), spustí sa sled udalostí okolo Orbu, mocného artefaktu, ktorý skrýva kameň nekonečna s neuveriteľnými účinkami. Zatiaľ čo Quill ho chce speňažiť ako správny lovec, v inej časti galaxie pomýšľa mocný Ronan o zničení celej jednej planéty. Ronan posiela získať Orb dcéru Nebulu a o Quilla má záujem kvôli odmene duo Rocket (mýval) a Groot (strom). Skončia vo väzení, spoznajú piateho hrdinu Draxa a začína naháňačka po galaxii za Orbom i stopkou Ronana.

Sám som zvedavý, koľko minút bude hociktorému divákovi trvať, kým vyhŕkne: toto sa viac podobá na Star Wars ako Marvel! Disney možno nenápadne ukazuje, že popri Star Wars má ďalšiu potenciálnu megasci-fi sériu na rozvoj. Má veľa hrdinov, planét, lieta z jedného konca na druhý a dej sa dá narýchlo zošiť. Osobne som nadobudol pocit po 10 minútach.

Čo je dobrý štart – veľké drahé sci-fi sa dnes často netočia. Strážcovia galaxie sú drzí, snažia sa dokonca oživiť žáner premenlivými emóciami. Intro i ďalšie scény nečakane núkajú divákovi možnosť vyroniť slzu za hrdinu a potom sekajú zábavné akčné scény či hrdinské hlášky. Strážcovia prihadzujú ďalší cenný prvok: veľkú mieru irónie. Pri prieskume planéty, handrkovaní sa s kamošom alebo aj vo finále, kedy sa mela zastaví a príde gag ako z dobrej koméde. Je to potvrdenie, že film má humor už vo svojej DNA, to má byť diferenciátor i recept na úspech celej série. Nehovoríme len o malých odbočkách, vedľajších postavách, ale zásadných minútach v celom deji.



9.0

Recept na iróniu či odľahčenie je priam prostý a zakomponoval ľahkú pomôcku: chytľavý soundtrack. Je tu burácajúca hudba Tylera Batesa, ale gro tvorí viac ako tucet piesní výborne mixovaných do akcie, kedy sa stíhate pousmiať a užívať si akciu.

Naháňačka za Orbom postupne predstaví päť výborne napísaných postáv. Peter Quill nie je iba ďalší hrdina, čo má urobiť vo vesmíre terno – je to líder a má pred sebou celú sériu na odhalenie tajomstiev. Chris Pratt ho hrá s prehľadom i nadsádzkou. Gamora (Zoe Saldana) spočiatku tlačí na pílu, hodinku trvá (azda do najkrajšieho výhľadu), kým si zvyknete. Ako akčná hrdinka zapadne. Drax, pomaľovaný obor, sa objaví neskôr, no sympatie berie okamžite, hoci nepozná metafory. Bradley Cooper vdýchol život skvelému Rocketovi: najvýraznejšia postava, akčný medvedík nepôsobí smiešne. Groota síce nahovoril Vin Diesel, no jeho charakter sa prejaví v správnom čase i v akcii. Silní herci sú v ďalších úlohách: najmä Ronan (Lee Pace) je pamätný vďaka prenikavému hlasu (vopred vám poradím, je to Thranduil z Hobita), a Benicio Del Toro ako Zberateľ, čo sa raz v marvelovskom univerze mihol.

A napokon akcia. Veľkolepá, treskúca, plná dobrých nápadov i zbraní. Nepoľavuje v úvode, v stred, ani na konci a občas naberá obrovské grády. 3D jej celkom pomáha a v spojení s bandou hrdinov i zloduchov si užijete veľké chvíle. Má dobré tempo, ako aj celý film – ideálnych 121 minút.

Pár hodín po videní filmu nie je ľahké poskladať scény či dej, ale aktuálny zážitok v kine bol veľmi silný. Najmä prišiel do sveta Marvelu konečne svieži vánok po pár filmoch, čo išli skôr na istotu. Toto je drzý, dravý, veľkolepý akčný film – a navyše takmer neustále zábavný.

Michal Korec



AKO VYCVIČIŤ DRAKA 2

Rodinný

Jednotka Ako si vycvičiť draka je presne film, ktorému dáte po premiére 9/10 a časom vo vás dozrie, že to rozhodnutie chcete občas prehodnotiť a venovať mu plný počet bodov. Skvelý animák, má nádhernú symbiózu chlapca s drakom. Vzťah otca so synom. Epické finále s obrovským nepriateľom. Vynikajúcu hudbu Johna Powella. Nevídaný záver, ktorý nie je 100% happy-end. Ako naň nadviazať?

Berk sa naplno prepojil s drakmi, každý je zvyknutý, že v dome jedného má. Štikút žije dobrodružný sen, s Bezzubým objavujú nové ostrovy a zakresľuje ich na mapu. Astrid je neustále po boku. Na najnovších potulkách nájdu obrovský kus ľadu i lovcov drakov, čo pracujú pre dákeho Draga. Štikútov otec vie, že s tým chlapíkom si neradno začínať, pri poslednom strete ostal jediný nažive. Lenže Štikút verí, že sa mu podarí dohodnúť a spustí vlnu udalostí, kedy sa schyľuje k vojne. Popritom nájde svoju matku, ktorá zásadne obohatí jeho život v kľúčových chvíľach.

Dreamworks to tento raz dokázal. Ukazuje celému Hollywoodu ako robiť pokračovania. Nemajú byť iba väčšie, hlučnejšie a dlhšie, ale ísť pod kožu, inovovať žáner, rozširovať fiktívny svet. Je vhodné nadviazať na minulý dej pekne plynulo ako tu: svet je iný, udalosti minulého dielu ho zmenili, hrdinovia zostarli a žijú s následkami. Drak 2 má perfektne prepracované charaktery a najviac to vidno na Štikútovi: je starší, rozvážnejší, púšťa sa do nevídaných akcií, nie z roztopašnosti, ale z viery v iný pohľad na svet. Nechce vojnu, chce jasný rozhovor. Objavovať svet, nie kolonizovať územia.

Autori nerozvíjajú ľúbostnú líniu s Astrid, ale naplno sa venujú rodine. Rola otca, silná z jednotky, sa posúva do novej roviny. Scenáristi ho perfektne rozvinuli, keď opustí Berk a objaví aj on svoju lásku. Do záveru má niekoľko silných scén, chápem americké nasadenie na Deň otcov. Postava matky je iná a prináša skvelý nástup, svoj rozvoj, postupný vzťah k manželovi i synovi. Nie je do počtu.



9.0

A potom je tu duo Štikút-Bezzubý. Mysleli by ste si, že je ťažšie vzťah vytvoriť ako ho udržať? Pozor, druhá polovica filmu kladie hrdinom také prekážky, že Štikút bude mať dilemu či sa dá Bezzubému veriť, keď sú v okolí iní draci s veľkým vplyvom. Interakcie, rozhodnutia, túžby sú často skloňované témy, v animáku pritom taká rarita. Prečo robia hrdinovia to, čo vidíme na plátne? Ako si vycvičiť draka 2 je jeden z mála animákov (či blockbustrov vôbec), čo to dokáže.

Spájajú sa tu umne tri žánre a dráma má prekvapivo veľký podiel. Druhý diel je trochu temnejší oproti jednotke, nie kvôli akcii, ale témam. Zlúčenie rodiny, odlúčenie od kamarátov. Nutnosť vysporiadať sa s novými nástrahami osudu a životnými zmenami. Toto nie je bláznivá rozprávka, kde sa premávajú draci a všetko medzi prvou a finálnou idylkou slúži na švandu.

Sú tu humorné vložky, to áno. Od prvej scény, kde ovce s vygúľanými očami slúžia ako netradičný prvok v súboji, cez vedľajšie postavy, vtipné vety, napodobňovanie postáv a samozrejme, excelentná mimika a gestá drakov. Zubatí, hubatí, škuľaví, sem-tam drzí, inokedy prítulní, stále jedinečný prvok.

Prvotriedna akcia. Úvodné preteky či prelet z traileru slúži ako návnada na množstvo ďalších letov alebo menších súbojov v prvej polovici filmu. Po finále jednotky mali autori nesmierne náročnú úlohu nadviazať na akciu, ale aj tu prídu obrovské druhy, sú zaujímavo využité v akcii. Megalomanská scéna v druhej tretine dokonca mieša niekoľko súbojov súčasne a to sme ešte ďaleko od finále. Takí odvážni sú tvorcovia a dokážu vás napínať až do konca.

Ale čo je najdôležitejšie aj pre žáner a formu, toto je stopercentný animák, kde absolútne všetko sedí. Kamera a jej prelety nad Berkom či s drakmi. Súboje, veľké scény, ale aj tie menšie. Malé vtipy, silné flashbacky, rodinný reunion. Je tu nádherná farebná paleta, desiatky druhov drakov, dobrý záporák a opäť vynikajúci John Powell, ktorý hneď po 10 minútach tasí nový motív a Jónsi má novú pieseň.

Ako si vycvičiť draka 2 je u mňa najlepší film prvej polovice roka 2014. Spolu s Na vine sú hviezdy aj jediný, čo siahal na 10/10. Len pár drobností (mohol byť trošku dlhší, väčšie finále) ho delí od 100%.

Michal Korec



X-MEN BUDÚCA MINULOSŤ

Akčný

Singer je späť! Jedenásť rokov sme čakali, aby sa opäť chopil série a nakrútil jeden z najlepších komiksov vôbec. Jeho láska k mutantom je vynikajúca a dej si odhryzol riadne veľké sústo v rozpätí pol storočia.

V roku 2023 je ľudstvo na sklonku vyhynutia. Sentinely ich naháňajú po celom svete a miesto ochrany národov sa otočili proti nim: začali hubiť nielen mutantov, ale aj ostatných. Svet je v ruinách a vzdorujú posledné hŕstky: medzi nimi aj Professor X a Magneto, ktorí sa rozhodnú pre poslednú šancu: poslať Wolverina 50 rokov do minulosti, aby zabránil udalostiam, ktoré zmenili budúcnosť, napríklad zastaviť výrobu Sentinelov a iný chod dejín. Lenže na to bude musieť Wolverine spojiť už znepriateleného Erika a Charlesa, aby mohli ovplyvniť vedca Bolivara Traska, ktorý tuží Sentinelov vytvoriť.

Budúca minulosť je v poradí siedmy film X-Menov a po tých rokoch sa nejednému divákovi môže zdať, že sa séria zunovala. Po výbornej dvojici filmov prišla preklínaná trojka Breta Rattnera, Gavin Hood si popálil prsty pri X-Men Origins a vlaňajší Wolverine obstál.

Jedine Prvá trieda priniesla niečo nové: retro i sveži začiatok. Tri silné filmy a tri slabšie – tento má šancu nakloniť priazeň k sérii na jednu stranu.

Nebojte sa. Tým, že sa vrátil Bryan Singer, je všetko v absolútnom poriadku. Singer svojim mutantom perfektne rozumie, pozná ich do posledného detailu a každému ide pod kožu. Občas mu na to stačia tri vety a viete na, čom ste. Stará garda stále prednáša vážne myšlienky, ale rodia sa aj pri mladšom Erikovi i Charlesovi. Minimálne vzťah dvoch priateľov je vynikajúco prehĺbený v novej i starej ére a patrí medzi to najlepšie v sérii. Starostlivo napísané dialogy prednášajú všetci štyria herci presvedčivo – na ich čele prekvapivo James McAvoy, ktorého Charles zažije najväčší vývoj vpred. Aj Fassbender je stále silný.

No Singer sa venuje aj ďalšiemu tuctu mutantov. Je tu Mystique s nádhernou ústrednou dilemou. Úplne rozorvaná postava z detstva, ktorá čelí novým činom. V tomto smere musí Singer Vaughnovi ďakovať, že zo sekundárnej postavy (ako ju mal v roku 2000 on) sa



stáva katalyzátor diania a je absolútne perfektná zahraná Jennifer Lawrence. V civile je tu sotva 10-12 minút, ale aj tie jej stačia na prebudenie emócií.

Lebo, priatelia, o emócie mutantov tu ide v prvom rade. Vo vypätých situáciách, v životných okamihoch, v každej minúte filmu. Napínavá fáza možného vyhubenia z budúcnosti sa mieša so zásadnými bodmi minulosti. A hoci najprv sa zdá, že sa presunieme do retra a ostaneme tam až do finále, prídu prekvapivé skoky v líniach a popierajú sa hranice možného. Sme v hraniciach komiksu, je to vhodne zakomponované a šikovne natočené? Veríme tomu.

Dialógy, motivácie, priateľstvá, dilemy, deštrukcie i ochrana. To sú hlavné motívy, ale netreba sa báť, že by Singer zabudol na akciu. Je tu minimálne jedna famózna, ktorá prekonáva aj nezabudnuteľné intro z X2 s útokom na Biely dom za tónov Dies Irae. Opäť je použitá skvelá hudba, efekt i strih. Veľa akcie nesú aj Sentinely, ktoré sú veľmi presvedčivé a asi nikto neveril po roku 2003, že sa ich dočkáme. Ale sú výborní. Magnetové akčné scény neraz pobavia či ohúria – minimálne scéna vo vlaku je okulahodná.

V nových X-Menov veľa vecí ladí. Nielen Singerova réžia a výborný scenár, aj strih či hudba, ktoré dodal John Ottman a používa aj motívy prvých filmov. Je tu dosť flashbackov, znalosť iných dielov je vítaná.

K dokonalosti chýbajú iba dve veci. Prvá, scéna dobývania tímu v budúcnosti trošku pripomína tretí Matrix (búšia tam Sentinely). Druhá, hry s časom nemôžu skončiť dobre a pýtajú si obete, možno aj v chápaní kontextu celej série. Štrnásť rokov s ňou žijeme a zrazu má byť veľa vecí inak? V komikse je to možné. Preto počkajte do konca záverečných titulkov, kde sa zarába na ďalší diel X-Men: Apocalypse a modlite sa, aby ho Singer zrežíroval. Ten chlap by nič iné do konca kariéry nakrúcať nemal. Singer is back!



DOBRODRUŽSTVÁ PÁNA PEABODYHO A SHERMANA

Rodinný

DreamWorks je späť v plnej sile. Po minulom roku, kedy prišli Krúdovci a Turbo, zaujímavé nové látky, no nie s využitým potenciálom na 100%, prichádza dejovo a najmä humorom nabitý animák pre celú rodinu. Deti dostanú peknú historickú lekciu i pár gagov – a dospelí sa budú baviť kráľovsky.

Pán Peabody je superinteligentný pes, ktorý nosí okuliare, má parádne IQ a hlavu plnú vedeckých nápadov. Vyhral olympiádu, získal Nobelovú cenu, no najväčším dobrodružstvom posledných rokov je adopcia malého chlapca Shermana, ktorý mu najbližšie poriadne zapotí. Mr. Peabody totiž vymyslel stroj času, ktorý využívali pre svoje dobrodružstvá, no teraz Sherman vlezie dovnútra so spolužiačkou a pomiešajú dejiny. Teraz je potrebné napraviť historické karamboly a vrátiť všetko do poriadku.

Hoci dvojica postáv i dejový náčrt znejú moderne, Mr. Peabody má pôvod ešte v 50-ročnom seriáli s postavičkou inteligentného havkáča a sympatického drobca. Aj na dnešné pomery sú to výrazné a veľmi podarené charaktery, vďaka nim hrá DreamWorks novinka skutočne prvú ligu. Sherman je iba malý chlapec a presne ten typ nezbedného šikuliaka; pchá sa kam nemá a robí nečakané problémy. No Mr. Peabody je vynikajúci a osviežujúci typ, ktorý so všetkou grácou zakrýva základný fakt – že je to pes. Jeho charakter je silný originálny, tvorcovia ho vyzbrojili nielen vynikajúcou výbavou inteligenta, vedca či športovca, ale zároveň aj jedným hendikepom: rolou rodiča. Práve na jeho postave ukazujú, ako je náročné byť rodičom v hociktorom veku ratolesti.

Starší pôvod a silné postavy vychádzajú zo starého seriálu a sú štylizované do grotesky. Toto je akoby celovečerná verzia seriálu (ktorý u nás nikto nepozná, tak možno k nemu pristúpiť originálne), no nie je to na ňom poznať: celovečerný film je nabitý veľkým množstvom udalostí. I keď štart je trochu pomalší, rozbeh už stojí za to a film má silnú druhú tretinu

upaľujúcu do top finále. Je možné, že niektorí diváci túto gradáciu neocenia a bude sa im zdať zmena tempa častejšia, ale je to dané aj pozornosťou najmenších detí, ktoré po hodinke už nemusia stíhať vstrebať všetky narážky.

Film znie ako detský Návrat do budúcnosti, no má zároveň ohromný potenciál pre celú rodinu. Sú tu zaujímavé cesty časom, ktoré sa budú deťom určite páčiť, lebo autori si pripravili viaceré epizódy, čím dokážu aj najmenších divákov držať pekne v strehu. Ale zároveň to bude pre nich výzva, pretože nie každý moment budú asi poznať, ak nedávali pozor na dejepise alebo nehltajú knihy. Pre dospelých je to samozrejme iná káva a tie najlepšie vtipy vychádzajú z historických udalostí i ironického podtónu.

Je to skutočne zaujímavo vyrovnaný celok. Najmenším bude imponovať postava Shermana a ľahšie vtipy či séria akčných scén. Staršie deti si užijú dejepisné časti, tie narážky na Tutanchamóna, Da Vinciho alebo Edisona už dokážu vstrebať a nebudú nad nimi ešte ohŕňať nos, hoci pôsobia pekne edukatívne. Dospelých čaká azda najvyrovnanejšia kombinácia vtipov a trošku dojemných scén Mr. Peabodyho. Film totiž vie, kedy spomaliť a nechať plynúť aj hlbšie emócie.

Potom si už stačí pripočítať iba tradične silnú animáciu z dielne DreamWorks a dobrú hudbu (Danny Elfman sa trošku odtrhol od svojho štýlu a ukazuje peknú variabilitu) a máme veľmi kvalitný animák už v marci. Pre niektorých divákov bude aj lepšia voľba ako LEGO príbeh, iným bude imponovať rovnako, pretože nápadov má v ideálnej stopáži 92 minút dosť.



8.0

Mr. Peabody & Sherman (USA, 2014, 92 min.)

Réžia: Rob Minkoff. Scenár: Jay Ward, Craig Wright, Robert Ben Garant, Thomas Lennon



NEED FOR SPEED

Akčný

Tak sa nám Hollywood pustil opäť do videohier. Need for Speed je pretekárska séria, ktorá má za sebou dvadsať dielov, od roka 1995 zosobňuje symbol (prevažne) arkádových pretekov. Najčastejšie sú spracované súboje s políciou – nablýskané tátoše, pamätné trate, množstvo módov a občas príbeh. To sú hlavné atribúty videohry: otázne je, ako sa dá pretaviť do filmovej podoby?

Jednoducho. Urobíte z neho poctivé béčko. Tobey Marshall je syn majiteľa autodielne a snaží sa ju držať nad vodou. Biznis ide ťažko a privyrábanie si v pretekoch po nociach nie je cesta von. Tou môže byť fuška pre rivala Dina: zoženie Ford Mustang na opravu, ten predajú a zarobia slušnú sumu. Keď sa neskôr naskytne príležitosť zajazdiť si na troch športiakoch, stane sa niečo nečakané: kamoš Pete zahynie, Tobey dá smrť za vinu Dinovi, ktorý zdúchne z miesta činu. Tobey dostane 2 roky natvrdo a keď vylezie z lochu, má dva ciele: pomstu a legendárny pretek De Leon, kam by sa mal rýchlo dostať.

Najväčšia obava z Need for Speed sa nenaplnila: toto nie je slabší odvar Rýchlo a zbesilo. S menším rozpočtom, neznámym tímom či odlišným štúdiom. Niekto v DreamWorks mal dobrý nápad dať réžiu Scottovi Waughovi, ktorý pred dvomi rokmi nakrútil pútavý Act of Valor. Vie, že súperiť s mamuťou sériou nemá zmysel (hoci si dala nútenú pauzu) a nesnaží sa ju kopírovať. Ani v štýle pretekov, ani v čoraz nereálnejších akčných scénach alebo rovnakom duc-duc soundtracku.

Need for Speed totiž stavil na béčkový formát a na old-school vyznenie – a prekvapivo mu vychádza. Ľahko čitateľné postavy (sympaťáka i záporaka odhadnete v momente, rovnako aj charakter, ktorý musí zomrieť, aby nakopol hrdinu do akcie) a archetypy nie sú vôbec na škodu. Aj anglická slečna vie zaujať, partia vtipných kamošov sa stará o zábavné epizódky a casting korunuje Michael Keaton ako organizátor Monarch. Po Robocopovi si strihol ďalšiu rolu uleteného chlapíka, čo chce všetko mať pod palcom a vychádza mu to

výborne, po 20 rokoch je v top komediálnej forme. Je dobré vidieť aj svieže tváre v podaní hrdinov, lebo im skôr budete držať palce či objavovať charaktery. Snaha natočiť béčko podľa videohry nie je na škodu a Need for Speed oveľa viac pripomína staršie filmy alebo 60 sekúnd z roka 2000. Nie sú to síce zlodeji (občas si však vypomôžu malou lopkou), ale držia pokope a zažijú očakávané momenty, prednesú suché hlášky i potrebné dialógy, aby sa dostali v deji vpred. Need for Speed si navyše dáva načas, prvý ťukes príde po 30 minútach, no do 130 všetko dodá. Je na vás, či akceptujete štruktúru – no jedno je isté, film drží pokope, fičí k potrebným scénam.

A tým sú prirodzene preteky. Jazdí sa tu na tréningových okruhoch, v nočnom meste, diaľnici za plnej premávky, naprieč USA i k miestu, kde vedie iba jedna cesta. Pretekov je viacero a sú výborné točené. Prevláda jasný old-school už od momentu výberu áut: prvý súboj má káry 60. rokov, ktoré sa šmýkajú v zákrutách, rachotia na predmestí a scény nitra či zbesilej kamery tu nenájdete. Poctivo je natočený každý pretek a v neskorších momentoch prídu i športiaky, no tvorcovia radi snímajú okolie, čumia na podvozok i diaľnicu z podhľadu a má to grády. Inšpirácia videohrou je silná, pravidelne sa striedajú pohľady na pretekársku akciu (volant, cesta, široký celok), zvuky vo finále znejú tak ako v NFS hre.

Nečakane ma potešilo aj 3D, šikovná kamera si totiž vyberá momenty, kedy je prilepená na diaľnici (a vtedy tretí rozmer pekne vyznie) alebo vo vybraných bodoch filmu, keď dramatické scény prežívate z očí hrdinov a doslova sa im točí svet po zrážke či kvôli inej príčine. Je tu uveriteľné videnie akcie. Aj keď hrdinovia sú blázni a niekedy si vychutnávajú prelety lietadlom nad autom či tankovanie v plnej rýchlosti. Úprimne, pri adaptácii videohry sa sem pár arkádových prvkov prepašovať muselo.

8.0

Dobrý je aj soundtrack ladený trošku na vážnejšiu nôtu. Prepínanie nálad (humorné dialógy, seriózne činy/akcia) zachytáva orchestrálna muzička, ktorá zahrá na béčkovú nostalgiu a keď musí prísť song, bude to Linkin Park alebo Skylar Grey a nie Don Omar či Ja Rule. Je to detail, ale neverili by ste, ako odlišná hudba pomáha film vnímať inak.

Need for Speed je podarené akčné béčko s old-school akciou, poctivý a zábavný príbeh pomsty i akcie na štyroch kolesách. Výsledné hodnotenie je ešte mierne, fanúšikovia videohry bod-dva môžu prirátať.

Need for Speed (USA, 2014, 130 min.)
Réžia: Scott Waugh. Scenár: George Gatins, John Gatins. Hrajú: Aaron Paul, Dominic Cooper, Scott Mescudi





LEGO PRÍBEH

Rodinný

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

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

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

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

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

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

8.0

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



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





NA HRANE ZAJTRAJŠKA

Akčný

Doug Liman je skúsený režisér, pokiaľ ide o inteligentný prístup, zaujímavé prostredia a v neposlednom rade aj štipku humoru. Všetky tieto elementy výborne skĺbil v najnovšom blockbustri, ktorý na pohľad z trailerov vyzerá pomerne bežný, no našťastie nepovie všetko.

Ak si chcete Na hrane zajtrajška najlepšie vychutnať, skutočne stačí ostať iba pri traileri a nemrviť sa do dejových detailov. Áno, základ príbehu je postavený na tom, že Tom Cruise sa zúčastní invázie na akejsi pláži, kde v bojovej vrave zomiera. Nie raz, opakovane. Vždy, keď zomrie, dá si dejové repete a keď sa dostane bližšie k vojačke s podobizňou Emily Blunt, až vtedy môžu začať spolupracovať na tom, aby sa to isté neopakovalo. Samozrejme, dej skrýva kľúčový element, prečo sa to celé deje a akú rolu v tom Cruise môže zohrať, aby udalosti posunul ďalej. Ale neprezradím vám ich, lebo ani po desaťnásobnom zhliadnutí traileru nemáte šajnu, o čom film je. A to je na pomery letných hitov vzácnosť.

Trailer skrýva oveľa viac z ponuky filmu; aby som vám nepokazil zážitok, nepoviem veľa. Vyzdvihnem isté prvky, nenápadne sa do nich opriem. Jedna scéna, resp. viaceré sa budú reprízovať, presne v zmysle sloganu Ži, zomri, zopakuj. Tú prvú opakovanú scénu s jednou replikou som videl asi štrnásťkrát, potom som prestal rátať a film išiel ďalej. Doug Liman však starostlivo stráži strih a dáva si pozor, aby ste sa pri repete nenudili, nemusíte ju pozerať celú štrnásť ráz dookola, neskôr sa mu stačí oprieť iba o variácie, nie zhody. Vzniká tak relatívne skratkovitý a dejovo hustý blockbuster. Tento element som sčasti chválil aj pri Godzille – ale tu zašli tvorcovia ešte ďalej a niekedy sekajú scény doslova po sekundách. To tempo im nevydrží po celý čas: záverečná tretina uberie na obrátkach, no stále platí, že film uháňa parádne vpred.

Hry s časom a reprízami pripomínajú sčasti Zdrojový kód, no zhruba po 40-45 minútach sa dostaneme v dej do bodu, kedy pochopíme cieľovú pointu a potom ide film tvrdo po nej. Do posledných minút ešte budete



8.0

držaní v otázke, či sa celý film neobráti voči vám v štýle „pravda je úplne opačná“ alebo „to celé na nás narafičili“. Epilóg je určite zaujímavý, položí pár otázok, a budete si na ne vedieť odpovedať sami.

Na hrane zajtrajška navyše tasí ďalšie pozitíva. Z traileru sa to nezdá, ale film obsahuje zábavné momenty a inváziu neberie drasticky či militantne vážne. Občas si robí srandičky z archetypov typu naštvaný seržant, blbá jednotka plná tučkov i menej inteligentných jedincov. Inokedy ide po časovom vzorci a podobne ako v traileri (máš zlomenú nohu – to nič nie je – bum!) súka pekné narážky. Je dobré vidieť, že jemné vtipy sú vhodne rozmiestnené v stopáži a odľahčujú tón filmu.

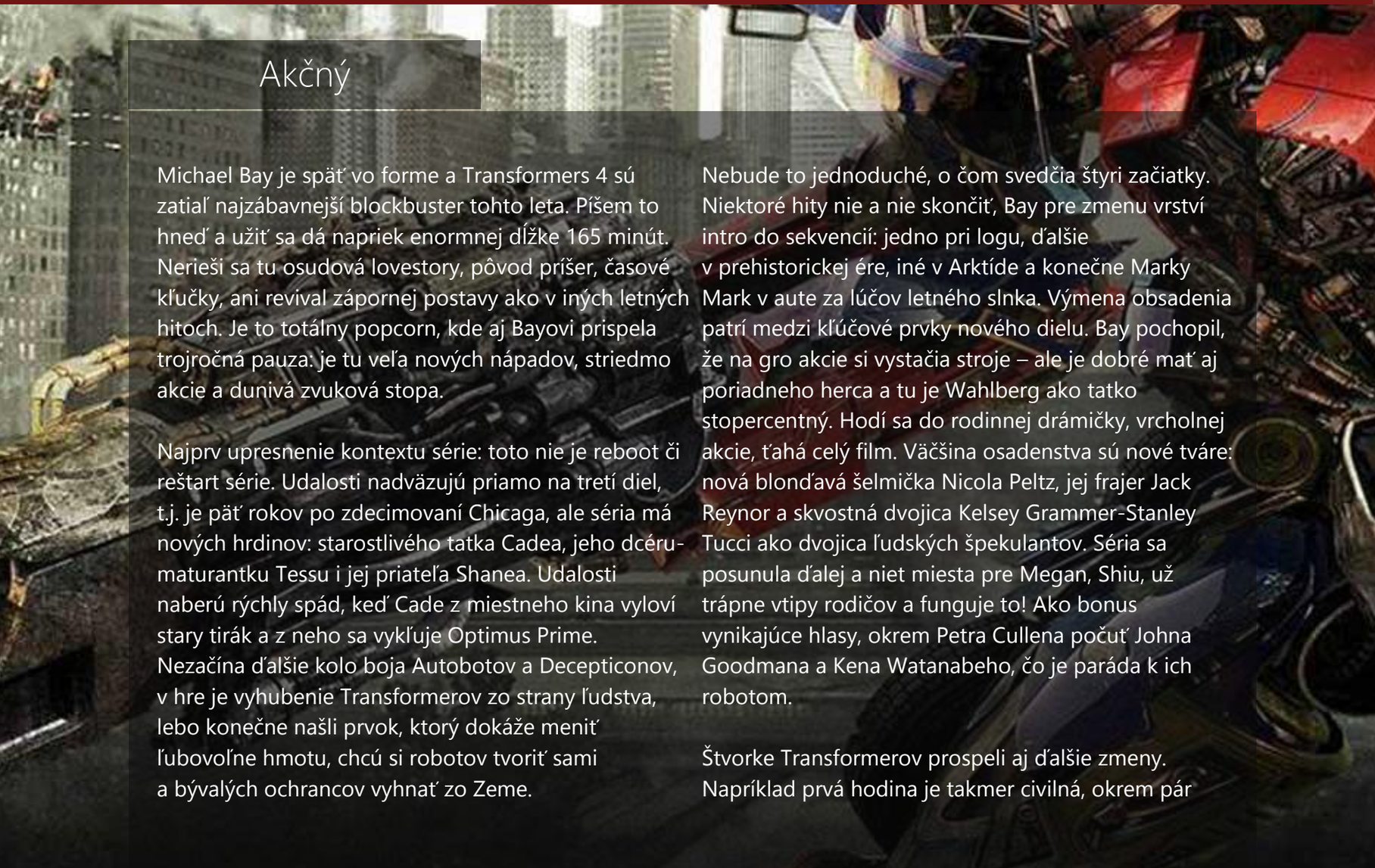
Akčné scény nie sú najprv jednoznačné. Na prvú (navnadení trailerom) čakáte dosť dlho, celkom stojí za to, a končí skôr ako by ste chceli. Spomínaná rozkúskovanosť z časového vzorca zasiahla naplno a zrejme bolo umenie natočiť celú akciu naraz a potom ju rozbiť na desiatky kúskov a servírovať ich postupne. S výnimkou finále a prvej akčnej scény netrvá akcia nikdy dlhšie ako 40 sekúnd. Milovníci budú celkom vďační za trochu dlhšiu akciu v závere, hoci osobne sa mi zdá už naťahovaná a ešte trošku odporuje voči predchádzajúcemu dianiu a pravidlám.

Posledným triumfom je Tom Cruise. Prekvapí už svojím nástupom a povolaním, má sugestívnu rolu počas invázie a potom zastúpi pozíciu sprievodcu do finále. Jeho výkon je sympatický, potláča jeho bežné nuansy a niektorým bude pripadať azda trošku tlmený. Po premiére sa viacerí diváci zhodli, že je to jeden z mála filmov, čo zbaštia aj jeho nefanúšikovia.

Na hrane zajtrajška prekvapil. Z toľko ráz videnej ukážky a tipu, že to budú Nevedomí 2 i nezaraditeľný letný kus popri všetkých pokračovaniach i komiksoch sa vykľul svieži, zábavný, inteligentný blockbuster.



TRANSFORMERS: ZÁNIK



Akčný

Michael Bay je späť vo forme a Transformers 4 sú zatiaľ najzábavnejší blockbuster tohto leta. Píšem to hneď a užiť sa dá napriek enormnej dĺžke 165 minút. Nerieši sa tu osudová lovestory, pôvod príšer, časové kľučky, ani revival zápornej postavy ako v iných letných hitoch. Je to totálny popcorn, kde aj Bayovi prispela trojročná pauza: je tu veľa nových nápadov, striedmo akcie a dunivá zvuková stopa.

Najprv upresnenie kontextu série: toto nie je reboot či reštart série. Udalosti nadväzujú priamo na tretí diel, t.j. je päť rokov po zdecimovaní Chicaga, ale séria má nových hrdinov: starostlivého tatka Cadea, jeho dcéru-maturantku Tessu i jej priateľa Shanea. Udalosti naberú rýchly spád, keď Cade z miestneho kina vyloví stary tirák a z neho sa vykľuje Optimus Prime. Nezačína ďalšie kolo boja Autobotov a Decepticonov, v hre je vyhubenie Transformerov zo strany ľudstva, lebo konečne našli prvok, ktorý dokáže meniť ľubovoľne hmotu, chcú si robotov tvoriť sami a bývalých ochrancov vyhnať zo Zeme.

Nebude to jednoduché, o čom svedčia štyri začiatky. Niektoré hity nie a nie skončiť, Bay pre zmenu vrství intro do sekvencií: jedno pri logu, ďalšie v prehistorickej ére, iné v Arktíde a konečne Marky Mark v aute za lúčov letného slnka. Výmena obsadenia patrí medzi kľúčové prvky nového dielu. Bay pochopil, že na gro akcie si vystačia stroje – ale je dobré mať aj poriadneho herca a tu je Wahlberg ako tatko stopercentný. Hodí sa do rodinnej drámičky, vrcholnej akcie, ťahá celý film. Väčšina osadenstva sú nové tváre: nová blondavá šelmička Nicola Peltz, jej frajer Jack Reynor a skvostná dvojica Kelsey Grammer-Stanley Tucci ako dvojica ľudských špekulantov. Séria sa posunula ďalej a niet miesta pre Megan, Shiu, už trápne vtipy rodičov a funguje to! Ako bonus vynikajúce hlasy, okrem Petra Cullena počuť Johna Goodmana a Kena Watanabeho, čo je paráda k ich robotom.

Štvorke Transformerov prospeli aj ďalšie zmeny. Napríklad prvá hodina je takmer civilná, okrem pár



8.0

akcií sa zoznamujeme s novými postavami, situáciou Autobotov, novými nepriateľmi. Po jednotke ide opäť o svieži štart, ktorý si dáva načas, no hodí sa sem. Všetky scény z farmy za zvukov jemnej hudby majú typické dialógy, ale Bay servíruje jeden videoklipový záber za druhým a film má kam gradovať.

Je tu celkovo menej Transfomerov, čo je pozitívny posun oproti dvojke/trojke. Nie je dobré narvať dva tucty druhov, nemáte šancu si ich pamätať a budú na plátne tri minúty. Päť Autobotov, Galvatron, pár Decepticonov a nový zloduch. Bohato to stačí a oveľa viac sa môžeme venovať jednotlivým druhom a objavovať ich vlastnosti: Hound je vtipkár, Drift prchký samuraj, Bumblebee osvedčený klasik. Mix je konečne výborne zvolený a každého si vychutnáte, vidíte ich v akcii a aj mimo nej. Späť sú vtipné scény a la schovávanie sa na dvore, ktoré úplne absentovali v dvojke/trojke. A žiadne robotické gule! Dej stále graduje, pletky okolo Semena, zrady, pozície ľudstva alebo Transfomerov sa rýchlo ukážu. Samotná akcia má viaceré silné momenty. Chceli ste nový nástup Optima na scénu? Je parádny. Nedá sa prekonať scéna z diaľnice v treťom dieli? Hohoho, budete prekvapení, dá! Je tu svieža infiltrácia do jednej korporácie, masová akcia po dvoch hodinách. Jedine o finále možno polemizovať, že Chicago v očiach každého diváka neprekoná, ale... Z hľadiska skladby efektov, vizuálu a hudby (pustíme si do finále peknú pesničku) mi vyznieva máličko lepšie.

Ale podobne ako iné Bayove filmy, Transformers 4 majú megalomanskú stopáž. Bez problémov by sa 10-20 minút dalo oželieť/nahradiť, najmä scéna vo vesmírnej lodi má zbytočné elementy. Bay sa dal strhnúť nápadmi a miestami to vyzerá ako v krížencovi Star Wars: preteky, príšerky, drobotinky, ktoré si sem chcel prepašovať na pár sekúnd ako to ľúbil George Lucas v oboch trilógiách.

Obrovská pochvala za zvukovú stopu. Toto je film, ktorý si doma asi v DTS nikdy nepustím, lebo vypálim susedov zo spodného poschodia. Prenikavý mix zvukových efektov, orchestrálky Stevea Jablonského (mieša staré motívy a nové dunivé/melodické) a pár songov sem náramne zapadlo. Je dobré vidieť, že Transformers 4 vznikali tri roky miesto minulých dvoch, obsahujú veľa nápadov a padli na úrodnú pôdu. Necítiť tlak, zbrklé scény, film lepšie sedí i baví ako dva predchádzajúce. Sú tu vtipy pre akčných fanúšikov, geekov i znalcov. Jednotka je stále najlepšia, štvorka so cťou po nej.

Michal Korec



KAPITÁN AMERIKA: ZIMNÝ VOJAK

Akčný

Walt Disney a Marvel to myslia s produkciou komiksových filmov vážne a neboja sa už nasadiť svoje pokračovania ani do menej tradičných termínov. Začiatok apríla nebol nikdy extraveľkým časom, no o to ľahšie sa programujú aj filmy z nových sérií. Za jedenásť mesiacov máme v kine už tretí titul po prvých Avengers – a mnohým divákom môže vyjsť po Iron Man 3 a Thor 2 ako najlepší.

Steve Rogers sa po dlhom spánku snaží etablovať v 21. storočí. Trénuje, aby bol vo forme do veľkých misií vo svete a vo voľnom čase sa snaží dobehnúť kultúrne poznatky zo sveta posledných 70 rokov. Nie je to ľahké, nemá ani žienku po boku (a Peggy má dnes viac ako 90), ani veľa kamošov. Posledná misia mala byť rutina, no nesedeli na nej dve veci: čo robil IT maník na lodi s námorníkmi a prečo agentke Romanovej trvali niektoré ťahy tak dlho? Vyzerá to, že ani S.H.I.E.L.D. a jeho agenti už nie sú v bezpečí a keď sa ocitnú aj pod útokom, začnú odhaľovať spiknutie v najvyšších kruhoch. Do toho sa v meste objaví zvláštny bojovník menom Zimný vojak s úctyhodnou výdržou i arzenálom.

Druhý Kapitán Amerika sa odohráva v súčasnosti a najmä po udalostiach prvých Avengers, už stráca kus svojho kúzla komiksového filmu z druhej svetovej a snaží sa ho alternovať novinkami i splnením určitých očakávaní. Prvým je pôsobenie Stevea v súčasnosti, ktoré si pýta nahrávky na vtipné smeče jeho adaptácie. Prekvapivo ich nie je veľa, skôr sa vrátia spomienky. Tou druhou je zahrnutie nových postáv, ktoré by ste čakali inde (Čierna vdova) alebo sa na ne tešíte z plagátu (Robert Redford). Do diania sú zakomponované solídne spolu s väčším priestorom pre Nicka Furyho. Treťou novinkou je nový záporák, ktorý je dlhší čas skôr spomínaný ako by sa reálne prejavil (ešteže sa dočká výborných akčných momentov v druhej polovici filmu) a štvrtou ohrozenie S.H.I.E.L.D.U ako nezlomiteľnej organizácie – taký útok na bránu sme tu fakt nemali od mája 2012 a všetkých Pomstiteľov.



8.0

Ani jeden zo štyroch elementov však nie je využitý na sto percent, iba cca na 70-80 a súvisí s určitým zacyklením univerza a kontextom filmu. Spomínanie na udalosti z prvého filmu sa neukáže byť márne a vynára sa tu príliš veľa elementov – akoby tvorcovia nedokázali vytvoriť nové postavy, nepriateľov a len lavírujú po tom, čo im ostalo z prvého Captain America alebo Avengers. Čo ma vedie k dobrému tipu pred videním dvojky: určite si jednotku napozerajte, lebo budete mierne tápať, hoci film obsahuje pár flashbackov a rád vám vysvetlí oporné body či odkáže na udalosti podstatné pre chápanie dvojky.

Neberte to ako prehnanú kritiku, na kúzlo filmu a jeho perfektné momenty to nemusí mať vplyv hneď v kinosále, až keď si na ceste domov premyslíte, ako na vás film zapôsobil. A stále platí, že tieto filmy od Marvela sú veľmi dobré remeslo, no na hĺbku Batmana alebo X-Menov nemajú.

Ale komiksové remeslo je tu podané nadmieru dobre. Dvojica režisérov (Anthony & Joe Russo) nemá s blockbustrami veľa skúseností, tak je prekvapivé sledovať už prvú výborne nasnímanú a zrežírovanú akciu na pirátmi prepadnutej lodi. Cap i Čierna vdova sa preháňajú a mlátia francúzske držky po tucte, hudba duní a všetko má rýchly spád. Neskoršie scény ako prepadnutie auta v meste, prvý súboj Capa a Zimného vojaka či nebodaj obrovské finále pôsobia ešte lepšie. Úprimne, miestami dávajú na frak aj Michaelovi Bayovi a finále je lepšie zrežírované ako to, čo sme videli v Transformers 3 či Avengers. Sú tu silné postavy, pästné súboje, lietajúce charaktery (Tony Stark by závidel), všetko v pohybe.

Akurát všetko medzi akčnými scénami trošku nezapadá do relatívne mierne vážneho kontextu, ktorý si berie tému ochrany a slobody ľudstva, do toho ešte chce vniesť Capovu nostalgiu a navyše postupne začnete všetky dejové momenty predvídať skôr ako by scenáristi čakali. Zápletky nie je veľa a na viaceré zlomy prídete rýchlo. Ale keď príde akcia, hodíte všetky výčitky za hlavu a bavíte sa skvelo.

Chris Evans sa už etabloval vo svojej roli Capa, Scarlett Johansson má konečne dosť priestoru na Čiernu vdovu a Anthony Mackie sa nám rysuje ako veľmi dobrý herec do vedľajších rolí, kde sú časy jeho malej etudy v Million Dollar Baby. Robert Redford je dobrý, no starší diváci by čakali viac.

Kapitán AmeriKa: Zimný vojak je jedna z najlepších marveloviek ostatných rokov a určite lepšia ako druhý Thor. Akurát je to stávka na istotu, ktorá málo riskuje – a tým pádom minimálne prekvapí.



GODZILLA

Akčný

Od Emmerichovej deštrukcie New Yorku ubehlo 16 rokov a prišiel čas na iný príbeh Godzilly. Tvári sa ako moderný blockbuster, v jadre sa však hlási ku klasickej predlohe a ešte stihne vykresať aj poctu japonským monster filmom. Nie je toho málo na 123 minút, ale čo povie dnešný divák?

Kus čara novej Godzilly podobne ako v starších kusoch zaručuje nevedomosť. Preto sa vyhnem popisu deja do väčších detailov a len naznačím pár vecí. Intro sa odohráva v roku 1999 na Filipínach, keď sa Ken Watanabe a Sally Hawkins prídu pozriet na archeologický kráter, odkiaľ niečo ušlo do mora. Ešte v ten rok sa zrúti japonská atómová elektráreň a príde tam o život pár ľudí (i zvučné meno z castingu). Potom sa presunieme o 15 rokov vpred, kde príbeh pokračuje. Mladý chlapec Ford z intra má už cca 25 rokov, peknú manželku a syna – cez rok '99 sa preniesol bez problémov. Jeho otec už menej, stále snorí v karanténe a zisťuje, že nie všetko je ako mu tvrdia (stupeň radiácie a pod.). Jedna vec je istá: po svete behá niečo obrovské a je otázkou času, kedy začne niečo ničiť. Napríklad veľkomestá...

O novej Godzille treba toho toľko povedať – ale málo prezradiť, aby ste mali z filmu plnší zážitok aj za cenu nepripravenosti. Dej obsahuje viacero námetov, v jadre stále núka atraktívnu deštrukciu a boj ľudstva proti obrovskému monštru. Veľa sa snaží vysvetliť, k čomu slúžia postavy vedcov, narážky na nukleárne bomby, pokusy a ich používanie a nepriamo odkazuje aj na dianie vo Fukushime. Budete čakať viaceré vysvetlenia, no nie vždy sa ich dočkáte, ale na budovanie napätia či neznámeho to stačí.

Godzilla je skratkovitý blockbuster. Veľké množstvo scén, ktoré slúžia na rozpovedanie deja, je veľmi krátkych na pomery žánrových filmov. Je to obrovské plus: neboríte sa dlhými minútami variácie na niečo videné, máte čas vstrebávať vedecké, akčné či pokojné momenty. Striedanie nálad je v celej stopáži, pri bleskových úsekoch fičia. No 123 minút obsahuje rozbitosť, cítiť ju kvôli množstvu lokalít (Filipíny,

Japonsko, Havaj, ďalšie americké štáty). Skratkovité scény pôsobia proti prúdu bežných blockbustrov, kde si chcete vychutnať deštrukciu či 15-minútové finále; tu sa šetrilo alebo schválne pristúpilo ku kompromisu.

Novinku možno rozdeliť na dve polovice. V prvej sa viac báda, hľadá, napínajú očakávania. Ako bude Godzilla vyzerať, kedy príde na scénu, čo spôsobilo jej vznik, vydúrili sme ju z oceánu atď. V druhej nastane akcia, vojenské misie, vlaky naložené atómovými bombami na krehkom moste alebo efektný zoskok padákmi (ktorý ste videli v prvom, nič-nehovoriacom teaseri). Nová Godzilla má veru blízko ku klasickým monster movies japonskej produkcie, takže sa dočkáme drahých scén mlátenia vo veľkomeste. Akurát sa kedysi po pľaci pohybovali trikári v kostýmoch a dnes to renderujú PC. Pocit z videného však ostáva podobný a sčasti je to retro.

Godzilla je celkom šikovne nakrútená a Gareth Edwards si dovoľuje v jednom filme celkom veľa. Niekedy nechá deštrukciu na malej TV, inokedy ju pustí na pár sekúnd. Šikovne pracuje s kamerou a buduje napätie. Má scény plné slizu i ruskú ponorku na strome. Snaží sa mať za veľké peniaze bohatý titul. Predovšetkým je otázne, ako čiastočne old-school, čiastočne skratkovitý, ale moderný hit bude pôsobiť na súčasného diváka. Je úplne iný (štýlom i náladou) ako vlaňajší Pacific Rim, hoci na pohľad patria do rovnakej škatuľky. Hoci je Godzilla odlišná, stále má svoju porciu klišé a typických scén, kde musí vystupovať aspoň jeden malý chlapec či šťastná rodinka (on-vojak, ona-sestrička). V súčte mi to však vychádza na necelý bod menej ako Ohnivý kruh. Godzilla je zaujímavejšia, no ťažšie drží pokope.

7.0







NINJA KORYTNAČKY

Akčný

Zabudnite na animovanú verziu z roka 2007 (6/10, dobrý kúsok na tú dobu), teraz chytil sériu Michael Bay, čo znamená úplne vypeckovanú forsáž na maximum. Akčné scény sú obrovské, strih bleskový, soundtrack dunivý, scenár instantný. Trvá akurát 101 minút a užijú si ho fanúšikovia i nováčikovia.

V New Yorku hľadá reportérka April Fox námet na sólokapra, záhadný Foot klan chce so Shredderom ovládnuť mesto a Eric Sachs sa teraz dohodol s mestom, že jeho firma bude bojovať proti zlu, aby zabezpečila pokoj občanov. April videla v prístave maskovaného ochrancu, nakoniec sú až štyria, no ich majster nechce, aby sa promenádovali v uliciach... Má na to dôvod, no Foot klan stupňuje napätie.

Ninja korytnačky majú za sebou množstvo verzií, no tri filmy z 90. rokov sú so seriálom (tiež starým) niečím špeciálnym pre generáciu dnešných tridsiatnikov. Akcie ninja kvarteta sme hltali snáď viac ako (vtedy ešte nie príliš známu) pizzu. Do pamäti sa nám vryli ich mená (bum, kto ich vymenuje za päť sekúnd?), ich majster, nemesis či bojový pokrik. To všetko očakávame a Hollywood tejto dekády a Michael Bay ich servírujú inak.

Po štýlových titulkoch príde hra s divákom – a prvých 20 minút vidíme štvoricu iba v náznakoch, gro času patrí Megan Fox (solídny výkon) a neúnavnej snahe dobyť večerné správy (J.K. Simmons dostal zdatnú konkurenciu v podobe šéfredaktorky Whoopi Goldberg). Sotva minútové scény, prelety kamerou nad mestom a cítite, že vás režisér (inak rutinný J. Liebesmann) dostáva do nálady. Neskôr nás predstaví Mikeymu, Donniemu, Raphovi i Leovi; zistíte, že ninja korytnačky 2014 sú iné: dravšie, uletenejšie, menej rozvážne a najviac zosobnili povahu tínendžerov. Čo je plus k veku.

Chvíľu trvá, kým zistíme, kto má akú povahu, zbraň i štýl, neskôr naberá scenár riadne tempo. Najprv musí prísť povinná porcia prvého dielu, kde objavíme pôvom hrdinov, potom boj so zloduchom. Kvarteto je pobláznené, rozdiely v charakteroch



markantné a majster Splinter skutočný sensei. Áno, celé v 3D CGI; ak chceme kráčať s dobou, 180 cm korytnačky nemôžu vyzerať inak.

Druhá polovica už prestáva byť tajomná, mení sa na totálne bayovskú akciu. Zatiaľ čo úvod v prístave pripomína Skalu, neskoršie majú bližšie k Transformerom. Minimálne tri veľké scény stoja za to: vpád komanda, naháňačka s nákladiakom na snehu i finále. Zjazd tirákom je jedna z najzábavnejších akcií celého leta, uletená, komiksová, nereálna, pomyselný vrchol filmu. Finále je silné, ale sčasti odkáže na Amazing Spider-Mana 1 (pochopíte zo zápletky, i keď kto vie, kde vznikla pôvodná inšpirácia). Celé Ninja korytnačky však pôsobia lepšie ako niektoré vyčerpané pokračovania tohto leta.

Teenage Mutant Ninja Turtles nie sú originálnou akciou a obe polovice sú zbrklé. Je tu toľko priestoru pre dlhšie scény: vysvetľovanie či lepšie predstavenie postáv, no film na ne kašle. Nenudí ani chvíľu, niekedy iba naznačí a po minúte strihá; vieme, aká scéna bude nasledovať. V tomto smere je iný ako napríklad Transformers 3, ktorí sa v dĺžke a Bayovej megalomanskej snahe zbytočne natiahli. Všetko je svižné, budete chcieť zažiť v júni 2016 ešte viac. Vtedy sa dočkáme hádam dlhšieho filmu. Základ je slušný, priestoru na zlepšenie ostáva dosť. Toto je rýchle intro do série a la G.I. Joe v roku 2009.

Michal Korec

7.0



HOBIT BITKA PIATICH ARMÁD

Akčný

Peter Jackson chce servírovať definujúcu kapitolu ságy o Stredozemi. Jeho šiesty film ukazuje skvelé remeslo, a trošku únavu materiálu. Má byť veľkým zakončením, ale prekvapivo vyznie málo epicky, emócie musíte hľadať a aj o hobitovi je tu iba pár pasáží.

Začína to sľubne: naštvaný Smaug sa rúti na Jazerné mesto, rozsieva oheň a skazu, Bard ho chce skoliť. Spoločenstvo trpaslíkov sa usadí v Osamelej hore, Thorina prepadne šialenstvo (aj dračia choroba zo zlata) a ľud z Jazerného mesta sa sťahuje do Dale. Keď sa chýr o dobytom Erebore rozšíri do sveta, pohnú sa šíky armád: elfovia prichádzajú na čele s Thranduilom, trpaslíci pochodujú k hore a ešte sa tu rútia dve bandy Orcov – jedna z Dol Gulduru, druhá z Gundabadu, aby zajali strategickú pozíciu. Schyľuje sa k najväčšej bitke pod Ereborom, kde sa stretne všetkých päť titulných vojsk.
Rozdelenie knihy Hobit na tri filmy sprevádzali očakávania a už ukončená séria ukazuje vzájomnú odlišnosť. Prvý diel bol ukecaný, ale milý štart dobrodružstva s veselým nájazdom v Morii či akčným finále. Dvojka ukázala nové postavy, lokality a kulminovala v Erebore so Smaugom. Trojka má už len útly námet a plne chápem najkratšiu stopáž: keď skončí konfrontácia s drakom, ostáva tu veľmi málo: pár udalostí v Dol Guldure, výlet do Gundabadu, očakávaná bitka a cesta domov.

Po prvý raz vnímam v kinoverzii vatu a nepotrebné scény: po demolácii Jazerného mesta, niektoré dialógy, predlžovanie výplne. Tretí Hobit by mohol mať menej ako dve hodiny, nič by sa nestalo. A to ešte kvitujem veľké množstvo scén so slabochom Alfridom. Niekoho potešia, iní by sa ich zbavili. Je to slabina prvých 70 minút, kedy strašne čakáte na prípravu boja či udalosti. Thorinov pád mysle je dobre spracovaný a dostal kopu času. Všetko ostatné ide už skoro automaticky.

Samotná bitka ukazuje, ako sa Jackson dostal do starých koľají a štruktúry spred 11 rokov. Je to dlhá scéna, ktorá mieša väčšie i menšie konflikty. Je remeselne výborne zvládnutá, vidíte príchody armád, prvé kríženie zbraní a neskôr fragmentáciu na menšie súboje heroických jednotlivcov. Osobne som si predstavoval mastenicu pred Ereborom vo väčšom meradle – možno bol Návrat kráľa predsa len príliš epický. Bitka piatich armád sa mu nedokáže



vyrovnať, lebo takmer všetko sme už videli, z niektorých častí cítiť pomaly Jacksonovu únavu. Ešte raz urobiť nájazd, ešte raz uvidím dve vojská pochodujúce oproti sebe a ešte... Je to stále to isté a už to nezaberá ako kedysi.

Áno, sú tu krásne nájazdy kamery, je tu dobrý pohľad na bojisko a viete si predstaviť, čo sa kde deje. Šéf orcov zaberá najlepšie pozície, je dostatočne krutý a solídne supluje hlavného záporáka. Sú tu menšie súboje, kde Legolas ukáže silné parkour triky či bojové schopnosti. Thorina čaká veľký efektný boj na zamrznutej ploche. Trpaslíci sa ukážu ako chrabrí bojovníci. Všetko do seba zapadá, vyplní 45 minút a vzbudí minimum emócií. To je u mňa najväčší problém tretieho Hobita. Emócie. Je ich tu málo a keď je film menej epický ako ostatné, ťažšie si ho vychutnáte. Črtajú sa dobré scény elfsko-trpaslíčej romance s Tauriel a funguje to: skvelí herci, citlivý hudobný motív, osudovosť – ale je ich máličko. Navyše keď je toto finále cesty, čakáte väčšie rozlúčky, vzletné dialógy, čosi pamätné. Bilbo nedostane zo seba celú vetu. Prekvapivo zohráva menšiu rolu v dianí ako v prvých dvoch filmoch, čo je škoda. Ustúpil veľkej bojovej vrave. Fanúšikovia budú očakávať aj prepojenie na prsteňovú trilógiu (kvôli sľubu o definujúcej kapitole), a dostanú krátky epilóg a pár odkazov. PJ pôvodný plán o prepájaní kníh očividne zavrhol, čo je škoda.

Moja cesta v Stredozemi začala 24. januára 2002 v tej istej sále, kde skončila 9. decembra 2014. Iste, zostarol som o 13 rokov, očakávania sa posunuli inde. Na definujúcu kapitolu prináša tretí Hobit málo. Ako samostatný film i v kontexte série. Čakáte niečo nevidené, zásadné, ale zhŕňa fungujúce veci ešte raz: veľa postáv, dianie v rôznych kútoch, profesionálne natočenú bitku, dobrú hudbu. Nič nové. Isteže je to film, ktorý musíte vidieť na veľkom plátne, tam vynikne. No od finálnej kapitoly som čakal viac.

PS – Fanúšikovia knihy a Jacksona mi po premiére píšu, že im film perfektne sadol a je to jasná 10/10. Možno potrebujem druhé videnie ako pri prvom Hobitovi, aby som posunul skóre vyššie. No kde nájsť motiváciu a absolvovať opäť 144 minút, keď viete, že epickosť, emócie či energia chýbajú?

Michal Korec



HRY O ŽIVOT DROZDAJKA I.

Akčný

Tretí film série Hier o život kladie esenciálnu otázku pre fanúšikov knihy i neznalcov: ako môže vyznieť film bez hier, adrenalínovej hodinky v aréne? Vystačí si s rastúcim odporom proti Sídlu?

Prvá časť Drozdajky nadväzuje na koniec Skúšky ohňom. Katniss sa ocitne v Districte 13, ktorý leží v podzemí, má vlastnú prezidentku a očividne sú tu viacerí oboznámení s jej úlohou zo 75. hier. Radi by ju využili ako symbol na štart revolúcie, ku ktorej treba všetky dištrikty a spoločný útok. Lenže Katniss ťaží fakt, že milovaný Peeta je v Sídle a využívajú ho na potláčanie propagandy nádeje na zmenu. Ani pohľad na zdecimovaný District 12 jej nepridá na pokoji. Lenže toto je jediná šanca na vyvolanie nepokojov a ďalších 75 rokov nemusí prísť. A Katniss Everdeen má byť hýbateľom zmeny.

Nebudem vás dlho napínať a píšem to na rovinu: Drozdajka 1 je úplne iný film v celej sérii. Zabudnite na tradičné delenie minulých filmov, prepájanie politických pletiek, bizarných hier a akčné zápolenie. Tretí film v kontexte série vynecháva hry a musí si vystačiť s občianskymi témami. Je tu však priestor pre kopu iných prvkov, len sa treba inak naladiť. Nečakajte veľa akčných scén, lebo s výnimkou pár akcií v teréne a iných dištriktov sa tu veľa treskúcej akcie nedeje. Sem-tam niečo vybuchne a na plátne to super vyzerá, ale časť akcie ste videli v traileri – a jadro Drozdajky sa skrýva niekde inde.

Je tu väčší priestor pre drámu a osobnú dilemu Katniss. Niežeby ich doteraz nemala a rozhodnutia boli ľahké, no teraz síce môže tráviť čas s mamou i sestrou, ale vlastná túžba postaviť sa Sídlu sa nerodí hneď. Pocit zrady (nie všetci z arény boli zachránení), snaha o využitie (prečo má byť na čele rebélie) a bolesť zo zničenia domova (hoci District 12 za veľa nestál) prevažujú odhodlanie konať. Navyše jej srdce je rozorvané, lebo Peeta je preč a Gale je síce po ruke, ale... Necíti sa dostatočne naplnená a city len tak ľahko nezmení. Najmä keď Peeta v telke vyzýva Katniss, aby prestala bojovať.

A konečne sa nám rysuje priestor pre milostný trojuholník a prejavy, hoci teraz má prednosť Gale,



7.0

súputník z lovu v prírode a teraz spoločník v podzemí. Nekoná sa síce deľba na Tím Peeta a Tím Gale, ale karta sa obrátila a čas na trávenie s Galeom má zrazu inú hodnotu. Autori pracujú s citmi opatrne, no majú zaujímavé pointy vo vzťahu Katniss a Galea. Romantika sa nezvrhne romantika na selanku či naťahovaný Súmrak a je fajn vidieť, že cca 20-ročná Katniss má silné citové momenty.

V deji sa musí naplno prejaviť rastúci odpor proti Sídlu, výlety do iných dištriktov, získ spojencov, vzdor represiám a na prvom mieste je ukážka iných zbraní: médií a propagandy. Hry o život sa zmenili na Hru o moc nad verejnou mienkou, nad zmýšľanie občanov v snahe naplniť vyšší cieľ (brániť Sídlo alebo sa mu postaviť). Film nepotrebuje toľko zbraní, ani vystrelených rakiet, keď tvorí napätie cez vysielanie Peeta so Caesarom alebo doluje z divákov city v momente, keď sa Katniss prechádza po zbombardovaných oblastiach. Ronia sa tu slzy beznádeje častejšie ako za padlých v aréne, lebo Hry sa dostali z uzavretého miesta do otvoreného sveta, kde sa bojuje o existenciu. Nie je to ľahké, ani optimistické sledovanie a ešte viac sa zvýrazňuje depresia Panemu s malými iskierkami nádeje.
Herci sú výborní a vďaka prešaltovaniu na maximálnu drámu vynikne Jennifer Lawrence s veľkými dilemami, ale aj všetci herci v menších roličkách, kde treba kričať či prednášať osudové dialógy. Prím hrá Donald Sutherland, ale pribudla veľmi solídna Julianne Moore a Philip Seymour Hoffman je silný.

Najnižšie hodnotenie v sérii si Drozdajka 1 odnáša kvôli vytrhnutiu z kontextu. Nie je to epizóda ako Skúška ohňom, ktorá má síce otvorený koniec, ale obstojí aj samostatne. Drozdajka 1 ide z otvoreného konca do otvoreného konca a je iba fragmentom v sérii. Posledných 10 minút tipnete tri miesta, kedy môže skončiť a rok ideme čakať na finále. Stále silná séria pre kino, ale táto deľba je trošku škodlivá.

Michal Korec



300: VZOSTUP IMPÉRIA

Akčný

Sedem rokov trvalo, kým nám Warner Bros. naservírovali vytúžené pokračovanie antického hitu. Je tu a Zack Snyder, síce už nerežíruje, ale stojí v roli producenta a necháva nakrúcať neznámeho chlapíka. A výsledok je prekvapivo lepší, ako by mnohí čakali – nie je to iba nastavovaná kaša a snaha vytrieskať prašule.

Rozprávanie nového príbehu začína ešte v prvej perzskej bitke pri Maratóne, kde veliteľ Themistokles zabije perzského kráľa Daria I. Moci sa ujme jeho syn Xerxes, v skutočnosti však ríšu čistí a vedie do plánu pomsty veliteľka Artemisia. Neľútostná žena so svojím osudom tiahne flotilu na grécke mestské štáty a Themistokles cíti, že ich treba zjednotiť skôr ako ich rozprášia podobne ako Atény. Zatiaľ uplynie bitka pri Termopylách a Themistokles sa bráni Artemisii, hoci má malú šancu na víťazstvo proti tisicke lodí. Šikovná taktika a oddaní vojaci vydržia veľa, no stačia aj na taký nápor?

O druhej tristovke sa popísali mnohé plány, dejové náčrty i zamerania a výsledok prekvapí mnohých. Vzostup impéria totiž nie je typické pokračovanie a ani prequel, ako čakali iní (to by v ňom asi hral Gerard Butler). Je to paralelný film, t.j. odohrá sa v rovnakom čase ako prvá 300. Je tu síce spomenutá bitka pri Maratóne v úvode filmu (10 rokov pred Thermopylami), no väčšinu času sa dejú udalosti súčasne. Napríklad Themistokles príde do Sparty, ale Leonidas už išiel za veštkyňou a spomínajú, že perzský posol nedopadol dobre. Alebo Themistokles tiahne do boja a príde správa o tom, že Leonidas už v Thermopylách padol. T.j. druhá 300 rámcovo berie väčší časový úsek a pokrýva staršie, súčasné i budúce udalosti. Dôkazom je fakt, že prvá i druhá 300 sa odohrávajú v tom istom roku: 480 p.n.l.

Určite je to zaujímavý prístup nielen k histórii, ale aj 300 ako sérii, lebo v oboch filmoch sa ukáže pár rovnakých hercov a môžete si lámať hlavu nad tým, či prežili alebo ako je možné, že sú tu. Znalosť histórie a vybraných bitiek pomáha, resp. môžete si porovnať,

ako sa filmári blížili ku skutočnosti. Prekvapivo, postavy sú skutočné, aj viaceré udalosti časovo sedia – a náplň je už filmová.

Vzostup impéria nie je žiadny historický prepis, ale štylizovaný akčný film s niekoľkými bitkami. Scenár najprv servíruje dlhú naráciu s popisom postáv a udalostí, ale už počas neho ide na istotu – beží sotva rýchlosťou 15 fps, schválne spomaľuje zábery, v bitke vás nechá vychutnať si litre preliatej krvi či presvišťanie čepele do najbližšej lebky. Keď sa mastia vojaci na súši, je to povedomá akcia z prvého dielu a používa triky, na aké sme zvyknutí: krvavú brutalitu, obnažené ženy, krutosť armád a farebné filtre. Ale 300 v druhom dieli presedlá vo väčšine stopáže na more a tam príde pár nových prvkov.

Je dobré vidieť, že režisér i poradcovia bojových scén chcú prísť s niečím novým a počas námorných bitiek občas aj uberú z brutality v prospech zaujímavej taktiky. Bez filtrov a krásneho východu slnka si pomyslíte, že sledujete peknú historickú lekciu na veľkom plátne a takto to možno v lete 480 p.n.l. aj prebiehalo. Samozrejme, platí to iba do momentu fyzického stretu vojakov alebo zápalné šipy, to sa už rozvinie bitka v štýle 300, zábery sú spomalené a šermuje sa aj štyrmi mečmi naraz.

Noam Murro je však očividne hráč videohier, lebo v tomto duchu pristupuje aj k akcii. Keď vidíme fyzický stret, okamžite vás napadne sfilmovaný God of War. Pri bitke na mori sa vám vybaví nejedna stratégia, kde každý deň vyjde nové slnko i nápad na taktiku proti presile nepriateľa. Takto mohla vyzerať časť Bojovej lode, keby sa nenechali zlákať tvorcovia x-tou inváziou a blbými emzákmi.

V hereckom obsadení dominujú ženy. Eva Green je absolútne vychutnateľná v každej minúte filmu a jej Artemisia je neľútostná osoba plná hnevu a osobných dôvodov. Podaný výkon je vynikajúci, Eva nemala od Kráľovstva nebeského a Casina Royale taký výrazný film. Aj Lena Headey ako kráľovná Sparty má dobrý part. Sullivan Stapleton nie je druhý Gerard Butler, našťastie sa od neho ani kópia Butlera nečaká. Iste, bez totálne charizmatickej postavy filmu čosi chýba, a Eva Green silnú herecku ingredienciu dodáva.

7.0

Druhá 300 už nie je epos o hrdinoch ako prvý. Aj tu sa síce prelievajú potoky krvi a vedú hrdinské reči – ale pátos je už preč a ostala najmä séria zaujímavých bitiek. Film je krátky (102 minút), nie naťahovaný. Ubehne rýchlo, historicky ako-tak pasuje. Nezanechá takú výraznú stopu ako prvá 300 – no je to prvý veľký blockbuster roka 2014. Duní, nenudí a prvú signálnu opantá spoľahlivo.

300: Rise of an Empire (USA, 2014, 102 min.)

Réžia: Noam Murro. Scenár: Zack Snyder, Kurt Johnstad. Hrajú: Sullivan Stapleton, Eva Green, Lena Headey





JACK RYAN: V UTAJENÍ

Akčný

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

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

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

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

páli, vie sa orientovať v detailoch i hľadať spojitosti.

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

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

7.0

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

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





ROBOCOP

Akčný

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

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

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

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

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

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

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

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

6.0

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

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



FILM



ŽELEZNÉ SRDCE - FURY

Akčný

Ak by sme si tvorcov vojnovej novinky Železné srdce pozvali do horúceho kresla, zrejme prvou otázkou by bolo, prečo obsadili do hlavnej úlohy Brada Pitta, ktorého si všetci dávno zapamätali ako amerického poručíka Alda Rainea zúfalo napodobňujúceho taliansky prízvuk v obkľúčení krvilačných gestapo. Spomenutá postava sa totiž objavila v Tarantinovom veľdiele Nehanební bastardi a v porovnaní s ním je Železné srdce príliš všedný žánrový film.

Dej filmu od scenáristu / režiséra Davida Ayera začína in medias res – v tanku s piatimi americkými vojakmi uprostred pustého bojiska, pričom v okolitých lesoch sa zbierajú nacisti. Je apríl 1945 a Hitlerove oddiely pomaly ustupujú. Na západe nič nového, pod železným monštrom pukajú kosti nepriateľov, hrdinovia vraždia zaborení v blate a hmle s bludným slnečným svetlom tlmeným mrakmi. Strih, odpadáva končatina, strih, praskla lebka, strih, Brad Pitt sa prechádza po námestí bombardovanom pred pár sekundami ako po módnom móle.

Budovy sa rozpadávajú v paľbe ohňa, depresívnu hudbu Stevena Pricea (Gravity) dopĺňajú nemecké výkriky, bojové scény režisér odel do päťdesiatich odtieňoch šedej a kúdolov dymu. Takto možno v kocke zhrnúť atmosféru novinky – aj keď v jeho jadre nebije železné, ale citlivé ľudské srdce.

Hlavný herecký predstaviteľ stelesňuje seržanta s prezývkou Wardaddy a príbeh sa zaoberá hlavne jeho vzťahom s mladou posilou do tímu – idealistickým Normanom, nepoškvrneným vojnovými zverstvami. Starý vojak núti učňa sadisticky vyrásť, aby v nehostinnom prostredí prežil, zatiaľ čo medzi nimi vzniká priateľské porozumenie.

Najsilnejšou scénou je rozhodne moment, kedy šikanuje mladíka, aby zabil prvého nepriateľa – škoda, že režisér neostal pri tejto vrstve deja a nedokončil tak sľubne načrtnutú vzťahovú drámu, ktorou by potom mohol zaútočiť na oscarovú konkurenciu. Namiesto toho sa rozhodol uspokojiť skôr priaznivcov akčných filmov zdĺhavými prestrelkami a deštrukciou kulís – čím na polceste žánrov nenaplnil podľa mňa očakávania ani jednej cieľovej skupiny.

Napriek tomu si Železné srdce zaslúži pozornosť. Pre Ayera bolo nakrútenie problematiky osobnou záležitosťou: „Obaja



moji starí rodičia slúžili v druhej svetovej vojne. Jeden bojoval v Pacifiku a druhý v Európe. Počúval som od detstva príbehy, tie však neboli o úspechu a záchrane sveta. Rozprávali o osobných a emocionálnych stratách. Bolesť je tieň, ktorý straší moju rodinu," vyjadril sa pre portál Collider.

Tých, čo druhej svetovej vojne čelili tvárou v tvár, je čoraz menej a dve-tri nasledujúce generácie ju môžu vnímať iba sprostredkovane najčastejšie cez dejepis, televízne dokumenty, alebo hollywoodske veľkofilmy. Železné srdce slúži ako pripomenutie toho, prečo vznikla Organizácia spojených národov, alebo prečo sa tak obávame zostrenia konfliktu na Ukrajine – v obale, ktorý zaujme a pobaví. Horor pre všetkých, ktorí si dnes priebeh vojny ani nedokážu predstaviť.

Žiadne veselé pocity a myšlienky si z kina neodnesiete, skôr znechutenie, aké bolo zachytené v knihách Remarqua. Samozrejme, z hľadiska komerčnej zábavy bola autenticita potlačená v prospech drsnej štýlovosti upotených G.I.-Joe-ov s hipsterskými účesmi. Najväčšou chybou filmu však je, že prináša len akýsi mash-up z príbehov, polievku inšpirácií, ktorým sa to už podarilo lepšie. A nepripomína len Nehanebných bastardov – ak by ste posadili 300 Sparťanov posadili do tankov, zrejme by nacistov zabíjali s rovnakým odhodlaním.

Marek Hudec

6.0



ANGELINKA

Dráma

Dcéra chudobného šľachtica Angelika de Sancé de Monteloup vyrastá na francúzskom vidieku počas zložitej vlády Ľudovíta štrnásteho, Kráľa slnko. Aby pomohla svojej rodine, prijme návrh na sobáš vojvodu Joffreyho de Peyrac, ktorý je od nej výrazne starší. Napriek Angelinkinmu počiatočnému opovrhnutiu k sebe manželia postupne pociťujú túžbu. Avšak kvôli temnej konšpirácii proti kráľovi sa dáma de Monteloup ocitá uprostred rozsiahlych intríg a jej život ohrozujú tajní nepriatelia. Iba ona dokáže zachrániť Joffreyho obvineného zo zrady.

Filmová adaptácia knižnej série Angelika, markíza anjelov z roku 1964 bola obľúbeným doplnkom televízneho vysielania v Sovietskom zväze. Mnohí starší diváci dodnes pociťujú k postave nostalgické spomienky a sú to najskôr oni, ktorí budú zvedaví na súčasnú verziu v podaní Ariela Zeitouna – ten ju poňal ako sociálne uvedomelú historickú drámu. „V prvom rade som objavil témy, ktoré sú moderné – napríklad miesto ženy v spoločnosti, alebo generačný rozdiel v milostnom vzťahu," povedal pre Kinemu tvorca tuniského pôvodu.

Možno hlavným problémom filmu je práve jeho nesprávny prístup. Knižná predloha z pera manželskej dvojice Golonovcov je vzorom ľahšieho žánru – dobrodružným románom so ženským Tintinom 17.storočia, kde hlavná hrdinka čelí neustále novým nebezpečným situáciám a rovnako dynamicky strieda postele milostných partnerov. Čitateľov si našla skôr kvôli prekvapivému deju, ako hlbokej dobovej reflexii. Len pre ilustráciu uvádzam, čo všetko pre ňu spisovatelia uvarili počas 14 dielov: vydali ju proti jej vôli, žila v utajení s parížskymi žobrákmi, potom sa stala markízou, zaplietla sa do niekoľkých konšpirácií, predali ju do otroctva, ocitla sa v háreme, napadla sultána, viedla hugenotské povstanie a skamarátila sa s Indiánmi v Amerike. Zamiloval sa do nej napríklad kráľ otrokov, Ľudovít štrnásty, vlastný bratranec, vodca

háremu, aj tajomný kapitán považovaný za piráta. Dá sa toto všetko podať s vážnou tvárou? Ariel Zeitoun sa o to pokúsil.

Nová verzia pôsobí akoby prerobili Indiana Jonesa do drámy o zverstvách nacizmu a nástrahách alkoholizmu. Jednoducho nevyrovnane. Vytvorila sa obrovská priepasť medzi dvomi polovicami Angeliky, kde v prvej hodine sledujeme pomalú a nudnú telenovelu medzi Kráskou a zvieraťom. Do konca filmu sa príbeh našťastie rozbehne vrátane niekoľkých nečakaných zvratov a príjemne nerealistickej akcie – počas zimnej nedele by som si dokonca veselo pustil aj pokračovanie. Vážna atmosféra však Angelike nesedí a tým starším zrejme bude chýbať herečka z pôvodnej série, Michèle Mercierová.

Romantické pasáže otravujú diváka presladenými replikami, bizarnou erotickou scénou, či nefungujúcim napätím medzi hercami. Nie je pritom jasné, koho chce Angelika osloviť. Chýba jej zábavná gýčovosť starej verzie aj dravosť súčasných dobrodružných príbehov.

5.0

Niekto by čakal, že zmyslom remakeu je nalákať mládež na schnúcu slávu románovej série. Čo však naštve najviac je záver filmu. Diváci sa s hrdinkou rozlúčia v najkritickejšom momente a tvorcovia titulkom oznámia, že skončila prvá časť. V skutočnosti však žiadne pokračovanie neexistuje. A kvôli mizernému zárobku vo Francúzsku je otázne, či vôbec vznikne – podľa režiséra sa čaká na prijatie v Nemecku a Rusku.

Increvable Angélique (Francúzsko, 2014, 113 min.)

Réžia: Ariel Zeitoun. Scenár: Nadia Golon, Philippe Blasband, Ariel Zeïtoun. Hrajú: Nora ARNEZEDER, Gérard LANVIN, Tomer SISLEY, David KROSS





BLBÝ A BLBŠÍ SÚ SPÄŤ

Komédia

Blbý a blbší je jedna z najúspešnejších komédií 90. rokov a vo svojom čase vystrelila nahor Jima Carreyho a priniesla pár pamätných scén (auto, nespočetné grimasy a prilepený jazyk). Môže sa vám zdať, že prvý film vyšiel iba nedávno a že po ňom prišla celá séria pokračovaní, ale v skutočnosti sa Blbý a blbší dočkali iba jedného podpriemerného prequelu a na repete dvojice sme čakali doteraz.

Harry a Lloyd sa za dve dekády zmenili, no stále sú rovnako tupí a situácie riešia bizarnými spôsobmi. Obaja zostarli a majú nové starosti. Harry potrebuje novú obličku a dozvie sa, že niekde v krajine žije jeho dcéra, ktorá by mu mohla pomôcť. Lloyd je v kóme, no Hary ho ľahko prebudí, aby sa vydali na cestu naprieč krajinou, stretli nečakane inteligentných ľudí i ešte väčších blbcov, akými sú oni.

Osobne ma ošiaľ okolo Blbého a blbšieho nepochytil v čase vzniku a ani po rokoch, keď som sa k nim vrátil pri sledovaní celej filmografie bratov Farrellyovcov. Áno, je to kultová komédia pre určitý okruh divákov a vybrané scény sú pamätné. Ale pôvodný film je skôr sériou epizód ako celistvým kúskom, ku ktorému by som sa rád vracal. Mary a Irena bola vždy len jedna...

Ale nápad zobrať dvoch hercov, ktorí už dlho nemali hit i vrátiť sa k pôvodnej značke, nie je vôbec zlý – Jim Carrey mal niekoľko výborných komédií a poriadneho komika so silnou mimikou dnes nájdete ťažko (keď už aj Steve Carrell hrá vážne roly ako vo Foxcatcher). Carrey i Daniels majú ťažkú úlohu strihať uletených blbcov 102 minút a siliť sa do dlho nevidených grimás. A Carreyho mimika je stále osvedčený ukazovateľ, prevrátene oči a charakteristické zuby vás chcú baviť v tucte scén. Oproti pôvodnému filmu však cítiť, že ubral z intenzity a humor chce pretaviť aj do situácií. Jeff Daniels sa nemenej snaží, blbca hrá celým telom a tiež zvraští ksicht nejedenkrát. Stále platí: musíte milovať ten štýl humoru, lebo tvorí takmer polovicu gagov – bavíte sa už keď tých dvoch vidíte. Chémia medzi nimi šľape parádne, nahrávajú si neustále a čakáte, aké situácie dokážu pokaziť či vyparatiť trable.



5.0

Čím sa dostávame k základu filmu: jednotlivým scénam a ich pointám. Farrellyovci tradične nešetria menšiny, starých ľudí či iné typy. Nebudú chýbať telesné tekutiny, troška fekálneho nádychu, ataky na nevinných. Je tu niekoľko výborných scén, ktoré sa vám zase ryjú do pamäti. No rovnaký počet scén nemá dobrú pointu – každá druhá je máličko (či viac) trápna, príliš dlhá (filmu by sa zišiel lepší strih) a máte pocit, že sa vezie na iných filmoch a recykluje, čo môže. Korunu slabého výsledku nasadzuje posledná tretina, ktorá je dosť vyčerpaná a len prívrženci originálu budú spokojní.

Rádový divák ocení pár geniálnych vtipov a ich rozmiestnenie v prvých 70 minútach, no do konca ho už nič neosloví a celkový dojem z filmu klesá. Nepomôže ani kratšia stopáž, lebo filmu chradnú vtipy. Štart v blázinci s Lloydom je dobrý, stavba road tripu tiež, ale vyústenie kríva. Niektoré scény sú na vek hrdinov dosť bizarné a niekedy si pomyslíte, že dvaja starci by sa nemali tárať sa naprieč krajinou.

Pri hereckom obsadení treba uznať, že Jim Carrey a Jeff Daniels sa do rolí hodia najlepšie a stále sú dobrí komici. Každý by obstál aj sám za seba, no ich spojenie je efektívne a majú odlišný štýl humoru a spolu svojich blbcov ženú do dobrých extrémov. Prekvapivo sa ujali aj herci v ďalších úlohách – Rob Riggle sa stáva fajn obohatením komédií a Rachel Melvin je osviežujúca.

Za dvadsať rokov sa Farrellyovcom podarilo natočiť pár dobrých komédií a aj v slabších kúskoch majú pár dobrých vtipov, čo je presne prípad aj Blbého a blbšieho, čo sú späť. Je to novinka, ktorá žije zo sily predchodcu a hrdinov vkladá do nových situácií. Mnohé si užijete, iné vôbec. Nevyrovnaný celok, vo finálnom súčte i filmografii režisérov akurát priemer, no fanúšikovia dajú bod-dva navyše.

Michal Korec



NOC V MÚZEU: TAJOMSTVO H

Akčný

Ak sa vďaka nejakému filmu zvýši záujem detí o históriu a zároveň návštevnosť múzeí, malo zmysel investovať doň. A práve to sa podarilo tvorcom populárnej snímky s Benom Stillerom spoločne s ďalšími hrdinami múzejného príbehu.

Noc v múzeu si prešla svojou genézou, podľa dejového zavŕšenia má toto filmové pokračovanie na rozdiel od iných vykalkulovaných pokračovaní vzostupnú kvalitatívnu tendenciu, hoci o vysokom umení nemožno hovoriť. Rodinná fantazijná komédia má jasnú cieľovú skupinu a tú Noc v múzeu: Tajomstvo hrobky určite nesklame.

Shawn Levy, ktorý stojí za všetkými troma časťami, predstavuje pre filmovú spoločnosť zaručený zisk. Noc v múzeu patrí medzi tie filmy, čo dokážu naplniť kasu a pritiahnuť diváka. Levy aktívne spolupracuje aj so scenáristami, ktorých zámery doťahuje vlastnými myšlienkami. Napriek tomu, že posledná časť často siaha po scenáristických barličkách (tu ju zastupuje rytier Lancelot) všetko do seba zapadá a vo väčšine prípadoch i zaberá. A ako sa medzi starou zostavou oživených exponátov ocitol Lancelot?

Čarovná egyptská doska a s ňou i exponáty sú v ohrození. Doska stráca svoju moc a obľúbeným postavičkám hrozí, že už nikdy neožijú. Jediný, kto môže odtajniť záhadu a zvrátiť katastrofu, je Ahkmenrahov otec. Ten však odpočíva až za oceánom, v Britskom múzeu v Londýne. Nočný strážnik Larry (Ben Stiller), našťastie, nemá núdzu o nápady a exponáty spolu so vzácnou doskou sem dopraví. A práve Britské múzeum sa stane miestom, kde zohratá partia zažije množstvo dobrodružstiev a zvedie boj o záchranu dosky.

Lancelot (Dan Stevens) je len jednou z mnohých oživených britských exponátov, no následkom svojej pomýlenej chrabrosti pripraví skupinke nejednu ťažkú chvíľu. Uprostred dobrodružstiev Larry rieši aj dospievanie svojho syna Nicka, ktorý má celkom iné predstavy o svojej budúcnosti, ako mu nalinajkoval jeho otec.



ROBKY

Vzťah otca a syna sa odráža i v komediálnej rovine, keď tvorcovia obohatili príbeh o postavu neandertálca Laaa. Práve ten zastupuje oddanosť, čo cíti syn k otcovi. Preňho je totiž Larry otcom a on k nemu slepo vzhliada. Postavu Laaa si zahral zamaskovaný Ben Stiller. Jeho dvojrole sekundujú ďalšie zvučné mená od dobrosrdečného Robina Williams cez ironického Owena Wilsona až po vznešeného Bena Kingsleyho. Za zmienku stoja výborné špeciálne efekty a bezpochyby práca kameramana Guillerma Navarra (Faunov labyrint, Hellboy).

Ľahká, nie však prízemná, komédia plná situačnej komiky, dobrodružstva, naháňačiek, atraktívnych postáv, s ktorými sa mladší divák rád stotožní. To všetko robí zo snímky Shawna Levyho oddychový zážitok na krátke doznievanie. S čistou hlavou, bez priveľkých očakávaní môže nezaťaženému divákovi zabezpečiť príjemne strávených 97 minút voľného vianočného času.

4.0

Barbora Bačíková



NONSTOP

Akčný

Liam Neeson je späť v roli, ktorá mu posledných desať rokov funguje najlepšie: naštvaný chlapík, čo zjednáva spravodlivosť na vlastnú päsť vo vypätej situácii.

V Non-Stop hrá Neeson letového maršála. V praxi sa tvári ako civilista, no má pri sebe zbraň a jeho úlohou je dávať pozor na bezpečnosť letu. Teraz sa nalodil na transatlantický let z New Yorku do Londýna a na kryptovaný telefón mu začnú chodiť správy, že na jeden účet treba poslať 150 miliónov dolárov. Inak začnú zomierať pasažieri – každých 20 minút jeden. A Neeson chce počas letu zapeklitú hrozbu určite vyriešiť.

Nie je to prvý, ani posledný film, ktorý v tesnom prostredí lietadla šermuje s bezpečnosťou cestujúcich a silnými vyhrážkami. Každých osem rokov príde jeden – bol tu Air Force One, kde si účty vybavil rovno prezident USA. Bol tu Letový plán s Jodie Foster, kde išlo tiež o veľa a teraz prichádza borec Neeson. Jeho rola je výborne napísaná (nie plochý charakter, ale aj troška rodinnej traumy), no práve jeho štýl riešiť problémy rýchlo a efektne vás určite presvedčia.

Toto je zábavný triler, ktorý možno rozdeliť na tretiny: navodenie zápletky, jej krútenie a vyriešenie. Intro je jasné a pôsobivé, ale je to druhá tretina, ktorá funguje výborne. Akoby tu dodal scenár dvorný vyhľadávač klasických námetov prepletený moderným spracovaním. Hľadanie zločinca, vyjednávanie a najmä motivácia sú jasné ťahúne – a riešenia sú rovnako pohľadné. Filmu prospieva aj šikovná kamera, solídny strih a samozrejme klaustrofobická atmosféra vo väčšine stopáže.

Non-Stop je viac inteligentným trilerom ako akčným filmom, veľa treskúcich scén však nečakajte, skôr sa musíte naladiť na uvažovanie v tesnom časovom limite a riešiť s Neesonom možné scenáre. Jeho výkon pretaví zdanlivo bežný triler s ľahkou zápletkou na pamätný kúsok. I keď scenár začne vrstviť po prvej hodine čoraz viac slepých uličiek, divných motivácií a



ťažšie uveriteľných bodov. A je na vás, ako budete akceptovať jeho mierne prepísknutý záver. Podobne ako pri Letovom pláne je totiž vyústenie vyšpičkované, ale riešenie... nejednoznačne akceptované.

Silné výkony (nielen Neeson, ale aj Julianne Moore a ďalší herci), solídny scenár a starostlivo vedená réžia posúvajú Non-Stop do rovnakej ligy ako spoločný projekt spred troch rokov Unesený. Liam Neeson a režisér Jaume Collet-Serra dokážu potiahnuť napätie, podozrivé typy a ponúknuť hádanie zápletky od začiatku až do konca. Vystačia si s niekoľkými trikmi, pár akčnými scénami – ale zvyšok je v ich poctivom prístupe k divákovi, ktorý sa chce zabaviť i nechať chvíľu napínať. Funguje to.

Non-Stop (USA/Francúzsko, 2014, 106 min.)

Réžia: Jaume Collet-Serra. Scenár: John W. Richardson, Christopher Roach, Ryan Engle. Hrajú: Liam Neeson, Julianne Moore, Scoot McNairy

4.0



EXPENDABLES 3

Akčný

„It ain´t over till it´s over!“ teda „Skončí sa to, až keď sa to skončí.“ Pri pohľade na rozrobené projekty čochvíľa sedemdesiatnika Stalloneho, Expendables tak skoro neskončia. Šinú si to ako rozbehnutý tank a vôbec im nevadí, že z fanúšikovskej nostalgie za svalnatými sedemdesiatymi a osemdesiatymi, ktorá dýchala z prvého filmu zostali len tí sedemdesiatnici. Dobre, nad-päťdesiatnici a Jason Statham.

Už prví Expendables ukázali, čo dokáže veľké množstvo testosterónu, niekoľko rokov (priam dekád) budované svaly, suché hlášky a žmurknutia na fanúšika. Dvojka tieto atribúty navršovala, až do takej miery, že sa postavy stali spomienkovou schránkou legendárnych rol svojich predstaviteľov. Ale fungovalo to. Aj keď neviem, či niekedy odpustím tú potupnú smrť Scotta Adkinsa. Trojka v zásade nadväzuje na dva trendy. Tým prvým je odchyt a prezervácia postarších akčných hviezd. Tým druhým je rozbitie filmu do viacerých akcií.

V duchu predchádzajúcich filmov sa aj trojka zo série o super efektívnych (a efektných) žoldnieroch Barneyho Rossa (Stallone) lietajúcich po svete pod menom „Expendables“ otvára akciou. Záchrannou akciou, aby sme boli presní, vďaka ktorej sa partička rozšíri o Barneyho starého kamoša Doca („Doctor Death“) a srdce každého, kto s napätím očakával akčnú resuscitáciu Wesleyho Snipesa, aspoň na chvíľu zaplesá. Záchranná akcia sa po výmene drsných replík a gest preklenie do ďalšej, v zásade kľúčovej, akcie. Prečo kľúčovej? Pretože Barney v hlavnom terči: opovrhnutia hodnom obchodníkovi so zbraňami spozná svojho „starého známeho“ Conrada Stonebanksa (Mel Gibson) a hra na mačku a myš sa môže začať.

Pokiaľ vám k šťastiu stačí, že si ešte raz pozriete staré tváre v ďalšej „chlapskej“ akcii a zaspomínate s nimi na časy zašlej slávy, asi ani nečítajte ďalej. Pôvodná idea ešte si párkrát vystreliť a preraziť pár záporáckych kostí sa totiž čoraz viac stáva brzdou v posune (už) série a jej jednotlivých filmov. Jednotka spojila starých známych v spoločnej akcii, dvojka akciu rozpútala okolo starých známych a trojka tento trend len posilňuje. Stáva sa



4.0

absolútne zbytočným hovoriť o postavách, pretože tieto čoraz viac splývajú so svojimi predstaviteľmi. Čo bolo v jednotke vtipným žmurknutím, sa od dvojky stalo základom a postavy sú zredukované na výber toho najlepšieho z kariéry akčnej hviezdy.

Niet pochýb, že Sylvester Stallone je ústrednou hviezdou galaxie Expendables. Veď si film šil na mieru. A otvorene, jeho fyzička je obdivuhodná a zjavne sa udomácnil v polohe drsného skúseného muža, no jeho Barney Ross je najslabším článkom party. V rozpore s logikou postavy z jednotky a dvojky a s jej celkovou aurou pater familias sa totiž správa totálne neprofesionálne, kašle na tímovú prácu a dokonalo sabotuje väčšinu rozbehnutých akcií a vystavuje tím zbytočným rizikám. A pokazená akcia ako zámienka pre ďalšiu akciu sa ukazuje ako nápad, čo rýchlo omrzí a má negatívny dopad na celkový rytmus filmu, narušený už potrebou delenia priestoru medzi postavy.
Stalloneho pozícia ochrancu akčných hviezd sa však ďalej upevňuje. Wesley Snipes, ale aj Harrison Ford mu strúhajú poklony o tom, ako sa vďaka nemu zabavili ako už dlho nie a že na takúto akciu čakali už riadne dlho. Vrcholom je Antonio Banderas, pri ktorom je zvláštna absencia narážok na Zabijakov a ktorý sa akcie vyslovene doprosuje. Jeho Galgo je však shrekovským Oslíkom celého tímu. Ku cti Stallonemu slúži fakt, že si uvedomil, že so starými chlapmi a starými metódami sa dá robiť len do istej miery. Expendables prijímajú pod svoje krídla štvoricu nováčikov vrátane boxera Victora Ortiza (Mars) a MMA džudistky Rondy Rousey (Luna), ale aj eye candies Kellana Lutza a Glena Powella, a spolu s nimi akceptujú využitie nejakých tých „počítačov". Mladá krv tiež otvára priestor pre seba ironický humor, ktorým sa starí fotríci utvrdia v tom, že sú starými fotríkmi.

V dvojke dynamika navršovania klišé, fráz a sebazhadzujúceho humoru ešte držala film v chode a doviedla ho do finále, v ktorom si Bruce Willis a Arnold Schwarzenegger vymenili „I´ll be back." a „Yippee-ki-yay!" Aj keď energia zotrvačnosti prvotného nadšenia, nostalgie a občasného zvyku snímať akčné scény a bitky v pekne širokom zábere stále dokáže svoje, z trojky je cítiť silnú únavu materiálu pri zostavovaní partie a písaní individuálnych partov, ako aj pri koncipovaní akcie tak, aby sa zachovalo zdanie funkčného sveta, v ktorom akčné hviezdy majú stále viac na odovzdanie ako na učenie sa. A nie, duo Schwarzenegger a Li nie je roztomilé.

Kristína Aschenbrennerová



SEX TAPE

Komédia

Jay a Annie si okorenia svoj sexuálny život vlastnou trojhodinovou pornonahrávkou. Jedinou dilemou pri sledovaní filmu Sex Tape je, akú size popcornu si k nemu zvoliť. Americká komédia režiséra Jakea Kasdana (Mrcha učiteľka) opäť predvádza prepnutý grimasový Diazovej humor, škoda že s kedysi oveľa vynaliezavejším Segelom.

Scenáristické trio Jason Segel, Nicholas Stoller, Kate Angelo si nie veľmi lámalo hlavy nad zápletkou. Volia letnú americky upišťanú naháňačku manželského páru za nechtiac rozmnoženou nahrávkou ich súlože. Jayovým pričinením sa niekoľko priateľsky podarovaných iPadov zosynchronizuje a Annienin budúci šéf zo spoločnosti Piper Brother Hank Rosenbaum (Rob Lowe), rodinní priatelia, ale aj tamojší poštár v nich obdržia kontroverzný súbor. Otázkou je, koľko z nich si súkromnú nahrávku už pozrelo. A ako pred nežiadúcim obsahom uchrániť vlastné deti – syna Cliva (Sebastian Hedges Thomas) a dcéru Nell (Giselle Eisenberg).

Ťažko o radovej letnej komédii napísať viac. Segel si neodpustí zabodovať so svojím speváckym umením a holým pozadím, ktoré oproti takým Kopačkám vyznieva v Sex Tape nudne. Zato si s Diazovou šňupneme koks, čo rozvinie jej zrýchlené rečnícke umenie, a, samozrejme, necháme sa kochať jej vyše 40-ročným sexi telom. Ich filmové ratolesti slúžia len na rozvírenie zápletkových vôd, podobne ako nevyužitý potenciál inak vyborných komikov Roba Corddryho (Hot Tube Time Machine) a Ellie Kemper (21 Jump Street)



predstavujúcich rodinných priateľov Roba a Tess. Rob Lowe sa predstaví ako bohatý šéf s nečakanými voľnomyšlienkárskymi sklonmi, hoci navonok si ctí tradičné rodinné hodnoty.

Nič nové pod slnkom, keď sa v hlavnej úlohe predstavuje Cameron Diaz, skalných oddychujúcich fanúšikov s potrebou ľahkého romantického odreagovania Sex Tape určite nesklame. Hollywoodsky tkáčsky stav spoľahlivo ovláda všetky materiálové „ozdôbky", zmechanizovane produkuje gýčovú filmovú látku, aby divákovi ihneď udrela do očí bez hlbšieho estetického hĺbania. Odkazuje na prirodzenosť sexuálnej aktivity v „pokročilom" veku, i keď je táto pri deťoch „úsmevne" komplikovaná. Pohotovo scenáristi do deja zakomponovali pre rodinné porno tak nevďačné internetové prostredie, fenomén iCloud, ale aj detskú pripravenosť zužitkovať kontroverzný 3-hodinový videosúbor na vlastné obohatenie.

Zuzana Ondrišová

4.0

