SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN

#70

ZAKLÍNAČ 3
DIVOKÝ HON

E3 OHLÁSENIA
NEED FOR SPEED
FORZA MOTORSPORT 6
RISE OF TOMB RAIDER
UNCHARTED 4

OCULUS RIFT
NVIDIA GTX 980TI
AMD R300 A FURY
LOGITECH VOLANTY
STAR VR

PREVIEW

MGS V: PHANTOM PAIN, FALLOUT 4
SNIPER GHOST WARRIOR 3, MIRRORS EDGE CATALYST, NEED FOR SPEED UNCHARTED 4, HORIZON, FORZA MOTORSPORT 6, DEUS EX MANKIND DIVIDED, GHOST RECON WILDLANDS, HALO 5, DOOM, DISHONORED 2, FOR HONOR, RISE OF THE TOMB RAIDER

RECENZIE

ZAKLÍNAČ 3 DIVOKÝ HON
TECHNOBABYLON
SPLATOON
KHOLAT
XENOBLADE CHRONICES
ALBEDO
EUROTRUCK SIMULATOR 2 SCANDINAVIA
CARMAGEDDON REINCARNATION
GRATUITOUS SPACE BATTLES II

TECH

FINÁLNA VERZIA OCULUS RIFT
STAR VR PRVÁ PANORAMATICKÁ VIRTUÁLNA REALITA
LOGITECH VOLANTY
NVIDIA GTX 980TI
AMD R300 SÉRIA
AMD R9 FURY, NANO

FILMY

JURSKÝ SVET
LOKALFILMIS
KRAJINA ZAJTRAJŠKA
SAN ANDREAS
ŠPIÓN

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

Splatoon™

Upravte si svého Inklinga za pomoci zbraní, pokrývek hlavy a dalšího vybavení!

Bojujte online v 4-vs-4 Turf Wars móde!

Upravte si svojho Inklinga pomocou zbraní, pokrývky hlavy a dalšieho

Je na čase vymaľovať!

amiibo

Wii U

CONQUEST entertainment

WWW.NINTENDO.SK

SÚŤAŽ S BRLOHOM O ZAKLÍNAČ 3

Ku svojmu 20. výročiu pripravil pre vás Brloh súťaž o Zaklínač 3: Divoký hon.

Zadanie je jednoduché hľadajte čísla **20** v magazíne. Spočítajte ich a zapíšte do našej súťaže ak bude vaše číslo správne dostávate sa do žrebovania o dve konzolové Witcher 3 hry jednu Xbox One a jednu PS4 (počítajte len 20, nie 200 ani 2015 a podobné).

Výsledok zapíšte na www.sector.sk/sutaz20
Súťaž potrvá do konca júna.

BRLOH

Ulietame už 20 rokov!

PREVIEW

MGS V PHANTOM PAIN

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360
VÝVOJ: KONAMI
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: 1. SEPTEMBER 2015

PREDSTAVENIE

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je obrovská, do detailov prepracovaná a mimoriadne ambiciózna hra, ktorá v sebe elegantne spája prvky zo všetkých predošlých dielov série. Aspoň tak by sa dali zhrnúť hlavné dojmy, s ktorými sme po siedmich hodinách strávených s hrou odchádzali z kancelárie Konami vo Frankfurte.

Úvod hry je fantastický, rozbieha príbeh a svojou stavbou veľmi pripomína staršie diely série. Postup uzavretým prostredím s jedinou cestou vpred, priebežne striedaný dlhými, filmovo spracovanými cutscénami, má veľmi blízko predovšetkým k tretiemu a štvrtému dielu. Po úvodnej časti sa však štýl a štruktúra hry výrazne zmení a oveľa viac pripomína MGS: Peace Walker. Snake (Big Boss) buduje opäť vojenskú základňu (Mother Base) v medzinárodných vodách, nezávisle od svetových mocností a oslobodenú od ideológií, ktoré rozdeľujú zvyšok sveta počas prebiehajúcej studenej vojny.

Mother Base je samostatná lokalita, po ktorej je možné voľne sa pohybovať, rovnako ako na bojisku. Základňa žije vlastným životom a je možné tam stretnúť ako významných členov, ktorí zohrávajú nejakú úlohu v príbehu, tak i obyčajných vojakov, z ktorých každý má vlastnú identitu a rozličné schopnosti. Vojaci sa venujú rôznym prácam na základni, vedú konverzácie na rôzne témy - napríklad komentujú posledné udalosti - a keď sa v blízkosti objaví Snake, salutujú. S vlastnými vojakmi je možné i trénovať a zvyšovať tým celkovú morálku. Zatiaľ však nie je známe, ktoré časti hry morálka ovplyvňuje.

Na Mother Base je k dispozícií helikoptéra, ktorá slúži primárne na presun do veľkých regiónov v rôznych častiach sveta, v ktorých sa odohrávajú jednotlivé misie. V rámci prvých hodín hry sme sa pozreli do hornatého Afganistanu v čase sovietskej invázie. Územie, po ktorom je v tejto lokalite možné sa voľne pohybovať, je značne rozsiahle. Presná rozloha nie je známa, nie je však problém precestovať 3-4 kilometre tým istým smerom. Na kopcovitom území sa nachádza niekoľko väčších či menších dedín spojených cestnou sieťou, ako i viaceré hory, údolia i púšť.

Hlavné, príbehové misie, sa však odohrávajú v menších, vopred vyznačených oblastiach, ktoré nie je možné počas

operácie opustiť. Vedľajšie misie sú roztrúsené po celej lokalite a dajú sa prejsť nielen mimo hlavných misií, ale aj počas nich. Cestou k cieľu hlavnej misie nie je problém odskočiť do susednej dediny (za predpokladu, že spadá do oblasti, v ktorej sa daná hlavná misia koná) a splniť cieľ vedľajšej úlohy.

V rámci plánovania misie je možné zvoliť si nielen výbavu a kamufláž, (podobne ako v MGS: PW) ale čo poteší, vo väčšine prípadov aj niektoré z viacerých možných miest výsadku. Významnou novinkou je „buddy" systém – na každú misiu je možné zobrať so sebou ako spojenca niektorú NPC postavu alebo zviera, ktoré môžete získať v priebehu hry. Prvý „buddy" je práve kôň, ktorý umožní Snakeovi oveľa rýchlejší presun po Afganistane.

Akcie, ktoré v teréne vykonáte, sú permanentné a ovplyvňujú ďalší priebeh hry. Zničenie nepriateľského radaru umožní v nasledujúcich misiách výsadok z helikoptéry na miestach, ktoré boli predtým nedostupné. Za pomoci Fulton systému je možné uniesť nepriateľských vojakov a najímať ich do vlastných radov - unesený ruský vojak, ktorý rozumie anglicky, tak poslúži ako tlmočník. V teréne je možné zbierať aj ťažké zbrane, liečivé rastliny a rôzne iné predmety a materiály, ktoré budú transportované na Mother Base a pomôžu pri jej ďalšom rozširovaní. Guľomet, ktorý tak ukradnete za pomoci Fulton systému, sa už na mape neobjaví – pribudne však na Mother Base.

Ovládanie a herné mechaniky fungujú takmer rovnako ako v Ground Zeroes. Všetko, čo ste sa naučili v GZ, budete môcť využiť aj v The Phantom Pain. Zmena prostredia však spraví veľa a adaptovať sa na nové prostredie nie je ľahké. Camp Omega v Ground Zeroes bol až na niektoré časti prevažne rovinatý, väčší počet budov poskytol rozumné krytie. Vďaka počasiu, ktoré sa v rámci misie nemenilo, sa dalo po istej dobe vcelku rozumne odhadnúť, čo si ešte Snake môže dovoliť spraviť bez toho, aby bola jeho prítomnosť odhalená. Ostať v utajení počas pohybu v prírode je však o niečo zložitejšie.

Hornatý terén Afganistanu síce poskytne krytie, v iných situáciách však spôsobuje komplikácie, obzvlášť v kombinácií s dynamickým počasím. Je dôležité myslieť viac dopredu a naplánovať si postup tak, aby vás v nesprávnej chvíli neodhalilo napríklad prichádzajúce svitanie.

Umelá inteligencia je na veľmi vysokej úrovni a na podnety z okolia reaguje rôznymi spôsobmi. Keď nepriateľský vojak zaregistruje neočakávaný pohyb alebo zvuk, spozornie a chvíľu sa rozhoduje ako ďalej. Väčšinou sa rozhodne ísť dané miesto preskúmať bližšie, inokedy to nechá tak. Niekedy (hlavne v noci) zavolá ešte kolegu a situáciu preskúmajú spoločne, čo môže ďalší postup značne skomplikovať - hlavne v prípade, ak sa rozhodnú ísť každý z iného smeru. Rovnako tak pokus o odlákanie (napríklad hodením prázdneho zásobníku na iné miesto) môže, ale aj nemusí vyjsť. Aj keď nepriateľ druhý podnet zaregistruje, niekedy sa ho rozhodne odignorovať. Vo chvíli, keď je Snake odhalený, nepriatelia postupujú spoločne, využívajú krytie, granáty a pokiaľ im necháte dostatok času, v prípade potreby zavolajú posily. Novinkou je, že nepriatelia prispôsobujú svoju výbavu a taktiku tej vašej - ak budete strieľať každému do hlavy, viacerí začnú po nejakej dobe nosiť helmy.

Veľkou zmenou v porovnaní s Ground Zeroes prešlo iDroid, komunikačné zariadenie, ktoré taktiež slúži ako dynamická mapa, na ktorej sú okrem cieľov zachytené pozície všetkých aktuálne známych vojakov, vozidiel a iných významných objektov. iDroid v TPP navyše slúži ako rozhranie pre riadenie Mother Base. Umožňuje presun vojakov medzi oddeleniami (aktívna služba, výskum, rozširovanie Mother Base, ...) ako aj možnosť objednať si dodanie zbraní a vybavenia priamo na bojisko. V praxi sa jedná o náramne užitočnú funkciu – ľahko sa stane, že vám počas misie bude niečo chýbať, napríklad výbušniny na zničenie obrneného vozidla. Cez iDroid kontaktujete Mother Base, objednáte si konkrétne vybavenie a necháte si ho doručiť na zvolené miesto na mape, kam bude o chvíľu nato zhodené z vrtuľníka. Podobne ako v MGS: PW je možné väčšinu zbraní a vybavenia vylepšovať, za predpokladu, že máte k dispozícií blueprint a dostatočne kvalitných výskumníkov. Tých je možné – tak ako všetko ostatné – získať v teréne.

iDroid bude pri vydaní hry dostupný ako samostatná aplikácia pre smartphony, rovnako ako to bolo v prípade GZ.

Audiovizuálna prezentácia hry je excelentná rovnako ako pri Ground Zeroes. Predovšetkým vďaka PBR (Physically-based rendering) vyzerajú všetky materiály za akýchkoľvek svetelných podmienok presne tak, ako by mali a sledovať striedanie dňa a noci je zážitok. Na PS4 dosahuje hra 60 fps za sekundu bez akýchkoľvek problémov v rozlíšení 1080p.

Nový Metal Gear Solid spája plynulú a modernú hrateľnosť Ground Zeroes s prepracovanými hernými mechanikami Peace Walkera.

Výsledkom je nesmierne zábavná hra, ktorej otvorený svet ponúka obrovskú voľnosť pri výbere taktiky a veľký priestor pre experimentovanie.

Po stránke príbehu sa The Phantom Pain rozbieha parádne a sľubuje zážitok hodný uzavretia série. Otvorený svet a spravovanie Mother Base si však vyberajú svoju daň v podobe dlhšej hernej doby, na ktorú pri „hlavných" dieloch Metal Gear série (MGS 1 až MGS 4, t.j. tých, ktoré boli primárne navrhnuté a vydané na neprenosnú hernú konzolu) nie sme zvyknutí. V porovnaní s úvodom hry by sa miestami mohlo zdať, že príbeh ustupuje do pozadia, nie je to však tak. Každá misia má svoj zmysel a predelových scén je v hre stále dosť – ibaže okrem príbehu dostáva viac priestoru samotná hra a obsah, ktorého je enormné množstvo. Kojima a Konami tvrdia, že The Phantom Pain je približne 200x väčšia hra ako Ground Zeroes a nezdá sa, že by preháňali. Aj po siedmich hodinách hrania sme odchádzali s pocitom, že sme stále iba na začiatku obrovského príbehu. Vyzerá to tak, že dostať sa na koniec hry a po 28 rokoch konečne uzavrieť príbeh Big Bossa, ešte chvíľu potrvá. Cesta, ktorá sa pred nami rysuje však vyzerá úžasne a máme sa na čo tešiť.

Rasťo

FALLOUT 4

NÁVRAT DO ZNIČENÉHO SVETA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: RPG
VYDANIE: 10. NOVEMBER

PREDSTAVENIE

Bethesda na E3 predstavila Fallout 4, ďalší krok vpred pre Fallout sériu, tentoraz krok vpred smerom na Boston. Hra vyjde už 10. novembra na PC, Xbox One a PS4 a bude fungovať na vylepšenom Creation Engine, ktorý dostane dynamické nasvietenie, fyzikálne renderovanie materiálov, dym vytvorený pomocou tile resources a veľa doplnkov. Chýbať nebude možnosť hrania z tretej alebo prvej osoby.

Samotná hra znovu začína vytváraním postavy, ale tentoraz tesne predtým ako na svet v sobotu ráno dopadli bomby. Postavu si budete vytvárať v zrkadle, kde si vyberiete muža alebo ženu a detailne zmeníte tvár. Poprechádzate sa po svojom dome, kde vám bude asistovať Codsworth robot a podľa vašich výberov v hre vygeneruje dieťa, vás. Hneď nato však celá rodina uteká do Vaultu 111, aby sa stihla ukryť predtým ako dopadnú bomby.

Samotná hra sa tentoraz bude odohrávať až o 200 rokov neskôr, kde sa zobúdzate ako jediný prežitý z vášho Vaultu. Možno vďaka kryospánku. Znovu stretnete Codswortha, nájdete si psa, ktorému budete môcť dávať rozkazy, vráti sa VATS systém v bojoch, Pip Boy s novými možnosťami a aj minihrami ako Donkey Kong alebo Asteroids.

V samotnej hrateľnosti budete ako skúmať nové prostredie, tak aj ho rozoberať, kde budete môcť zbierať materiály z budov, a prostredia a vytvárať z nich vlastné veci, napríklad terminály, ktoré napojíte do siete, budete budovať aj obranné zbrane, pasce a rôzne ďalšie doplnky na obranu sídiel. Chýbať nebude ani craftovanie zbraní, ktorých bude v hre cez 50 s viac ako 700 modmi.

Hra už má ohlásenú aj špeciálnu Fallout 4: Pip-Boy Edition, ktorá vyjde na 120 dolárov. Pridá reálny Pip boy, postery a štýlovú krabicu.

RAIDER VETERAN
CRIT
X EXECUTE CRITICAL
B ABORT

YAO GUAI
027
070

T-60B RIGHT LEG
INVENTORY
T-51b Torso
T-60b Helmet
T-60b Left Arm
T-60b Left Leg
T-60b Right Arm
T-60b Right Leg
DMG Resist 150 105 150
Health 75/75
Weight 15.7
Value 735
CURRENT MODS:
Model B
No Material Mod
No Misc Mod
X EQUIP
Y REPAIR
A MODIFY
B BACK

SNIPER GHOST WAR

SNIPER JE SPÄŤ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: CI GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ

PREDSTAVENIE

Zabehnutá séria sniperských hier - Sniper: Ghost Warrior, od poľského štúdia CI GAMES, prichádza už s tretím pokračovaním, ktoré so sebou prinesie hneď niekoľko noviniek.

Sniper: Ghost Warrior 3 sa bude odohrávať v čase Studenej vojny, ktorá prebieha medzi Ruskom a Spojenými štátmi. Priebeh udalostí nás však konkrétne zavedie do východnej Európy, v ktorej budeme musieť, ako obvykle, zneškodniť niekoľko vybraných cieľov. Autori nám spolu s oznámením priniesli aj štyri obrázky ukazujúce detailné prostredie hry a taktiež video, v ktorom hru podrobnejšie predstavujú.

Byť osamelým vojakom uprostred vojenského konfliktu so sebou prináša množstvo hrozieb. Pocit, ktorý takýto vojak prežíva chcú priniesť aj hráčom z pred obrazovky. Vývojári sa tak pri tvorbe Sniper: Ghost Warrior 3 zameriavajú na autenticitu a každá jedna guľka je veľmi dôležitá. Namiesto toho, aby ste sa bezhlavým strieľaním vysekávali z problémov, budete sa musieť do nich doslova prebojovať. V treťom pokračovaní sa mení lovec na korisť a teda nezostáva vám nič iné, ako zvládnuť následky vášho útoku. Nejde tak o tú istú mechaniku, ktorú sme mohli vidieť v predchádzajúcich hrách série, a každá smrť nepriateľa so sebou nesie následky. Sniper: Ghost Warrior 3 nie je iba obyčajnou sniper simuláciou a ponúka omnoho rozmanitejší zážitok. V hre budete môcť využiť svoje taktické schopnosti a to najmä vďaka viacerým možnostiam, ako k jednotlivým situáciám pristupovať, čo je v sérii novinkou.

Sniper: Ghost Warrior 3 je vo vývoji pre PC, PlayStation 4 a Xbox One s očakávaným vydaním v roku 2016.

RRIOR 3

Отель Горизонт
SNIPER3
GHOST WARRIOR

SNIPER3
GHOST WARRIOR

MIRRORS EDGE CATALYST

FAITH A JEJ MESTO

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: DICE
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: 26. FEBRUÁR 2016

PREDSTAVENIE

Tohtoročná E3 priniesla aj skutočné predstavenie dlho pripravovaného Mirror's Edge Catalyst. Tvorcovia nám prostredníctvom traileru ukázali trocha parkúru v podaní hlavnej hrdinky Faith a oznámili aj februárové vydanie. O hre zatiaľ hovoria opatrne, na marketingovú masáž ešte bude dostatok času, môžeme si však všimnúť, že pri opisovaní mesta sa dôsledne vyhýbajú slovnému spojeniu open-world. Väčšinou ho nahrádzajú neurčitejším free-roaming, naznačujúcim iba určitú mieru slobody, alebo nie až tak veľké mesto, ako by sme očakávali od open-world hry.

Slobody však má byť viac než dosť, oveľa viac než v pôvodnom Mirror's Edge z roku 2008. Niektorí návštevníci E3 majú možnosť krátko si vyskúšať parkúr skrz ulice i strechy futuristického mesta. Vďaka tomu vieme, že zadanie úlohy môže byť rovnaké - dostať sa efektívne z bodu A do bodu B, ale už nie je nevyhnutné držať sa jedinej správnej cesty. Pokým v Mirror's Edge ste si zvykli, že dizajnéri vás držia na úzkej cestičke z jedného konca úrovne na druhý, v Mirror's Edge Catalyst môžete urobiť aj chybu, zísť z cesty, a pritom to chyba nebude. Zídete z jednej cesty a mala by sa otvoriť iná, treba sa však vyhnúť strate tempa.

Udržať sa v pohybe a nezastavovať, nenechať sa vyviesť z tempa, to bude dôležité. Ak budete rýchlo zdolávať jednu prekážku za druhou, nepriatelia vás nemajú šancu trafiť. Rýchlosť je zároveň sila, ktorou sa môžete zbaviť nepriateľov. Jednou možnosťou je plynulý útok, napríklad skopnutie dole zo strechy, bez straty tempa. Druhou možnosťou je potom útok, pri ktorom použijete celú svoju hybnosť proti nepriateľovi. Hra má celkovo menej trestať a menej odsekávať jednotlivé pohyby, aby tým docielila pocit plynulého parkúru.

Najväčšie obavy asi panujú ohľadom bojov a bojového systému, ktoré nemusia vyhovovať každému. Zážitok z pohľadu vlastných očí je v najnapätejších momentoch prerušovaný animáciami, pri ktorých sa kamera prepína do third-person režimu a ukazuje Faith počas akrobatického zakončenia boja. Pre štúdio EA DICE je to však príležitosť, ako hráčom pravidelne pripomenúť, že hrajú za túto "cool postavu". Preto si bude treba zvyknúť na pravidelné prepínanie do thir-person režimu počas zneškodnenia posledného nepriateľa v okolí, tiež po skončení pretekov a samozrejme aj počas in-engine prestrihových scén. Faith bude ako charakter výraznejšia než v pôvodnej hre.

Hra oficiálne vychádza naraz na Xbox One, PlayStation 4 a PC 23. februára, do Európy však dorazí o tri dni neskôr, 26. februára.

NEED FOR SPEED

NÁVRAT K TUNINGU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: GHOST
ŠTÝL: RACING
VYDANIE: 3. NOVEMBER 2015

PREDSTAVENIE

Jedným z vrcholov konferencie Electronic Arts na E3 bol gameplay trailer na Need for Speed. Bez podtitulu či číslovky. Séria, ktorá začala v roku 1994 plniť najtajnejšie sny hráčov túžiacich po skvele hrateľnom a pritom nádhernom racingu, sa po mnohých rokoch, odklonoch, pokračovaniach a prehadzovaní medzi štúdiami stala synonymom skvelej série pochovanej nenásytnosťou veľkého distribútora. Need for Speed z roku 2015 má byť preto veľkým reštartom a v rukách Ghost Games získať povesť skvelej arkády.

Need for Speed sa vracia k vetve, ktorá začala hrou NFS: Underground, vraciame sa do nočného mesta a budeme stvárať bláznivé kúsky v uliciach a blízkom okolí Ventura Bay, fiktívnom meste inšpirovanom Los Angeles. Opäť dôjde na skúšanie rôznych prítlačných krídiel, ale aj na jednoduché úpravy jazdných vlastností, napr. priľnavosť vs. driftovanie.

Mať dobre vyladenú driftovaciu káru môže byť kľúčové pre multiplayer režim Rep Attack, ktorý sa EA rozhodla predvádzať na E3. 8 hráčov vo svojich vytunených mašinách začína pretekom z bodu A do bodu B. Rýchlosť však tentokrát nie je všetko! Prvý v cieli dostane najviac bodov reputácie za rýchlosť, ale víťazom môže byť niekto s oveľa väčším bonusom za dlhé, rýchle a neprerušené kontrolované šmyky. Aj auto sediace v zákrutách sťa monopost F1 by však mohol mať svoje výhody, keďže body sa udeľujú aj za tesné prejazdy okolo neutrálnych a nič netušiacich účastníkov cestnej premávky

To však ešte nie je koniec zápasu, každý hráč dostáva pár minút na voľnú jazdu po meste a ďalšie naháňanie reputácie pomocou provokovania policajtov alebo prostého predvádzania sa v uliciach otvoreného mesta. Jednoducho nádejný pokus o oživenie toho, čo sa nadšencom arkádových racingov i príležitostným hráčom pred rokmi tak páčilo na Underground a Underground 2, ale v novšom a oveľa krajšom kabáte. Výkonnejší hardvér a nový engine necháva vyniknúť mrakodrapy svietiace v tme, odrazy pouličného osvetlenia na mokrej vozovke i svetlá svetlometov.

K novému štartu série a zároveň návratu k arkádo-tuningovej ére dôjde 3. novembra 2015.

Rocket Bunny
NOV California
RKTBNY
SPEEDHUNTERS
[HOONIGAN]

SPEEDHUNTERS
6666
Rocket Bunny
WWW.TRA-KYOTO.COM

UNCHARTED 4

POSLEDNÝ PRÍBEH DRAKEA?

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: NAUGHTY DOG
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Nový Uncharted pre PS4 bol oznámený pred približne dvadsiatimi mesiacmi a za túto dobu sme sa stihli o hre dozvedieť slušnú porciu informácií. Bol nám priblížený príbeh a prostredia, do ktorých sa budeme môcť pozrieť, videli sme dve ukážky priamo z hry a samozrejme, dozvedeli sme sa, ako sa vôbec bude nový Uncharted volať. Diskusie o tom, že skutočne ide o posledný diel z tejto série sa začali hneď po oznámení celého názvu - Uncharted 4: A Thief's End. Autori sa však k tomu príliš vyjadrovať nechceli a na tieto otázky odpovedali iba nepriamo. Ako jediný to potvrdil len herec (Nolan North), ktorý predal Nathanovi Drakeovi svoj hlas a taktiež pohyby pomocou motion capture.

Na E3 však gamespot vyspovedal režiséra a scenáristu Uncharted 4, Neila Druckmanna, ktorý poskytol niekoľko zaujímavých informácií, aj ohľadom budúcnosti Uncharted série.

Hneď v prvej otázke sa spýtali na všetky, až šialené detaily, ktoré sa rozhodli do Uncharted 4 zapracovať. Z tohto usudzujú, že hru vytvárajú s myšlienkou, že ide o posledný prírastok do série

"Prvé tri hry boli naplánované, no ak by sme spravili ešte jednu, čo by sme museli spraviť, aby bola najlepšia? Ako by sme ukončili cestu Nathana Drakea? Všetko, čo robíme, je vytvárané s touto myšlienkou. Uzatvoriť veľmi dlhú cestu. Táto cesta však nie je iba o pokladoch, ale aj o vzťahoch, ktoré na tejto ceste vznikli"

Sú teda vzťahy tým, čo vás na Uncharted 4 najviac zaujíma?

"Myslím si, že postupom času, ako sa príbeh vyvíja, sú vzťahy to najdôležitejšie. Dokonca aj pri niečom ako Uncharted, štylizovaná grafika s klasickými zápletkami "dobrých a zlých", sa dá vyrozprávať ľudský príbeh. Po Uncharted 2 som si myslel, že je so sériou koniec. Bruce (co-director) si to pravdepodobne myslel tiež. Zavolali si nás, aby sme išli režírovať ďalšiu hru (The Last of Us), a bolo to ako vracať sa domov za niečim skutočne špeciálnym. No neuvedomovali sme si, o čo všetko sme prišli, pretože The Last of Us je odlišná hra a druhý tím sa skutočne snažil pridať do nového Uncharted všetky tie akčné prvky, pre ktoré je táto séria tak známa"

S ďalšou otázkou zašli o niečo ďalej a spýtali sa, prečo sa vôbec rozhodli vytvoriť štvrtý Uncharted, keď rozbehli novú, veľmi úspešnú značku - The Last of Us, na ktorú mohli nadviazať a vytvoriť nový svet, za ktorým by sa všetci obzerali.

"No a to boli obmedzenia, ktoré priniesol The Last of Us. Pracovať na Uncharted 4 je z určitého hľadiska sloboda. Ako ste mohli vidieť na videu, môžeme vytvoriť skutočne veľkolepý gameplay a zabaváť sa pri tom. Ak by Drakea jeep v skutočnom svete ťahal po zemi, pravdepodobne by to neprežil, no v jeho svete to bez problémov rozchodí"

Keď už o tom hovoríte, do hry pridávate toľko šialených vecí, vzrušujúcej akcie, že sa sám seba pýtam, ako ďaleko dokážete zájsť?

"Máme hlavný tím dizajnérov, ktorí stále medzi sebou komunikujú a o všetkom sa navzájom informujú. Máme ľudí, ktorí majú stále dobre cielené pripomienky, a sú situácie, kedy sa rozhodneme, že je to už príliš a trochu ustúpime. Nemusí byť všetko prehnané"

Aké náročné bolo prejsť na next-gen?

"Ach, je to nočná mora, však? Konečne sme mali PS3 pod palcom a zrazu sme na stole mali nový hardvér, s ktorým sme sa museli naučiť pracovať. Pri PS3 nás najviac brzdila pamäť, pri PS4 jej máme dostatok, no novým limitom je prísť na to, ako čo najrýchlejšie dostať informáciu z disku do RAM. Takže tu máme rozdielne prekážky. Svet, v ktorom sa hra odohráva je obrovský, a tak musíme vytvoriť veľké množstvo obsahu. Aby sme vám dali predstavu, ako si prácu uľahčujeme: konkrétne materiály roztriedime do rôznych druhov, takže nemusíme vytvárať každý jeden asset úplne od začiatku. No a taká budova je vytvorená z veľkej skupiny takýchto materiálov, čo nám zníži potrebný čas na spracovanie a môžeme vytvoriť veľké množstvo obsahu oveľa rýchlejšie"

Ide o vašu prvú hru na PS4, na ktorej pracujete úplne od základov. Ako by ste zhodnotili prácu s týmto hardvérom?

"Myslím si, že vývoj The Last of Us Remastered nám veľmi pomohol. Mohli sme naportovať náš engine na novú konzolu. Ono, najťažšie pri práci s novým hardvérom je dostať vôbec niečo na obrazovku, to trvá najdlhšie. No a potom dostať to "niečo" do akceptovateľného framerateu, aby sme mohli vyskúšať, ako sa to hrá. Takže vývoj TLoU Remastered nám pomohol. Síce aj vývoj Uncharted 4 dal zo začiatku poriadne zabrať, no teraz máme pocit, že sme na dobrom mieste. Ešte existuje zopár vecí, ktoré chceme pridať, no väčšina mechaniky je už v hre a momentálne na nej staviame."

No a nakoniec sa posledná otázka týkala toho, na čo sa veľmi veľa hráčov po poslednej ukážke pýta. Do akej miery je Uncharted 4: A Thief's End open-world?

"Myslím si, že označenie, ktoré používame, je skôr wide-linear. Nejde o open-world hru, pretože chceme rozprávať špecifický príbeh so špecifickým napätím. Problém, ktorý som mal s open-world hrami je nedostatok napätia. Napríklad, ak je život môjho spojenca v ohrození, stále môžem ísť preč a spraviť päť vedľajších úloh. Takže si myslím, že potrebujeme väčšiu kontrolu nad dianím v hre, no musí to byť v takom štýle, aby ste boli aktívni aj vy. Pre nás je príbeh to najhlavnejšie. Nemyslím konkrétne štýl alebo scenár. Ale konkrétny zážitok, ktorý sa snažíme vytvoriť. A presne to dokáže prekonať hrateľnosť alebo grafiku. Tento zážitok na vysokej úrovni, ktorý vytvárame, by mal vyhrať hádku o to, čím sa táto hra chystá byť"

DEUX EX: MANKIND DIVIDED

ADAM JENSEN SA ZASTAVÍ V PRAHE

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

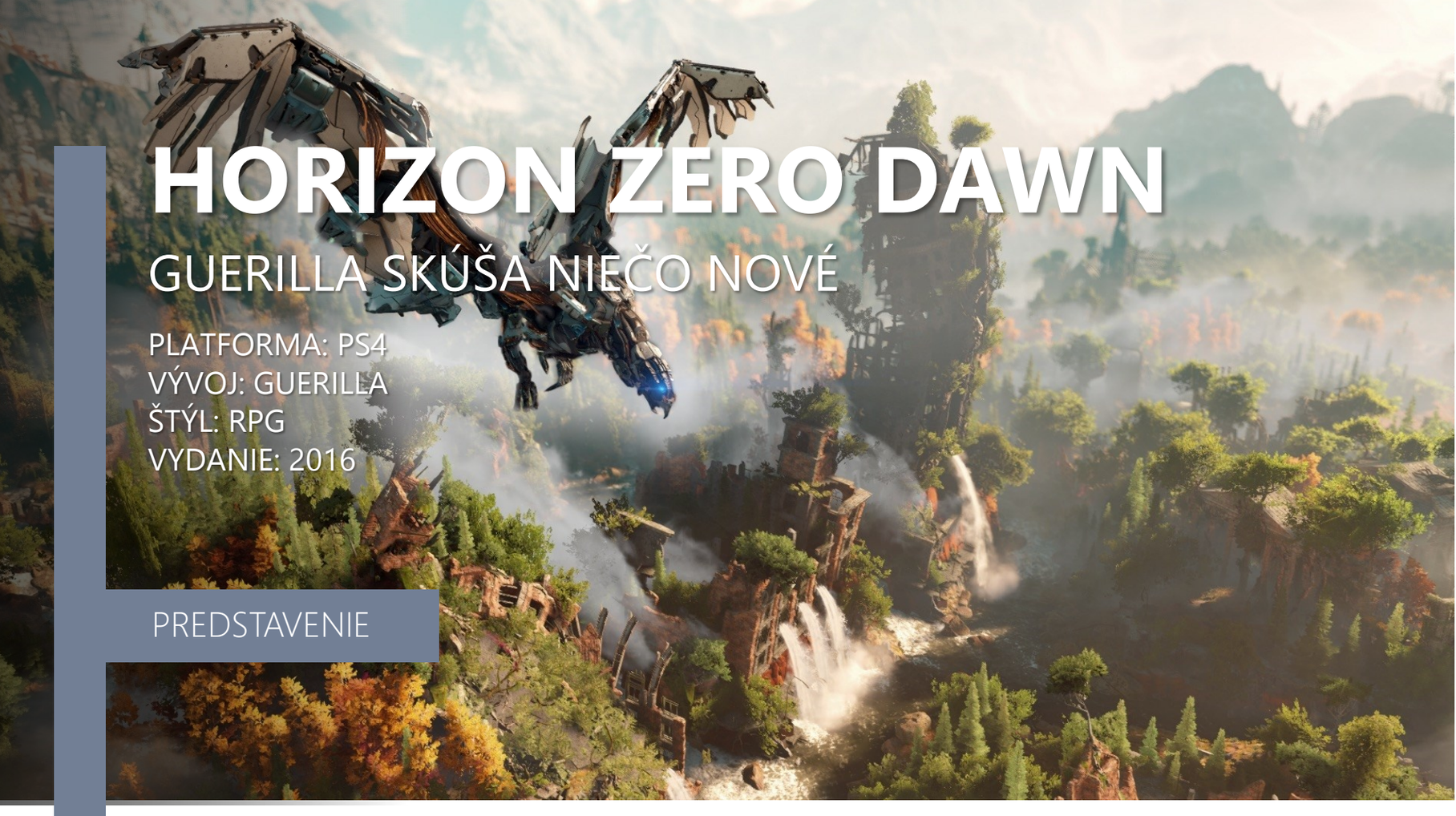
PREDSTAVENIE

Deus Ex: Mankind Divided bol jednou z hviezd Square Enix E3 konferencie a aj keď sme sa oficiálneho predstavenia hry dočkali už dávnejšie, až teraz sme ju mohli vidieť priamo v pohybe ako aj na nových záberoch ukazujúcich zbrane a prostredia hry. Mimochodom jedným z prostredí bude aj Praha, respektíve futuristická Praha.

Hra nás zavedie do roku 2029 (2 roky po udalostiach z predchádzajúcej časti), kde sú ľudia s implantátmi považovaní za vyvrheľov. Vracia sa aj Adam Jensen, ktorý v tomto svete musí fungovať ako dvojitý agent a v boji využije sadu nových schopností a zbraní. Musíte zvoliť ten správny prístup, keďže na ceste za odhalením celosvetového sprisahania si nemôžete byť istí, komu môžete veriť.

Hra vychádza budúci rok na PC, Xbox One a PS4.

5
NATURALS
AUGS
4:30-6:30pm



HORIZON ZERO DAWN

GUERILLA SKÚŠA NIEČO NOVÉ

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: GUERILLA
ŠTÝL: RPG
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Informácie o novej značke štúdia Guerrilla Games unikli na internet už pomerne dávno, takže sme približne vedeli, čo môžeme očakávať. Autori však počas E3 konferencie Sony prišli rovno s pôsobivým gameplay videom z ich, teda už oficiálne, novej hry Horizon Zero Dawn. V ňom sme totiž mohli vidieť lov na netradičné zvieratá v tradičnej divočine - na zvieracích robotov.

Žánrovo ide o RPG z pohľadu z tretej osoby, ktoré sa teda odohráva v otvorenom svete. Konkrétne sa dostaneme do prostredia zabudnutého mesta, ktoré si už z časti stihla zobrať späť príroda. Bežnú ľudskú civilizáciu nahradili vyspelé stroje, ktoré sú v tomto svete dominantné. Vy, ako človek v roly mladého dievčaťa menom Aloy, budete vystavení napospas všetkým hrozbám tohto nehostinného prostredia. Medzičasom sa však Aloy naučila ako nebezpečných robotov premôcť, čo ju priviedlo na nebezpečnú cestu za odhalením tajomstva, ktoré ju obklopuje a pokúsi sa odhaliť svoj osud.

Počas vášho dobrodružstva vám však tieto robustné stroje budú poriadne znepríjemňovať cestu. Niektoré putujú po krajine v skupinách, iné kráčajú svetom ako jednotlivci, no každý z nich je pre vás nepredstaviteľnou hrozbou. Aby ste tieto nepríjemné stretnutia dokázali prežiť, budete musieť analyzovať ich správanie a naučiť sa, akým spôsobom útočia, prípadne nájsť ich slabiny. Bujnú prírodu v Horizon Zero Dawn musíte využiť pre svoj prospech, a to najmä ako úkryt alebo pri plánovaní stealth útokov.

Z každého zničeného robota si môžete zobrať nejaké užitočné súčiastky, ktoré je Aloy schopná premeniť na dômyselné zbrane, pasce či iné nástroje. Pri správnej taktike boja a odhalení ich slabín budete môcť rozobrať aj tie najväčšie stroje, ktoré ale nemusia byť vždy tie najnebezpečnejšie.

Ďalšie detaily o hre by sme sa mali dozvedieť v najbližších mesiacoch, no už teraz je isté, že hra vyjde budúci rok exkluzívne pre PlayStation 4.

FORZA MOTORSPORT 6

TERAZ AJ S NOCOU, DAŽĎOM A V RIU

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: TURN 10
ŠTÝL: RACING
VYDANIE: SEPTEMBER 2015

PREDSTAVENIE

Po veľkom oficiálnom predstavením Forzy Motorsport 6 na konferencii Microsoftu prichádzajú aj zoznamy tratí a vozov a nádielka záberov priamo z hry. Tiež bolo potvrdené, že hra pobeží v 1080p a neotrasiteľných 60 fps a to sa už počíta sa aj s mokrými a nočnými pretekmi. Impozantné čísla zahŕňajú 148 individuálnych typov povrchu tratí, 26 lokalít, 100 ribbons a vyše 450 automobilov s plnou podporou Forzavista. Na jednej trati sa stretne až 24 vozov, a to rovnako v online aj offline režimoch, pričom sa nezabúda ani na split-screen multiplayer.

Offline kariéra by mala vydržať priemerne okolo 70 hodín a bude odlišná od kariér predchádzajúcich titulov série. Štúdio Turn 10 sa tentokrát zameralo na "Príbehy motoršportu" ako oslavu minulosti aj prítomnosti tohto úžasného sveta rýchlych kolies.

Opäť sa bude pretekať na každej jednej trati z Forzy Motorsport 5, niektoré dostanú väčšie či menšie zmeny, ale pribudnú aj úplne nové kúsky. Na E3 bolo oznámených 5 nových lokalít - Rio de Janeiro, Daytona International Speedway, Watkins Glen, Brands Hatch a od základov nové bude aj spracovanie legendárneho oválu v Indianapolise, ktorý si vlani prešiel renováciou. Nemáme očakávať nič iné ako precíznu prácu a nádherné spracovanie každej trate s pokročilým systémom osvetlenia, fyzikálnymi zákonmi vplývajúcimi na rôzne materiály, realistickú grafiku a vzrušené ohlasy z jednotlivých tribún okolo okruhov. Za mokrých podmienok si bude treba dávať pozor na aquaplaning na mlákach prírodných tratí a v noci na okruhu v Le Mans zasa určite počítajte s chladnutím asfaltu i pneumatík. Séria Forza si cení verných zákazníkov a okrem skúseného driavatara budú v cloude poslušne čakať aj položky tunes a liveries z Forza Motorsport 5 a Forza Horizon 2. Tiež si nezabudnite skontrolovať svoj Reward tier, opäť zaň dostanete niekoľko luxusných kúskov úplne zdarma. Odmeny sú kumulatívne, takže Tier 8 dostane všetky autá zo zoznamu, Tier 7 všetky okrem Audi R18 z Tieru 8 atď.

Ďalšie tátoše sú pripravené ako odmeny za vlastníctvo Forzy 4, 5 a Horizon 2, za VIP členstvo v posledných dvoch menovaných hrách, no a na záver sú tu aj bonusové in-game kredity za každú hru série od Forzy Motorsport 3.

V Európe vyjde Forza Motorsport 6 18. septembra, štandardná edícia bude stáť €69.99, deluxe €89.99 a ultimátna edícia sa bude predávať za €109.49.

ENGINE START
AIRBAG

S
K
RIO 16
RIO 16
COCO GELADO
EMANUEL
SUCOS E SANDUÍCHES
BRASEIRO
PAPAGAIO

GHOST RECON WILDLANDS

SPÄŤ V AKCII

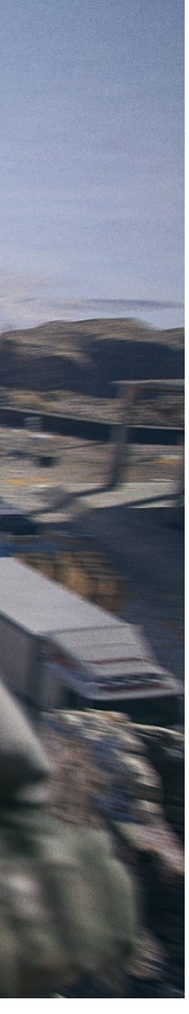
PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKCIA
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Ubisoft svoju polnočnú E3 konferenciu zakončil niečím, čo sme ani tak nečakali. Aktuálne už pracujú na niekoľkých hrách pod značkou "Tom Clancy's", takže sme nečakali, že hneď predstavia ďalšiu. Stalo sa tak a opäť sa vracajú ku svojej taktickej akčnej sérii Ghost Recon. Trailer z konferencie máme navyše doplnený o prvé zábery z hry Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, ktorá chce taktický bojový štýl posunúť opäť o niečo ďalej.

Konkrétne do obrovského otvoreného sveta, ktorý bude najväčšou novinkou novej časti. V ňom by ste si nevystačili len po vlastných, takže do boja budete musieť vytiahnuť aj vozidlá. Hra ponúkne kooperatívne hranie pre štvoricu hráčov v nehostinnej krajine kam pôjde jednotka Duchov zasahovať. Bude na vás aký útok si vyberiete, akým štýlom budete zasahovať, či už stealth, sniperkou z diaľky, alebo priamym útokom.

Zatiaľ nemá žiaden dátum vydania, ale Wildlands je vo vývoji pre PC, Xbox One a PS4. Najskôr to bude budúci rok.



TOM CLANCY'S
GHOST R

ANCY'S
OSTRECON
WILDLANDS

TOM CLANCY'S
GHOSTRE

HALO 5 GUARDIANS

HALO DOSTALO BATTLEFIELD MOD

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: 343 INDUSTRIES
ŠTÝL: AKCIA
VYDANIE: 27.OKTÓBER 2015

PREDSTAVENIE

Halo 5 na E3 mimo kampane prekvapilo novým multiplayerovým módom, ktorý rozšíri bojiská štvornásobne. Bude to mod Warzones, pripomínajúci štýl Battlefieldu alebo Star Wars Battlefrontu, ktorý tomu bude bližšie. Teda plné boje s vozidlami a všetkým, čo k tomu patrí na rozsiahlom území. Jedine počet hráčov bude maximum 24, čo ale nebude problém keďže bojisko zaplnia AI pomocníci.

Pre samotnú kampaň ukázali temné prostredie základne Covenantov, na ktorú zaútočí tím spartana Lockea v kooperačnom móde.

Celé to bude na novom DX12 engine pripravenom pre Xbox One a bude bežať v 60 fps a pre multiplayer už bolo potvrdených 1080p. Teda nárast zo 720p na starom DX11 engine. Hra vyjde 27. októbra na Xbox One

Mimo toho Microsoft na E3 predstavil aj Halo Hololens experience, kde pomocou svojich holografických okuliarov prepracoval virtuálne loď z Halo univerza po ktorej sa dalo prechádzať. Uvidíme či po vydaní okliarov a aj hry ponúkne niečo podobne aj pre verejnosť

DOOM

NÁVRAT KU KOREŇOM

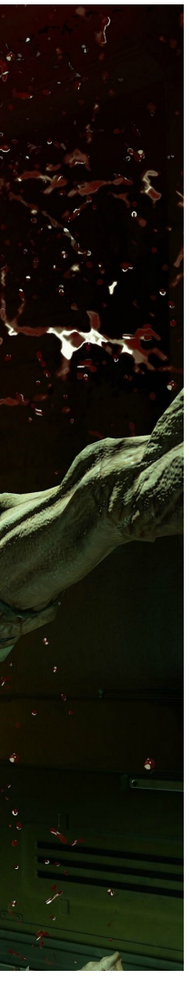
PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: FPS
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Bethesda na svojej press konferencii ukázala návrat Doomu k základom položeným v prvej a druhej časti hry. Teda temné prostredie na planéte, démonické monštra na každom kroku, brutálne zbrane a krv. Celé to dosiahnu v novom idTech 6 engine, respektíve 666 ako ho nazýva Bethesda so zapracovaným procedurálnym ničenim nepriateľov, 1080p/60 fps grafike. Chýbať nebude vysoká modovateľnosť, ale aj možnosť rýchleho vytvorenia vlastnej mapy cez snapmap funkciu, teda jednoduchý editor v ktorom si budete pripájať k sebe celé miestnosti.

Príbeh hry je jednoduchý a keďže výskumné zariadenie UAC je pod útokom armády démonov, vy sa im musíte postaviť a zachrániť náš svet. Boli ste aktivovaný, aby ste ich všetkých zabili

Hra vyjde začiatkom roka 2016



DISHONORED 2

ZABIJAK SA VRACIA A NEBUDE SÁM

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: FPS
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Zatiaľ čo Fallout a Doom dostali väčšie prezentácie Dishonored 2 bol predstavený len zbežne. Ale trailer a aj prvé detaily príbehu ponúkli dostatok informácií a aj orientačný dátum vydania na jar 2016 na PC, Xbox One a PS4.

V Dishonored 2 sa dostanete do časov 15 rokov po pôvodnej hre kedy leží osud ostrovov na hrane potom ako bol trón obsadený ďalším usurpátorom. Znovu sa tak vtelíte do postavy zabijaka s nadprirodzenými schopnosťami Corva Attana, alebo teraz bude na výber aj ženská zabijačka Emily Kaldwin, zvrhnutá imperátorka, ktorá chce späť svoj trón.

Obaja sú označení znamením Outsidera a vybavení jedinečnými nadprirodzenými schopnosťami, zbraňami a gadgetmi.

V hre objavíte jedinečný svet ako žiadny iný, budete cestovať za hranice mesta Dunwall do kedysi jedinečného mesta pobrežného Karnaca. Budete loviť nepriateľov a navždy zmeníte budúcnosť Iméria. Znovu dostanete na výber akčný postup, stealth a aj brutálny bojový systém.

Popri Dishonored 2 autori ohlásili aj Definitívnu edíciu pôvodnej hry, tá vyjde pre Xbox One a PS4 v auguste so

FOR HONOR

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKČNÁ
VYDANIE: 2016

PREDSTAVENIE

Na svojej E3 konferencii nám Ubisoft predstavil svoju novú a trošku prekvapivú značku. Ich interné štúdio Ubisoft Montreal pracuje na akčnom titule For Honor a bude to multiplayerovka založená na súbojoch nablízko, pričom sa v nej vžijete do kože legendárnych bojovníkov troch frakcií, ktoré sú známe svojimi bojovými schopnosťami: rytierov, samurajov a Vikingov. Významným prvkom by mala byť spolupráca, bez ktorej sa v boji ďaleko nedostanete.

Hru očakávame niekedy budúci rok na PC, Xbox One a PS4, pričom sme sa už teraz na E3 dočkali celkom slušných ukážok. Okrem obligátneho traileru to bola najmä niekoľkominútová ukážka z multiplayerových bojov a to rovno aj s komentárom autorov. K tomu tu máme aj nádielku záberov z hry.

RISE OF THE TOMB RAIDER

PLATFORMA: XBOX ONE, XBOX 360
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: RPG

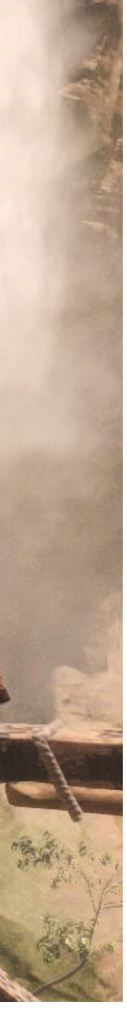
PREDSTAVENIE

Square na E3 plne odhalilo nové dobrodružstvo Lary Croft v titule Rise of the Tomb Raider. Titulu určili aj dátum a tak vyde na Xbox 360 a Xbox One 13. novembra. Z Lary sa v nej stane skutočná hľadačka pokladov.

Na Laru teraz čaká skutočne kruté prostredie, divé zvery ale aj taktický boj proti presile, craftovanie, zbieranie zásob a samozrejme hľadanie cesty vpred k odhaleniu tajomstva. Teraz totiž hľadá stratené tajomné mesto Kitezh s ktoré má ukrývať tajomstvo nesmrteľnosti. Ale nie je jediná, rovnaký cieľ má aj krutá organizácia nazvaná Trinity a ona musí byť rýchlejšia. V hre sa vrátia aj hrobky ktoré sú väčšie a lepšie ako doteraz, plné pascí a riešenia logických úloh, dekódovania starých textov na odhalenie krýpt.

Celé to budú dopĺňať pekné vizuálne prvky ako stopy v hlbokom stenu, realtime fyzika oblečenia a tela, plne motion capturované pohyby ako aj nový svetelný model a znovu vylepšené vlasy. Zo zaujímavostí teraz sa Lara naučila liezť po stromoch, takticky čakať na nepriateľov a likvidovať ich skokom zo stromu, dokáže ticho zabíjať lukom, odlákavať strelami nepriateľov. To je ešte jednoduché oproti boju s medveďom, ktorý sa skôr mení na útek.

Ak neviete budúci rok sa Lara Croft dožije 20-teho výročia od vydania prvej hry.



RECENZIE

ZAKLÍNAČ 3: DIVOK

POSLEDNÝ PRÍBEH ZAKLÍNAČA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: CD PROJEKT RED
DISTRIBÚTOR: NAMCO BANDAI
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

RECENZIA

Vytúžený tretí Zaklínač je tu. Viac vlastne ani netreba hovoriť. Desiatka pri hodnotení je neprehliadnuteľná a svieti ako jazva na tvári bielovlasého lovca monštier - či už majú podobu ohyzdných tvorov alebo skazených ľudí. Ale ak chcete vedieť, čím si vlastne Geralt u nás vyslúžil najvyššie hodnotenie a prečo by nemal chýbať vo vašej zbierke, čítajte ďalej.

Máloktorá hra podľa literárnej predlohy či filmu dopadla dobre. Príkladom je Hra o Tróny - fantastické dielo George. R.R. Martina, ktoré sa síce dobre vyníma v TV seriáli, ale doposiaľ sa ho nepodarilo v uspokojivej forme preniesť do žánru videohier (mimochodom, určité spoločné znaky s Game of Thrones nájdete práve v treťom Witcherovi). Zaklínač sa tímu CD Projekt Red vydaril hneď na začiatku. Prvý diel RPG trilógie vytvorenej podľa kníh Andrzeja Sapkowskeho bol výborný, druhý posunul latku kvality ešte vyššie a Witcher III je už naozaj takmer dokonalý. Hovoríme takmer, pretože nejaké chybičky sa tam nájdu. Tie sú však prevalcované masívnym a vysokokvalitným obsahom, aký nemá v RPG žánri obdobu.
Nosný príbeh sa dá charakterizovať jedinou vetou: Zaklínač hľadá svoju zverenkyňu Ciri, ktorú vychoval ako dieťa, a teraz ju prenasleduje Divoký hon. Hoci dievča kráča v šľapajách svojho učiteľa, o čom sa presvedčíte aj v pasážach, kde si priamo zahráte za Cirillu, Geraltova pomoc je nevyhnutná a v hre je nielen osud divožienky, ale aj celého sveta. Akoby to nestačilo, krajina sužovaná vojnou je plná politických intríg, zbojníkov, zbehov, náboženských fanatikov, rasistov a, samozrejme, monštier, a tak má zaklínač o zábavu (o prácu) postarané. Všetko sa začína krátkou idylkou v sídle zaklínačov Kaer Morhen, kde poteší prítomnosť hneď dvoch Geraltových osudových žien - hoci každá v jeho živote zohráva inú úlohu. Okrem ešte mladučkej Ciri je to krásna čarodejnica Yennefer, ktorá sa zásadne oblieka len do čiernej a bielej a dostane

KÝ HON

MASÍVNY OTVORENÝ SVET ČAKÁ NA ZAKLÍNAČA

priestor hlavne v neskoršej fáze príbehu. Hravý úvod v pevnosti spojený s nenáročnou výukou náhle preruší tvrdá realita. Geralt spolu s ďalším zaklínačom Vesemirom sa ocitnú v spustošenej krajine a viacmenej spoločne prelúskajú prvé úlohy.

Potom sa už naplno venujete Geraltovi, s ktorým máte absolútnu voľnosť pohybu po obrovskej krajine, čo jednoducho potrebuje Zaklínača.

V hre je niekoľko druhov úloh. Hlavné sa, samozrejme, týkajú nosného príbehu a sú, prirodzene, najkomplexnejšie. Nemusia mať len jeden spôsob riešenia a postupne zavedú Geralta do rôznych regiónov a zoznámia s kľúčovými postavami. Ciele sú rôznorodé, mnohé zadania atypické a niekedy majú priam povahu filmového scenára. Ako už bolo povedané, v prvom rade budete hľadať Ciri, ale ste vždy o krok pozadu. Ak sa chcete dostať ďalej, musíte neraz odbočiť z cesty alebo pre niekoho urobiť nejakú láskavosť. Občas si pritom oddýchnete od zaklínača a absolvujete pasáže za Ciri - často vo forme flashbackov, ktoré ukazujú, čo sa jej nedávno prihodilo. V druhej časti hry má Geralt nové poslanie, ktoré ale nebudeme bližšie rozoberať, aby sme neprezradili priveľa.

Úlohy často vyžadujú využívanie zaklínačských zmyslov. Jedná sa o režim, pri ktorom Geralt citlivo vníma bežným okom nepozorovateľné stopy, ako sú odtlačky chodidiel, dôležité predmety alebo zvyšky krvi. Zvýraznia sa červenou (menej dôležité žltou) - podobne ako pachy, ktoré Geralt vycíti a môžu ho zaviesť napríklad k ukrytej obeti násilia alebo tajným dverám. Pomerne komplexné vyšetrovacie metódy miestami pripomínajú detektívku. Na druhej strane sú do hry zahrnuté nečakane prosté súčasti úloh, pri ktorých si oddýchnete.

Čaká vás napríklad hľadanie stratenej kozy potrebnej na obrad alebo hra s deťmi na schovávačku, aby vám za to pomohli odlákať z domu babku a vy ste mohli vkĺznuť dnu. Zadania neraz svojsky parafrázujú známe rozprávky, dávajú im však celkom iný ráz. Napríklad Popoluška je ideálna predloha na romantické rande, ktoré môže mať pikantné vyvrcholenie. Perníková chalúpka s ježibabami zas miestami pripomína nočnú moru a
chvíľami sa pritom cítite ako v Záhade Blair Witch. A možno narazíte aj na svojskú Snehulienku...
Niektoré úlohy sú doslova strašidelné, prebehne vám pri nich mráz po chrbte a pokojne by sa osvedčili v kvalitnom horore. Napríklad príbeh šľachtického dieťaťa, ktoré sa narodilo mŕtve, je smutný, drsný a v istých momentoch skutočne desivý. A pritom pôsobivý. A to ako po obsahovej, tak aj vizuálnej stránke. Iný ráz pritom majú zadania v otvorenej krajine a výrazne odlišnú formu úlohy v uliciach Novigradu. Kým tam vonku sú hrozbou hlavne monštrá a banditi, v útrobách mesta sa odohrávajú rôzne úklady, hry podsvetia a sfanatizovaní obyvatelia usporiadali hon na čarodejnice, ktoré ešte donedávna uctievali.

Dostatočne komplexné sú aj vedľajšie - nepovinné úlohy, ktoré môžu mať niekoľko krokov a neraz predstavujú menšie či väčšie samostatné príbehy. Tie najzaujímavejšie majú niekoľko fáz a týkajú sa Geraltových blízkych, ako je trpaslík Zoltán, trubadúr Marigold alebo čarodejnica Triss. Takže budete zachraňovať utečencov, pokúsite sa dať do poriadku kamarátove dlhy, môžete sa zapliesť do prípravy atentátu, pomôžete s rozbehnutím podniku, ale aj pri zostavovaní divadelnej hry a hľadaní sériového vraha, ktorý by si mohol podať krvavú ruku s Jackom Rozparovačom.

V menej náročných úlohách vyriešite záhadu prekliateho ostrova či prípad zmiznutej karavány, zistíte, prečo žena nechce, aby ste hľadali jej stratenú sestru alebo načo sú trolovi topánky.
Pasáže s ryšavkou, ale vlastne aj s ďalšími čarodejnicami, patria k tým najlákavejším, už preto, že neraz v sebe majú nádych romantiky a áno, môžu skončiť aj sexom. Jemne erotických scén však nie je priveľa, sú decentné, ale pritom pomerne odvážne. Hra sa nikdy nezvrhne na béčkové porno, ale šteklivé momenty ponúka ako istú formu rozptýlenia popri ťažkých hutných témach, ktoré sa v príbehu vyskytujú najčastejšie. Romance zároveň dávajú zaklínačovi - postave aj hre - prirodzenú ľudskú tvár. Na rozdiel od iných RPG, ktoré sa často ako čert krížu vyhýbajú akýmkoľvek náznakom milostných scén, a preto hrdinovia pôsobia ako bezduché stroje, sa autori Witchera neboja ani tejto témy, ktorá je pre človeka úplne prirodzená a samozrejmá.

Ďalšiu kategóriu úloh predstavujú zaklínačské zákazky. Vystopovať wyvernu či zabiť netvora z močiara sa oplatí kvôli peniazom aj cenným nálezom a trofejám. Môžete sa pustiť aj do hľadania pokladov, ku ktorým vás navedú stopy alebo odkazy. Mnohé zadania pritom nájdete v dedinkách a mestách na vývesných tabuliach. Okrem toho je ešte krajina posiata zaujímavými miestami, ktoré prinášajú rýchle výzvy a tie môžete plniť, keď práve pôjdete okolo alebo si ich cielene vyhľadáte. Zahrňujú plienenie táborov zbehov a likvidovanie hniezd príšer petardami, aby sa tam opakovane neliahli. Ale patria tam aj čistky, pri ktorých vyhladíte všetky kreatúry v opustenej dedine či kempe a na oslobodené miesta sa okamžite vrátia osadníci. Vidieť, ako sa nebezpečná pustatina razom zmení na centrum prekypujúce životom, je samo osebe dostatočnou odmenou. Úloh je skutočne množstvo, permanentne budete mať čo robiť a stále sa budú objavovať nové a nové miesta s otáznikmi a výkričníkmi, kde čakajú ďalšie výzvy. Zadania sa pritom pohodlne sledujú na mape aj minimape s vodítkami, vyznačeným cieľovým bodom alebo ohraničenou oblasťou, kde sa nachádza niečo dôležité.

Spestrením postupu sú minihry. Popri bitke na päste a jazdeckých pretekoch je to predovšetkým trpaslíčia kartová hra Gwint. Hrať sa dá skoro všade, stačí osloviť nejakého šampióna, ale aj bežného remeselníka. Hrá sa o peniaze aj nové karty, ktoré sa ale dajú aj kúpiť u obchodníkov. Hráči predstavujú generálov a karty sú jednotky v ich vojsku, ktoré sa na striedačku vykladajú na hracom poli. Hrdinovia, zbrojnoši a kreatúry majú priradené čísla, ktoré určujú ich silu. Niekedy disponujú aj špeciálnou schopnosťou, napríklad zvyšujú číslo spojencov. Jednotky sa podľa svojho zamerania (bojovníci, strelci, obliehacie) ukladajú do troch línií. Cieľom je vyhrať dve kolá, pričom víťazí hráč, ktorý na konci dosiahne väčšie číslo (súčet hodnôt všetkých jednotiek). Karty sa pritom vykladajú dovtedy, kým sa obaja zúčastnení nevzdajú ďalšieho ťahu. Znie to jednoducho, lenže situáciu radikálne menia jednorazové schopnosti veliteľa každého hráča a najmä karty počasia. Napríklad po použití štipľavého mrazu sa sila každej jednotky v prvej línii u oboch hráčov zníži na 1. Ak tam má protivník silné karty, ale vy nie, môžete razom dramaticky zmeniť situáciu a odrazu už neprehávate, ale víťazíte.

Geralt má rôzne možnosti, ako sa rýchlo presúvať po súši aj po vode. Po rozsiahlej krajine sa, samozrejme, môže túlať po vlastných, ale pritom si kedykoľvek môže pískaním privolať svoju vernú kobylu. Tá dokáže klusať aj cválať, až kým sa jej neminie výdrž a potom si musí chvíľku oddýchnuť. Zaklínač vie bojovať priamo v sedle a v rozbehu spôsobí aj smrtiace zranenia. Rizikom je, že sa kôň obklopený divokou zverou splaší a Geralta pokojne aj zhodí na zem. Štvornohá priateľka sa inak správa logicky, napríklad keď zosadnete pri obydliach, zvyčajne si nablízku nájde napájadlo alebo seno. Vlastnosti kobyly, respektíve jej pána, sa navyše dajú vylepšovať doplnkami. Samozrejmosťou je sedlo ovplyvňujúce výdrž koňa, ktoré doplnené taškami zvýši

celkovú Geraltovu nosnosť, takže sa vyhne preťaženiu. Zviera sa menej plaší s klapkami na očiach a môže niesť trofej (hlavu kreatúry zo zákazky), ktorá prináša nejaký bonus, napríklad viac skúseností z ďalších bojov. Geralt pritom nemusí použiť len vlastného koňa. Pri potulkách máte aj príležitosť zúčastniť sa nenáročných dostihov, kde treba prísť prvý do cieľa stanovenej trate.

Okamžitý presun aj na vzdialené miesta garantujú značky na rázcestiach. Stačí kliknúť na drevenú tabuľu, otvorí sa mapa a vyberiete si cieľovú značku na mieste, ktoré ste už objavili. Globálna mapa zobrazuje jednotlivé zóny - Belosad, kráľovský hrad, Velen, Novigrad, Skelligské ostrovy a sídlo zaklínačov Kaer Morhen. Po vstupe do oblasti vidíte pekne rozkreslenú krajinu, kde sa nachádzate. Okrem rázcestí ukazuje značky úloh, vaše vlastné značky a pokušením sú otázniky, ktoré označujú zaujímavé, ale ešte neobjavené miesta. Môžu tam byť tábory zbojníkov a zbehov, hniezda príšer, výnimočné lokality či pozície zadaní z vývesných tabúľ miest. Medzi nimi sú aj magické miesta sily, kde sa pomodlíte a získate nielen dočasný bonus k niektorému zo zaklínačských znamení, ale aj permanentne jeden bod na vylepšenie vašich schopností! Už preto sa oplatí zisťovať, čo otázniky skrývajú.

Zaklínač nemá problém ani s plávaním, a to aj cez veľké vodné plochy. Vie sa aj potápať a nad alebo častejšie pod hladinou neraz nachádza rôzne poklady, ale aj topivcov - kreatúry, ktoré sa mu snažia zabrániť nadýchnuť a dostať nad hladinu. Dlhšiu výdrž bez vzduchu zaručí odvar Kosatka. Vo vode sa dá použiť kuša, ale nie meč ani iné zbrane. Rýchlejší presun po mori a jazerách garantujú loďky.

Na pobreží sa nachádza množstvo malých člnov s plachtou, ktoré môžete priamo ovládať a križovať vody podľa vlastného uváženia. Vystúpite kde chcete. Treba si však dávať pozor na kolízie, pretože nárazy čln poškodzujú a napokon sa môže potopiť.

Z minulých častí sme už zvyknutí na špecifický štýl boja a vývoj zaklínača. Aj tentoraz Geralt používa oceľový meč na boj s ľuďmi a strieborný na likvidovanie monštier. Medzi nepriateľmi sú vojaci, hrdlorezi, otrokári a všemožné monštrá, preludy, prekliati, elementáli, hybridi, ale aj divoká zver, čo sa pripletie do cesty. Niektoré potvory pritom majú špeciálne schopnosti - dočasne vás oslepia, pred smrťou vybuchujú a podobne. Zasiahnete ich rýchlym alebo silným úderom, môžete blokovať výpad nepriateľa aj s následným protiútokom, uhnúť sa, a dokonca použiť zbraň aj na koni. Doplnkovou výbavou je kuša a výbušné petardy. Efekt úderov zvyšuje stúpajúci adrenalín a občas si vychutnáte brutálne finiše s odseknutou hlavou. Zbrane a kusy oblečenia sa dajú vylepšiť runami a inými vecičkami, ktoré sa vkladajú do slotov. Používaním sa predmety kazia a treba ich opraviť náradím alebo u kováča. Kováči ale dokážu oveľa viac. Keď nazbierate potrebné suroviny a máte nákresy, majstri vám zhotovia pokročilé materiály a z tých potom aj celé kusy výbavy a zbraní. Tie najlepšie chuťovky ale dokážu zhotoviť len neozajstní odborníci. Kováči navyše aj rozoberú nepotrebné veci na kúsky, ktoré môžete použiť pri výrobe inej veci.
Geralt ako správny zaklínač používa aj rôzne odvary a nápoje. Tie si ale dokáže zhotoviť sám. Hodia sa hlavne podporné elixíry, ktorými Geralt regeneruje svoje zdravie alebo mu nakrátko zlepšujú reflexy, zvyšujú silu, umožňujú vidieť v tme. Pri užívaní dočasne zvyšujú toxicitu, ale aj na jej zníženie je odvar zvaný Biely med. Alchymistické menu je podobné ako remeselné. Keď má Geralt potrebné prísady a bylinky, ktorých je v krajine neúrekom, zhotoví substancie, odvary, petardy alebo oleje, ktorými potiera meče a dočasne zvyšuje ich účinok (podobne ako brúsením pri kováčskej dielni). Zaklínač má dva aktívne sloty na odvary, dva na petardy a pár slotov v taške. Tieto veci sa dajú obmieňať v inventári a potom aktivovať samostatnými klávesmi alebo vyvolaním kruhového menu.

Zaujímavosťou je, že každý elixír či petardu stačí vyrobiť len raz a potom už zostane permanentne v inventári, aj keď sa limitovaný počet dávok (1 -3) minie. Po meditácii, kde si hráč nastaví čas odpočinku, sa minuté odvary (a výbušniny) automaticky doplnia pomocou alkoholu. Ktoré prostriedky sú vhodné na príšeru, čo sa práve postavila Geraltovi do cesty, ukazuje praktický beštiár.

Nedielnou súčasťou zaklínača sú aj znamenia, ktoré môže zosielať v boji, ale uplatnia sa aj mimo neho. Aard je výboj kinetickej energie vhodný na omráčenie aj rozbíjanie dverí či krehkých múrov. Igni vyvolá oheň, spáli protivníka aj jedovaté výpary, zažne fakle. Yrden vytvorí magickú pascu, ktorá hlavne spomalí obete v jej dosahu. Quen vyvolá užitočný ochranný štít. Axia očarí myseľ nepriateľa, čím sa z neho v boji stáva ľahký cieľ a v dialógoch to pomáha presvedčiť osloveného, aby spolupracoval, nebol agresívny alebo povedal všetko, čo vie. Znamenia sa dajú opakovane používať, len niekoľko sekúnd trvá, kým sa zregenerujú. Čas regenerácie ovplyvňuje aj trieda výzbroje.

Zaklínač, samozrejme, získava skúsenosti a každý nový level prinesie aj jeden cenný bod na vylepšenia. Zdokonaľujú sa talenty rozdelené do štyroch kategórií: šermiarstvo, znamenia, alchýmia a globálne schopnosti. Väčšinou obsahujú po päť prvkov, ktoré sa dajú individuálne rozvíjať na niekoľkých stupňoch (postupne sa odomykajú) a ich efekt sa dá ešte znásobiť. Takto sa Geralt trebárs naučí odrážať nepriateľské šípy mečom a na vyššej úrovni nimi navyše trafí útočníka. Znamenia zas dostanú alternatívne režimy, čiže napríklad Axia v boji dokáže zo zameraného nepriateľa nakrátko urobiť spojenca. Quen vytvorí veľmi užitočný štít, ktorý vás po zásahu nepriateľa lieči. Vylepšené odvary sú účinnejšie a menej toxické. Lenže nestačí len investovať body. Aktívne sú len tie vylepšenia, ktoré vložíte (spolu s mutagénmi) do slotov schopností. Takýchto otvorov je na začiatku len pár a ďalšie sa sprístupňujú na vyšších leveloch. To znamená, že najskôr toho veľa nevyužijete (našťastie sa schopnosti v slotoch dajú meniť), ale neskôr sa vaše možnosti slušne rozšíria a výrazne sa to prejaví najmä v boji.

Tvorcovia sa však okrem Geralta venovali aj individualite a špecifickým prejavom iných postáv. Narazíte na rôzne osobnosti s veľmi dobre vykreslenými charaktermi, ktoré nemusia byť jednoznačne kladné alebo záporné. Napríklad kontroverzný Dijkstra, s ktorým sa Geralt stretol už v minulosti, je typický mafián a ironický grázel, pri ktorom sa mieša antipatia so sympatiou. V istých momentoch ho budete neznášať, ale keď odhalí svoju ľudskú stránku, možno si ho dokonca obľúbite. Celkom inak pôsobí Triss, pri ktorej to skrátka poriadne iskrí, hoci sa snaží potláčať city a jej opakom je drsne šarmantná a navonok chladná Yennefer.

Pri potulkách krajinou zaznejú rôzne nárečia podľa toho, v ktorom regióne sa nachádzate a s kým debatujete. Špecifické sú výrazové prostriedky spodiny v meste, pri ktorých neraz zaznejú skutočne tvrdé nadávky. Pobaví slang trpaslíka Zoltána s jeho neopakovateľným humorom. V dialógoch je spravidla niekoľko možností. Nie priveľa, ale rozhovor môžete usmerniť a neraz ponúka zásadné voľby, ktoré ovplyvnia ďalší priebeh udalostí. Vo vybraných momentoch musíte odpovedať v priebehu niekoľkých sekúnd, inak však môžete v pokoji zvážiť svoj výber. Nielen jazykovo menej zdatných jedincov poteší kompletný preklad textu do českého jazyka. Čeština si zachováva skvelý rozprávačský štýl (a drží sa pôvodných mien - napríklad Triss Ranuncul, nie Merigold ako v anglickom dabingu) zo Sapkowskeho kníh a neokolkuje ani v prípade vulgarizmov, pri ktorých by sa mnohí červenali. O benevolentnom prístupe svedčí aj označenie jedného zo záporákov - meno Zkurvysyn Junior zaznie (respektíve je napísané) často a rýchlo zistíte, že si ho jeho majiteľ plne zaslúži.
Hra kladie dôraz na detaily, ktoré v iných hrách zostávajú nepovšimnuté. No práve tieto drobnosti neraz približujú hru k realite. Pozoruhodná je

mimika postáv, ktorá dáva najavo ich náladu či prekvapenie. V noci väčšina ľudí spí a nečakajte, že pri nákove narazíte na kováča. Z mŕtvol vypadávajú logické predmety, čo znamená, že z vlka získate mäso či kožu, ale nie meč alebo topánky, čo je bežný nezmysel v MMO, ale aj niektorých tradičných RPG. Koňa, ktorý sám zájde ku krmivu či vode, sme už spomínali. Tvorcovia však idú ešte ďalej. Geraltovi počas putovania rastie brada! Môžete ísť k holičovi, zmeniť si účes a dohladka sa oholiť, no po niekoľkých herných dňoch má zaklínač znovu šedivé fúziská a bradu.

Nie všetko je ale v hre perfektné. Veľmi ojedinele, ale predsa, sa postavy zaseknú o nejaký objekt alebo stoja nad zemou. AI je dobrá, no v istých momentoch pôsobí trochu kŕčovito, hoci inak postavy celkom dobre reagujú a spoľahlivo vykonávajú bežné denné činnosti. Inventár je síce rozdelený na niekoľko kategórií, ale aj tak som občas nevedel, kde mám ktorý predmet hľadať, najmä ak ich už bolo mnoho. Vodiaca čiara pri aktívnej úlohe vás občas zle naviguje. Narazíte aj na nejaké menšie bugy, ktoré ale tvorcovia promptne odstraňujú. A môžeme sa pozastaviť aj nad grafikou.

Hra vyzerá úžasne, aj napriek tomu, že sme pred pár rokmi videli ešte o niečo krajšiu verziu Zaklínača III a tvorcovia v tomto smere trochu poľavili. Neskutočne rozsiahla krajina je veľmi detailne spracovaná. V otvorenom priestore sa podľa regiónu vyskytuje odlišná flóra a fauna, v príbytkoch je mnoho vybavenia, mestá prekypujú životom a hemžia sa tam stovky ľudí - sú priam epické. Zmeny dňa a noci ukážu krajinu v rôznych podobách, všade je plno objektov, nevšedných zákutí, lokality ani ich časti sa neopakujú. Úžasné sú zmeny počasia - najmä keď zúri búrka a stromy sa ohýbajú pod nápormi vetra, vyzerá prostredie veľmi autenticky. Hoci je krajina skutočne rozľahlá, hra vôbec nevyužíva rušivé nahrávanie, pri ktorom by ste museli čakať na načítanie dát. Ani pri vstupe do budov či jaskýň. Všetko je plynulé, žiadne vynútené prechody a prestoje.

Viditeľné loadingy sú len pri načítaní novej hry alebo nahrávaní uloženej pozície (v hre je automatické a vlastné ukladanie aj quick save). A tieto momenty tvorcovia využili na nahovorené scény s rekapituláciou nedávnych udalostí.
Aj postavy vyzerajú výborne a autenticky a tvorcovia nimi nešetrili. Geraltov vzhľad sa mení podľa použitej výbavy. Dopĺňajú to vydarené efekty, napríklad aj mokré oblečenie a tváre, ktoré sa lesknú od kvapiek dažďovej vody. Doplnkové animácie sú pôsobivé. Len pri pohľade na perfektne vyformované tváre, na ktorých vidíte aj najmenšie vrásky, pôsobia hranaté obnažené plecia na miestach, kde by mali byť pekné jemné obliny, dosť rušivo. Sem-tam si všimnete aj chyby v textúrach. Atypická farba Garaltových zreničiek súvisí so zaklínačstvom, ale možno sa zamyslíte nad tým, prečo majú niektorí bežní ľudia žlté oči.

Celkovo však hra vyzerá naozaj úchvatne a prispieva k tomu aj fantastický soundrack, vrátane „živých" piesní, keď na ulici narazíte na kapelu alebo sledujete lahodný spev trubadúrky.

Počítajte aj s kvalitným dabingom, pričom nahovorené sú všetky postavy. Zaklínača spustíte na ultra nastaveniach aj na stredne výkonnej zostave, hoci vtedy musíte počítať s poklesom fps. Pomer výkon - kvalita je veľmi priaznivý a s nižšími nastaveniami by nemal byť problém rozbehnúť hru aj na slabšom PC. Celkovo klady natoľko prevažujú, že uvedené chybičky (nielen v grafike) hre veľkodušne odpustíte.

Možno sa vám recenzia zdá príliš rozsiahla, jej dĺžka však zodpovedá masívnemu obsahu hry. Zaklínač III sa nedá opísať v niekoľkých odstavcoch a nedokončíte všetko v priebehu niekoľkých dní. Potrebujete na to niekoľko desiatok hodín, čo u bežných hráčov môže predstavovať týždne, ale pokojne aj mesiace. Tony menších či väčších úloh zaberú mnoho času a keď si budete myslieť, že ste na konci, hra naberie druhý dych a ešte pokračuje - a potom tvorcovia vydajú expanziu. Okrem množstva bezplatných DLC, ktoré už do hry začali pribúdať, nás totiž ešte čaká veľký prídavok, ktorý má byť

dostupný v októbri. Takže hru po dokončení určite neodinštalujte. Radšej si vychutnávajte vedľajšie úlohy, ktoré vám ešte zostali a môžete ich plniť aj po zavŕšení nosného príbehu.

Zaklínač III je epický, drsný, veselý aj smutný, chvíľami vulgárny, ale aj romantický. Nie je to bezchybná RPG, ale k dokonalosti jej veľa nechýba. Hra chytí a upúta ako knižný bestseller alebo filmový trhák. Má drobné nedostatky, no tie sú prevalcované gigantickým obsahom, ktorý ale nie je samoúčelný a všetko, čo tvorcovia do hry vložili, má svoj zmysel a opodstatnenie. Zaklínač je jedinečný, a pritom neuveriteľne ľudský. Neobmedzuje sa na strojové plnenie úloh, ale dáva priestor aj citom a emóciám (so štipkou erotiky) a odzrkadľuje život s jeho dobrými aj zlými stránkami, jedinečnými udalosťami aj všednými momentmi. A práve preto pôsobí hra tak prirodzene, a pritom výnimočne a to robí zo Zaklínača desiatkovú hru.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ masívny, detailne spracovaný svet Zaklínača s tonami premyslených úloh a výziev
+ veľkolepé epické dobrodružstvo
+ Ciri, Yennefer a Triss
+ veľmi dobre vykreslené charaktery postáv
+ kartová hra Gwint
+ výborný český preklad
+ množstvo bezplatných DLC
+ romantické a milostné scény

- drobné chybičky, ktoré hre aj tak odpustíte

10

TECHNOBABYLON

KYBERPUNKOVÁ DYSTOPIA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: TECHNOCRAT GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

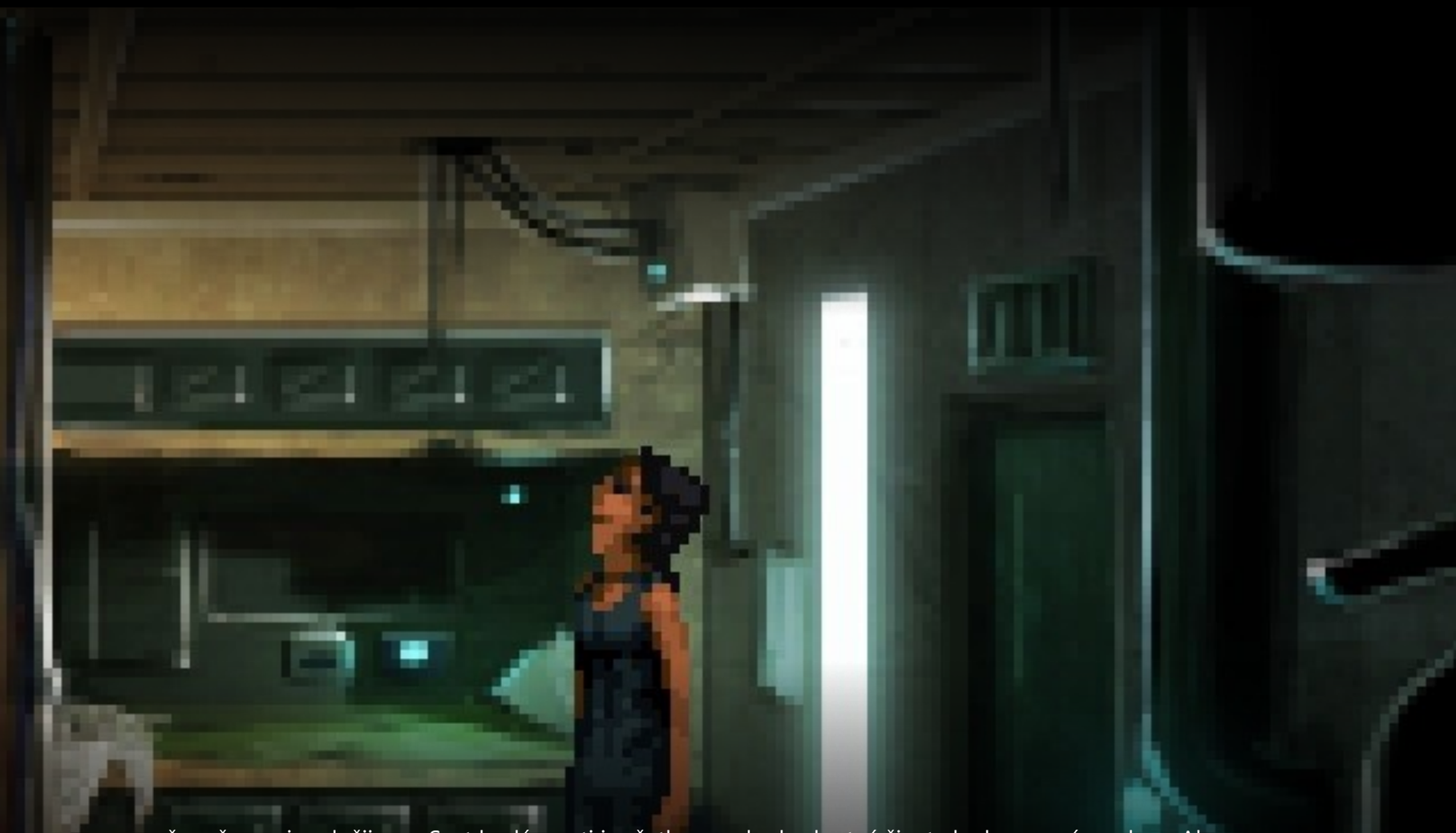
RECENZIA

Retro adventúry z produkcie Wadjet Eye Games majú hneď niekoľko charakteristických znakov. Okrem pixelovej grafiky a špecifického spracovania je to aj kvalitný príbeh a pútavo prezentované rozuzlenie, ktoré dokáže ponúknuť hráčovi často silnejšie pohltenie ako herné blockbustery. Séria Blackwell alebo skvelé Gemini Rue, Primordia, Resonance či nedávne Golden Wake sú zárukou kvality a poctivej zábavy.

Novinka z dielne Technocrat Games nie je úplne nečakaným zjavom na adventúrnej scéne. Pôvodne sa Technobabylon objavil v roku 2011 ako epizodická adventúra. Zrealizovaný nápad na prepracovanie a doplnenie pomerne zaujímavého dielka máme teraz pred sebou na pitevnom stole. Nebudeme sa v ležiacom tele len tak ledabolo hrabať ako v sobotnom hrachovom prívarku, ale pozrieme sa mu detailne do útrob. Sú až nečakane lahodné, hoci niekde občas badať rakovinový zárodok.

V prvom rade nečakajte žiadnu „light" verziu adventúrenia. Nik vás nebude vodiť za ručičku, ukazovať vám, čo máte vziať a božským lúčom svetla nabádať, kde daný predmet použiť. Absencia zobrazenia nápovedy alebo čo i len aktívnych predmetov je len začiatkom. Na záver maratónu sa nepreklikáte ako v interaktívnych novelách od Telltale, ale dialógov sa načítate (a napočúvate, hoci úroveň kvality hovoreného slova je, samozrejme, vzhľadom na nižšiu hodnotu produkcie o kúsok nižšia ako pri AAA tituloch) ažaž. Každú vetu nebudete hltať, no zároveň vám nebude pripadať v ničom táto výplň dystopického univerza ako zbytočná vata, ktorá by mala len vypĺňať hluché miesta. Dialógov je hromada, ukecaná je hra poriadne. Inak tu máme pokojné klikania v retro štýle - a nielen grafikou, ale aj hernými prvkami.

Úroveň hádaniek nie je vždy špecificky logická a neraz sa zaseknete na bezvýznamnom probléme. Môže za to aj samotné uvedenie do futuristického sveta. Je úplne jedno, či sa píše rok raz-dva-tri alebo sa toho všetkého



už možno ani nedožijeme. Svet budúcnosti je všetko, len nie ružový. Depresívne temný, bez akejkoľvek nádeje na lepšiu budúcnosť, kyberpunkovo pretechnizovaný, s ešte väčšími rozdielmi medzi arogantnými bohatými a živoriacou chudobou. Inšpiráciu vývojári čerpali nielen zo Stephensonovho Snehu, ale napriek mnohým klišé je to úplne jedno. Zápletka a celé príbehové pozadie je decentne odkrývané a dokáže pohltiť postupne sa odhaľujúcimi krivkami sprisahania.

Viacero ovládaných postáv, tým pádom aj hrdinov, je už trademarkom projektov, ktoré zastrešuje Wadjet Eye. Inak tomu nie je ani v prípade Technobabylonu. Ako sme už vyššie uviedli, rozdiely medzi finančne zabezpečenými vrstvami ľudí neustále narastajú - tí bohatí si užívajú vo svojich sklenených palácoch, megakorporácie im prinášajú neuveriteľné zisky. Avšak ani stredná vrstva, existujúca v zaslepenom bezpečí pod ochranou umelej inteligencie Central vo futuristickom megameste Newton, nevedie plnohodnotný život ako ho poznáme dnes. Ale nevedia o tom, že sú riadení gigantickým mechanizmom príkazov a obmedzení. Rozprávku o stáde oviec nasledujúcich slepo príkazy „tam zhora" vám netreba obšírnejšie vysvetľovať.

Absolútna spodina, tvoriaca najväčšie percento všetkej populácie, už tradične holduje smrtiacim drogám. V prípade Technobabylonu sa nejedná o nelegálne svinstvo. Úniky do alternatívnej reality, virtuálneho Trance-u, sú ukazovateľom toho, kam v rebríčku hierarchie vlastne patríte. Na úplné dno, kde si nad vašou zúboženou telesnou schránkou každý znechutene odpľuje. Závislosť na svete stvorenom z jednotiek a núl sa stáva konečnou pre mnohých: radšej prežívajú v interaktívnom prostredí, ako by sa mali trápiť v skutočnosti. Do reality sa potom podaktorí zabudnú vrátiť. A možno ani nechcú: malé byty, či skôr len izby, umelé jedlo vytvorené prístrojom na stene, špina, žiadna vidina zlepšenia, no pokračovať by sa dalo ešte pekných pár minút.

Do sveta Technobabylonu nazriete z oboch strán barikády. Na Trance závislá Latha Sesame sa takmer stane obeťou bombového atentátu. Snaží sa, samozrejme, prísť na to, odkiaľ vietor fúka. Neverí nikomu, nič nemá a skutočný život je pre ňu len potácaním sa medzi obskurným živorením a nutným prijímaním potravy. Špeciálny agent futuristickej polície Charlie Regis zas pátra po atentátnikovi, no zároveň vo vnútri a neskôr aj nahlas bojuje proti umelej inteligencii Central, ktorú z duše nenávidí a nedokáže sa podriadiť systému. Niečo za tým bude a odhalenie dávnych príčin otvára postupne, o to väčšiu snahu naň vynaloží, hlavne ak je do nelegálnej činnosti nechtiac zatiahnutý. Jeho parťáčka Max Lao sa taktiež snaží zabudnúť na svoju pokútnu minulosť. V službách zákona stojí presne na hranici: chce sa odvďačiť systému, pretože jej dal šancu, pre svoj vek ovláda technologické novinky, ktorým Charlie príliš neholduje a zároveň stále uznáva ľudskosť pred totálnych technokratizmom. Aby sme neprezradili mnoho, budete musieť ťahať parťáka z problémov a zistíte… ale to vás už potom zápletka nepustí zo svojich pazúrov.

Jednotlivé príbehové línie sa citlivo prelínajú a postupne otvárajú dvere katastrofickému scenáru dystopickej budúcnosti. Podobnosť s Orwellovým 1984 spočiatku nie je až taká markantná. Na prvý pohľad tieto svety nie sú až také podobné. Lenže v dobe, kedy vynikajúce dielo Orwella vzniklo, sa o súčasnej pretechnizovanosti mnohým ani len nesnívalo. Cena života je minimálna, záchrana spoločnosti je úbohou fatamorgánou. Človek už nie je človekom, socializovanie je odsúvané do úzadia využívaním androidov. Ani ten človek úplne dole, páchnuci a váľajúci sa vo vlastných výkaloch, ani ten tróniaci v absurdnom prepychu, nemá žiadnu ľudskú hodnotu. Celková atmosféra má napriek pixelovému spracovaniu vynikajúce podmienky pre podmanenie si hráča. A darí sa jej to.

To, čo vás bude možno až zbytočne rušiť, je náročnosť - teda nie obtiažnosť, ale skôr nutnosť preniesť sa cez moderné adventúry, ktoré pomáhajú na každom kroku a ukazujú cestu. Subjektívne to zápor je, no v konečnom dôsledku sa máloktorý zákys postará o znechutené vypnutie hry. Do desiatich kapitol rozdelený príbeh zbytočne nekľučkuje a nenechá vás blúdiť po mnohých obrazovkách. Uzavretie v komornom prostredí umožňuje preklikanie všetkého na všetko: vybrané predmety z inventára sa po neúspešnom použití nevrátia späť. Len škoda, že postupne pozbierate viac vecí a musíte v inventári umiestnenom v spodnej časti obrazovky zbytočne rolovať. Často pomôže pokec s ostatnými NPC na scéne, kde sa vám otvorí nová možnosť komunikácie alebo v prípade Sesame sa vyberiete do Trance-u a otvoríte si cestu „z druhej strany".

Tápať by ste mohli pri nie práve logicky vyzerajúcich kombináciach predmetov. Vzhľadom na futuristické pozadie netušíte, na čo vlastne daná vec slúži, čo všetko sa s ňou dá spraviť alebo ste v pixelovom pekle niečo prehliadli. Absencia zobrazenia aktívnych predmetov zamrzí, ale je to len vec zvyku a po hodine hrania vám šmejdenie kurzoru po celej obrazovke vlezie pod kožu. Ako pred mnohými rokmi. Dá sa to uhrať, ale plynulosť hrania tŕpne. Ťažko vám napadne, že pomocou špeciálneho cooling gelu ohrejete kosť z vypitvaného tela a túto nestabilnú kombináciu použijete ako efektívnu bombu na sabotáž. Alebo možno áno a len

my sme dačo prehliadli. V mnohom pomôžu stále aktívne témy rozhovorov: je ich len niekoľko a vidíte ich do momentu vyriešenia problému. Prečo nemôžete použiť amputovanú ruku na sprístupnenie skeneru? Asi preto, že skener vyhodnocuje nielen otlačky prstov, ale aj teplotu hnátu. Hmm, v inventári máme už spomínaný cooling gel... Potom to už ide samo.

Technobabylon je retro adventúrou vo všetkých aspektoch. Nielen spracovaním, to môže, samozrejme, mnohých automaticky odradiť, ale bola by to škoda. Nie je to rýchla jazda ako v dnešných adventúrach, ale trochu toho namáhania šedej kôry mozgovej (alebo niekedy skôr ukazováku na myške) nikomu príliš neuškodí. A to na približne 15 hodín. Dôležitá je atmosféra a zápletka, ktorá je podaná vynikajúco. Má to chyby, občas by sa patrilo scenár trochu upraviť, rozšíriť a inde zas okresať, no ako celok ide palec jednoznačne smerom nahor. Na Technobabylon nebudeme roky spomínať ako na prelomový projekt. Skôr ako na celkom fajn zábavu, letný paperback s tuctovým príbehom, príjemné dovolenkové čítanie pre nenáročných.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ pútavá zápletka
+ dobre napísané dialógy
+ vývojársky komentár počas hrania

- pixel hunting
- nevýrazný dabing
- nedostatočné usmerňovanie hráča

8.0

SPLATOON

FAREBNÝ BOJ

PLATFORMA: WII U
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Minuloročný Titanfall a tohtoročný titul Evolve dokonale ilustrujú súčasnú situáciu multiplayerových strieľačiek. Sú to naozaj kvalitné hry, ktoré prinášajú množstvo zaujímavých a sviežich nápadov, no aj tak obe po úvodnom boome hráčov skončili len s relatívne malou skupinou verných fanúšikov, ktorí sa k nim každý deň vracajú a ten zvyšok sa presunul inam. Podobný osud má mnoho hier, ktoré by niektorí hráči vyvážili zlatom, no aj napriek dobrým predajom a vysokým hodnoteniam si nakoniec vymedzili pomerne úzku skupinu hráčov, ktorým sú určené.

Novinka Splatoon si „vyárendovala" svoje publikum už dopredu, ešte predtým, než vôbec vyšla. Nepokúša sa osloviť fanúšikov moderných vojenských konfliktov, ako je Battlefield alebo Call of Duty. Nechce sa stvárnením priblížiť realite, ponúknuť veľké mapy, vozidlá a ani megalomanskú akciu. Práve naopak, stavia na jednoduchosti. Chce sa vrátiť späť v čase a opäť objaviť žáner arénových strieľačiek v ich najčistejšej podobe, aj keď teda už z prvých obrázkov vám je zrejmé, že to nie je úplne obyčajná arénovka. Zároveň ale dokazuje, že Nintendo nie je len Mario a Zelda a v Splatoone má jednu zo svojich najzaujímavejších nových značiek za posledné roky.

Mohli to byť akékoľvek tvory. Nintendo sa pri vývoji dokonca pôvodne pohrávalo s myšlienkou iných zvierat. Z nejakého dôvodu však nakoniec skončili pri kalmároch a aj keď sa toto rozhodnutie môže zdať podivné, v hre funguje dokonale. A vlastne sú tieto postavičky aj veľmi milé, keďže s ich dizajnom sa niekto poctivo pohral. A po niekoľkých dlhých dňoch hrania vám bude jasné, že to je prípad celej hry. Každý jeden

AKČNÉ FAREBNÉ BOJE OD NINTENDA

moment, keď si poviete, že ešte jednu poslednú hru a potom to už naozaj vypnete, predstavuje kus poctivej roboty, autori si vás omotali okolo prsta a vy ste im za to vďační, lebo sa bavíte tak, ako už dlho nie.

Svet Splatoonu je plný rôznorodých mladých a akčne nabitých kalmárov a hýri na každom kroku. Je jednoduché sa doň okamžite ponoriť a keď sa tak stane, ani sami nebudete vedieť, ktorú z možností hry budete chcieť objaviť najskôr. Obligátne predstavovanie jednotlivých herných mechanizmov a ich častí sa nesie v zábavnom a odľahčenom duchu. Vy chcete ísť hneď do akcie, autori vás ju chcú naučiť, no nie pritom otráviť. A potom sú tu ešte dve rosničky (nie skutočné žaby, stále sú to kalmáry), ktoré vás privítajú pri každom spustení hry a predstavia vám všetky aktuálne novinky.

Pre hru je typická dynamika a živosť jej sveta. Nenarazíte tu na žiadne strnulé menu ani nič podobné. Namiesto toho vás po spustení hodí na menšie námestie. Nie je prázdne, práve naopak. Hemží sa postavičkami ostatných hráčov z celého sveta. Hráčov, s ktorými ste hrali, no aj úplne cudzích. Ich postavy sa po námestí prechádzajú, ako keby sa aj navzájom rozprávali, prípadne sedia na lavičke a kývajú nohami. Akoby ich vtedy skutočne aj niekto ovládal. Je to však len akási manifestácia komunity. Komunikovať s nimi priamo nemôžete, no môžete si pozrieť ich profil a od dílera v bočnej uličke si splašiť nejaké špeciálne vybavenie, ktoré bežné obchody neponúkajú.

Obchody sú tiež súčasťou tohto námestia a keď do nich vojdete, čaká vás príjemné prekvapenie v podobe vtipných predavačov. Zo začiatku však k vám nebudú práve milí. Vo vrecku nemáte ani cent a v bojovej vrave ste si zatiaľ nevyslúžili žiadny level. Odkážu vás tak na boje proti ostatným, no ešte predtým skúmate ďalej. Nájdete tu automat s retro hrou inšpirovanou hlavnou témou, taktiež bohaté prepojenie na Miiverse, ktoré vidia všetci na námestí. A niekde v rohu sa schováva aj amiibo podpora. Hlavné herné režimy sú, samozrejme, reprezentované tými najväčšími budovami.

Keď pôjdete rovno za nosom, prídete do multiplayerovej haly. Pred ňou na obrazovkách vidíte, aké mapy sa práve hrajú. Nemôžete totiž kedykoľvek hrať hociktorú z nich, ale behom dňa v určitých intervaloch rotujú a aktuálnu dvojicu vám vždy predstavia už spomínané rosničky. V hre ich je zatiaľ 6, čo nie je úplne ideálne číslo, no postupne budú pribúdať ďalšie. V hale si vyberáte konkrétny režim, meníte výbavu, prezeráte si mapy (môžete si ich aj sami pešo prejsť ešte pred bojom) a zisťujete detailné informácie. Na výber máte rýchly zápas, ranked zápas a zápas proti priateľom. Ranked sú súboje len pre skúsenejších hráčov a odomknú sa vám až vtedy, keď sa vypracujete na level 10. Takže sa okamžite púšťate do rýchlej hry v režime Turf War, kde sa proti sebe postavia dva tímy, ktoré majú po 4 hráčoch.

Ani Turf War však nie je nič pre bábovky. Hra možno vyzerá milo a infantilne, no vo chvíli, keď sa prejde do ostrého boja, nikto vám nič nedaruje. Hráte za hlavonožce a ich hlavnou zbraňou je atrament. Atrament rôznych, pestrých farieb tak charakterizuje

dvojicu tímov na mape. Atrament môžete využívať vo veľkom množstve zbraní a práve v režime Turf War ani tak nejde o to, aby ste ním likvidovali súperov, ale skôr zaberali mapu. Máte 3 minúty na to, aby ste svojím atramentom pokryli čo najväčšiu porciu mapy. Samozrejme, môžete striekať aj cez atrament svojich súperov. Do výsledného skóre sa ráta len zabraté územie na zemi, no pokryť môžete aj steny, čo sa v boji neraz hodí. Ak popritom všetkom zlikvidujete súpera, je to len plus. Nezískate síce body navyše (aj keď pomer zabití a smrtí v tabuľke vidíte), ale aspoň na chvíľku zabránite jednému z nich, aby sám obsadzoval územie.

Atrament v hre nie je len zbraňou a prostriedkom na obsadzovanie územia, ale aj hlavným taktickým elementom. Váš hrdina alebo hrdinka má síce základnú podobu humanoidnú, no dokážu sa rýchlo a jednoducho morfovať do svojej pôvodnej. Ako hlavonožec dokážete splynúť so svojim atramentom a na chvíľu sa v ňom skryť. Takto si môžete počkať na súpera a znenazdajky ho zbaviť ťažoby existencie. V atramente taktiež rýchlejšie uniknete pred paľbou, keďže v ňom môžete plávať. No musí to byť vaša vlastná farba. Vo farbe súperov ste spomalení a pomaly vám ubúda život. No a nakoniec, ponorenie vo vlastnej farbe vám dokáže doplniť „muníciu" a vybavenie, ako sú granáty a podobne.

Všetko však treba vyvažovať a pracovať tímovo. Ak v boji zomriete, musíte počkať na respawn a dávate tak súperom príležitosť na to, aby obsadzovali mapu v presile proti vašim spoluhráčom. Hneď po respawne sa môžete vydať do boja od svojej základne, prípadne sa z nej katapultovať na pozíciu niektorého zo spoluhráčov.

Len škoda, že hra neobsahuje žiaden chat. So spoluhráčmi tak komunikujete len jednoduchými predpripravenými povelmi, ktoré sú však veľmi dobre spracované vizuálne. Ak napríklad jeden z vás potrebuje pomoc, vydá nielen povel, ale všetkým spoluhráčom sa zobrazia čiary, ktoré vás k nemu navedú.

Po niekoľkých zápasoch ste sa už v hre ostrieľali - doslova, máte dostatočný rank na nákupy a aj na ranked zápasy. Najskôr ale skočíte do obchodov. Základná zbraň nie je zlá, no nemusí vyhovovať každému hráčovi. V obchode si postupne môžete sprístupniť 17 ďalších, čo predstavuje naozaj širokú ponuku od samopalov, cez brokovnice, sniperky, až po valčeky na maľovanie. S každou sa štýl hrania trochu líši. Majú iný dostrel, iné míňanie atramentu a aj využitie. S valčekom pokryjete veľký kus mapy, no už z väčšej diaľky ste relatívne ľahkou korisťou. Sniperka dostrelí ďaleko, no dlhšie sa nabíja a pre hráča s rýchlym blasterom ste len jednohubkou. S blasterom však máte len krátky dostrel.

Výber primárnej zbrane ovplyvňuje sekundárnu zbraň, ktorá sa vám dostane do rúk. Zväčša sú to však rôzne granáty, bomby, míny, postrekovače alebo torpéda. Teda zbrane, ktoré jedným výbuchom pokryjú väčšiu časť plochy ako streľba. Ak v boji získate poriadnu porciu územia, môžete si dočasne sprístupniť aj špeciálnu zbraň. 8 typov je dostatok a dokážu poriadne zamiešať karty v hre. Inkzuka má silu aj dostrel, echolokátor v boji taktiež oceníte, Kraken vás premení nachvíľku na Krakena a sú tu aj ďalšie chuťovky.

Svojmu hernému štýlu dokážete prispôsobiť nielen zbraň, ale aj postavu. V úvode si vyberiete pohlavie a určíte základné vizuálne črty, aby po bojisku nebehal nikto taký istý ako vy. S peniazmi za zápasy však prichádza možnosť kúpiť si čiapky, oblečenie a topánky. Všetky tie veci umožňujú ďalšie vizuálne úpravy postavičky, takže si pokojne môžete dať slúchadlá, zimnú vetrovku a motorkárske topánky. Hlavne si však takto dokážete upraviť vlastnosti postavy. Môže rýchlejšie behať alebo plávať, mať rýchlejší respawn či pomalšie míňať atrament. Možností je aj v tomto ohľade veľa, počet kombinácií a variabilita obrovská.

Vybrali ste si to, čo vám najviac vyhovuje a ide do tuhého. Budete bojovať o svoje meno v ranked zápasoch. Začínate zhruba v strede a vašim cieľom je šplhať hore. No tentoraz sa musíte pripraviť na iný herný režim. Aj v Splat Zones proti sebe stoja dva tímy po 4 hráčoch, no je výrazne akčnejší a zameraný na konfrontácie na malom priestore. Je to atramentová variácia na King of The Hill, kedy bojujete o konkrétne územie na mape. To znamená mnoho obetí na oboch stranách, kým jeden z tímov nebude držať územie dostatočne dlho. No taktiež si musíte dávať pozor na penalizácie, ak o už obsadené územie prídete.

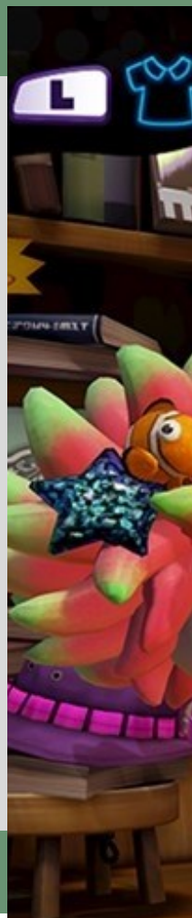
Dva multiplayerové režimy sa síce môžu zdať málo (aj tu postupne pribudnú ďalšie), no rozdiel je veľký. Každý sa hrá inak, v každom musíte k boju pristupovať iným štýlom a možno aj s iným vybavením. Nie sú však všetko, čo Splatoon ponúka. Je tu singleplayer kampaň, kde sa stanete hrdinom v boji proti chobotniciam. Pred vami je 5 svetov, každý s niekoľkými levelmi a súbojom s bossom v závere. Akcia sa tu kombinuje so skákačkou a trošku z toho cítiť inšpiráciu 3D mariovkami, no postupne prituhuje a pri streľbe musíte čeliť čoraz náročnejším prekážkam a silnejším nepriateľom.

Neskôr sa naučíte kĺzať na lúčoch atramentu, loziť po meniacich sa stenách a podobne. Samotnou kategóriou sú bossovia. Každý je iný, ich slabiny najskôr musíte odhaliť a potom využiť. Aj keď aj tu platí pre Nintendo sväté pravidlo troch.

Pár hodín sa zabavíte v singleplayeri, no hlavne sa zdokonalíte ako v akcii, tak aj v platformingu. Singleplayer má vlastnú výbavu a možnosti, čo taktiež dokážete zúžitkovať v multiplayeri. No jeho členité levely sú od online hry oddelené. Na multiplayerových mapách si však viete zahrať aj lokálne 1vs1. Jeden hráč hrá na TV, druhý na GamePade a bojujete spolu o body z ničenia balónov, ktoré sa po mape náhodne rozmiestňujú. Ak vás súper dostane, o body prichádzate. Je to síce najmenší z herných režimov, no jeho prítomnosť taktiež poteší a zabaví.

Splatoon prichádza s pomerne širokou amiibo podporou, pričom pridanie postavičky do hry vám odomkne až 60 extra misií, no zväčša sú to len singleplayer misie s inými podmienkami (napríklad ich musíte prejsť iba s valčekom). Za ich splnenie však získate nové vybavenie, špeciálne zbrane a podobne. Squid Jump je retro minihra v 8-bitovom štýle, ktorú som už spomenul. Môžete ju však hrať aj v lobby, keď vám hra hľadá ďalších hráčov do hry, čo príjemne skráti čakanie v honbe za čo najvyšším skóre. Samotné online lobby je stabilné, rýchle a bez chýb, čím podčiarkuje parádne zvládnutý sieťový kód. Hráčov rozdeľuje podľa úrovne do tímov a vyvažuje ich pomerne slušne, aj keď občas to má ešte chyby. Najväčším problémom však je, že sa z lobby nedá len tak odísť. Ak si chcete napríklad zmeniť vybavenie do ďalšej mapy, musíte ho úplne opustiť a potom si dať hru vyhľadať znova.

Z hľadiska grafiky hre niet čo vytknúť. Splatoon vyzerá vynikajúco. Wii U nemá výkon na rozdávanie, no každá jedna jeho kvapka sa tu využíva v prospech hry, ktorá sa hýbe skvele a pritom je plná detailov, ktoré najskôr ani nepostrehnete. Ale keď sa uprostred bojov zastavíte na jednej z máp a všimnete si medúzy vystavené vo výklade obchodu, uvedomíte si, koľko hre autori venovali úsilia. Všetky mapy sú navrhnuté s citom pre detail a vyváženie, aby mali oba tímy rovnaké šance.



Pochváliť musím aj hudbu, ktorá je variabilná a zábavná. Nebojí sa občas pritvrdiť s gitarami, no ani uvoľniť atmosféru. Občas dokonca pripomenie hudbu z klasických animovaných Ninja korytnačiek z 80. rokov.

Splatoon nemá k dokonalosti ďaleko. Chyby v hre nie sú vážne, sú to len menšie nepríjemnosti, ktoré jej veľmi radi odpustíte vďaka mnohým hodinám plným zábavy, ktoré vám ponúkne. Najväčším plusom hry je rýchla akcia a obrovská variabilita, či už máp, herných režimov, dokonca aj tých vedľajších (singleplayer, lokálny verzus...). A aj keď sa na to nezdá, každý jeden kill v hre si budete užívať tak, ako už dlho nie v žiadnej inej hre. Splatoon na tom nestavia, no puknutie nepriateľa pod paľbou vášho atramentu je vždy zážitok. Vycibrený vizuál a výborná hudba sú už len také čerešničky na chutnej torte. V lete sa hra dočká veľkej porcie nového obsahu a vtedy sa z nej stane ultimátny Wii U titul. Dovtedy je to stále obrovská zábava - no niečo tomu predsa chýba.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ rýchla zábava, radosť z akcie
+ variabilita zbraní a výstroja
+ vynikajúce online mapy plné detailov
+ singleplayer s príbehom, verzus aj Squid Jump
+ grafika a hudba
+ žijúci svet
+ slušná amiibo podpora
+ poriadna dávka vtipu

- dva online režimy nemusia niekomu stačiť
- šesť máp zatiaľ stačí, no dlho by nevydržali
- chýba chat s hráčmi

8.5

KHOLAT

NEŠTASTIE V HORÁCH

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: IMGN.PRO
ŠTÝL: SURVIVAL

RECENZIA

Píše sa rok 1959. Skupina desiatich ruských turistov sa vydáva na veľmi náročnú cestu do chladného pohoria Ural, na miesto známe aj ako Mŕtva hora. Nejde pritom o žiadnych nováčikov, ale skúsených ľudí, ktorí majú s náročným prostredím veľmi dobré skúsenosti. Aj preto si pri plánovaní trasy zvolili jednu z najobtiažnejších ciest, pričom ich cieľom bolo vyliezť až na horu Otorten.

Očakávaná cesta sa začala 25. januára, keď dorazili vlakom do jedného z ruských miest na Urale. Krátko potom sa však jeden z členov výpravy musel vrátiť späť a svoju cestu zrušiť kvôli zdravotným problémom, ktoré mu nakoniec zachránili život. Cesta prebiehala až do 1. februára bez väčších problémov a podľa plánu. Cez deň sa turisti približovali k cieľu, pričom ich na ceste zastihlo veľmi nepriaznivé počasie. A tak sa rozhodli mierne odbočiť z vopred určenej trasy, čo si ale následne rozmysleli a na mieste založili táborisko. Nasledujúcu noc sa však stalo niečo, čo sa dodnes nepodarilo objasniť. Jeden z členov výpravy mal po návrate poslať telegram s tým, že sú v poriadku. Keď sa ale nikto nehlásil, na miesto bol vyslaný záchranný tím, ktorý postupne objavoval mŕtve telá jednotlivých členov výpravy. Čo však stálo za smrťou všetkých deviatich turistov, je záhadou. Okolo táboriska bolo vidieť stopy, akoby pred niečim v panike utekali, čo potvrdzoval aj fakt, že niektorí z nich sa na útek vydali bosí. Ďalšie telá boli nájdené pri neďalekých stromoch, na ktorých boli stopy ľudskej kože. Čo teda opäť značí, že sa v panike snažili pred niečim vyšplhať na strom. Hlavnou záhadou však zostali zvyšné telá, ktoré mali početné vnútorné zranenia - podobné tým, ktoré sú bežné pri autonehode. Ale aj napriek tomu nemali na tele žiadne viditeľné rany.

PODĽA SKUTOČNEJ UDALOSTI

Poľské štúdio IMGN.PRO. sa pri tvorbe svojej najnovšej hry Kholat inšpirovalo práve touto udalosťou, známou ako Dyatlov Pass incident (pomenovanej po vodcovi výpravy Djatlovovi). Autori sa však na celé nešťastie nechceli pozrieť okom detektíva, aby sa pokúsili prísť na skutočnú príčinu či niečo obdobne trúfalé. Namiesto toho sa pevne chopili príbehu a vytvorili poriadnu adventúru so silnou, sčasti hororovou atmosférou a výbornou grafikou. Teda, to bol aspoň ich cieľ, no podarilo sa im ho splniť?

Ak ste dodnes o vyššie spomínanej udalosti nepočuli, nevadí. Hneď v úvode hry si autori pre vás pripravili krátke video zhrňujúce všetky dôležité informácie, ktoré potrebujete vedieť. Každopádne, scenárista vás žiadnymi ďalšími podrobnosťami o udalosti ako takej ďalej nezaťažuje a posúva vás priamo do hry. Púť sa začína na železničnej stanici, vonku je niekoľko desiatok stupňov pod nulou a do toho sneží. Nie príliš priaznivé počasie, no pre Rusko typické. Prostredie ako z rozprávky sa však behom nasledujúcich minút zmení pred vašimi očami na miesto, v ktorom by ste rozhodne nechceli prežiť ani sekundu.

Príbeh hry je rozdelený do troch aktov, pričom tým najvýznamnejším, v ktorom strávite takmer celú hernú dobu, je akt druhý. Tam sa dostanete do hlavného dejiska nešťastia, ktorým je otvorené prostredie s pomerne slušnou rozlohou. Za úlohu máte zozbierať všetky dôležité poznámky ľudí, ktorí sa v horách v tom čase pohybovali. Kde sa všetky nachádzajú, máte zaznačené vo forme súradníc na mape, na ktorej však nevidíte to, na čo ste v iných hrách zvyknutí – vašu polohu.

Žiadne virtuálne GPS sa tak v Kholat nekoná a budete si musieť vystačiť iba so starým dobrým kompasom a zmyslom pre orientáciu. Bez neho sa ďaleko nedostanete. Našťastie, počas hry viackrát narazíte aj na vedľajšie poznámky, ktoré sa už na mape zobrazujú a tým pádom fungujú ako záchytné body.

Horský svet v Kholat bol vytvorený tak, že sa aj pri malej nepozornosti môžete stratiť. Stačí odbočiť o niečo skôr, s myšlienkou, že ide o skratku a skončíte niekde úplne inde. Stratení, no a, samozrejme, aj trochu frustrovaní. Vaším ďalším verným, no neživým spoločníkom sú tiež stany, respektíve táboriská. Tie sa taktiež zobrazujú na mape, no podstata je, že fungujú ako „teleport", a teda medzi jednotlivými táboriskami sa môžete rýchlo presúvať, čo viackrát veľmi oceníte.

Každá z poznámok zachytáva široké spektrum udalostí - od bezstarostného príchodu, cez prvé náznaky zvláštnych úkazov, až po maximálne šialenstvá. Zachádzať príliš do detailov, samozrejme, nebudem, no obsah poznámok, a teda aj celkovo scenár, rozhodne nepatrí medzi silné stránky tejto hry. Hlavnej postave síce hlas prepožičal slávny Sean Bean, no kvalitný herec automaticky neposunie priemerný scenár o dve triedy vyššie. Bohužiaľ.

Kedže sa Kholat okrem adventúry prezentuje aj ako horor, zákonite musí obsahovať hutnú atmosféru. Našťastie sa autorom túto úlohu podarilo splniť na výbornú, no zároveň je škoda, že iné aspekty zaostávajú a degradujú tak celkový zážitok z hry. Atmosféra je totiž skutočne veľmi dobrá a ak Kholat budete hrať so slúchadlami alebo cez kvalitný zvukový systém, máte o zábavu postarané. Zvuková kulisa je pri formovaní atmosféry to najdôležitejšie, a teda či už ide o praskanie snehu pod nohami, vietor, šušťanie stromov, alebo aj klišé v podobe nepríjemnej hudby pri blížiacom sa nebezpečenstve, vždy budete mať tak trochu pocit, že sa nachádzate niekde na Urale.

Vaším najväčším nepriateľom na Mŕtvej hore je akási temná sila, ktorá sa vyskytuje výhradne iba v oblastiach, kde musíte nájsť hlavné poznámky vyznačené na mape. Ide o postavy, ktoré sú čiastočne priehľadné, no v snehu zanechávajú žiarivé stopy a tie ich ako prvé prezradia. Ak na ne narazíte, vo väčšine prípadov sa stačí niekde skryť a postavy odídu preč, no keď vám budú predsa len dýchať na krk, nezostáva vám nič iné, len utekať. Vaša postava však nedokáže bežať večne a rýchlo sa zadýcha, a to najmä kvôli výdatnej vrstve snehu. Musíte si tak dobre premyslieť, kedy si môžete dovoliť bežať a kedy nie, aby ste náhodou neboli vyčerpaní práve vtedy, keď sa budete pozerať smrti priamo do očí.

V hre teda môžete zomrieť, pričom po smrti sa objavíte buď pri táborisku, ktoré ste navštívili ako posledné, alebo na mieste, kde ste naposledy zobrali poznámky. Občas nie sú tieto „checkpointy" rozmiestnené práve najšťastnejšie, hlavne čo sa týka poznámok, no inak som s nimi nemal problém. Je však škoda, že sa vývojári nerozhodli využiť potenciál otvoreného prostredia a pridať nejaké ďalšie prvky, ktoré by obohatili hrateľnosť. Čo zároveň znamená, že ak vás Kholat už v prvých minútach dostatočne nezaujme, zvyšok hry prežijete vo frustrácii a bez väčšej motivácie pokračovať ďalej.

Ruka v ruke s kvalitným ozvučením ide grafické spracovanie. Autori pre Kholat využili najnovší Unreal Engine 4 a je to skutočne vidieť. Všetko od textúr, cez nasvietenia, až po detaily prostredia je na vysokej úrovni a na hru sa vďaka tomu pozerá naozaj veľmi

počas hry poviete zaručene nespočetnekrát. Kholat som síce hral iba v 720p rozlíšení, takže aj GTX960 nemala problém držať snímkovanie medzi 45-60 fps pri maximálnych nastaveniach, no v niektorých situáciach, a tých bolo dosť, nastali prepady aj k 20 fps. Taktiež som sa dvakrát zasekol v teréne, konkrétne medzi stromami, čo som, pochopiteľne, mohol vyriešiť iba reštartovaním hry.

Vývojári v popise sľubujú hernú dobu od štyroch do šiestich hodín, no skôr počítajte s tou dolnou hranicou. Ak vám čítanie mapy, kompasu a celkovo orientácia v prostredí nerobí problém, hrou bez problémov dokážete preletieť aj za približne dve a pol hodiny. Ak ale táto zručnosť nepatrí medzi vaše silné stránky, približne tie štyri hodiny pri hre strávite.

Od hry Kholat sa už od jej ohlásenia očakávalo predsa len o niečo viac, kedže Dyatlov Pass incident sa ako predloha pre videohernú adventúru zdal ako výborný nápad. No, bohužiaľ, autori nedokázali naplno využiť potenciál tejto udalosti, a tak tu máme iba mierne nadpriemernú hororovú adventúru so slabšou hrateľnosťou, ale peknou grafikou.

Play3man

HODNOTENIE

+ nutnosť zorientovať sa v otvorenom prostredí
+ kvalitné ozvučenie + soundtrack
+ české titulky
+ silná atmosféra
+ pôsobivá grafika

- scenár bez väčšieho nápadu plný klišé
- nevyužitý potenciál
- slabšia hrateľnosť
- občasné technické problémy
- krátka herná doba

7.0

XENOBLADE CHRONICLES

Veľká JRPG na malom displeji

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: MONOLITH SOFT
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Xenoblade Chronicles je jedna z najlepších JRPG za posledných päť rokov. Na tom nič nezmenilo ani neskoršie vydanie v Európe či USA, ani príchod novších konzol. Skrátka je to bomba, ktorá bola ochotná posunúť žáner ďalej a nestagnovať. Prechod na handheld bol veľkou výzvou, lebo kompilovať veľký svet na menší systém je náročné - aj kvôli jeho zobrazovaniu, interface i ovládacej schéme. A navyše Xenoblade Chronicles 3D nesie nemalý údel: musí navnadiť hráčov na kúpu New 3DS, lebo na staršom type systému si tento titul nezahráte.

Samotná hra časom zreje, to jej nemožno uprieť. Dej je strhujúci najmä v úvode, keď vysvetľuje vznik sveta a spoznávate postavy, ktoré čakajú na jednotlivých miestach a zapájajú sa do diania. Náracia je solídna, či ide o minulosť obrovských titanov alebo dnešných kolónií, ktoré si žijú po svojom a vy odtiaľ idete do sveta. Nechýbajú tu pamätné momenty a ani viaceré pointy v druhej polovici deja, ktoré vás vždy dokážu vrátiť od vandrovania a desiatok vedľajších questov k hlavnej línii. I keď chváliť možno aj všetko vedľajšie, lebo aj tam nájdete zabudnuté príbehy či kúsok rozprávania. Je to vzácny celok, kde dej tvorí dobrý základ, ale ešte lepší je svet, kde sa odohráva, lebo tam chcete tráviť desiatky hodín. Sú tu podmanivé lokality: všetky zelené (džungle, pláne) sú nádherné, ani ostatné nie sú iba do počtu.

Niežeby boli postavy v dianí zabudnuteľné alebo produkcia nedostatočná. Naopak, zvuková produkcia je veľmi dobrá. Soundtrack pekne podčiarkuje putovanie, dlhé dialógy v angličtine potešia, hoci prízvuk rozlične skáče hrdinom v hrdle. Ale história JRPG nájde pár lepších príkladov a títo spoločníci sú skôr kvalitný štandard ako príslušníci do zlatého fondu.

No hlavnou devízou je svet a súbojový systém. Svet odhalíte postupne v jednotlivých questoch alebo len pri voľnom putovaní. Miest, kde sa môžete zastaviť a kochať nádherou, nájdete veľa. Silný pôvod sveta vám nedá spať – ale stovky questov sú druhé lákadlo. Ako som písal vo Wii recenzii, Xenoblade Chronicles je unikát v štruktúre, pripomína MMO, ibaže hráte iba sami. No žijúci svet s NPC, ktoré sa radi podelia o pár dojmov, zadajú úlohu či otvoria obchod, je obohatený o stovky questov. Treba ich brať húfne a plniť výdatnými dúškami, aby ste každú lokalitu objavili naplno, narazili na kúsok príbehu či porazili iného nepriateľa.Náplň je oveľa lepšia ako vo väčšine JRPG,

úlohy chcú rozšíriť hlavný dej a sú zaujímavé, pútavé a nechýba im patričná odmena. Rozsah sveta je impozantný, hoci pri systéme ako 3DS trošku stráca na majestátnosti. Veľká TV verzus menší displej je nefér porovnanie a cítiť ho pri putovaní, súbojoch, všade.

Ale súbojový systém je špičkový. Namiesto ťahových súbojov zvolili tvorcovia Xenoblade real-time verziu, kedy sa plynulo zo sveta dostanete do akcie. Ľahko sa naučíte základné pravidlá, pričom ovládate jednu postavu a ostatné vám zdatne sekundujú a neprekážajú. Je dobré nastaviť si špecializácie, vyrovnať ich možnosti a využívať aj rozličné benefity. Keď útočíte zozadu, budete spočiatku mať navrch a silnejšie údery. Skúšate to zboku či smerom vpred, môžete narazíť na defenzívu či štít. Vhodné je naučiť sa nielen pohyb, ale najmä nájsť a zacieliť nepriateľov, zadať partii príkazy a dávať bacha na zdravie, lebo v druhej polovici hry obtiažnosť pritvrdí.

Popritom sa tu mihne troška mágie a treba sa učiť aj špecialitky menom Arts. Nedajú sa používať neustále, niektoré majú ultra dlhý čas nabíjania i možnosti použitia v akcii, no stoja za to. Častejšie sa vám podarí vykonať pekné kombo pri spojení schopností partie a určite vás poteší, keď sa pri kombe podarí sfúknuť celú nepriateľskú skupinu. Je to síce umenie, vyžaduje si tréning, no pri ohromnej dĺžke hry si budete súboje vychutnávať i vyhľadávať. Vítaní sú nielen JRPG hráči, ktorí si potrpia na taktiku. Osvedčia sa aj schopnosti hráčov akčných hier vďaka rýchlym pohybom a ich obratnosti na bojisku. Jeden z najdynamickejších súbojových systémov JRPG si vyžaduje trpezlivosť, ovládanie naučené naspamäť a znalosť nepriateľov.

Xenoblade Chronicles je hra stará štyri roky, ale jej obsah je stále rovnako kvalitný, dej zaujímavý, partia postáv dobrá, svet obrovský, súbojový systém pútavý, množstvo vedľajších questov až neuveriteľné. Ešte si pripočítajte tony predmetov na zber či predaj. Musíte prejaviť rešpekt a uznať, že Xenoblade na Wii bola máličko nadčasová JRPG. Ale je tu stále konverzia z Wii na 3DS a hoci znie lákavo, pri porovnaní výkonu by ste netipovali ani veľa odlišností, a predsa sa tu vynárajú zásadné rozdiely.

Pokiaľ ide o výkon, je zrejmé, prečo nevyšla Xenoblade Chronicles 3DS aj na starších systémoch.

Už New 3DS má čo robiť, aby tento rozľahlý svet utiahol a na rovinu, ten proces sa neobišiel bez kompromisov a výsledok cítiť vo viacerých smeroch. Už samotný pocit zo sveta vyvolá dojem konverzie, cítiť že hra nie je určená pre tento systém, ale vyšla inde, až potom tu. 3DS hry môžu pri prechode z inej platfromy vyvolať aj lepší pocit, ak sú prispôsobené výkonu zariadenia, no keď treba robiť ústupky, už nemá handheld veľkú šancu.

Svet je teda obrovský, vyžaduje si vašu pozornosť a ponúka desiatky hodín hrania, no veľké prostredia na malom displeji nepôsobia grandiózne. Čaro sa zákonite stráca, pohľad na obrovskú luku či hlbočizný les sa na 3DS ťažko vyvolá a nepomôže ani 3D efekt. Všetko pôsobí príliš stiesnene a kompaktne, lebo pri menšej ploche sa muselo síce škrtať, no zároveň ponechať potrebné elementy.

Takže to najhoršie si odniesol interface. Množstvo ikon, ktoré potrebuje hra vyvolať (či na smer questu alebo aktívne príkazy v súboji), je vysoké a na jeden displej sa nezmestí. Autori síce zvolili cestu odloženia časti prvkov (postavy, mapa) na spodný displej, ale to nie je ono. Ešte pri vandrovke si azda zvyknete, ale v boji je to náročné, lebo čísla a štatistiky sú potrebné a na displeji sa tlačia straaaašne! Navyše aj pri posudzovaní sveta sa ukáže rozdiel. Či sú to textúry postáv alebo niektoré pohľady – tu sa škrtalo tiež. Čiastočne je cítiť aj nižšiu farebnosť. Fakt, že sa celý svet rozpohyboval na 3DS, je obdivuhodný, ale ak máme priamo porovnávať, musíme byť voči postavám i kvalite lokalít korektní. Pri pohľade zblízka vidieť slabšie rozlíšenie, keď sa pozeráte z diaľky, ste neraz ohromení, že to beží.

Čo znamená, že hra na New 3DS vyzerá graficky relatívne dobre, pokiaľ ju posudzujeme samostatne - pri vzájomnom porovnaní s Wii ako prvým systémom ale až taká presvedčivá nie je. Inou kapitolou je ovládanie, kde New 3DS svoje možnosti využíva naplno.

Pohyb kamery je úžasne vyriešený cez nový prvok vedľa funkčných tlačidiel (taký malý analóg) a ZL-ZR dvojica je využitá pre zoom, čo pomáha. Ak sa pustíte do hry a budete si chcieť prepínať medzi detailmi a celým svetom, oceníte tieto prvky.

Celkovo možno hru chváliť, lebo grafika sa vytiahla, ovládanie poteší a už len fakt, že môžete zrazu hrať tento kolos na cestách, je obrovské plus. Otázne je, či sa kvôli tomu oplatí investovať do novej konzoly. A tu váham, lebo keby som mal New 3DS, Xenoblade Chronicles 3D si určite kúpim. Ale v opačnej situácii, keď by sa mi hra ocitla na stole a mal by som si k nej kúpiť konzolu, to by bola ošemetná dilema. Pre toho, kto má doma Wii a nebodaj Xenoblade Chronicles hral, je to iba sekundárna voľba na cesty, lebo po obsahovej stránke tu obrovské bonusy či motivácie hrať znova nečakajú.

Xenoblade Chronicles 3D je určite jedna z najlepších JRPG na handhelde a majitelia New 3DS by o nej mali veľmi uvažovať. Ak budete hrať hodinku denne, pod tri mesiace času sa len tak ľahko nedostanete a čaká na vás veľká výzva. Titul Xenoblade rokmi veru nič zo svojich kvalít nestratil - ale prechodom na New 3DS ani veľa nezískal.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ obrovský svet s množstvom úloh
+ kvalitný dej
+ dobrá partia postáv
+ špičkový súbojový systém
+ slušná grafika a ovládanie

- veľké prostredia na malom displeji nepôsobia grandiózne
- nepraktický interface

9.0

ALBEDO: EYES FROM OUTER S

MOKRÝ SEN EDA WOODA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: Z4GO
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Z temného vesmíru k nám už prišlo mnoho vecí. Niektoré dobré, niektoré zlé, no vždy sme sa s tým vyrovnali. Až doteraz som si však myslel, že najhoršia vec, aká k nám z hviezd dorazila, bol Plán 9 od Eda Wooda. Film, ktorý je sám osebe takou katastrofou, až sa stal kultom. Ja osobne som ho videl dvakrát, prvý raz totiž nebudete veriť vlastným očiam, čo všetko v tomto filme jednoducho nefunguje. Má príšernú kameru, hrozné herecké výkony, scenár, za ktorý by si Ed Wood zaslúžil facku. Najviac som si však „zamiloval" fenomenálny strih, ktorému chýba akákoľvek postupnosť. A prečo to všetko opisujem? Lebo Plán 9 z vesmíru konečne našiel konkurenta. A nielen „kvalitami", ktoré ste si pravdepodobne domysleli, keď ste zazreli hodnotenie.

Albedo: Eyes from Outer Space ten Woodov počin veľmi pripomína. Zároveň sa môže uchádzať o pozíciu medzi desiatimi najhoršími názvami v histórii videohier. Na druhej strane, hru dosť vystihuje. Prakticky sumarizuje celý jej dej. Čo je tak trochu smutné, no zároveň aj autentické. Hra má unikátnu atmosféru. Ak by som mal vybrať jej najväčšie pozitívum (a to až také ťažké nie je), bola by to práve atmosféra pulp/new wave sci-fi éry.

Tieto pojmy vám nemusia byť známe, no predpokladám, že každý už niekedy videl plagát alebo krátku ukážku zo sci-fi hororových filmov v období od 40. do 60. rokov. Aj tam sa premlelo niekoľko trendov, no základné črty boli rovnaké. Z vesmíru prišla čudesná mimozemská hrozba, ktorá chce zničiť

SPACE

ľudstvo a malá skupinka hrdinov im musí čeliť v boji o holý život. Experimentuje sa v obsahu aj vo forme, výsledkom čoho sú dobre známe prvky, či už v rámci príbehu, no hlavne vizuálne. Takéto sci-fi aj vďaka nim jasne odlíšite, a to je aj prípad Albedo. Zapnete hru a ihneď viete, koľká bije. To je, bohužiaľ, to jediné, čo môžeme pochváliť.

Prvý raz ste pustili hru, prechádzate si hlavné menu a stále platí to, čo som napísal vyššie. Už z neho srší veľmi dobrá atmosféra, no zároveň je to prvé miesto, kde si všimnete, že tu niečo nehrá. Ovládanie v menu nereaguje úplne najlepšie, atmosféra retro strojov v sci-fi štýle sa utápa v orgiách rôznych prehnaných svetelných efektov, ktoré celkový dojem výrazne kazia. Veci sa neprirodzene lesknú a biela vám vypaľuje nielen obrazovku, ale aj diery do rohoviek. To nie je dobré znamenie, najmä ak s takouto hrou máte stráviť niekoľko najbližších hodín.

Vizuál väčšinou nezvykneme stavať na piedestál, aj preto sa mu venujeme až neskôr, no v prípade Albedo je situácia iná. Ak by sme si grafickú stránku titulu rozobrali na drobné, pravdepodobne by dopadla veľmi dobre. prostredia sú relatívne bohaté na detaily a nie sú spracované najhoršie. Ale autorom sa podaril jedinečný počin. Keď všetky tie drobné veci nahádzali na jednu kopu, vznikol z toho strašný humus, ktorý je navyše neuveriteľne nevyvážený. Niekde nevidíte nič vďaka tme, inde nevidíte nič kvôli absurdnému množstvu rôznych odleskov, a to aj na materiáloch, ktoré takúto vlastnosť nemajú. Niekde vyzerajú textúry obstojne,

inde je to jedna obrovská machuľa. Celkovo neuveriteľne kazí dojem z hrania, keď sa na hru ani len nechcete pozerať. Ak by niekoho z toho všetkého boleli oči, nedivil by som sa. Často si ale môžete pomôcť jednou pomôckou z inventára, cez ktorú sa na svet lepšie pozerá, aj keď ho celý odeje do zeleného filtra.

S príbehom si autori nedali veľa práce. Síce presne vystihuje béčkové horory dôb dávno minulých, kedy sa scenáristi tiež nad príbehom príliš nezamýšľali, no dej aspoň prebiehal konzistentne celým filmom. Tu sa dočkáte prakticky len expozície a potom veľmi chabého pokusu rozvíjať príbeh prostredníctvom hrateľnosti. Ste nočným strážnikom na tajnej základni JUPITER, keď tu zrazu, kde sa vzala, tu sa vzala, zaútočila na vás očná buľva. Predchádzali tomu ešte nejaké otrasy a výbuchy, no to je zbytočné rozoberať. Dôležité je, že základňa je v troskách a cez zavreté dvere sa k vám snaží dostať oko. Obrovské oko s nohami, čeľusťami a kadečím iným. Musíte tak pozbierať všetku odvahu a chytiť ho do pasce na myši.

Porazili ste svoje prvé oko a vydávate sa na cestu základňou, aby ste zistili, čo za tým všetkým stojí a pokúsili sa prežiť až do konca. Samozrejme, za predpokladu, že ste PC s nainštalovanou hrou už dávno rituálne neupálili. Ak máte pevné nervy a hlboko zakorenené sado-maso sklony, idete ďalej a musíte sa pripraviť na podivný mix adventúry a FPS. Teda viac adventúry, no neskôr si aj zastrieľate. Nejde tu o žiadne putovanie medzi lokalitami, rozhovory s NPC postavami a podobne. Z adventúr si Albedo berie len logické hádanky a ani tie nerieši práve najšťastnejším spôsobom.

Stále na hru nazeráte z perspektívy vlastných očí a z takto musíte so všetkým operovať. Kým na priamu akciu je to vhodný pohľad, na všetko to „adventúrenie" je úplne nepoužiteľný. Minimálne v takom prevedení, ako ho do hry implementovali autori. Najväčším kameňom úrazu je interakcia - prakticky s hocičím. Kým pri streľbe alebo útokoch stačí len namieriť a správať sa ako v akejkoľvek inej FPS, získavanie predmetov, ich výber z inventára a aj používanie vám môžu spôsobiť fyzickú bolesť. Ovládanie nie je prispôsobené pre ľudí. Minimálne nie pre takých, ktorí nevyrastajú v blízkosti skládok s jadrovým odpadom.

S každým predmetom môžete spraviť niekoľko činností, medzi ktorými sú aj obligátne aktivity, ako napríklad komentár daného predmetu. Najskôr si musíte narolovať predmet v inventári. Odtiaľ ho pohybom myši preniesť do aktívneho poľa, odkiaľ ho môžete použiť, no a tam si zas musíte vybrať želanú akciu. Do polovice hry nebudete úplne rozumieť, na základe akých princípov tento systém funguje. Neraz náhodou použijete zlý predmet či sa vám podarí želanú akciu vykonať až na tretí raz. Je to skutočne veľmi nešikovné a otravné. V pomalších pasážach to už nejako prežijete, no ak musíte jednať rýchlo, keď vás niečo naháňa, pokojne vás to môže stáť aj život.

Hádanky v hre nepatria medzi najťažšie a rovnako ani medzi najhoršie. Pri niektorých musíte trochu pohnúť rozumom a občas si aj poviete, že ste sa celkom dobre zabavili. Problémom je, že na jednu logickú hádanku pripadá hneď niekoľko hlúpych a náhodných. Aj tento aspekt hry je výrazne nevyvážený. Čaká tu na vás 20 miestností. Niektoré bez hádaniek, no väčšina ich pár obsahuje. Niektoré sú založené len na vašom súboji s nepodareným ovládaním, iné na používaní a kombinácií predmetov. V danej miestnosti musíte vyriešiť hádanky, aby ste sa mohli dostať ďalej, prípadne si takto sprístupníte niečo iné v „staršej" miestnosti.

Prostredia ale nie sú príliš veľké a ani variabilné. Postupne sa vám zlejú do jednej nechutnej machule a ani si nebudete vedieť spomenúť, v ktorej ste čo spravili, keďže sú také zameniteľné. Skutočne je tu len pár výnimiek, no tie potvrdzujú pravidlo. Vracať

sa však budete musieť a to aj preto, že vám napríklad na prvý raz nenapadne, na čo v hre máte využiť gumenú rukavicu. Pomôckou je už naznačený nástroj na nazeranie do budúcnosti, cez ktorý vidíte svet síce v zelenom, no aj s riešením niektorých hádaniek. Akcia to neskôr trochu oživí. Hlavne vtedy, keď sa vám do rúk dostane brokovnica. No aj tak hre neodpustíte, že vás pred hodinou nechala snáď desaťkrát udrieť nepriateľa kľúčom, čo je v skutočnosti ešte otravnejšie, ako to znie.

Špeciálnou kategóriou hrôz, ktoré v Albedo zažijete, je aj fyzika. Autori sa ňou dokonca chvália na Steam stránke. Vo veľkom ju využívate pri riešení hádaniek aj prekonávaní prekážok. Poteší, že voda vedie elektrický prúd a pomôže vám odomknúť vypnuté dvere. Na kolene zlomíte klávesnicu, keď budete potrebovať niečo dobre umiestniť a zrazu si hra zmyslí, že sa v oblasti fyziky zahrá na Surgeon Simulator. Podobne je to aj s bugmi, ktoré by mohli autori vyvážať do iných titulov a stále by im zostala hromada. Ak kvôli niektorému neprejdete hru, lebo vám v kľúčovom momente rozhasí farby a zasviní FOV tak, že ho nemáte šancu nastaviť normálne, nie je to nič nevídané.

Albedo: Eyes from Outer Space skutočne pripomína Woodov film a je aj v tých najlepších momentoch sotva priemernou hrou. Navyše aj týchto chvíľ je v nej len veľmi málo. Je to skutočne zlý a nepodarený titul, ktorý by mohol bodovať zaujímavou atmosférou, no všetko ostatné ho pochováva. Nepomáha tomu ani zvuk, pretože hudba je nevýrazná a zabudnuteľná a dabing znie znudene. Hre sa radšej vyhnite. Možno neskôr, keď sa podstatná časť obsahu opraví a prepracuje, svojím nápadom dokáže osloviť, teraz však len znechutí.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ svieži nápad
+ atmosféra
+ zopár hádaniek
+ našťastie trvá len 5 hodín

- zlé ovládanie, nemožný inventár
- bugy
- nepodarená fyzika, grafika, zvuk
- nuda
- veľmi zlý dizajn

3.0

EURO TRUCK SIMULATOR

Cesta kamiónom na sever

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SCS Software
ŠTÝL: Simulácia

RECENZIA

Naši západní susedia sa môžu popýšiť množstvom kvalitných hier. Okrem evergreenov v podobe mafiánskych historiek či vojenských drilovačiek sa nestratili ani menšie, možno o to chytľavejšie projekty pre špecifické skupiny hráčov. V SCS Software veľmi dobre vedia, čo komunita očakáva a presne to vo svojich simulátoroch kamiónistov dávajú.

Rozšírenie Scandinavia k Euro Truck Simulator 2 na prvý pohľad neprináša nič prekvapivé alebo vyslovene novátorské. Otázkou však ostáva, či je vôbec potrebné niečo meniť a upravovať zabehané štandardy. Subjektívne nebudeme šetriť chválou, nakoľko je hrateľnosť stále neskutočne chytľavá a hodiny za virtuálnym volantom plynú nesmierne rýchlo. Áno, ešte jeden náklad a už ideme skutočne spať, veď to poznáte. Určite ale máme mnoho pripomienok, čo by sa mohlo vylepšiť, pretože niektoré neduhy sa vlečú celou sériou od jej počiatkov.

Ak náhodou netušíte o čo v hre ide,v skratke si môžeme zhrnúť jej základy: ako vodič kamiónu máte za úlohu dopraviť zvolený tovar z jedného skladu v Európe do druhého. V stanovenom časovom limite a, samozrejme, najlepšie so žiadnym alebo minimálnym poškodením. Cestná sieť už dnes neohromí, ale tisíckami kilometrov ciest pozliepaná Európa je stále dostatočným lákadlom. Nielenže musíte dodržiavať pravidlá cestnej premávky, ale kamióny sa správajú úplne inak ako bežné vozidlá, ktoré ovládame v iných hrách. Jazdný model síce nie je úplne hardcore, no veľmi rýchlo pochopíte, že tá gigantická ťarcha nezabrzdí s niekoľkými tonami tovaru na počkanie. Zákruty musíte vyberať trochu inak a na všetko podstatné prídete už počas prvej jazdy.

Jazdiť len tak hodiny a hodiny je zábava. Sakramentsky chytľavá. Bankové konto utešene narastá, splatíte prvý úver, oslobodíte sa spod svojho zamestnávateľa a

2: SCANDINAVIA

začnete zarábať sami na seba. Celý zisk je váš, avšak je potrebné starať sa o údržbu kamiónu, jeho úpravy a, samozrejme, aj dávať svojmu miláčikovi papať naftu. Časom nakúpite ďalšie garáže, kamióny, najmete vodičov a impérium sa začne rázne rozrastať. No to už rozoberáme situácie po desiatkach hodín hrania, tisíckach kilometrov na vašom konte. Dlhodobá hrateľnosť je niekedy značne demotivujúca, veď sa v podstate nič nedeje. A práve v tom je čaro hry: jazdíte s kamiónom bez zbytočných obmedzení. Vynikajúci relax.

To však už skúsení vodiči veľmi dobre vedia a tí ostatní sa taktiež poľahky zamilujú do ťahačov, ak im ide aj o čosi iné, než o potrebu rýchlosti a ovládanie žihadiel. Už podľa názvu DLC je zrejmé, ktorým smerom sa nový prídavok vybral. Severná cesta je síce krutá, no zároveň zaujímavá. Otvárajú sa pred vami bráni Švédska, Nórska a Dánska, celkovo 27 nových miest, vylepšené a detailnejšie prostredia, prepracovanejší model zmeny počasia (dážď vyzerá lepšie), dennej doby (romantické západy a východy slnka sú v cene), špecifické cesty, ktoré si zapamätáte pre ich odlišný vzhľad a systém značenia. A, samozrejme, nové náklady, návesy a podobne. Škoda len, že je Nórsko a Švédsko zapracované len do polovice a po snehu nikde ani nechyrovať.

Možno to znie ako drobnosť, no prostredie ako také prešlo výraznejšou obmenou, než by sa mohlo zdať. Prostredie je detailnejšie, už len málokedy sa genericky opakuje, v mestách nie sú používané rovnaké schémy budov. Všetko tak pôsobí prirodzenejšie, stále je na čo sa pozerať. Ak sa vyberiete mimo bezpečných diaľnic, začne sa tá skutočná zábava. Cesty sa stanú nepríjemne úzke, stúpania výrazne spomalia vami ovládaný kolos a napätie rastie. Pestrejšie prostredie oživuje cestovanie

viac, než by sa mohlo zdať a neraz sa pristihnete pri tom, ako si pre potešenie fotíte momentky. Pohltenie na úrovni, dokonca až na takej úrovni, že máte sami chuť vyraziť na nejaký long trip v aute.

Dodaný obsah dostatočne obohacuje koncept hry a pomer výkon/cena je jednoznačne na strane kúpy. To skrátka musíte mať, stále však budú škrieť drobnosti. Model deštrukcie je minimálny, interakcia v kabíne nedostačujúca a celá je až príliš statická.Niektoré veci v užívateľskom rozhraní by sa dali rozložiť prehľadnejšie, bez zbytočného preklikávania. Možnosti editovania za tie roky už považujeme za obyčajné a chceli by sme si minimálne celý interiér navrhnúť sami, rovnako sme čakali viac vizuálnych úprav zvonku. Nič z toho sa nekoná a všetko ostalo po starom.

Žiaľ, to sa týka aj umelej inteligencie ostatných vodičov. Musíme priznať, že jej úroveň sa nezanedbateľne zdvihla a ostatní vodiči už nerobia také psie kusy ako kedysi. Stále ale dokážu prekvapiť svojou hlúposťou. Pohyb civilných aut je plynulejší, nezaraďujú sa po predbiehaní do pruhov strojovo. Rôznorodosť vozidiel je skromná, žiadne oficiálne značky nečakajte, ale napriek tomu badať zlepšenie. To by nevadilo, no stále sa nám stávalo, že niekedy vybehlo auto z vedľajšej cesty, hoci nemalo, prípadne prudko a nečakane zabrzdilo (pocítite to hlavne pri prejazdoch križovatkou na zelenú s odbočovaním vľavo, čo je niekedy neskutočný problém). Inokedy sa zas tvoria zbytočné zápchy na miestach, kde by sme to nečakali. Na to však existuje riešenie vo forme patchu. Na niektorých výjazdoch z diaľnice a napájaniach na inú komunikáciu sme na vedľajšej ceste stáli aj dve minúty. Ako v skutočnosti, ale nechceme predsa simulátor čakania v zápche.

Nechýbajú ani vtipné príhody: začne vás niekto predbiehať, pokojne i kamión, už je na úrovni vašej kabíny, keď tu zrazu začne prudko brzdiť, aby sa za vás zaradil. Oproti nič nejde, všade je tma, vy si idete udýchanou šesťdesiatkou. A stane sa to znovu. Až potom si uvedomíte, že civilný vodič vie, že sa čoskoro objaví plná dvojitá čiara a automatický zákaz predbiehania (to akoby už v autoškole ani neučili). Možno by to nestihol a porušil tak predpisy. Vyzerá to vtipne, keďže s niečim podobným v skutočnosti nie je možné počítať. Podobne jazdia ostatní vodiči -

absolútne zaslepene, akoby s klapkami na očiach a nevenujú pozornosť svojmu okoliu. Ak aj spravíte nejakú hlúposť, okrem križovatiek nemôžete čakať pomoc ostatných a nik napríklad nezačne brzdiť, aby ste ho bezpečne predbehli, pretože sa za zákrutou objavilo oproti idúce vozidlo.

Napriek vyššie uvedeným problémom sme sa po celý čas bavili, vozili tovar naprieč celou Európou, levelovali s postavou a vylepšovali si ju, strávili za volantom i hodinu v kuse - a na druhý deň znovu. Chytľavá hrateľnosť je základom pre to, aby ste hre dokázali odpustiť i drobné problémy. Euro Truck Simulator 2 ich mal dosť, teraz ich je omnoho menej. So škandinávskym prídavkom je mapa rozsiahlejšia a hlavne pestrejšia. Mestá sa na seba nepodobajú, prostredie je užasne fotogenické (chýba nám jedine sneh na severe, viac grafických efektov v udýchanom engine). Stále je popri ceste mnoho odbočiek s neviditeľnými stenami, ktoré by spravili mapu ešte prepracovanejšou. Komunita sa o to možno postará. Neostáva nám nič iné, než sa rozlúčiť s prozaickým: baví vás Euro Truck Simulator 2? Ak áno, investícia do Scandinavie je nutnosťou, neoľutujete!

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ mapa rozšírená o Škandináviu
+ pestrejšie prostredie
+ samotné jazdenie
+ zábava na dlhé hodiny

- slabšia AI ostatných vodičov
- stále mnoho nevyužitých ciest
- ohromný žrút času

8.5

CARMAGEDDON REINCAR

NÁVRAT BRUTÁLNEHO RACINGU

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: STAINLESS GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Vďaka Kickstarteru ešte aj dnes môžu žiť nápady, na ktoré súčasní veľkí producenti už dávno zanevreli. Nie je žiadnym prekvapením, že možnosť komunitného financovania vo veľkom využívajú hlavne veteráni herného priemyslu, na ktorých hrách odrástla snáď celá generácia. Síce by bol každý rád, keby preňho mohli pracovať ľudia s veľkým menom, no zároveň im máloktorý veľký distribútor v súčasnosti dá peniaze na to, aby spravili niečo podľa seba, pre špecifický trh a hráčov, ktorí také niečo dokážu oceniť. V tomto smere zabodovali Double Fine, Obsidian, inXile a teraz sa po rokoch práce konečne dočkali aj Stainless Games.

Nový Carmageddon visel vo vzduchu viac ako dekádu. Štúdiá si ho medzi sebou pohadzovali ako horúci zemiak, menili sa koncepty, reštartoval vývoj a, samozrejme, sa v pozadí aj naťahovali práva na značku. Tie sa nakoniec dostali do rúk pôvodným vývojárom prvých dvoch hier, a tak, aj za pomoci samotných hráčov, začal pomaly vznikať Carmageddon: Reincarnation. A lepší názov autori snáď ani zvoliť nemohli. Nie je to pokračovanie a ani nič podobné. Je to reinkarnácia starej esencie v novom audiovizuálnom kabáte, ktorá chce opäť objaviť krvavé demolačné preteky pre nové aj staré publikum.

Hra ako taká obsahuje úplne všetko, čo si tí starší z vás môžu pamätať z prvých dvoch hier. Je vám to zrejmé v momente, keď ju zapnete. Vrátil sa Max Damage ako váš primárny jazdec, taktiež sa vrátil krvavočervený Eagle v novej verzii, no stále rovnako trhá asfalt aj súperov. A rovnako sa vrátila aj celá tá šialená premisa o zrážaní chodcov, likvidovaní súperov a zbieraní power-upov, ktoré z toho všetkého robia ešte viac strelený zážitok. A nechýba ani poriadne nadupaný soundtrack, ktorý vám pri tom všetkom hrá.

Carmageddon bol vždy o odviazanej a rýchlej zábave pre každého, bez toho, aby ste sa museli princípy hry zdĺhavo učiť. To však neznamená, že by hra neponúkala aj dostatočnú hĺbku pre tých, ktorí by sa do nej radi poriadne zahryzli. Ani v tomto prípade tak nie ste ukrátení o poctivú kariéru mäsiara na štyroch kolesách. Tá je v hernej ponuke doplnená o štandardné rýchle jazdenie podľa vlastných pravidiel a aj

multiplayer, ktorý môže bežať ako online, tak aj cez LAN, čo je rozhodne možnosť, ktorá poteší. Už len preto, že ju dnes takmer nevidieť. A to nie je jediná výhoda multiplayeru.

Online systém hry je vytvorený pre rýchle a prehľadné hranie. Ak online hru vytvárate sami, môžete si sami určiť pravidlá podľa vlastných preferencií a zároveň si vybrať zo štvorice herných režimov. Prehliadač serverov je rýchly a prehľadný, a tak si môžete vybrať hru podľa svojho gusta. Chybičkou na tom celom je, že po opustení Early Access a finálnom vydaní už online len málokedy hrá dostatočný počet hráčov. Niekedy ich musíte hľadať dlho. Inokedy sa na to radšej vykašlete, lebo sa vám protihráči nezbierajú už ani len po jednom. O to viac zamrzí absencia split-screenu, aj keď hra vo dvojici by tiež nebola to pravé orechové.

Všetko to však, našťastie, dokáže vynahradiť už naznačený režim kariéry. Začínate s jedným z dvojice áut (Eagle pre pánov, Hawk pre dámy) a prakticky bez akýchkoľvek ďalších kreditov. Sú pred vami prvé 3 preteky prvej kategórie a keďže nie ste žiadne bábovky, rovno si vyberáte najvyššiu dostupnú obtiažnosť, pretože tie nižšie sú len také oťukávačky pre nováčikov. Po krátkom uvedení toho, čo vás čaká, už stojíte na štartovacej čiare a vytáčate motor, lebo vám po krku ide ďalších 5 áut okolo vás. A keď vidíte všetky tie čeľuste, vrtáky, čepele, bodáky a iné zbrane vôkol seba, začnete sa poriadne obracať.

Všetci búrajú do vás, vy búrate do všetkých a ani len prvú zákrutu neprejdete v takom stave, v akom bolo vaše auto na štarte. Ale z toho si nič nerobte, presne o tom to je. Kontaktu sa nesmiete vyhýbať, musíte však pri ňom používať rozum. Ak si nie ste istí, že najbližšiu čelnú zrážku zvládnete, tak sa jej radšej vyhnite a skúste súpera trafiť zboku, natlačiť na skalu, prípadne zhodiť do vody a zraziť na míny. Za narazenie do súperov získavate kredity. Čím lepšie ich trafíte, tým viac bodov dostanete. To isté platí aj v prípade chodcov. S pacifistickým prístupom v hre ďaleko nezájdete a efektné prechádzanie chodcov, kráv, a dokonca aj tučniakov, vám dokáže zabezpečiť dostatok kreditov na to, aby ste sa popri jazdení mohli

aj opravovať a púšťať do ďalších bojov. A keď vás niekto vyhodí z trate, ani reštart nie je zadarmo.

Čo vám zostane, to sa vám po preteku pretaví do progresu na ďalšiu úroveň. V trojici pretekov tak musíte získať dostatočný počet kreditov, aby sa vám za ne odomkol postup ďalej. Hra ponúka celkovo 16 kategórií, v každej sú 3 preteky a pravidelne vám obmieňa šesticu herných režimov, aby ste sa náhodou nezačali nudiť. To je pomerne slušná porcia zábavy. Navyše okorenená aj výzvami, na ktoré tu a tam narazíte. Za niektoré dostanete achievementy a vedia vám dať zabrať, iné vám zas odomknú nové autá. Tie si tu nekupujete bežným spôsobom, ale musíte si ich najskôr „uloviť". Jednoducho vám hra pred pretekom označí jedného zo súperov a keď ho zničíte, jeho auto je vaše. Celkovo tak môžete mať 21 áut a tie si potom vylepšovať vďaka tokenom, ktoré nazbierate na trati.

Jadrom šestice herných režimov v Carmageddon: Reincarnation je Classic Carma. A ako už môžete vyčítať z názvu, je to klasický herný režim, ktorý definoval mechanizmy série. Máte určitý časový limit, ktorý si však môžete natiahnuť zrážaním chodcov a búraním do súperov. A potom je už len na vás, ako sa rozhodnete vyhrať tento pretek. Buďte prví v cieli po niekoľkých kolách, skúste zničiť všetkých súperov, prípadne prejdite každého jedného chodca na mape. Súperi vám ani jednu cestu neuľahčia - no možno trochu tú deštrukčnú, no tam ide aj vám o krk.

Classic Carma je ťažiskovým režimom kariéry, ostatné režimy sú len jeho derivátmi, no taktiež dokážu zabaviť. Môžete sa so súpermi naháňať za najvyšším počtom označených chodcov alebo aj checkpointov, len si musíte dať pozor, pretože ak vás niekto rozbije, o body prichádzate. Takto však dokážete body aj ukradnúť a keď sa vám napríklad nedarí dobiehať k checkpointom, môžete ich získať ničením súperov. Nechýba ale ani demolačná aréna či klasický režim Death Race. A o zábavu sa nemusíte báť ani v prípade Honu na líšku. Jeden z vás je líška, tí ostatní ho naháňajú. Víťazstvo si na konto pripíše ten, čo ako líška vydrží najdlhšie.

Celkovo Carmageddon: Reincarnation obsahuje 36 tratí, ktoré sú rozdelené do niekoľkých prostredí. Vlastne sú to veľké otvorené mapy, v ktorých sú inak rozvrhnuté trate. Niektoré sú stavané skôr na tradičné preteky, iné sú zas od začiatku štylizované ako arény. Paleta je pomerne pestrá, nájdete tu mesto, hory, továreň, prístav, Arktídu a ďalšie, takže sa vám prostredia neokukajú. Sú plné rôznych detailov, kaskadérskych mostíkov, vývrtiek a iných prvkov, aby ste si mohli dopriať aj extrémnejšiu jazdu. A navyše je v nich hromada power-upov. Väčšinou vám pridajú kredity alebo čas, no nechýbajú ani mnohé aktívne aj pasívne zbrane, opravy zadarmo, či aj záškodnícke prvky, ako je želatínové odpruženie. Väčšina v rámci hry funguje výborne, no nájdu sa tu aj nepríjemné kúsky, ktoré vám budú liezť na nervy. Pinballový režim je niečo, za čo by ste autorom klepli po prstoch - kladivom.

Alfou a omegou hry je ničenie a deštrukcia. Môžete ničiť časti prostredia a hlavne všetkých okolo. Jazdný model je arkádový, iný by sa do hry ani nehodil, no stále si môžete pomôcť riadeným šmykom na ručnej brzde, ktorým viete elegantne presvišťať zákrutou a zlikvidovať pritom skupinku chodcov. Všetky tie zbrane na autách sú v mnohých prípadoch len okrasou. Vrtákom, pochopiteľne, nenaporcujete súpera tak, ako by ste to čakali v skutočnosti.

Aj napriek tomu deštrukcia vyzerá dobre. Šialené autá sa skladajú z mnohých častí a všetky môžete rozbiť, zdeformovať alebo úplne odstrániť. Dokonca aj v takých detailoch ako je defekt na pneumatike, ktorá sa takto časom vie zvliecť z ráfu. Presne to vystihuje charakter hry, ktorý nechce byť reálny, skôr je to hyperbola, ktorá preháňa, kde sa len dá.

Carmageddon: Reincarnation nerobí zlé meno známej sérii. Nie je najlepšou hrou tohto roka, no to asi ani nikto nečakal. Veľmi dobre zabaví, užijú si ju pamätníci prvých dvoch častí a vie si získať aj nových hráčov. Stále je to zábavná a krvavá akcia na kolesách, ktorá ponúka dostatočný počet šialených nápadov, okamžitú hrateľnosť a parádny rockový soundtrack. Nezíska si vás však grafikou. Tá je na dnešné pomery sotva priemerná. Autá síce môžu vyzerať fajn, ale prostredie je zastarané. A ďalšiu ranu pod pás dostanete od optimalizácie, ktorá je dosť biedna. Celej situácii nepomáhajú ani dlhé loadingy či ešte stále prítomné bugy. Cena však nie je vysoká a keď sa podarí vychytať chyby, môžete sa schuti pustiť do tejto adrenalínovej jazdy.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zábavná arkádová a krvavá jazda
+ dostatok režimov, tratí aj áut
+ parádny rockový soundtrack
+ udrží vás motivovaných
+ hromada zábavných power+upov

- zlá optimalizácia
- dlhé loadingy
- bugy
- multiplayer už nikto nehrá
- zopár power-upov je už trochu prehnaných

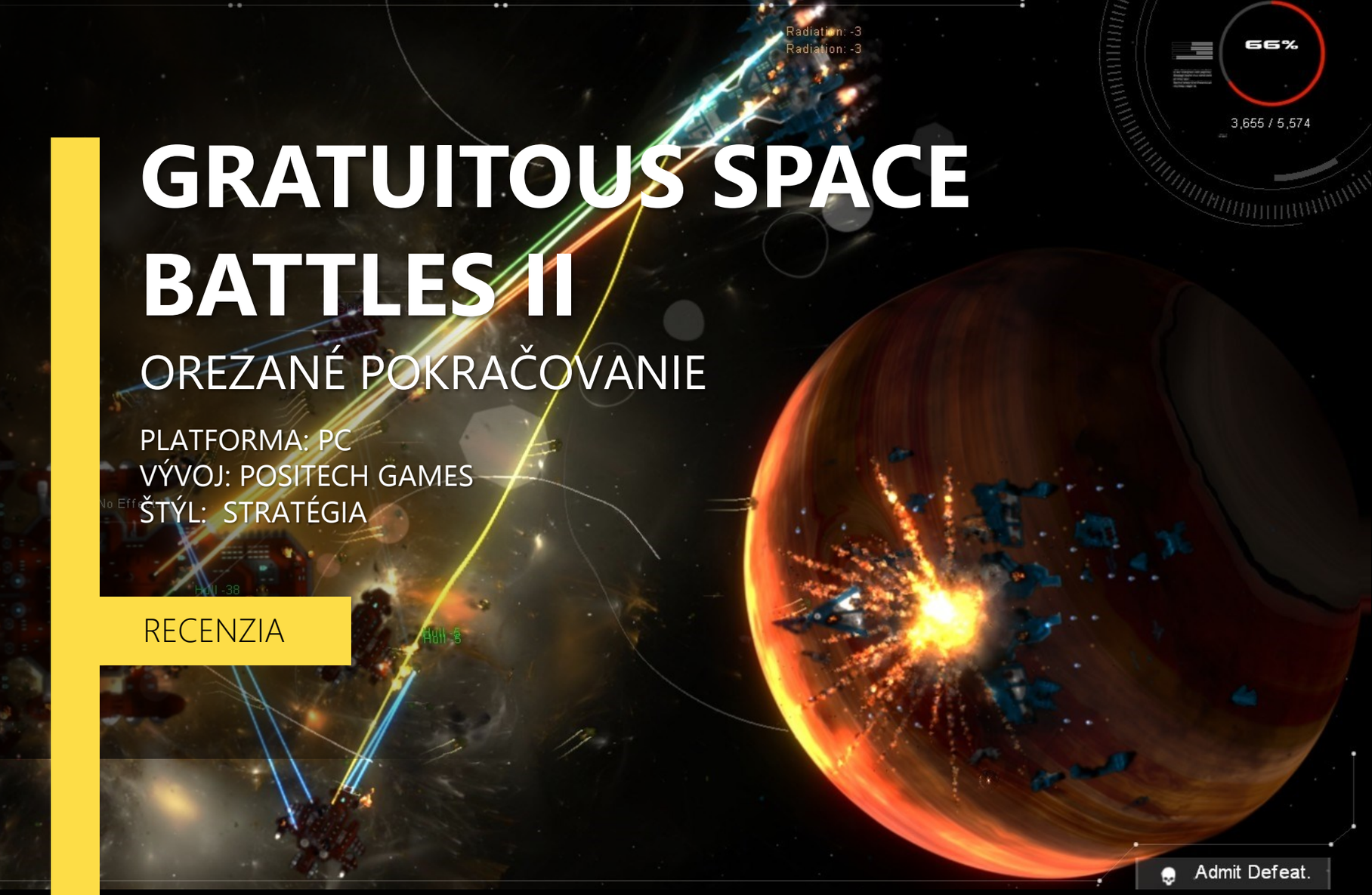
7.0

GRATUITOUS SPACE BATTLES II

OREZANÉ POKRAČOVANIE

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: POSITECH GAMES
ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA



Pokračovanie úspešnej a tak trochu inovatívnej stratégie bolo len otázkou času. Ešte pred samotným pokračovaním boli mnohé prídavky logickým vyústením úspechu prvého titulu Gratuitous Space Battles, ktorý pred rokmi obohatil pevné disky nejedného stratéga. Vylepšenia, nové rasy, módy ako dobíjať vesmír, to všetko spestrilo prvý GSB a vyplnilo medzeru pred pokračovaním, o ktorom snáď nikto nepochyboval. A každý veril, že bude lepšie, väčšie, krajšie, plnšie a explozívnejšie. No akosi sme sa prerátali, pretože autori z nejakého dôvodu orezali pôvodný titul a predhodili ho ako nový produkt. Pravdepodobne zámerne, aby mohli opäť zopakovať vydávanie tých istých prídavkov do tej istej hry, ibaže všetko v horšom. Taktický ťah, ktorý tejto stratégii rozhodne neprospel.

Prvé, čo si všimnete, je rozdiel v grafike. Veľký rozdiel, pretože nový titul je obohatený o veľké, možno až priveľké množstvo detailov. Akoby už samotní autori vedeli, že je toho možno až príliš, a tak dali možnosť všetky tieto hovadiny, pardon, detaily, povypínať. Môžete si zmeniť nasvietenie, celkový farebný obraz a spraviť z toho niečo, čo vyzerá skoro ako predošlý diel. Prekvapivo to potom vyzerá lepšie. Keď si skúsite zahrať bitku v pôvodnom GSB a v druhom dieli hneď po sebe, mnohým z vás sa bude asi viac páčiť ten pôvodný. Je to však vec vkusu a ťažko súdiť celkový štýl či umelecký dojem. Čo však sa už posudzuje o niečo jednoduchšie, je prehľadnosť. Tá je v novom pokračovaní podstatne znížená. Množstvo objektov a rôznych prehnaných efektov často zbytočne ruší a zhoršuje prehľad. Síce to nejako extra nepotrebujete, keďže jednotky už klasicky nemôžete počas boja ovládať, ale celkovo je toho optického smogu občas naozaj príliš veľa.

Spomínaná nemožnosť ovládať lode je síce základom a princípom GSB stratégie, ale v jednotke bola neskôr táto funkcia pridaná, ak ste ju chceli. Dávalo to hre akoby dva rôzne rozmery,ale z nového pokračovania to zmizlo. Pravdepodobne sa neskôr tento prvok objaví - tak ako mnoho iných odobratých vecí a zrejme budete musieť za ne opäť zaplatiť tak, ako znova platíte za tú istú hru, ktorej princípy sa nezmenili.

Klasicky pred bojom máte pred sebou nepriateľskú armádu, ktorej zloženie síce poznáte, ale nepoznáte vybavenie jednotlivých nepriateľských lodí. Vy máte k dispozícii rôzne množstvo bojových bodov v závislosti od toho, kde sa bitka odohráva. Za tieto body môžete rozmiestniť proti nepriateľovi svoje jednotky tak, ako uznáte za vhodné, rozdelíte príkazy, určíte formácie, správanie sa lodí, stíhačov, ich priority pri útočení či bránení. A to všetko dopredu, počas boja už nemôžete do ničoho zasahovať. Len sledujete, ako prebieha vesmírna spúšť a prípadne zistíte, kde by sa čo dalo vylepšiť. Všetko musíte naplánovať a tak nejako predvídať. Je to zábava a je aj napínavé sledovať, ako sa neskôr darí vašej flotile. Samozrejme, všetkým lodiam môžete do detailu upravovať ich vybavenie a za získané body vo víťazstvách vyvíjať nové technológie.

Za body môžete odomknúť aj rôzne typy lodí slúžiace v podstate ako nosiče zbraní. Tých je teraz o niekoľko tried viac, ale ich nevyváženosť vás bude smerovať k plnohodnotnému využívaniu len dvoch či troch tried tak, ako tomu bolo v prvom GSB. Jednoducho kvôli nevyváženosti tie nižšie nebudete chcieť používať a ani nebudete k tomu nijako motivovaní.

V podstate okrem hlavných tried sú ostatné len žrádlo pre kanóny tých väčších a masívnejších jednotiek. Aj keď napríklad malá trieda destroyer môže niesť podporné systémy pre väčšie lode, veľmi to nepomáha a takéto jednotky sú veľmi ľahko zraniteľné, ba až nepoužiteľné a v boji padajú ako prvé po pár salvách.

Celkovo sú technológie a vybavenie jednotlivých tried a aj všetkých rás veľmi podobné. Aj samotné zbrane a iné doplnky sa navzájom líšia len minimálne. Ich hodnoty sa natoľko podobajú, že tým odpadá akákoľvek zábava z budovania lodí s dokonalým vybavením na rôzne situácie. Čo sa týka tejto stránky, všetky jednotky nakoniec vyzerajú takmer rovnako. V podstate ani necítite rozdiel medzi stavom, keď máte k dispozícii len počiatočné technológie a stavom, keď máte odomknuté všetky ostatné.

Čo je možno jediné plus oproti prvému GSB, je možnosť vizuálne upravovať svoje lode či ich vzhľad totálne zmeniť a vytvoriť tak úplne nové kúsky. Síce to neovplyvňuje ich štatistiky ani účinnosť v boji, ale je to zaujímavá možnosť, ktorú určite využije nejeden generál. Týmto, žiaľ, všetky novinky končia, obzvlášť tie príjemné. Tie menej radostné nepotešia žiadneho bojachtivého veliteľa. Menej rás ako v prvom GSB - hlavne keď zoberieme verziu rozšírenú o rôzne DLC, už spomínaná nemožnosť zapnúť mód, kde môžete ovládať jednotky aj počas boja a v neposlednom rade aj chýbajúci Galaxy Conguest režim. Ten do jednotky pridal možnosť hrať nielen samostatné misie, ale aj celkový strategický rozmer, kde ste dobíjali galaxiu v nespočetných bitkách. Rozširovalo to rozmer hry a zvyšovalo znovuhrateľnosť. Toto všetko v novom GSB2 chýba.

Na odomknutie máte len tri rasy a krátku kampaň, ktorú dohráte za jedno dlhšie popoludnie spolu so sprístupnením všetkého, čo s v hre len dá. Potom zistíte, že nemáte motiváciu hrať ďalej a ak aj budete mať chuť hrať GSB, určite zapnete skôr starší diel. Vlastne je tu ešte aj pôvodná možnosť hrať proti flotilám vytvoreným inými hráčmi po celom svete, ale tých je v starom dieli taktiež podstatne viac, takže dôvodov hrať pokračovanie je minimum.

Gratuitous Space Battles II v podstate neprináša takmer nič nové. Určite nič, kvôli čomu by stálo za to tento titul kúpiť. Teda aspoň zatiaľ. Sem-tam autori pridajú v patchoch niektoré funkcie, opravujú chyby a časom snáď aj pridajú DLC prídavky, ktoré postupne dajú túto novinku na úroveň prvého dielu. Či má však zmysel do niečoho takéhoto investovať, keď máte k dispozícii osvedčenú hru, ktorá dávno funguje a skvele sa hrá, je otázne. Pre starých hráčov, ktorí vlastnia jednotku je dvojka - aspoň zatiaľ - úplne zbytočná investícia. Pre nových hráčov, čo nemajú s predošlým dielom žiadne skúsenosti je taktiež jednoznačnou voľbou prvý diel. Problém je, že ak by aj autori postupne dotiahli toto pokračovanie na úroveň prvej časti, nebude ani naďalej žiadny dôvod kupovať znova niečo, čo už v podstate vlastníte. Jedine, že by autori naozaj tvrdo zapracovali a priniesli v budúcich záplatách a DLC niečo, čo jednotka neobsahuje. Žiaľ, zatiaľ sa nový Gratuitous Space Battles II nedá nikomu odporučiť - možno niekedy v budúcnosti.

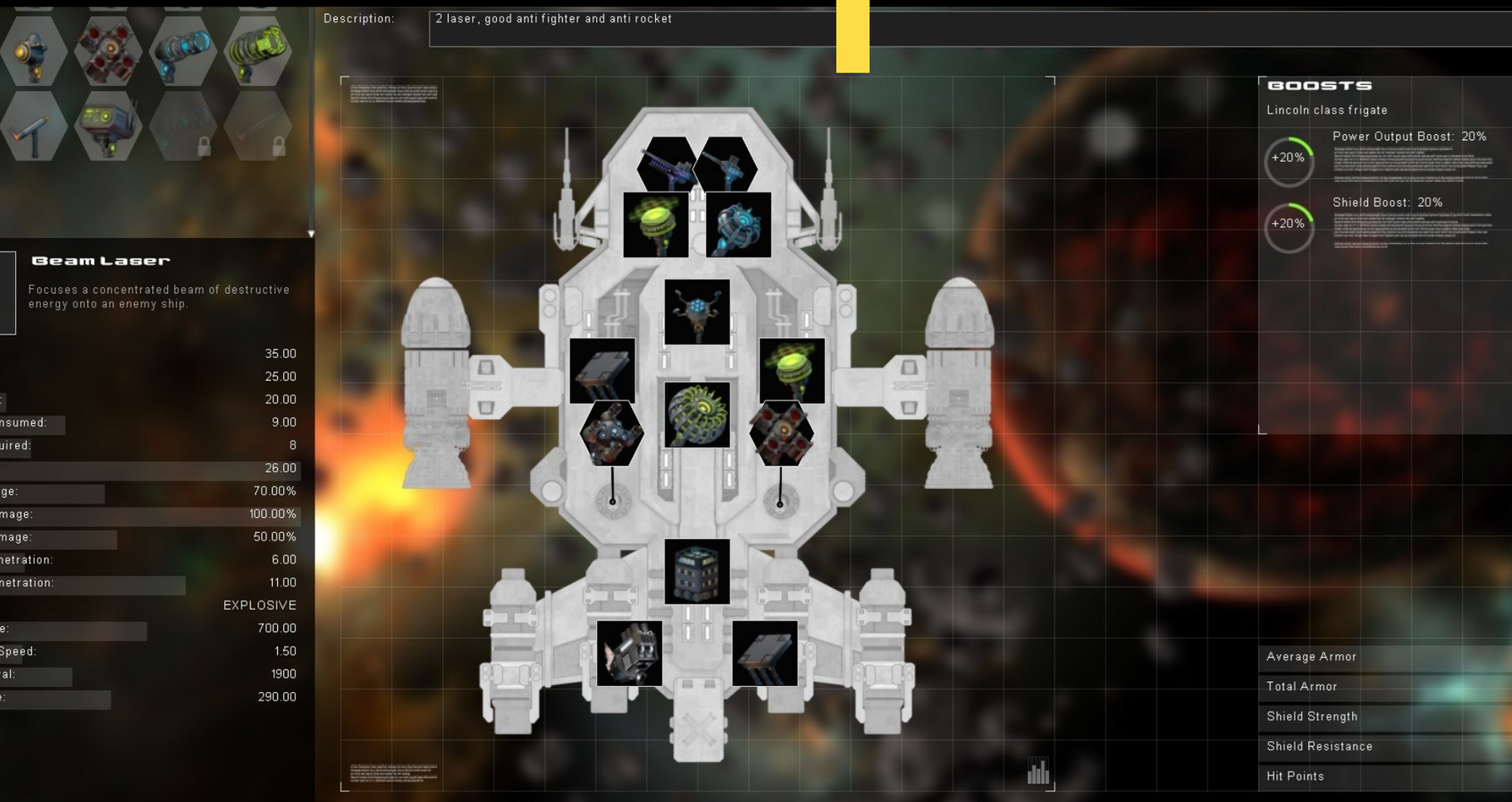
Andrej Hankes

HODNOTENIE

+ nová grafika pre niekoho plus
+ vizuálna úprava lodí

- nová grafika je skôr negatívna
- chýba galaxy conquest režim
- ešte stále dosť bugov
- krátka kampaň
- málo rás
- nevyvážené lode a ich vybavenie
- málo obsahu, orezaná verzia prvého GSB
- chýba mód pre ovládanie jednotiek počas boja

5.0



TECH

OCULUS RIFT NAPLÁNOVANÝ

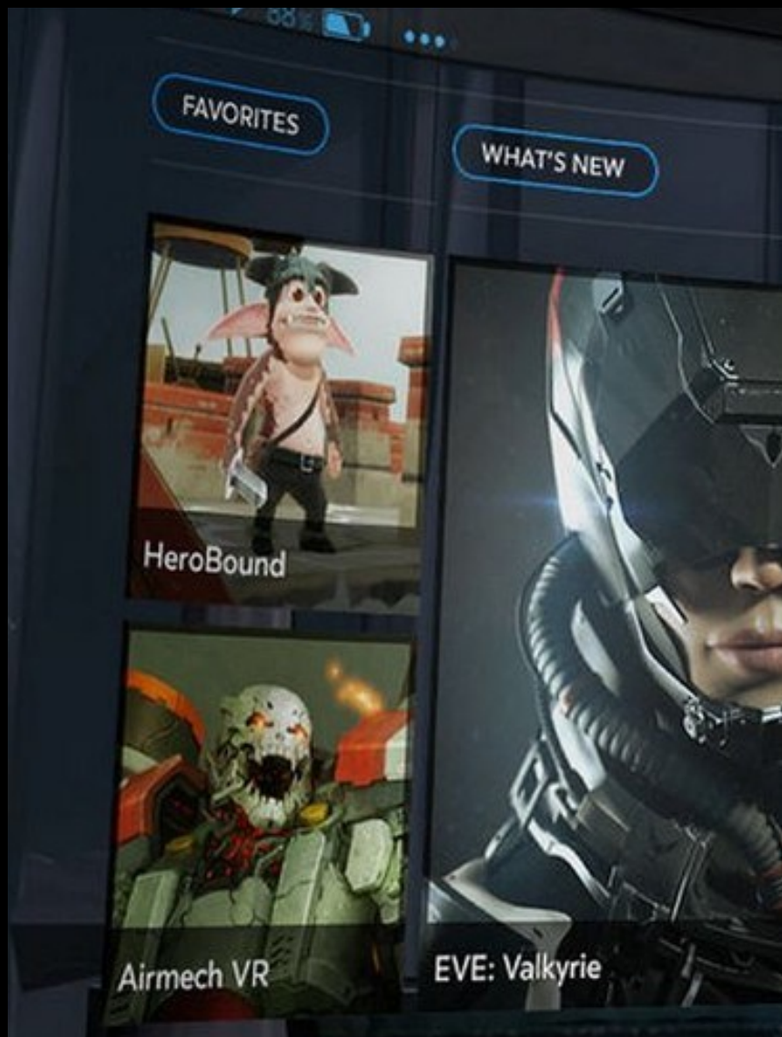
FIRMA: OCULUS

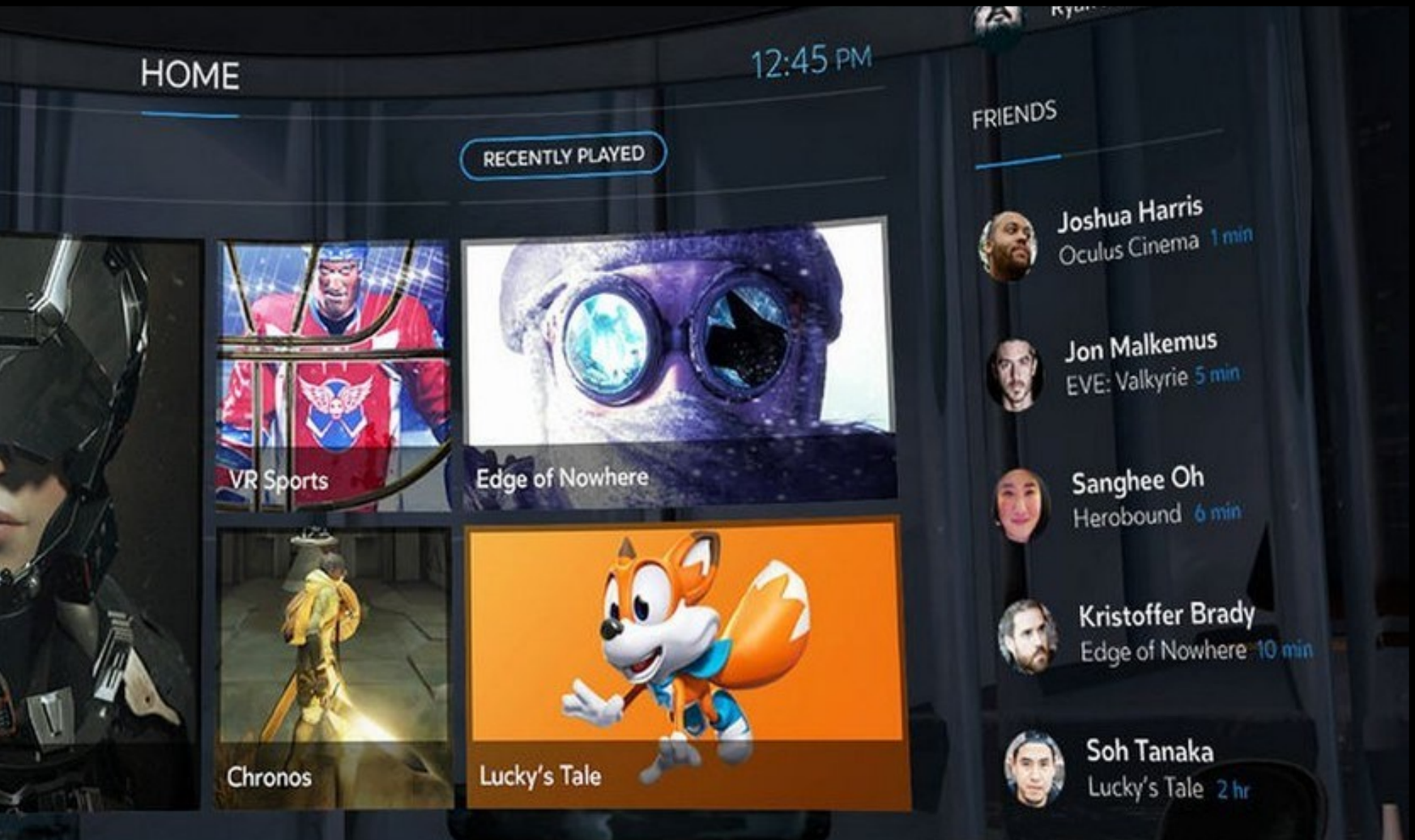
Oculus sa naplno pustil do prezentácie Riftu a pozrime si detailné zábery naň a aj jeho doplnkové zariadenia. Síce detailné technické parametre ešte neohlásil, základy už vieme:

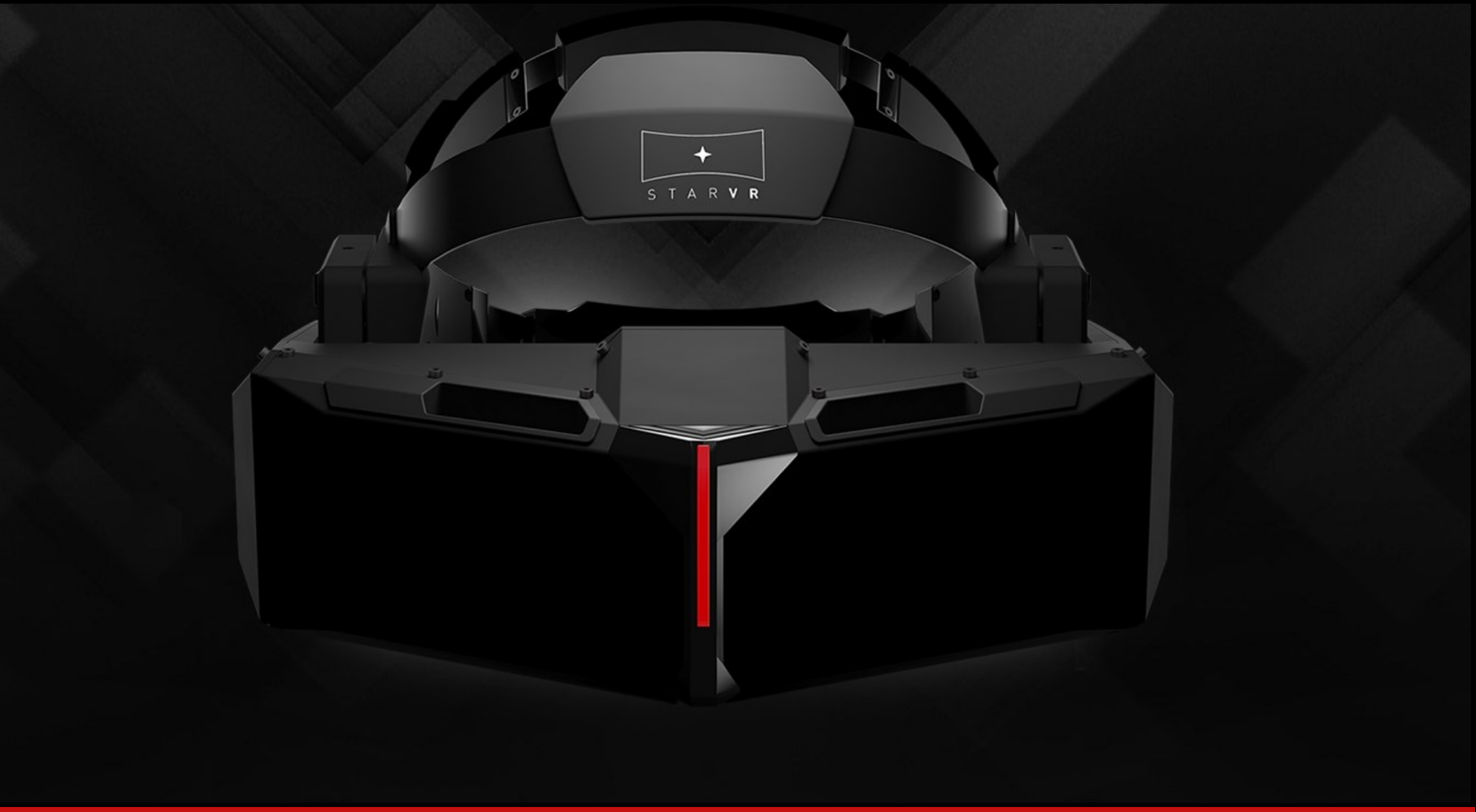
V skratke:

- Oculus Rift má dva OLED displeje so zatiaľ nešpecifikovaným rozlíšením (možno 920x1200 na každé oko)
- Má vlastné priestorové sluchadlá, ktoré môžete odpojiť a zapojiť si svoje
- Pridaný je kamerový senzor, ktorý detekuje pohyb a vzdialenosť hlavy ako aj ovládačov.
- Oculus bude mať priložený Xbox One gamepad ako štandard na ovládanie hier
- Neskôr Oculus dostane aj pohybové ovládače určené do každej ruky
- Oculus je plne wireless a teda bez káblov

Čo bolo zaujímavé bolo ohlasenie dosť úzkej spolupráce s Microsoftom, ktorú rozoberajú aj na ďalšom videu. Pre Oculus je to logická voľba, keďže si tak zaistia plnú podporu na PC a vo Windows. Pre Microsoft bude pre zmenu logická voľba napojiť Oculus Rift na Xbox One, čo však ešte neohlásili.




HOME
12:45 PM
RECENTLY PLAYED
VR Sports
Edge of Nowhere
Chronos
Lucky's Tale
FRIENDS
Joshua Harris
Oculus Cinema 1 min
Jon Malkemus
EVE: Valkyrie 5 min
Sanghee Oh
Herobound 6 min
Kristoffer Brady
Edge of Nowhere 10 min
Soh Tanaka
Lucky's Tale 2 hr



STARVR - PANORAMATICKÁ VIRTUÁLKA

FIRMA: STARBREEZE

Starbreeze, tvorcovia kvalitného Riddicka, Payday a ďalších kvalitných titulov sa púšťajú do hardvéru. Dnes ohlásili odkúpenie firmy InfinitEye a už predstavujú virtuálne okuliare StarVR. Budú to prvé skutočne panoramatické okuliare, ktoré vám prinesú svet všade okolo nás. Presnejšie budú mať pohľade 230x130 stupňov, čo je prakticky celé širšie zorné pole, zatiaľ čo ostatné firmy sa pohybujú v 100x100 stupňoch.

Okuliare ponúknu dva 5.5 palcové displeje so 2560x1440 rozlíšením a teda spoločným rozlíšením 5120x1440, pridajú optický pozičný systém so submilimetrovou presnosťou a rýchlou odozvou. Ponúkajú tak najlepšie rozlíšenie a najvyšší zorný uhol medzi ostatnými virtuálkami a môžu byť čistý hi-end v tejto oblasti. Ostáva však otázka celkovej kvality, či sa tam bude môcť zaradiť. Chýbajú síce ešte slúchadlá, ale tam môžu pribaliť niektorý kvalitný 3D headset.

Čo je však pre StarVR a aj ostatné VR okuliare dôležité je kompatibilita a teda aby sa nestávalo, že jedna hra pôjde na štyroch typoch okuliarov a na ďalších desiatich nepôjde, alebo ešte horšie a by išla len na jedných okuliaroch. O toto by sa mohla postarať hlavne AMD a Nvidia, ktorí by mali nastaviť isté štandardy. Potom by sme si mohli voľne vymieňať okuliare podľa toho kto vydá kvalitnejšie a teda ak sa vám nebude páčiť obmedzovanie zorného poľa Oculusom a máte dve GTX980ti alebo dve Fury karty, prejdete bez problémov na StarVR.

REGULAR VR VISUAL RANGE

STAR VR VISUAL RANGE

NOVE VOLANTY OD LOGITECHU

Logitech ponúkne hráčom dva nové volanty a to G29 a G920, oba vychádzajú z rovnakej konštrukcie a zatiaľ čo prvý je pre PS4 a PS3, druhý pre Xbox One a PC. Zrejme však nebude problém pripojiť na PC ani G29.

G920 Driving Force pre Xbox One a PC

Volant vyjde v októbri bude za 399 eur aj s prídavkom pedálov a s voliteľným doplnkom Drifing Force Shifter manuálnej šesťstupňovej prevodovky za 60 eur. Volant bude mať spätnú väzbu, nelineárnu detekciu zošliapnutia pedálov a odolnú konštrukciu. Bude priam určený na zahratie si Forza Motorsport 6

G29 Driving Force pre PS4 a PS3

Volant bude rovnako za 399 eur, ponúkne pedále, spätnú väzbu, odolnú konštrukciu a oproti 920 bude mať aj polohové koliesko na nastavenie jemnosti ovládania a led svetielka indikujúce otáčky motora. Rovnako bude fungovať s Driving Force Shifter prevodovkou.

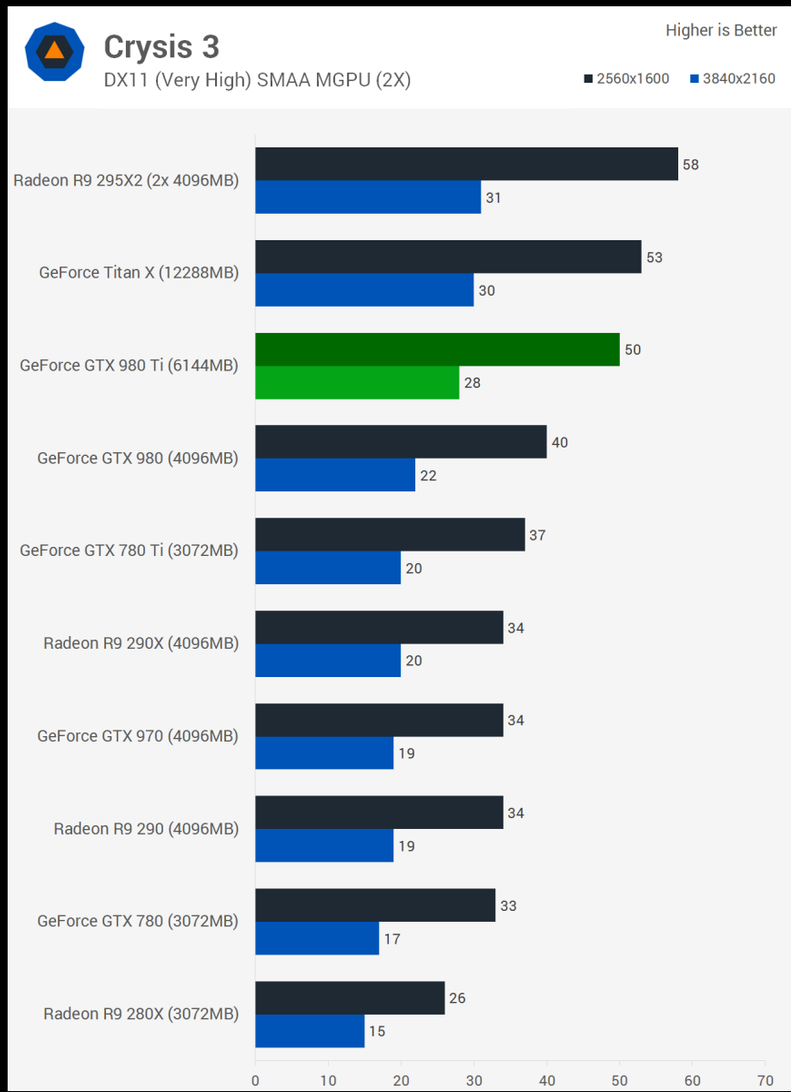
Volant vyjde už v júli a zatiaľ síce nevieme k čomu ho Logitech naviaže, ale je možné, že Gran Turismo Sports by mohlo na E3 dostať demo, alebo prológ. Ak nie, tak minimálne ho môžete použiť na Project Cars alebo Driveclub, ktorý tiež dostane podporu.

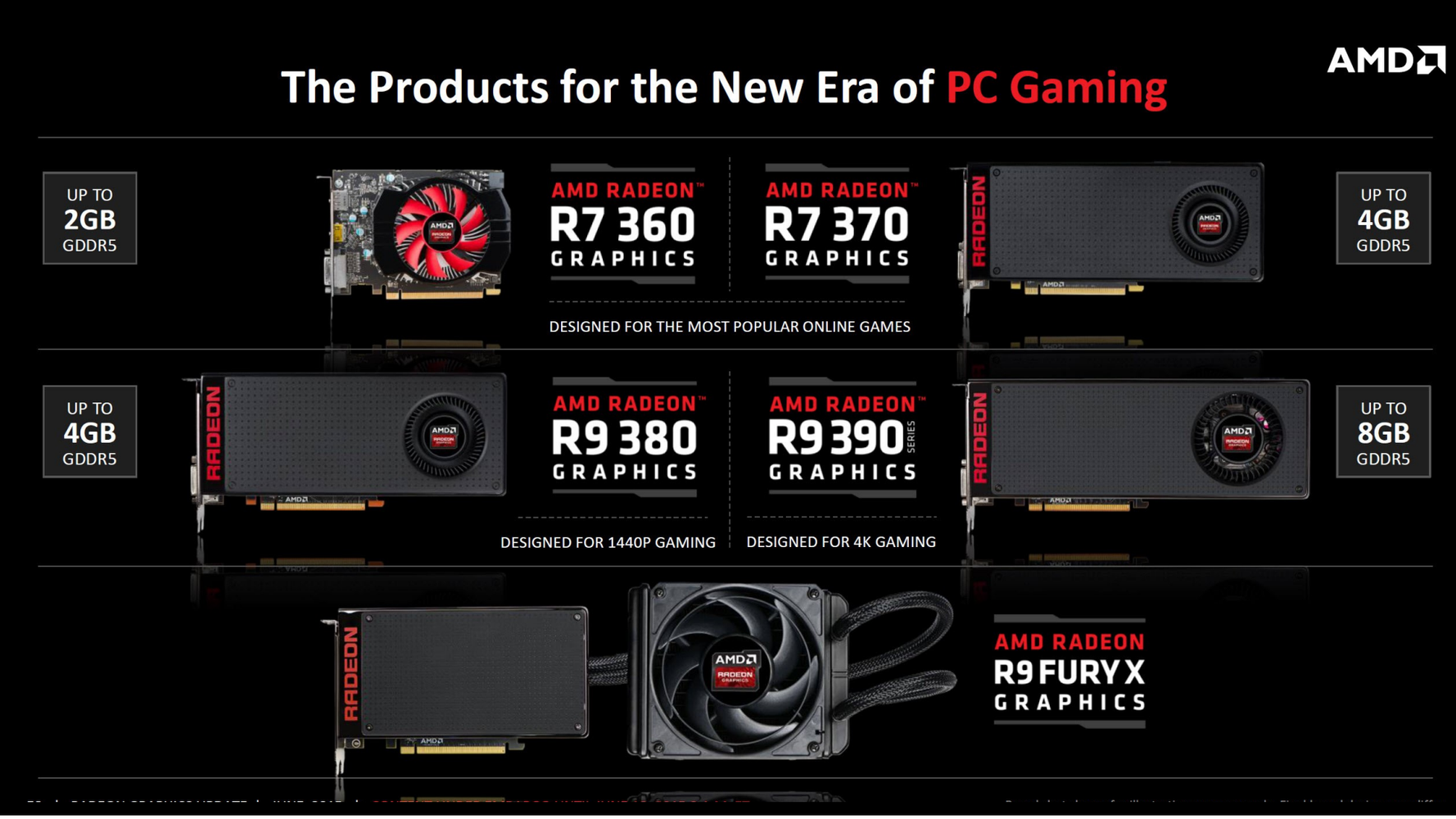
NVIDIA VYDALA GTX980TI

Nvidia prekvapila a oficiálne ohlásila utajovanú cenu Geforce 980ti, je nižšia ako sme čakali. Navyše spolu s príchodom ti verzie klesá aj cena základného GTX980 modelu. Finálna cena Geforce 980ti je tak 650 dolárov a Geforce 980 klesá z 550 na 500 dolárov, obe karty majú v cene aj Batman: Arkham Knight. Titan X ostáva na svojej cene 1000 dolárov.

Geforce 980ti má 6GB pamäte (polovica z Titan X), 2816 CUDA jadier (Titan X má 3096) a príkon má 250W, rovnako ako Titan X aj keď spotrebu má menšiu približne o 10-15W. Čo je dôležité 980ti je 20-30% rýchlejšia ako GTX980, 40% rýchlejšia ako GTX970 a približne o 5-10% pomalšia ako Titan X. Pekne sa však dá pretaktovať, kde získate aj ďalších 20%. K tomu je tichá, tak ako sme pri Nvidiách zvyknutí.

Pre porovnanie za rovnakú cenu 650 dolárov bude aj R9 Fury X, ktorá vyjde 24. júna a zatiaľ vyzerá, že bude mierne rýchlejšia. Rozidelom však bude 6GB RAM v 980ti a 4GB v Fury X.





AMD PREDSTAVILO NOVÚ SÉRIU

AMD oficiálne predstavilo svoje AMD karty a pridalo im aj ceny a dátumy vydania. Čiastočne sme tu už ceny mali, ale teraz sú už oficiálne a finálne. Špeciálne to platí pre ceny Fury kariet, ktoré sa nám v leakoch dosť pohybovali. Tie nakoniec AMD nastavilo podľa GTX980ti hlavne najvyššiu verziu s Fury X, mierne orezaná bude o stovku lacnejšie. Uvidíme ako presne na tom bude výkonovo a či sa bude rovnať GTX980. V každom prípad,e slušné nastavenie cien na ktoré sa nedá sťažovať.

Fury X 4GB (FIJI XT) - $649 - 24. júna (vodné chladenie)
Fury 4GB (FIJI Pro) - $549 - 14. júla
R9 390X 8GB (Hawaii XT) -$429 - 18. júna
R9 390 8GB (Hawaii Pro) - $329 - 18. júna
R9 380 (Tonga Pro) - $199 - 18. júna
R7 370 (Pitcairn Pro) - $149 - 18. júna
R7 360 (Tobago Pro)- $109- 18. júna
R9 Nano (Fiji) - leto 2015
R9 Dual Fiji - jeseň 2015

K tomu niektoré karty už aj predstavili

DUAL Fiji

Duálna karta ponúka spoločný výkon cez 17 teraflopov a nové čipy s HBM pamäťami, čiže je aj veľa menšia ako podobné dvojčipové karty. Nedodali mu síce cenu, ale podľa 650 dolárovej Fury X a môžeme čakať cez tisíc dolárov. Aj ak by to dali 1100-1200 stále to bude na svoj výkon veľmi dobrá cena (1500 by už bola prehnaná). Hlavne v porovnaní s Titan X by na tom bola stále veľmi dobre. Jediné citeľné obmedzenie je 2x4GB pamäte, ktorej by sa na tento výkon žiadalo viac. DX12 hry si síce hry pamäť môžu sharovať a využívať ako chcú, staré DX11 tituly to môže obmedzovať. Karta príde na jeseň.

Project Quantum

K tomu k tejto karte ukázalo aj Project Quantum, ich malé PC s dvojčipovou Fiji grafikou, ktorú vopchali do malého formátu, prakticky konzolového formátu a pa-

rádne by sa toto zariadenie vynímalo v obývačke. Len v porovnaní s konzolami bude tak 10 krát výkonnejšie, ale bude aj zo 4-5 krát drahšie. Cenu ešte nevieme, ale nakoniec nevieme ani to, či sa to dostane do výroby. Čo sa týka ostatných komponentov vo vnútri je jeden z AMD procesorov, firma však nešpecifikovala ktorý.

Samotné PC je rozdelené na dve časti kde v spodnej je všetko dôležité chladené vodným chladením, zatiaľ čo horná časť chladí vodu klasickým ventilátorom. Viac už video.

Fury X

Viac sme sa dozvedeli aj o aktuálne vychádzajúcej Fury X karte, ktorá bude stáť 650 dolárov, ale vyzerá, že bude stáť za to. Má vodné chladenie, je tichá, beží na 50 stupňoch, a výkonovo bude okolo GTX980ti a Titan X. Konkrétne v nových grafoch je o chlp rýchlejšia ako Titan X. Prakticky nám to potvrdzuje všetky predošlé benchmarky (stále však nemáme vonku oficiálne recenzie) a to ešte pretaktovanie pekne dokáže zvýšiť.

Jediná škoda je znovu to obmedzenie na 4GB pamäte, na úplný hiend kam sa táto karta zaradí by si to žiadalo viac. Pri vyšších rozlíšeniach už niektoré hry zapĺňajú aj viac, nehovoriac o extrémoch ako Shadow of mordor. Môže to už vtedy vytvárať zatrhávania pri presune dát medzi hlavnou pamäťou a grafickou. Nakoniec nové benchmarky tam poklesy pri zmene rozlíšení aj ukazujú, pri benchmarku to síce nastáva až pri prechode z 4K na 5K, ale pri hrách to bude aj skôr. Ak však nejdete do 4K rozlíšenia, výraznejšie vás to nezasiahne.

K tomu tri nižšie karty už boli otestované a dopaldi nasledovne:

- R9 390X 8GB je v 1080p pod výkonom GTX 970, pri 1440p je prakticky na rovnakej úrovni. Má však 8GB čo jej však paradoxne vôbec netreba, keďže karta nie je určená na 4K rozlíšenia. 8GB by sa skôr zišlo Fury X.

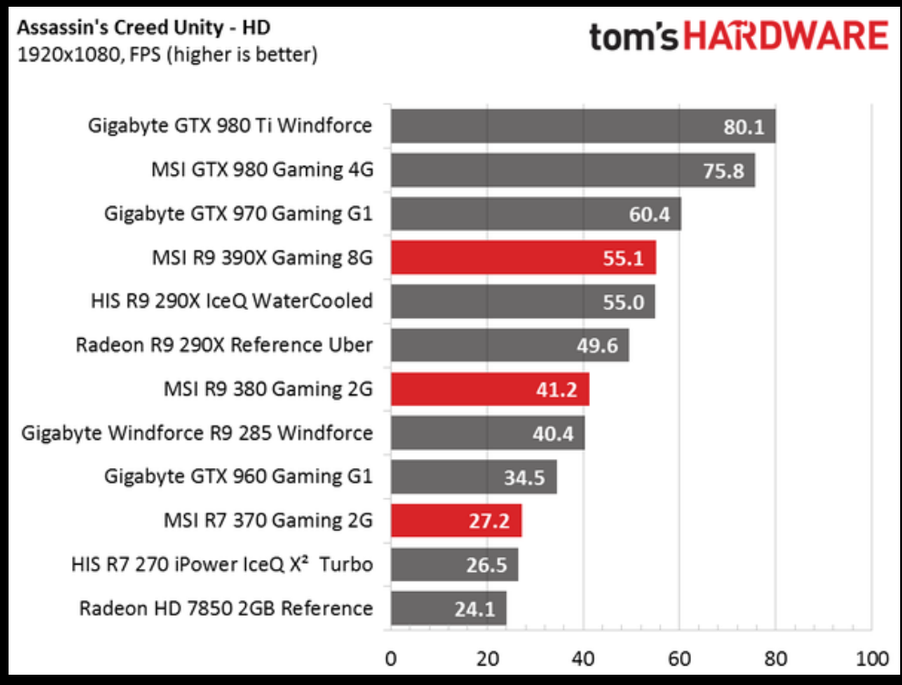
Spotreba karty je dosť masívna a priemerne má 292W, čo je o 50W viac ako 290X s hybridným chladením a s prakticky rovnakým výkonom a spotrebuje o 130W viac ako GTX970. Maximálna teplota karty je 98 stupňov teplotu v skrini spravilo 80 stupňov

- R9 380 2GB a 4GB je v 1080p na úrovni R9 285 a tak 5-10% nad GTX960. Maximálna spotreba je 292W, priemerná 184W a o 16W viac ako R9 285 a GTX970. Maximálnu nameranú teplotu dosahuje 90 stupňov, skriňu zahrialo na 78 stupňov

- R9 370 2GB je v 1080p na úrovni pretaktovanej R9 270 a približne 20% pod GTX960. Je rýchlejšia ako referenčná 7850. Priemernú spotrebu má na 100W, rovnako ako rýchlejšia GTX960, o 2 watty spotrebuje menej ako R7 270, Maximálnu nameranú teplotu dosahuje karta 109 stupňov, skriňu však zahreje len na 67 stupňov.

Vzhľadom na kvalitné a tiché ventilátory karty prakticky nehučia, na rozdiel od doteraz štandardne testovaných referenčných AMD kartách. Hluk a teplota tak v týchto verziách potešia, ale celkovo výkonovo prakticky žiadny badateľný posun a až na R9 370 majú obe nové karty vyššiu spotrebu. Efektivitou sa tak na Nvidia 900 sériu nechytajú. Ostáva tak čakať na Fury sériu, od ktorej sa očakáva oveľa viac.

Niektoré obchody už majú niektoré karty v ponuke a u nás R9 390X ide od 360 eur, testovanú pretaktovanú MSI ide po 380 eur, R9 380 je v 2GB a 4GB verzii za 210 eur a 250 eur.



FILMY

JURSKÝ SVET

SPÄŤ NA OSTROV

ŠTÝL: DOBRODRUŽNÝ
RÉŽIA: COLIN TREVORROW.

FILMOVÁ RECENZIA

Mnohí sa ani nenazdávajú, že od posledného Jurského parku ubehlo už 14 rokov. Technológie sa opäť raz posunuli ďalej, vyrástla nám nová generácia divákov (ktorých rodičia fičali na JP a dinosauroch ešte v roku 1993) a zažiť veľkú držkovú v 3D formáte a poriadnom zvuku je stále veľká letná zábava.

Zach a Gray sú bratia, ktorí dostali veľkú šancu zažiť víkend v atrakcii Jurský svet postavenom podľa vízie Johna Hammonda spred dvoch dekád. Ich teta Claire je tu slušná šarža, ktorá naháňa číselká, aj marketingové prieskumy a teraz presviedča nových investorov. Show must go on a keď vedci nestačili iba oprašovať skameneliny, dali prednosť plnému výskumu a kombinatorike DNA rôznych druhov s dinosaurami. Lenže život si hľadá svoje cestičky, takže nový druh Indominus rex (už podľa mena to má byť hit!) sa zrazu správa nepredvídateľne: skrýva sa v ohrade, mení farbu, komunikuje s ostatnými a keď sa dostane nedopatrením do parku, viac ako 20 tisíc návštevníkov zažije boj o život a skrýšu.

Jurský svet je ďalší zástupca filmov, ktoré sú trošku pokračovaním, trošku spomienkou a aj reštartom. Osobne som sa po ukážkach bál, že sa bude vykrádať jednotka ostošesť, náznakov bolo až príliš (dvaja súrodenci, zábery na držky, vybrané scény atď.). Pripomienok je veľa, no sú decentne podávané, takže ani ostrieľanému fanúšikovi vadiť nebudú. Nie, koncept sa ani nemení, pôvodný námet, že necháme pobehovať pár signifikantných postáv v parku, kde sa všetko pokojné mení na survival džungľu, ostal a otázne sú zoradenie scén, druhov dinosaurov a kusy akcie i napätia.

Predsa sa tu derú do popredia aj nové myšlienky. Napríklad postava chlapíka, ktorý vidí v dinosauroch novú vojnovú zbraň. Alebo večná otázka už z traileru: čo vlastne v labáku vyšľachtili? Nový druh má úžasné vlastnosti a je to bojová mašina, zabijak pre potešenie či nekontrolovaný samec, ktorý bol v izolácii a vonku sa nevie správať? Hádanka sa lúšti postupne, o to viac si užije divák kus tajomna a najmä vlastnosti dinosaura. Pri T-Rexovi vie každý, čoho je schopný, nový rex v akcii núka viaceré prekvapenia. Azda je škoda, že motívy niektorých postáv nie sú veľmi zrejmé a vy tipujete, či sa schýli ku komplotu ako v jednotke alebo prečo niektorí robia to, čo robia. A niečo sa nevysvetlí vôbec.

7.0

S postavami sa dokážete stotožniť, i ked je tu istý problém. Máme tu pár šablonovitých postáv, ktoré sú vzdialené pôvodným hrdinom. Dvojica súrodencov je dobre vybraná (herci sú veľmi fajn), ale čaro pôvodnej dvojice nemá. Tínendžer sa správa divne k babám i bratovi; mladší veľmi nepomáha, akurát fajn vreští a občas niečo objaví. Kde sú Lex a Timmy? (Už len fakt, že si pamätám mená po 22 rokoch vs. skomolenina Gary -Gray po hodine čosi napovie.) Chris Pratt sa chce formovať ako nový Harrison Ford, ale je nevýrazný. Prekvapí Bryce Dallas Howard v lodičkách: ide parádnu rolu workoholičky, tety na slabý úväzok, neskôr akčnej hrdinky, čo vyhrnie sukňu, odhodí sako a v obtiahnutom tričku ide do akcie aj so svetlicou a dá šprint na podpätkách pred mäsožravcom?! Zabudnite na High Heels Run! Lenže s jej výnimkou sa nestaráte o nikoho a všetkým prajete efektnú smrť: od majiteľa po stráže.

Jurský park bol kedysi ukážkou technológie, ale dnes už dinosaurus na plátne neohromí ako vtedy. Ide sa skôr na kvantitu a strhujúce zábery, nie niekoľko premyslených akčných scén. Nový druh je krvilačný a každá akcia s ním je vynikajúca až do finále. Bavíte sa naplno a môžete tlieskať, smiať sa, ľakať a baviť. Je tu nálet jurských vtákov, ktorý azda pripomenie Hitchcockove Vtáky.

A pomedzi ne nasekaná akcia rozličnej kvality: keď sa má priblížiť armáda či súkromná jednotka, veľmi nepomáha. No budete sa baviť, ak do toho dáte všetko zo signálnej sústavy: sekvencie sú hlasné a neraz zábavné.

Keď máte viac ako tridsať, Jurský svet môžete (a asi aj musíte) sledovať dvojakou optikou. Ostrieľaný divák má napozerané tisícky filmov, pamätá si tri minulé diely a bude ostro porovnávať. A potom je tu ten 11-ročný, ktorý videl prvý Jurský park dávno (ak vôbec), no stále sa dokáže nadchnúť pre každý blockbuster ako novú atrakciu, navyše posilnenú IMAX zážitkom. Ako aj na konci Jurského sveta platí, že old-school je viac ako nová garda, tak aj finálne hodnotenie vyznie v prospech originálu (čo ste asi čakali). Veď aj najlepšie hudobné skladby a momenty sú originály od Johna Williamsa, žiadne novinky.

Ale ak necháte baviť sa toho 11-ročného (alebo aj 30+ ako kedysi) a posadíte ho do IMAXU, užije si to ako kedysi. Ako filmová atrakcia na veľkom plátne s dunivým zvukom núka zábavné sekvencie.

MICHAL KOREC

LOKALFILMIS

PIŠTA VO FILME

ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: JAKUB KRÓNER

FILMOVÁ RECENZIA

Lokalfilmis je jeden z najočakávanejších filmov tohto leta a má potenciál na 100 tisíc divákov. Ak sa fanúšikovia dvihnú od mobilov a zamieria do kina, čaká ich animák, ktorý sa snaží skombinovať veľa línií. Je to celok nabitý vtipmi, hrá sa s formou, no v poslednej štvrtine predsa len pocítite, či si autori neodhrýzli príliš veľké sústo a výsledok sa im trošku nevymkol spod kontroly.

Ak ste čítali nasledujúci dejový náčrt, poznáte už viac ako polovicu filmu. Áno, tie reči o proroctve, že sa narodí cigán, ktorý sa stane najznámejším raperom v Európe a dokonca bude chcieť kandidovať aj za prezidenta SR. Lenže proti nemu sa rozhodne postaviť kampaň Pišta Lakatoš. Dôjde na šafárenie s pitnou vodou, vďaka čomu sa postaví Slovensko veľmociam ako USA, Rusko a zarezonuje aj v EÚ. A popritom si svoje plány spriada aj Moloch či Rybička.

Vo vyššie uvedenom súhrne máte hodinu deja a je fuk, či ho poznáte alebo sa dozviete jednotlivé body z ukážky či až v kine. Najväčšou výzvou každého filmu podľa seriálovej predlohy ostáva nasadenie väčšieho pútavého deja rozloženého na podstatne väčšiu plochu. Je to nesmierne náročná úloha, lebo naplniť 8 či 10 minút zvládnete hravo, no pri 10-násobnom rozsahu musíte rátať s gradáciou, väčším zásahom, eventuálne so zakomponovaním viacerých postáv a zaujať naplno. A nie každý to dokáže.

Lokalfilmis ostal v tomto smere na polceste. Stále cítiť 8-minútové predlohy; keď si film rozložíte na 8-9 epizód, určite by fungovali samostatne. Iba niekoľko línií sa prepletá dejom 78 minút, čo je plus i mínus. Najlepšie vypáli Rytmausova vetva, je výborne spracovaná a je otázne, či nebude pôsobiť ako lepší (či inšpirovaný) životopis oproti Sídliskovému snu. Pišta Lakatoš nemá toľko priestoru, koľko by ste čakali, jeho občasné výstupy či dej v druhej polovici využívajú nezameniteľný štýl tejto postavy a perfektne rozložené hlášky. Molochove plány sú servírované od začiatku do konca, no môžete mať z nich zvláštny pocit: je dobre vykreslený a križuje dianie; práve na jeho postave sčasti cítiť, že Jakub Kroner-scenárista mal veľa nápadov, no nie všetky dokončil, resp. im nevenoval rovnaký priestor.

6.0

Áno, finálny trailer neklame: Lokalfilmis postupne vystrieda viac ako 20 postáv, niektoré majú väčší, iné minimálny pľac. Nemôžem sa ubrániť dojmu, že pri menších postavách vzniká roztrieštenosť. Už si myslíte, že budete nasledovať jednu vetvu a bum, epizóda a sme inde. Pritom sa vytratí súdržnosť scenáru, zrazu sú línie preč a nastúpi top veľké finále (na slovenské pomery nápadité, kombinuje veľa nápadov, ale nemôžem si pomôcť, že je málinko prekomplikované a chce toho nasekať v krátkom čase naraz až príliš). Za niektoré nápady by sa nehanbili Avengers, Noe či vesmírna sci-fi!

Výsledný efekt je taký, že po 78 minútach sa ako divák cítim sčasti ako zbitý pes. Videl som veľa, aj som sa riadne bavil a bijú sa vo mne dva pocity. Film má viaceré pomalé pasáže, ktoré by si zaslúžili skrátenie. Strih je pritom vo väčšine filmu rýchly a využíva veľa nápadov, no občas sú naťahované scény na škodu a mohli by ich zastúpiť iné. Na druhej strane sú niektoré momenty také rapídne, že na prvý raz nemáte šancu zastihnúť všetko, čo sa na plátne deje. Takto vzniká dilema: pôjdete na film znova, keď viete, že úplne neladí, ale chcete si vychutnať jednotlivé časti?

Lebo ideí obsahuje neúrekom, animátori a tím za formálnou stránkou sa neskutočne vybláznil. Nejde o to, že animácia je jednoduchá, ale koľko aktívnych prvkov obsahuje jediná scéna, niektoré prebliknú na sekundu a film uháňa ďalej. Mrknite sa na Rytmausov ruksak zo školy, či stíhate prečítať všetky nápisy. Podobných momentov sú tucty. Vydýchnete si akurát pri jednej z deviatich pesničiek, ktoré sú výborne spracované a parodujú absolútne všetko, niektorí interpreti dostanú nečakanú poctu. Dabing je tradične silný a už neprekvapí: poznáte hlasy, poznáte charaktery a tešíte sa, iba dúfate, že práve tých vašich favoritov budete vidieť na plátne čo najviac. Tieto očakávania sú zväčša naplnené.

Lokalfilmis je dobrý pokus o celovečerný animák, fanúšikom ponúka to očakávané na väčšom priestore, s veľkými nápadmi. Na plátne sa nestratí, ale je to prekvapivo náročný celok, ktorý toho mieša azda až príliš. Posledná štvrtina rozhodne – mne už stopercentne nesadla, ale nemá márne pointy.

MICHAL KOREC

KRAJINA ZAJTRAJŠKA

VSTÚPME DO INÉHO SVETA

ŠTÝL: DOBRODRUŽNÝ
RÉŽIA: BRAD BIRD

FILMOVÁ RECENZIA

Nechce sa mi tomu veriť, ale Krajina zajtrajška je prvý film Brada Birda, pri ktorom zapochybujete. Nie o jeho štýle, ani réžii. Azda nebol proces vzniku hladký a na výsledku je to cítiť. Posunutý dátum premiéry, dlhá stopáž a súčasne pocit, že veľa chýba, ťažšie definovateľná cieľová skupina...

V roku 1964 zažil malý Frank zaujímavý výlet. Prišiel na svetovú výstavu v New Yorku ukázať jetpack, zrazu ho oslovila dievčina Aténa a ocitol sa na parádnej jazde, ktorá ho zaviedla do akéhosi futuristického mesta. V súčasnosti sa dievča menom Casey snaží ochrániť stratu práce tatka tým, že na odpaľovacej rampe Mysu Canaveral robí neplechu, aby nemohli stavbári búrať. Jedného dňa nájde nenápadný odznak s T-čkom a keď sa ho dotkne, presunie sa na chvíľu inam. Skúsi pár výletov a to je všetko. Keď sa chce dozvedieť viac, zrazu sú jej v pätách čierni usmievaví agenti a končí v dome chlapíka, ktorý by ju mohol dostať preč. Titulná Krajina zajtrajška je totiž iným miestom ako kedysi.

Brad Bird nemá núdzu o nápady. Každý jeho film je veľká jazda: nešetrí emóciami, núkajú hrdinov na milovanie, neraz prekvapí prostredím. Krajina zajtrajška spadá do tejto kategórie, aj pri 130 minútach neustále valí vpred a dokáže vás držať v očakávaní a vrství ďalšie odhalenia. Až pri spätnom obzretí sa začnú vynárať určité pochybnosti a biele miesta v scenári či celom zážitku.

Mierne rozpačitý je už začiatok – film začína prakticky na trikrát: naráciou Franka a akejsi dievčiny. U nás vás hneď omráči slovenský dabing a nechápete. Sledujete dialógy, hodiny, zápletku? Presuniete sa do roka 1964, kedy malý chlapec prvý raz zažije Krajinu zajtrajška – je to Clooneyho postava v detstve? Podľa mena asi áno. Ale hej, prečo je zrazu dnes v našom svete? A keď začneme sledovať Casey v súčasnosti, ideme opäť nanovo: iné náznaky, odlišná cesta do alternatívneho sveta, iný pocit.

Postupné odhaľovanie funguje naplno a drží vás v strehu po celý čas.

8.0

Fakt, že sa do Krajiny zajtrajška dá ísť rôznymi cestami (to je fakt, nie spoiler), vás napĺňa, môžete odhaľovať vždy tie ďalšie. Aj preto je zaujímavejšia cesta do Krajiny ako pobyt v nej: vzhľadom ku stopáži je pomer nerovnomerný.

Skvelo plynie prvá hodina: cesty do Krajiny, prestrihy z reality majú pravidlá i nečakané vytriezvenie. Čím ďalej sa film posúva, tým skôr zistíte pozitívne veci. Nie sú tu typické archetypy a dlho sa tu ani nerysujú bežné postavy. Otec či brat Casey sú tu na pár minút, zbytočne nezavadzajú, my odhaľujeme netradičné prvky v našom svete: usmievaví agenti, malé dievča, ktoré má podozrivé skúseností na svoj vek a zásadnú úlohu. Clooneyho dom má tajomstvá, výlet do Paríža má zmysel a...

Elementov tu nie je málo, ale pozor, Bird buď zámerne všetko nevysvetľuje alebo sa okolo niektorých javov iba obtrie a upaľuje ďalej. Výsledkom tohto systéme je síce úžas na jednej strane, ale aj údiv, že nesedia tu všetky súvislosti. Je v tomto filme vlastne záporák a kto ním je? Akú úlohu má Casey? Je dosť možné, Bird všetko v pôvodnom scenári mal a zrazu prišiel Disney v snahe zjednodušiť film pre mladšie publikum (bacha, najspokojnejší pri filme budú zrejme 10- až 15-roční diváci, to je cieľovka!) a začalo sa sekať, strihať, akcelerovať. Akčné scény sú zaujímavé, dobre plynú, prelety sú úžasne, ale ani z jednej nepadnete úplne na zadok a nebudete si ju o týždeň pamätať.

Skôr sa vám ryje do pamäti atmosféra, tá mieša všetko možné. Nie nadarmo bol pôvodný názov 1952, Krajina zajtrajška má posolstvá ako spred 60 rokov (pochopíte z finálnej scény). Znalci filmov 80. rokov môžu zase tvrdiť, že takto mohla vyzerať detská sci-fi Spielberga v roku 1985. Old-school štýl i výprava preváži všetko moderné, jedine kamera je moderná, ostatné je až archaické (vrátane hudby).

Niektorí budú vyčítať Krajine zajtrajška, že je pre rojkov alebo je naivná. No je to sčasti jej zámer, nebyť dravým blockbustom roka 2015, ide o zručne nakrútený film, i keď nie ľahko pochopiteľný. Skúša však smelé veci: hrá sa s vážnymi témami, nechá ich riešiť v podaní detských hrdinov a George Clooney nie je dominantný, ale dostal azda najzaujímavejšiu emočnú scénu vo finále. Napriek tomu osobne cítim malinké sklamanie: od Krajiny zajtrajška som čakal výrazný letný hit – a je len výrazne iná.

MICHAL KOREC

SAN ANDREAS

SPÄŤ DO PÚŠTE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BRAD PEYTON

FILMOVÁ RECENZIA

Spomienky na filmy, kde sa príroda búri a tvorcovia snímajú ľudské nešťastie, nemiznú z pamäte ľahko. V roku 1997 vybuchli dve sopky (Rozpútané peklo a Sopka) a v roku 2009 to na nás Emmerich rozbalil naplno (2012). Keď sa budovy rúcajú, obete pribúdajú a ľudský plač prehlušuje nádej, vtedy sa máme pozerať na plátno? Ale áno, niekedy aj s varovaním a inokedy je to iba letný nalinkovaný hit.

Titul neodkazuje na legendárny diel GTA, ale tektonický zlom pod Kaliforniou. Znalci vedia, že sa dlhší čas nič nedialo; ako vraví vedec (Paula Giamatti), nie je otázka či, ale kedy sa zem začne triasť. Zobrala to obkľukou, prvé otrasy cítili výletníci na Hoover Dam v Nevade a Giamattiho tím sa naučil podstatnú vec: predvídať zemetrasenia. Padne im vhod, príroda sa rozhodla povstať na mnohých miestach naraz, San Andreas chrlí aktivitu a od LA po San Francisco vznikajú trhliny, obrovské vlny a mrakodrapy padajú jedna radosť. V tom sa záchranár The Rock musí vydať nielen po takmer bývalú ženu (rozvodový papier je už na stole), ale aj po svoju dcéru, ktorú nový frajer manželky zobral do SF.

Z trailerov skrsla nádej: dostaneme dobrú deštrukciu a zabudneme na vlaňajší pokus Warnerov V oku búrky. Výsledok je určite lepší, ale pri dĺžke 114 minút sa dal vytušiť problém: medzi akciu napchajú autori povinné scény a čaro sa vytratí. San Andreas pritom začína výborne: jedna agresívna nehoda mladej vodičky 16 km od Los Angeles a záchrana v podaní The Rocka? Funguje to, užijete si ju a hoci sa skúšajú rôzne patálie a náhody, ešte to zaberá. Keď príde parádna deštrukcia Hoover Dam v 20. minúte, usalašíte sa v kresle v nádeji, že to najväčšie nás ešte len čaká a film bude pekne gradovať.

Lenže katastrofické filmy majú obrovskú výzvu: ak do nich natlačíte iba efekty, začnú po čase nudiť. Toto nie je štýl Mad Maxa, kde vydržíte sledovať poctivé dve hodiny iba akciu, toľko nápadov pri zemetrasení nevymyslíte: necháte zrútiť budovy, skúsite pár trhlín v zemi, tsunami, tým vaše možnosti končia. Treba pochváliť San Andreas, že doručí scény z ukážok a pekne ich naťahuje, neraz som v sále zaťal päsť, že toto teda vyšlo a bavil som sa kráľovsky. Jedna scéna obsahuje záber na kradnutie auta napchatého LCD TV z rabovačky: The Rock berie káru, pridá plyn a je jasné, že telky s rachotom spadnú na zem. J

5.0

e to silený humor? Je, ale patrí k žánru! Letná akcia nesmie byť iba vážna. Obrátena strana výzvy katastrofických filmov sú postavy, ktoré treba sledovať a báť sa o ne. Prípadne tipovať, či všetky prežijú a koho obetovať. Nutnosť povinných scén je zrejmá, ale koľko dialógov im venovať medzi akciou? San Andreas má všetky, čím ďalej ich sledujeme, tým sú otravnejšie! Študenti filmových škôl, toto je povinná návšteva kina, ak chcete kritizovať Hollywood a študovať archetypy.

Manželstvo The Rocka a Carly Gugino treba dať dokopy. Zomrela im dcéra a po hodine sa k tragédii musia vrátiť. Úprimne, The Rock zahral prvú tretinu dobre, keď nasrdený odíde z domu, lebo chcel iba byť pár dní s dcérou a zobrať ju na výšku. Že sa má v 66. minúte vykecávať o tom, že poslal dcéru na výlet na loď, kde zomrela a štve ho to? To by sme vedeli oželieť. Máme tu matku v panike vo finále lamentujúcu nad životom dcéry? No, ak sa má o pár minúť prebudiť, nefunguje to – je to zbytočné.

Alexandra Daddario, vitaj späť! Nevidel som Ťa od druhého Percy Jacksona a tvorcovia využili tvoju rolu znamenite. Najprv si kráska v šlamastike, potom pristúpili na klasickú hru s oblečením: postupne ho zhadzuješ v prospech iných hrdinov (keď im treba zaviazať ranu) a najmä divákov! Keď prídeš o košeľu, je jasné, že sa musí stať iba jedna vec: šmariť ťa do vody, aby si behala v štýle miss mokré tričko. Na Tvojej postave Blake je presne vidieť, že modrooká slečná MUSÍ prežiť. Ak by sa náhodou stal opak, hneď by som dal bod navyše k hodnoteniu. A vidieť Ťa topiť sa, to bude pre diváčky sila! Že svojmu náhodnému hrdinovi musíš vylepiť pusu v 90. minúte, to beriem, nedá sa inak!

San Andreas je priemerný letný blockbuster. Keď zúri akcia, je hlučná, agresívna, zábavna (niekedy až tak, že skladateľ nevedel, čo s hudbou, tak len buchne dve-tri rany k deštrukcii). Keď sa majú riešiť vzťahy a romantické taľafatky, je to variácia na veľa videného – a nie príliš podarená. Bude americká vlajka na konci? Tomu verte a nemusí to režírovať ani Bay či Emmerich. To sa Peyton od nich naučil.

PS – 777. recenzia, 777 slov a je fakt škoda, že San Andreas nemá o 15 minút povinných scén menej, aby mal symbolickú sedmičku.

MICHAL KOREC

ŠPIÓN

ANALYTIČKA V AKCII

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: PAUL FEIG

FILMOVÁ RECENZIA

Štúdio Fox tuší, čo máme my recenzenti radi. Že sme unavení z tuctových blockbustrov a aj indie drámy sa nám občas prejedia a európska či ázijská filmografia sa nedá hltať donekonečna. A tak po Kingsmanovi prichádza ďalšia výborná akčná komédia, len s odstupom štyroch mesiacov...

Susan Cooper je analytička v CIA, ktorá popri papierovačkách zvláda výborne ešte inú aktivitu: byť zrakom a sluchom agenta v teréne. Bradley Fine išiel na veľký záťah do Bulharska, kde mal nájsť bombu. Lenže zhodou okolností nevyjde misia na sto percent, Fine zdrhá preč a bomba nevedno kam. Neskôr objaví dcéru Rainu, ktorá by mohla o bombe vedieť, no pritom dôjde ku kompromitácii CIA agentov, takže na úlohe musí už pracovať niekto iný: a voľba padne práve na Susan z office, ktorá sa vydáva do Európy v prestrojení, aby sledovala ciele. Na mieste sa situácia zvrtne, do akcie sa zapletie aj agent Rick Ford a odhalenie bomby, kupcov či nájdenie predajcu, je čoraz ťažšie...

Špión je azda najväčšou peckou letného rastra, od Paula Feiga sme čakali bežnú komédiu v lepšom prípade a trápny pokus v horšom. Toto je drsnejšia a lepšia paródia ako tucet iných, funguje naplno (aj pri stopáži 120 minút!), nemá takmer žiadne hluché miesta a casting sa vyznamenal ako už dlho nie.

V prvom rade scenár i réžia. Paul Feig natočil pred štyrmi rokmi Dámsku jazdu a neulahodil každému: drsný humor, niektoré herečky atď. Špión je prístupnejší, aj keď si tiež neberie žiadne servítky. Feig tu píše scény, ktoré nemajú hlušinu, vrství ich do pútaveho rozprávania, nechýba im švung, humor či akcia. Všetko sedí, dokonca aj otočky, ktoré si šetrí až na poslednú tretinu: dlho nevieme, kedy a čo sa musí zvrtnúť, aby diabolský plán klapol. To vás drží v napätí, čo nie je pri dnešných hitoch pravidlo. Veľké zlomy a dobré pointy prídu, sú servírované postupne a o podozrivé postavy nie je nikdy núdza.

Gradácia smerom k finále funguje a film sa rýchlo rozdelí na vybrané epizódy. Slúži miestami ako európsky bedeker, no súčasne každé miesto (Varna, Paríž, Rím, Budapešť, Balaton) má nielen svoj štýl, ale aj účel a chuť. Každá je dostatočne akčná i vtipná a majú ideálnu dĺžku: niet času na zbytočné uvažovanie či analýzu, Špión medzičasom uháňa preč. Pritom v každom meste si vyhradí priestor pre dobré parodické prvky: v Ríme návštevu kasína, v Budapešti perfektnú naháňačku a celé finále si šetrí na... neďaleký Balaton! Že má Paul Feig zmapované bondovky, na to berte jed!

Akcie nie je málo. Výborne natočené sú nielen jednotlivé misie (úvodná je sviežim štartom do deja), ale najmä naháňačky či používanie vehiklov. Nechýba prekvapivá streľba, skvostné kombinácie. Tu sa na guľku dlho nečaká: treba odstrániť nepohodlného svedka či bodyguarda navyše? O minútu dostanú ranu do hlavy. Vedľajšie postavy majú niekedy až príliš krátku životnosť: toto je dravá paródia, čo na nič nečaká – a pritom vás chce udržať v strehu celé dve hodiny. A trošku odkryje fungovanie CIA.

Tempo spomalí pri humorných scénach, kde veľkú časť berú dialógy či monológy výborne napísané na mieru Melissy McCarthy. Toto je ukecaný film, kde titulky bežia ostošesť. Neutíchajúca vrava a kopa hubovania sú typické pre Feigove komédie, aj tu dosiahne riadnu kadenciu hlášok, komentárov či scén, kde postavy tokajú neustále – najmä analytici z office. No z verbálneho humoru (najmä keď herci improvizujú v akcii) vznikajú excelentné momenty, najmä keď si postavy v akcii vymýšľajú mená, situácie alebo sú v absurdných scénach s 50 Centom (čo by rád požičal vrtuľník, ale hej, kedy už konečne niekoho zastrelí aj on!). Situačný humor nepoľavuje, ale verbálny ho preváži. A mieša sa tu nielen americký, ale aj suchý britský humor.

Melissa McCarthy má jednu z najlepších rolí v kariére. Osobne som sa o jej kreáciu bál, ale je výborná v základnej úlohe i predpísaných prevlekoch. Jude Law je krásny samoľúby agent, ktorému rola vyšla – ale najväčším prekvapením bude Jason Statham! Má jedinečnú kreáciu: jeho Rick Ford solí historky, má neskutočné monológy i nezameniteľný prednes. Jeho výkon v akcii? Nechajte sa prekvapiť. Rose Byrne musí stále iba ziapať či behať v podpätkoch, ale vystihla fúriu výborne, aj R-kové dialógy.

Špión je ďalšie letné prekvapenie. Na 120 minút vás odzbrojí akciou i humorom. Má veľa dobrých scén a udržuje si ľahkosť, drsnejší humor, výborné tempo. Druhý Kingsman sa nekoná, ale sme blízko.

MICHAL KOREC

9.0

ROBINSON™
THE JOURNEY