SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #74

FAR CRY PRIMAL

WITCHER 3: HEARTS OF STONE
MIGHT & MAGIC HEROES VII
UNCHARTED COLLECTION
PES 2016, FIFA 16, NHL 16

MAFIA 3
LOGITECH G920
LUMIA 950, SURFACE 3
MARŤAN

PREVIEW

FAR CRY PRIMAL
MAFIA 3

RECENZIE

WITCHER 3 HEARTS OF STONE
UNCHARTED COLLECTION
LARA CROFT GO
SOMA
FIFA 16
PES 2016
NHL 16
SHADOWRUN HONG KONG
GRAND AGES MEDIEVAL
STASIS
JOURNEY
MIGHT AND MAGIC HEROES VII
ARMIKROG.

TECH

LOGITECH G920
NOVÉ LUMIA A SURFACE
ZARIADENIA
SAMSUNG SSD 950
LOGITECH G410

FILMY

MARŤAN
HOTEL TRANSYLVÁNIA 2
LABYRINT ZHORENISKO
PURPUROVÝ VRCH

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

PREVIEW

FAR CRY PRIMAL

DO DOBY KAMENNEJ

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

PREDSTAVENIE

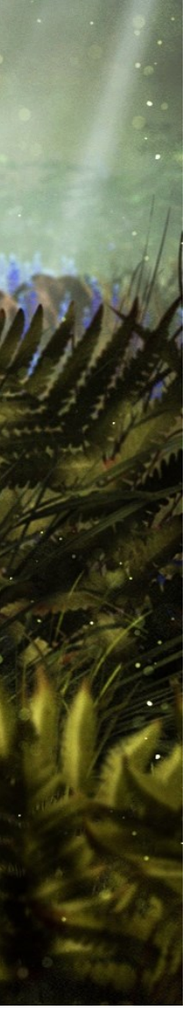
Ubisoft má na svojom zozname množstvo veľkých titulov, pričom s pokrývaním herného portfólia s ich vlastnými hrami sa rozhodne nechystajú poľaviť. Vydanie Assassin's Creed Syndicate je na spadnutie a koncom roka sa do obchodov dostane aj Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Minulý rok, v podobnom období, sa vytiahli so štvrtým dielom Far Cry série, ktoré skončilo úspechom. Na nový diel však nebudeme musieť čakať až tak dlho, ako by sme mohli predpokladať.

Už včera totiž Ubisoft začal teasovať nový Far Cry titul, ktorého dej by sa mal odohrávať až v praveku. Dnes ale prišli s oficiálnym oznámením, ktoré spolu s informáciami prináša aj dátum vydania. Far Cry Primal bude rozprávať príbeh Takkara - sezónneho lovca a posledného člena ich loveckej skupiny. V hre sa pozrieme do prostredia Oros, v ktorom pri boji o prežitie budeme musieť využiť rôzne suroviny na vytváranie zbraní alebo nástrojov:

"Hráči budú musieť craftovať zbrane a nástroje z kostí mŕtvych zvierat, loviť pre potravu, naučiť sa založiť oheň, no taktiež čeliť nebezpečným predátorom".

Na Far Cry Primal pracujú vývojári zo štúdia Ubisoft Toronto, ktorému pomáha pobočka v Šanghaji a v Kyjeve. Dizajnér hry, Jean-Christophe Guyot, opísal nový Far Cry nasledujúcimi slovami: "To obdobie, kedy sa ľudia rozhodli položiť palice na zem a začali si privlastňovať pôdu, to obdobie, kedy sme sa začali šplhať na vrchol v potravinovom reťazci. Sprevádzané bolo nielen konfliktmi voči ostatným ľuďom, no taktiež voči prírode ako takej".

Far Cry Primal vyjde už 23. februára pre PlayStation 4 a Xbox One, pričom PC hráči si budú musieť počkať do marca.



MAFIA 3

VITAJTE V NEW ORLEANS

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: 2K GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: MAREC 2016

PREDSTAVENIE

Gameinformer otvoril druhú vlnu prezentačnej kampane k Mafii 3, pokračovanie kvalitnej českej série, ktoré sa už vyvíja v Amerike. Keďže hra vychádza už na jar budúci rok a tak je najvyšší čas na bližšie priblíženie. Zatiaľ tu máme pár záberov a informácie z preview game informeru.

Ako už vieme hra bude umiestnená do New Orleans a znovu sa časovo posunie vpred, teda do 60-tych rokov. K tomu tentoraz namiesto boja za taliansku mafiu budeme bojovať proti nej a to s miestnym miešancom Lincolnom, ktorý sa vrátil z vietnamskej vojny a chce sa zaradiť späť do spoločnosti. Situácia sa však vyvinie inak. Autori chcú v hre priniesť iný pohľad na mafiu, ale s pôvodnými základmi série, kde si nechali engine a aj niektorých ľudí z pôvodného tímu. K tomu pridali nových, ako napríklad designera titulov ako Dead Space 2, Splinter Cell: Blacklist, Tomb Raider Reboot alebo Star Wars 1313. Producent hovorí, že vyskladal svoj Dream team.

Pôvodne autori diskutovali aj o návrate série späť do Empire Bay, ale nakoniec to vyhral New Orleans, kde mohli lepšie zasadiť ťažké témy 60-tych rokov (vojna, segregácia) ako aj to, že mafia sa už neorientovala len na taliansku a práve z juhu sa rozširovali ďalšie typy mafie ako čierna mafia alebo írske gangy. Tieto hlavné skupiny budú zachytávať vaši spojenci v hre, kde Vito hlavný hrdina dvojky bude viesť taliansku mafiu, Burke bude mať svoj gang Írov, Cassandra pre zmenu Haiťanov. Ale pomáhať vám budú aj bežní ľudia ako otec James, ktorý vedie sirotinec, kde Lincoln vyrastal a ktorý ako ho prvý informuje o aktuálnej situácii a aj o tom, že mafián Sal Marcano ničí toto mesto a treba ho zlikvidovať. K jeho likvidácii mu pomôže aj agent CIA

John Donovan, ktorý pozná Lincolna z Vietnamu, je vlastenec a má jednoduchý prístup - Zabiť ich všetkých.

Čo sa týka hrateľnosti, tam to bude znovu vedené kombináciou dobre rozpovedaného príbehu s rozsiahlymi hlavnými misiami podobne ako v predchádzajúcich hrách. Teraz však autori rozšíria vedľajšie aktivity v meste, aby ste v ňom mali čo robiť a mohli sa popri misiách odreagovať. Napríklad budete kontaktovať svojich priateľov, ktorí vám dajú misie, budete môcť sami pátrať po okolí, hľadať dílerov a získavať od nich informácie a hlavne postupne oslobodzovať jednotlivé štvrte mesta.

New Orleans je totiž rozdelený na niekoľko častí, ktoré ovládajú ľudia Sala Marcana. Sú však zalezenými vo svojich krytoch a na to, aby ste ich zlikvidovali musíte ich najskôr vylákať. Nebude to však jednoduché, a bude potrebné najskôr vytvoriť v danej štvrti chaos, aby sa minuli peniaze danej štvrte a aby ste dostali možnosť ho zlikvidovať. Následne na dostatie sa k nemu budú 3-4 rôzne cesty, budete si môcť jednu vybrať a nakoniec ešte budete môcť šéfa buď zlikvidovať alebo motivovať ho, aby sa pripojil k nám. Ale to zafunguje len vtedy ak ste v predstihu sledovaním získali dostatok informácii. Ak áno, úsilie bude stať za to, keďže vzhľadom na skúsenosti bývalého šéfa získate z danej štvrte viac peňazí. K tomu do každého úkrytu si musíte dať aj vlastného človeka a ten môže ovládať aj niekoľko. Musí to však byť vyvážené, aby nevznikli vzbury vo vlastných radoch.

Na komunikáciu so svojimi ľuďmi budete mať vysielačku, ktorou budete informovaný o udalostiach a ktorou im budete môcť zadávať rozkazy. Tam dostanete možnosť výberového menu a to napríklad Drive-by, odlákavací manéver, výpadky prúdu, podplatenie polície, požiadanie o podporu snipermi, mobilný obchod so zbraňami atď. Tu bude vždy platiť, čím lepší vzťah s pobočníkmi tým bude podpora lacnejšia. K tomu, poručíci majú vplyv na postup, kde má hra niekoľko koncov a podľa ovládnutých okresov sú otvárané jednotlivé časti príbehy. Rovnako bude na váš postup a ovládnutie častí mesta rôzne reagovať aj Sal Marcano.

Aby sa vedľajšie úlohy nestali nudnými, pridali autori rôzne typy AI postupov. Niekedy sa stretnete s protivníkmi len s nožmi, niekedy s brokovnicami, alebo celými nepriateľskými skupinami, kedy si už musíte zavolať posily. Čo sa týka bitiek, tie sú podobné ako v Mafia II so zameraním na krytie a aj melee útoky so

správnym časovaním. Streľba bude mať pre neskúsenejších aj autoaim, ale len pri nastavení nižšej obtiažnosti.

Samotná postava Lincolna bude môcť byť vylepšovaná. Postupne za misie a úlohy dostávate skill pointy, ktoré môžete investovať do ďalších takedownov, rýchlejšieho nabíjania, vyššej nosnosti, vyššieho zdravia alebo výdrže. K tomu sa bude postupne počas priebehu hry meniť aj jeho vozový park vašej postavy a to od muscle áut, cez športové až po offroady. Podľa toho aké autá boli v danom roku v kurze. Tieto autá si budete môcť aj upravovať a vylepšovať. K tomu budú mať prepracovanejší kolízny systém nebude chýbať možnosť prestreliť pneumatiky, alebo palivovú nádrž. Pozor si bude treba dávať na políciu, ktorej sa nebude už nebude dať tak ľahko striasť.

THE
WITCHER
WILD HUNT

RECENZIE

ZAKLÍNAČ 3 SRDCE Z KAMENE

GEARLT DOSTAL NOVÚ ÚLOHU

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

RECENZIA

Zaklínač nám už tento rok dokázal, že veľmi dobre ovláda svoje remeslo a v hre je rovnako pútavý ako v knihách. Tvorcovia už v čase vydania Witcher III avizovali, že do hry pridajú množstvo bezplatných sťahovateľných prídavkov, ale aj dve expanzie. Sľuby plnia a hra sa vďaka DLC - a teraz už aj prvej vydanej expanzii Hearts of Stone - utešene rozrastá.

Po inštalácii expanzie máte tri možnosti, ako sa dostať k jej obsahu. Môžete začať celkom novú hru a k pridanej náplni sa postupne dopracujete po strastiplných dobrodružstvách s Ciri. Väčšina z vás si ale určite prezieravo ponechala uložené pozície, a tak môžete pokračovať tam, kde ste prestali. Treťou možnosťou je vrhnúť sa s celkom novou, ale vopred pripravenou postavou vygenerovanou s odporúčaným levelom 32, iba na samotný datadisk.

Nové veľké dobrodružstvo začína zdanlivo bežnou zákazkou. Geralt musí zlikvidovať v stokách monštrum, ktoré zabíja ľudí, ale vtedy ešte netuší, do akých problémov sa vďaka tomu dostane. Spacifikovať ohyzdnú kreatúru v stoke je nepomerne ľahšie ako to, čo potom nasleduje. Mimochodom, tvorcovia sa v úvode zápletky opäť inšpirovali rozprávkovou predlohou, hoci motív žabiaka, ktorý sa má premeniť na princa, aj tentoraz interpretovali po svojom. Veď uvidíte (a zažijete).

Ako to už býva, dobré činy bývajú po zásluhe potrestané, a tak sa Geralt namiesto uznania a odmeny dočká pobytu v zamrežovanej klietke na lodi. Hrozí mu smrť a zdá sa, že jediným východiskom je dohoda s podozrivým chlapíkom menom Gaunter O'Dimm. Keby Geralt tušil, čo všetko ho kvôli tomu čaká a neminie, určite by pochybnú zmluvu poriadne zvážil. Hoci kto myslí na dôsledky, keď mu niekto zachraňuje krk?

Ešte zvláštnejšie ako dohoda a Gaunterove schopnosti, ktoré by ste od muža pripomínajúceho vandráka nečakali, však bolo, že tri služby, ktoré zaklínač prisľúbil splniť, mal vykonať pre celkom inú osobu. Pri pohľade na Olgierda von Evereca, ktorý asi najviac pripomína kozáka, sa vám zrejme budú miešať sympatie s antipatiou. Muž posiaty jazvami je drsný, krutý a evidentne niečo skrýva. Má srdce z kameňa, ale tušíte, že je v ňom viac, ako sa na prvý pohľad zdá. Jeho želania znejú najskôr dosť nevinne, ale veľmi rýchlo sa ukáže, že ich splnenie vyžaduje nadľudské výkony. Vy ste však zaklínač, a tak nejestvuje nič, čo by ste nezvládli, hoci by ste aj museli priniesť dom alebo zabávať mŕtvolu.

Cesty k riešeniu sú však kľukaté a zamotané a Geralt sa ocitne v situáciách, ktoré by ani on sám nečakal. Nie vždy sú to však nepríjemné momenty. Čakajú vás arogantní šľachtici aj podgurážení banditi, súboje, pletky s duchmi, budete lepiť spomienky (tentoraz nie vlastné) a zúčastníte sa aukcie. Okrem toho vás neminie príprava veľkej lúpeže, čo trochu pripomína plánovanie prepadnutí v GTA - samozrejme, v diametrálne odlišných podmienkach. Ale popritom sa aj zabavíte na svadbe, hoci tam Geralt nebude tak celkom sám sebou. Ako je to myslené, zistíte, keď sa zamiešate medzi svadobčanov.

Geralt sa pritom ukáže v rôznych, neraz úplne nečakaných polohách - ako lupič, (ne)dokonalý džentlmen a gigolo či schizofrenik, tanečník, a dokonca ho uvidíte naháňať v ohrade plnej hnoja prasatá. Všetko však má svoj dôvod a dotvára atmosféru aj dej, v ktorom sú skombinované humorné a relaxačné pasáže s dramatickými momentmi a akciou.

Samotné boje však nehrajú prím. Určite si svoje meče pošpiníte krvou (alebo slizom), ale viac priestoru je venovaného rozhovorom, občas menej náročným hádankám, pátraniu a hľadaniu stôp a odpovedí. Dočkáte sa však aj súbojov s bossmi, hoci ani tentoraz sa nevyrovnajú chápadlám obrovského Kayrana z druhého Zaklínača. Asi najviac potrápi svojský správca, ktorý síce nie je až taký silný, ale dolieči sa vždy, keď vás zasiahne a navyše ho regenerujú aj privolaní nebožtíci.

Sotva si vieme predstaviť Geralta bez dámskej spoločnosti, a inak tomu nebude ani tentoraz. Rajcovné čarodejnice v expanzii zastúpila liečiteľka Shani, ktorá priaznivcom zaklínača určite nie je neznáma. Ako sa budú vyvíjať vzťahy sympatickej dvojice, bude opäť závisieť hlavne od vás. Hrozí však romantika a možno sa dočkáte aj milostnej scény.

Záver príbehu pospája zdanlivo nesúvisiace momenty a vysvetlí to, čo sa javilo ako nepochopiteľné. Nie je to také celkom tradičné zakončenie, ani najväčšia výzva v príbehu, ale kruh sa uzavrie, postavy zhodia masky a vy zistíte, prečo je Olgierdovo srdce z kameňa.

Celkovo sa jedná o nápaditý príbeh, ktorý naozaj môže zabrať aj viac ako desať hodín avizovaných autormi. Nie je taký osobný ako pôvodný dej s Ciri, ale určite zaujme. A vlastne to ani nie je príbeh zaklínača. Ten sa v ňom ocitol len akosi mimochodom a hoci je v stávke aj jeho duša, v skutočnosti je stredobodom pozornosti niekto iný. Geralt je v tomto prípade prostredníkom, ale veľmi dôležitým a stále má rovnakú charizmu, akou si nás k sebe pripútal v pôvodnej hre Witcher III, ale aj predchádzajúcich častiach.

Čo sa týka herného systému a Geraltových možností, všetko je po starom. Všimnete si pár nových predmetov a drobné úpravy, mnohé pridané už v DLC (truhlica na odkladanie vecí, prišpendlenie receptu, aby bol v obchode na očiach atď.), ale žiadne dramatické zásahy ani nové schopnosti nečakajte. Popri novom nosnom príbehu narazíte na niekoľko pridaných vedľajších úloh (v denníku sú zvýraznené modrou) a v krajine sú roztrúsené nejaké doplnené výzvy. Nebudete skúmať rozsiahle nové územia, čakajú vás len tie pôvodné, s kozmetickou úpravou a menším rozšírením okolia Novigradu, ale v takom masívnom svete ďalšie oblasti ani nie sú potrebné. Stále platí, že vás upúta obsah, ale aj výborná grafika a ozvučenie s

tonami dabingu a kvalitnou hudbou. Opäť počítajte aj s vydarenými českými titulkami, pričom si prekladatelia nekladú servítku pred ústa. Miestami pekne tvrdé nadávky, oplzlosti a náznaky nárečí tam rozhodne nechýbajú. To ale k Zaklínačovi akosi prirodzene patrí a bez toho by bol jeho svet neúplný.

Hearts of Stone pridáva viac toho, čo nás bavilo v pôvodnej hre Witcher III. Nepokúša sa o zmeny systému, rozširovanie Geraltových možností ani herného prostredia. Snaží sa do perfektne navrhnutého sveta pridať nové osudy, zápletky a ďalší dobre napísaný príbeh, ktorý aj v tomto prípade obsahuje jedinečné, ale aj všedne nevšedné momenty zo života. Nevyrovná sa tomu s Ciri, ale je pôsobivý. Je to akoby ste do knižnice so Sapkowského Zaklínačom pridali novú knihu, ktorá sa nesie v duchu tých predošlých a dúfate, že bude rovnako zaujímavá. A aj je. (Mimochodom, kúpili ste si nový román Zaklínač - Búrková sezóna, ktorý u nás mal premiéru minulý rok?) A cena za pridané dobrodružstvo v rozsahu štandardnej hry je smiešne nízka. Nie je dôvod váhať.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ nová dávka dobrodružstiev v kvalitnom príbehu
+ veľký rozsah za veľmi priaznivú cenu
+ Shani a nové postavy a osudy
+ Geralt predvedený v netradičných podobách

- nepribudli žiadne výrazné nové prvky (a sú vôbec nutné?)

9.0

UNCHARTED NATHA COLLECTION

ZOPAKUJME SI PRÍBEHY NATHANA DRAKEA

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: NAUGHTY DOG
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Kto by pred pár rokmi povedal, že tvorcovia nezabudnuteľného Crasha Bandicoota vytvoria akciou nabitú adventúru, ktorá si získa milióny hráčov po celom svete? Štúdio Naughty Dog sa pri prechode na novú konzolu od Sony – PlayStation 3, rozhodlo zmeniť žáner a vyskúšať si niečo nové. Po dlhom premýšľaní, analýzach a neúspešných pokusoch prišli tvorcovia von s prvou ukážkou ich akčnej adventúry s názvom Uncharted. Ponúknuť mala pútavý príbeh, kvalitné postavy, chytľavú hrateľnosť a v neposlednom rade pôsobivé grafické spracovanie. Uncharted: Drake's Fortune nakoniec priniesla to, čo autori sľúbili a z novej značky sa behom večera stal veľký hit, ktorý si vyslovene pýtal pokračovanie.

Naughty Dog sa po vydarenej jednotke pustili do vývoja druhého dielu s ešte väčším nadšením. Uncharted 2: Among Thieves je v porovnaní s prvou hrou série úplne niekde inde. Už aj tak vysoko nastavenú latku dokázali autori posunúť ešte o niekoľko úrovní vyššie. Rovnako zábavnú hrateľnosť obohatili o ešte kvalitnejší príbeh, pričom celé to pekne zabalili do nádhernej grafiky, ktorej by sme v čase vydania hľadali konkurenciu na konzolách len ťažko. Tretí diel bol teda len otázkou času, jednoducho sa čakal a oznámenie nikoho veľmi neprekvapilo. V Naughty Dog si však očividne nestanovujú hranice a s Uncharted 3: Drake's Deception dokázali opäť to, čo s predchádzajúcimi hrami, no v ešte lepšej kvalite. Filmový nádych bol pre sériu špecifický už od prvého dielu, ale v tretej časti sme dostali maximálnu akčnú jazdu preplnenú dychberúcimi sekvenciami. Ako každý poriadny dobrodruh, aj Nathan Drake si vždy so sebou nosí konskú dávku šťastia, z ktorej čerpá takmer bez prestávky. Nebezpečné skoky, padajúce budovy, poškodený padák, padajúce lietadlo, potápajúca sa loď či nekonečné prostredie rozpálenej púšte – Nathan Drake vyjde z každej situácie maximálne s malými škrabancami a nepriateľom ukazuje s úsmevom prostredník.

Štvrtý diel je na obzore, za úspešnou sériou sa sťahuje opona a autori chcú skrátiť čakanie hráčov kolekciou zloženou z pôvodných troch dielov pre PlayStation 3. O tom, že kolekcia Uncharted hier dorazí na PlayStation 4, sa špekulovalo tak dlho, až si ju Sony predčasne odhalilo samo cez PlayStation Store. Naughty Dog teda už nemali na čo čakať a prišli s oficiálnym odhalením hry Uncharted: The Nathan Drake Collection pre PlayStation 4. Súčasťou kolekcie sú teda všetky tri hry, ktoré pôvodne vyšli pre PlayStation 3. Autori síce zvažovali, že na disk pridajú aj Uncharted: Golden Abyss z PS Vita, no keďže nechceli narušiť dejovú líniu trilógie, nakoniec od toho upustili.

Vďaka kolekcii sa síce v názve nenachádza neslávne známe slovo „remaster“, no všetky tri hry, samozrejme, prešli rukami grafických chirurgov. Pôvodní vývojári zo štúdia Naughty Dog sú už dlhší čas maximálne vyťažení prácou na Uncharted 4: A Thief's End, a tak premenu museli zveriť do rúk iného štúdia - Bluepoint Games. Výsledok je presvedčivý a zamyslíte sa nad tým, či ten Uncharted vyzeral tak dobre už na PlayStation 3 alebo si s tou kolekciou dali autori naozaj toľko práce.

Uncharted vyzeral už na PlayStation 3 skvele, no po bližšom skúmaní jednotlivých dielov musím skonštatovať, že v Bluepoint Games urobili výborný kus práce. Najväčšie zmeny, pochopiteľne, nastali v prvej časti, no väčšie či menšie vylepšenia obsahuje aj druhý a tretí diel. Uncharted: The Nathan Drake Collection beží na PlayStation 4 v plnom 1080p rozlíšení pri 60 fps. Už len táto zmena hre veľmi prospieva, no v konečnom zúčtovaní je to len zlomok toho, čo vývojári zlepšili.

Výraznou zmenou prešli všetky textúry, ktoré sú teraz vo vysokom rozlíšení. Postavy majú viac detailov v tvári či na rukách, pribudli im realistickejšie vlasy a celková kvalita ich modelov stúpla. Tvorcovia ich vyhladili ich a pridali viac polygónov. Toto sa však netýka len postáv, ale aj celého herného sveta. Pri priamom porovnaní je možné vidieť, ako predmety nabrali prirodzenejší tvar a dostali viac záhybov i nerovností. Veľkou premenou si prešlo nasvietenie, ktoré je teraz kvalitnejšie a tiene nielenže nabrali na rozlíšení, no taktiež pribudli na tých miestach, kde pôvodne vôbec neboli. Vo filmových sekvenciách si podobných zmien môžete všimnúť ešte viac. Áno, na hrách je aj napriek veľkej snahe vývojárov vidieť zub času, no je potrebné brať do úvahy fakt, že nejde o remake, ale iba o remaster. Z tohto pohľadu patrí Uncharted kolekcia medzi tie najlepšie, aké sme tu mali.

Mierna zmena nastala v ovládaní. Vývojári sa totiž rozhodli celkom upustiť od využitia gyroskopu v ovládači. V Uncharted ste pôvodne pomocou gyroskopu mierili pri hode granátom a jeho nakláňaním zase vyvažovali rovnováhu, ak Nathan kráčal napríklad po úzkych doskách. Čo sa týka rovnováhy, tak tu ju už neriešite vôbec a vzdialenosť pri hádzaní granátom nastavujete pravou páčkou.

Bluepoint Games obohatili všetky tri hry o nové režimy a možnosti nastavenia. Novinkou sú dve herné obtiažnosti - najjednoduchšia a najťažšia. Prvá spomínaná - prieskumník, je vytvorená pre úplných nováčikov v hrách a tá druhá druhá - brutálna, je určená len pre tých najskúsenejších hráčov. Pre speedrunerov pribudol voľný režim, v ktorom vám v pravom hornom rohu beží čas. Len je teda škoda, že v kombinácii s ním nemysleli tvorcovia na rebríček najlepších časov pre celú hru či jednotlivé kapitoly. No a keď už sme pri štatistikách, tak predsa len nejaké pribudli. Hra totiž neustále sleduje počet zabití a sem-tam vám v ľavom rohu vyskočí informácia o tom, koľko nepriateľov ste v porovnaní s vašimi priateľmi zabili napríklad potichu či výbuchom granátu. Nakoniec nechýba ani fotorežim, ktorý obsahuje všetky štandardné funkcie. V niektorých momentoch je ale zablokovaný.

V rámci nových možností si ľubovolne môžete nastaviť blur. Zapnúť sa dá buď na objekty, objekty a kameru, alebo ho tiež môžete úplne vypnúť. Nadšenci kvalitného ozvučenia určite ocenia možnosť rozsiahlejšieho nastavenia reproduktorov, ktorú sme tu mali už v The Last of Us Remastered. Môžete si tu nastaviť presný uhol rozloženia vašej audio zostavy, no taktiež to, či zo stredného reproduktoru má ísť iba reč postáv alebo aj zvukové efekty. Veľkým plusom pre hráčov v Českej republike a na Slovensku je česká lokalizácia formou titulkov. Pôvodne totiž vyšiel s českými titulkami len tretí diel, a tak sa dlho špekulovalo o tom, či sa aspoň ten dostane na PS4 v češtine. Sony nás ale príjemne prekvapili a české titulky obsahujú všetky tri hry, vďaka čomu si celú kolekciu môže užiť naplno naozaj každý.

Čo však v kolekcii chýba, tak to je multiplayer. Ten nie je prítomný ani v jednej časti, čím autori jasne dávajú najavo, že Uncharted: The Nathan Drake Collection je určená hlavne pre tých, ktorí nemali PlayStation 3 a s touto sériou sa stretávajú po prvýkrát. Predsa len, ak plánujete kúpiť Uncharted 4: A Thief's End, bolo by fajn, aby ste sa v príbehu vedeli orientovať. Ak ste nehrali Uncharted na PS3 a teraz máte doma PS4, Uncharted: The Nathan Drake Collection si zaslúži vašu pozornosť. Všetky tri diely patria k špičke akčných adventúr a táto kolekcia vám ich ponúka na jednom disku. To je snáď dostatočný dôvod na kúpu.

Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ aj po rokoch stále rovnako dobrá zábava
+ viaceré vylepšenia po grafickej stránke
+ dve nové úrovne obtiažnosti a jeden herný režim
+ česká lokalizácia všetkých častí

- chýba multiplayer

9.0

LARA CROFT GO

PUZZLE DOBRODRUŽSTVO

PLATFORMA: PC, MOBILY
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: LOGICKÁ

RECENZIA

Square Enix už začali popri veľkých hrách vytvárať aj kvalitné mobilné spin-offy svojich západných značiek. Minule ponúkli kvalitný Hitman Go a teraz na rovnakom engine priniesli aj Lara Croft Go. Je to hra čisto navrhnutá primárne pre mobilné zariadenia, ale napriek tomu kvalitná v každej oblasti, a hlavne to nie je žobráčka peňazí ako posledná mobilná Lara Croft Relic Run. Tu si raz zaplatíte, ale hráte koľko chcete a ako chcete.

Hra ponúka veľmi dobrý systém hrateľnosti spojený s kvalitným art štýlom a perfektným dizajnom levelov. Síce chýba príbeh a všetko okolo toho, ale zábava a náročnosť je dostatočná, aby sa hra udržala aj bez neho. Zatiaľ čo pri Hitman Go bol štýl hry zameraný na taktické likvidovanie nepriateľov, pri Lare je to rozsiahlejšie a bude nutné prekonávať ako nástrahy prostredia, tak aj rôzne nebezpečné zvieratá, čo striehnu, kedy vás uvidia. Možno je škoda, že jediné, čo chýba, sú ľudia, ktorí by to viac oživili. Tentoraz to bude sólo vystúpenie Lary Croft.Lara pôjde v hre vykradnúť hrobku, v ktorej ju čaká náročná prechádzka jaskynným systémom plným pascí, rozdeleným na šesť častí a desiatky levelov. Hrateľnosť je založená na ťahovom pohybe postavy po vyznačených cestách. Tieto cesty ukazujú, kam môže postava ísť, kam nemôže a rovnako aj kam môžu ísť nepriatelia. Musíte tak takticky prechádzať týmito cestami a snažiť sa dostať k cieľu levelu.

Treba ako stláčať plochy, aby sa vysunuli plošiny, tak aj strieľať gigantické hady, posúvať stĺpy, odlákavať jašterice, vyhýbať sa škorpiónom a, samozrejme, nechýbajú chuťovky vo forme úteku pred valiacimi sa guľami. Popritom si musíte dávať pozor aj na prepadávajúce sa podlahy alebo vystreľujúce šípy. Kombinácií logických prvkov a pascí bude v leveloch viac ako dosť.

Hra si vždy vyžaduje rozmýšľanie a taktiku pri plánovaní ďalšieho pohybu postavy. Keď sa totiž o políčko pohne Lara, pohnú sa aj nepriatelia. S tým treba počítať a napríklad preto nemôžete k nepriateľom pristupovať spredu, ale musíte ich vždy postrieľať zboku. Je nutné sledovať, ako sa pohybujú, aby ste im nevošli do cesty, načasovať si svoj pohyb tak, aby ste na plošinu došli práve vtedy, keď napríklad pavúk prechádza cez tlačidlo, ktoré vás vyvezie vyššie. Alebo aby ste vy stlačili tlačidlo práve v momente, keď nepriatelia budú v rane nastražených šípov. Všetko má svoj systém a vy naň musíte len prísť.

Levely sú rozmanité a prakticky nezačnú nudiť. Postupne zvyšujú obtiažnosť, pridávajú nové prvky, kombinujú ich, ale stále ostávajú v takej oddychovej rovine. Skutočne sa zapotíte len v niektorých leveloch. Určite vám to postačí na pár dní zábavy. A k tomu má hra aj motiváciu, aby ste ju prešli znova, a to zbieranie rozmanitých drahokamov a častí artefaktov, ktoré musíte hľadať v leveloch. Vlastne sa po nich stačí len poobzerať, keďže ak uvidíte vázu, stačí na ňu kliknúť a je vaša.

No aj keď sa porozhliadnete, nie je jednoduché nájsť hneď všetky predmety. Ak by vám to bolo málo, hru ešte dokážu oživiť obleky Lary, ktoré si môžete kúpiť za reálne peniaze. Nie sú však potrebné a slúžia skôr ako bonus pre tých, ktorí nemajú na čo rozumnejšie míňať peniaze. Čo je ešte zaujímavé, Square Enix pridali do shopu aj možnosť kúpiť si riešenia všetkých levelov. Vyjde vás to na 5 eur (alebo ak niečo neviete prejsť, jednoducho si otvorte YouTube a vyhľadajte si level, ktorý potrebujete - zadarmo).

Graficky titulu skutočne nie je čo vyčítať. Ponúka nenáročnú, ale parádne štylizovanú cellshade grafiku, ktorá postupne, ako prechádzate svetom, mení farebný nádych.

Je to síce izometrický pohľad, ale plne v 3D grafike, čo vidieť hlavne na Lare, ktorá by si pár polygónov naviac zaslúžila, Ale tento detail vyvažujú jej animácie, ktorými obohacuje jednoduché prechádzanie z jedného políčka na ďalšie. Na PC by nebol zlý ani antialiasing. Celé to dopĺňa tichšia, ale na zvuky veľmi bohatá zvuková stránka, kde priam cítite nebezpečenstvo skrývajúce sa v jaskyniach.

Hru si môžete zahrať na mobiloch, tabletoch, ale dostupná je aj pre Windows 10, a teda aj na PC. Zatiaľ čo na touchscreene ovládate Laru pohybom prsta, na Windows 10 pohybom myši do určitej strany, ale so stlačeným tlačidlom. Je to trochu škoda, pretože keď už tvorcovia dávali hru na PC, mohli zapracovať vhodnejšie ovládanie len na ťuknutie. Ale keď si zvyknete, nie je to žiadny problém.

Rovnako pod Windows 10 hra odmieta ísť v nemaximalizovanom móde v okne a vypíše len, že okno treba zväčšiť. Je to zvláštne a zbytočné obmedzenie.

Celkovo je Lara Croft GO pekná oddychovka, ktorej možno chýba aspoň trochu klasického Tomb Raider príbehu. Síce je blúdenie po puzzle leveloch veľmi dobré, úrovne sú veľmi dobre navrhnuté a postupne im stúpa obtiažnosť, ale stačilo málo a mohol to byť viac ako len obyčajný mobilný titul. Je kvalitný, ale príbeh a ľudskí nepriatelia by ho vedeli posunúť oveľa ďalej. Square Enix však minimálne ukázali, že Lara vie prežiť aj na mobiloch a nemusí to byť tupá endless runnerovka pýtajúca od vás peniaze na každom kroku. Lara Croft Go stojí nejaké štyri eurá a hru sa určite oplatí zobrať.

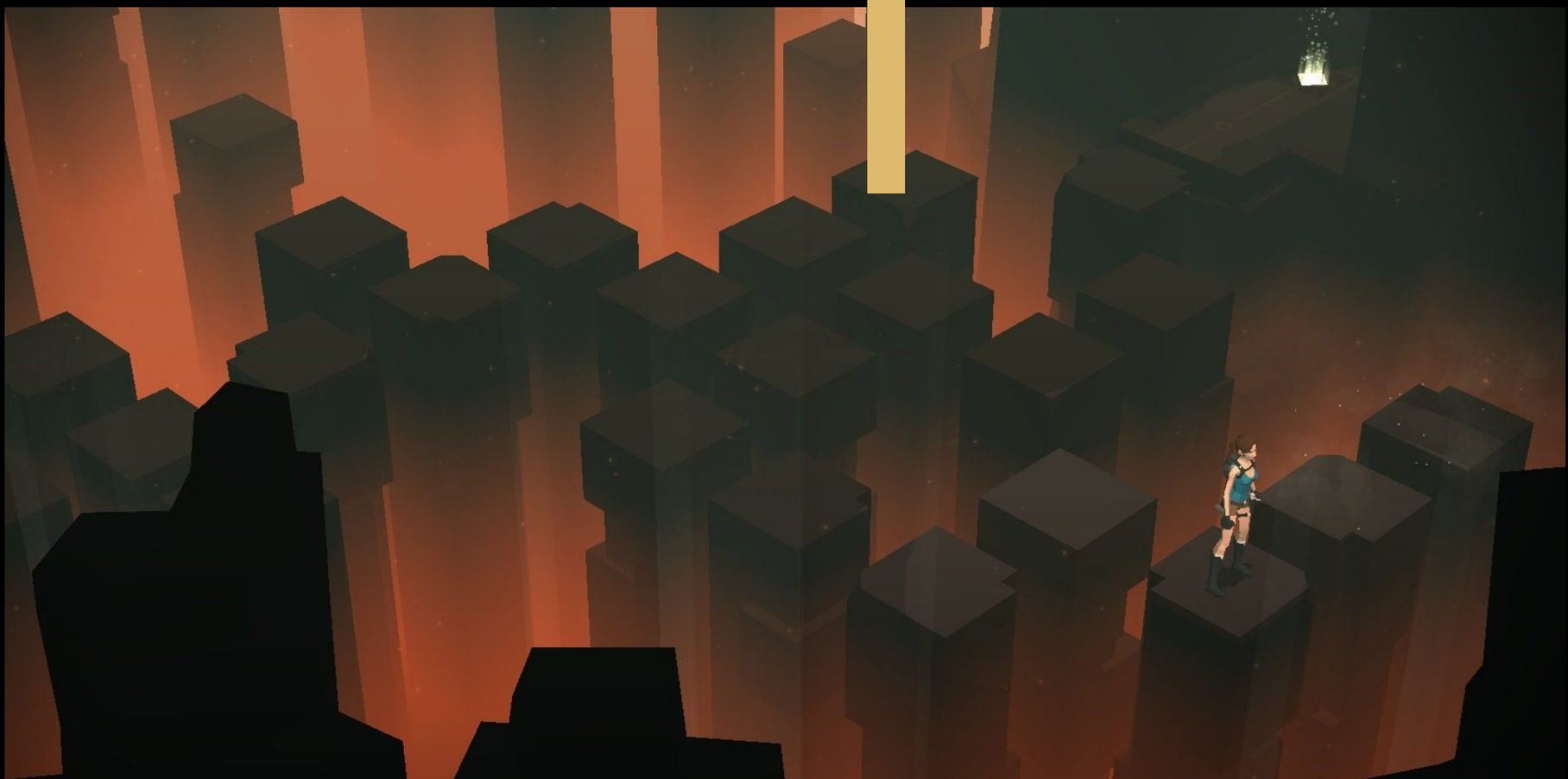
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ pekne navrhnutá hrateľnosť, ktorá funguje na mobiloch aj na PC
+ ponúka puzzle úlohy, aké by ste chceli v Tomb Raider tituloch
+ neustále sa rozširujúce prvky

- levely mohol dopĺňať príbeh
- na PC by sa hodilo upravené ovládanie

8.5



SOMA

VSTÚPTE DO TEMNOTY

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: FRICTIONAL GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Frictional Games radi a navyše aj vcelku úspešne strašia hráčov. Dokázali to v hre Amnesia: The Dark Descent a sérii Penumbra. Vystrašiť nás chcú aj v novom sci-fi titule Soma a vybrali si na to veľmi príhodné miesto. Zavedú nás totiž pod hladinu Atlantického oceánu, takže to nebude nič pre jedincov, čo majú panický strach z vody alebo trpia klaustrofóbiou. Ti ostatní by sa ale mali odhodlať a ponoriť pod hladinu, pretože ich tam čaká zaujímavý zážitok.

Nie je dôležité, ako to začína, ale ako to skončí. O deji vám toho veľa neprezradíme, pretože by sme mohli odkryť niečo, čo by ste mali odhaliť vy sami. V každom prípade sa ocitnete v útrobách podmorského komplexu, kde už od začiatku tušíte, že sa stalo niečo zlé. Vaše podozrenia a obavy sa čoskoro potvrdia a pri prechádzaní chodbami a miestnosťami základne, ale aj pri príležitostných prechádzkach po morskom dne, vo vás budú rásť obavy.

Pochmúrne priestory sú spočiatku zahalené mlčaním a len mechanické poškodenia a zvláštne nálezy naznačujú, že sa tu odohrala nejaká tragédia. V tejto fáze sa môžete trošku oťukať a pripraviť na to, čo vás

čaká. Hra vás iba zbežne oboznámi s pravidlami, ale prakticky vám už do konca príbehu nepodá žiadne barličky, o ktoré by ste sa mohli oprieť. Nečakajte zoznam úloh, príručnú mapu ani pomôcky, ktoré by vás naučili, ako to tam pod hladinou chodí. V podstate na všetko musíte prísť sami, hoci neskôr vás aspoň do istej miery usmerní svojská spoločníčka, ktorá vás chvíľami prekvapí.

Naďalej sa však musíte spoliehať výlučne na svoje schopnosti a väčšinou nebudete mať s kým prehodiť slovo. Neraz vám ale do reči ani nebude, najmä keď narazíte na agresívnych robotov a podivné kreatúry, ktoré sa motajú po palube a rozhodne sa im treba vyhnúť. Keďže v hre nebudete používať absolútne žiadne zbrane, musíte tieto bytosti potichu obchádzať, aby ste nevzbudili ich pozornosť. A keď už sa to stane, najlepšou a vlastne aj jedinou obranou je útek. Spravidla jeden výpad prežijete, hoci s oslabeným organizmom a rozmazaným videním (dá sa vypnúť). Pri druhom stretnutí s nepriateľom je ale koniec hry. Teda ak sa neposilníte pomocou podivných útvarov do ktorých sa strká - ale fuj, na čo myslíte! - ruka.

Pokračujete tam, kde sa hra naposledy automaticky uložila. Manuálne ukladanie nečakajte. Aj to je jeden z dôvodov, prečo by ste nemali postupovať zbrkle. Nikdy totiž presne neviete, kam vás hra vráti a nemôžete sa pred riskantným krokom nijako poistiť.

Zbrane síce nepoužívate, ale inak môžete manipulovať s mnohými predmetmi a interakcia s okolím je veľmi dôležitá. Viete zobrať do ruky hrnček, poobzerať si pekne spredu aj zozadu záznamy či fotografie, môžete otvárať skrinky a šuplíky. Väčšinou tieto bežné predmety nemajú praktický význam, ak neberieme do úvahy, že sa dajú hodiť a hluk môže odlákať potenciálneho prenasledovateľa. Okrem toho sú tu však rôzne páky a spínače na otváranie dverí, aktiváciu a deaktiváciu systémov.

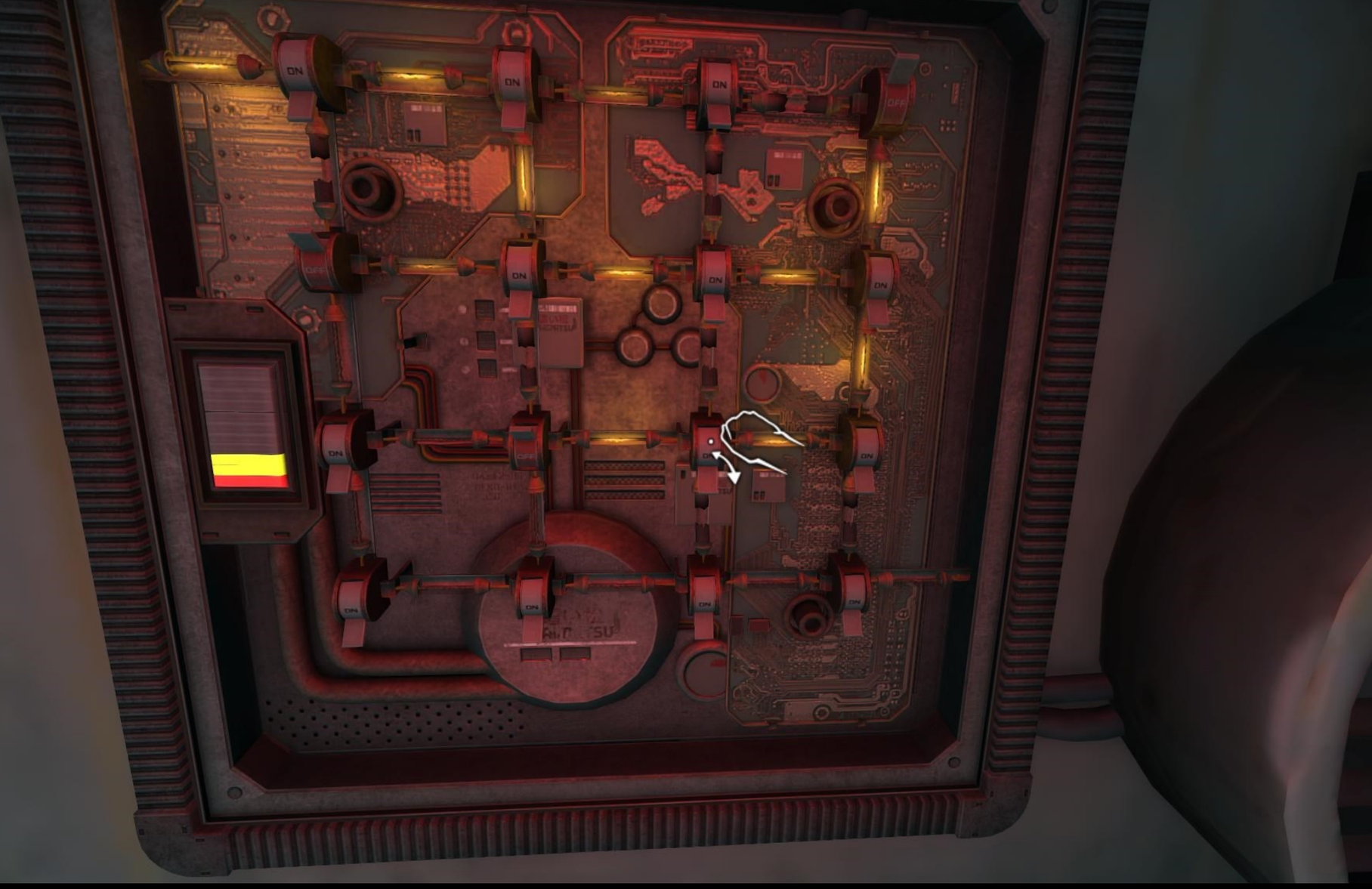
Často budete používať počítače, ku ktorým neraz treba pohľadať nejaké dátové čipy alebo iné doplnky, aby ste sa dostali ďalej. Pomocou počítačov odomknete uzamknuté systémy a dvere, získate dôležité údaje, niekedy ukážu mapu úrovne alebo obsahujú audio nahrávky obyvateľov komplexu. Príležitostne pritom potrebujete nájsť nejaký kód alebo vyriešiť nejaký hlavolam. Nenáročné puzzle vidíte priamo na monitore počítača, s ktorým v hre manipulujete. Musíte usmerniť dátový tok, upraviť signál či vytvoriť prepojenie.

Ale pohráte sa aj s virtuálnou realitou. Spravidla to zvládnete na prvý - druhý pokus v priebehu pár minút, ale aj tak je to príjemné spestrenie. Niekedy narazíte aj na dotazníky, ktoré môžete považovať za zbytočné, ale predsa len majú určitý význam.

Najdôležitejším predmetom je však prenosný prístroj Omnitool, ktorý treba často niekam priložiť alebo priamo zastrčiť do slotu nejakého zariadenia. Občas ho treba vylepšiť a je to univerzálna pomôcka na aktiváciu, oživenie siete, spojazdnenie transportných modulov, komunikáciu a získavanie dát.

V zásade vás činnosti a dostupné aktivity neprekvapia. Odkrývanie príbehu formou odkazov a nahrávok, používanie prístrojov a zariadení, a vlastne ani samotná destinácia, sa neobjavujú v hrách prvý raz. Nájdete tu mnohé spoločné znaky s titulmi, ako Bioshock (utopistické prostredie), Alien Isolation (hra na skrývačku s nepriateľom) či Outlast (postup bez zbraní uprostred nebezpečenstva), ale aj predošlými titulmi od Frictional Games. Hra však nie je bezduchým klonom, má aj osobité súčasti a snaží sa ponúknuť niečo vlastné

Najzaujímavejšie sú práve tie prvky, ktoré tu nechceme veľmi rozmazávať, aby sme vám nepokazili zážitok a neobrali vás o pocit objavovania. Ale rozhodne môžete očakávať aj prekvapivé momenty a odhalenia, ktoré nepatria medzi klišé.



Počas postupu hľadáte nielen východisko z bezútešnej situácie, ale hlavne v závere (počkajte, kým neuplynú titulky) sa zamyslíte nad tým, čo vlastne robí človeka človekom, ako môže fungovať vedomie, či jestvuje duša a ako prežíva, čím sme a kam vlastne smerujeme.

Rozhodne je plusom veľmi dobrá atmosféra, ktorá je založená na pocitoch neistoty, obáv z neznámeho, ale niekedy aj konkrétnych nepriateľov. Dobrý dojem umocňuje postup klaustrofobickými interiérmi, ale aj podmorskými exteriérmi, kde vidíte len na pár krokov v pološere, kde vás navigujú iba nejasné svetlá a mihajú sa strašidelné tiene.

Grafika je solídna, nie úplne tip-top, ale väčšina lokalít má vydarený dizajn a priestory základne sú naozaj rozmanité, radosť ich odkrývať. Veľmi osobité je morské dno s nejasnými kontúrami objektov v pozadí, ktoré prináša aj úchvatné scenérie. Chvíľami sa naozaj môžete cítiť stratení niekde veľmi hlboko uprostred obrovského oceánu, až vám z toho pocitu stiahne hrdlo. Na druhej strane, občas narazíte na neprehľadné miesta, kde chvíľami bezradne tápete. Pozitívom je dabing, ktorého je viac, ako by ste v tomto prostredí čakali. Naopak hudbou sa šetrilo. Väčšinou vás hecujú príležitostné zvuky, ktoré majú vyostriť dramatickú situáciu a celkom dobre sa im to darí.

Soma možno nevystraší a neočarí až tak ako Amnesia, ale je to kvalitná hra. Síce s viacmenej tradičnou hrateľnosťou, no zaujímavými úvahami o tom, čo vlastne znamená byť človekom a ako funguje naše vedomie. Na pozadí depresívneho príbehu tvorcovia ponúkajú modernú teóriu, ktorá vyvoláva filozofické otázky o zmysle existencie a večnosti. Pobavíte sa, preskúmate tajuplné priestory, chvíľami sa vám zvýši tep a rozvíria myšlienky. Rozhodne vám odporúčame ponoriť sa pod hladinu a zistiť, čo sa skrýva v hlbinách oceánu aj ľudskej mysle.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ výborná atmosféra a pocit z objavovania neznámeho
+ manipulácia s počítačmi a zariadeniami
+ filozofická rovina a odhaľovanie svojej skutočnej identity

- občas zdĺhavá hra na skrývačku s nepriateľmi
- chvíľami sa motáte a netušíte čo ďalej

8.5

FIFA 16

NOVÝ ROČNÍK PRIDÁVA ŽENSKÝ FUTBAL

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360
VÝVOJ: EA SPORTS
ŠTÝL: ŠPORTŠTÝL, ARKÁDA

RECENZIA

V EA Sports si tento rok asi povedali, že chcú svojich fanúšikov čo najviac nahnevať. Ak by vydali zlé hry, ľudia by nad nimi mávli rukou, zanadávali si trochu a počkali rok, keď by autori svoje chyby určite opravili. Ale oni na to idú inak. Oni totiž prinášajú veľmi dobré hry s výraznými a zaujímavými novinkami oproti predchádzajúcim ročníkom, no kazia ich zbytočnými chybami, pri ktorých si v zlosti trháte vlasy. Už pri NHL 16 sme si povedali, že ide o najlepší hokej za dlhé roky, ktorý však ťahajú dole hlúpe nedostatky. Teraz je tu FIFA 16 a ako ste si asi domysleli z hodnotenia, aj v jej prípade to poriadne škrípe.

Predchádzajúce dva ročníky si hráčov získali. Mali svoje muchy, ale každý z nich sa hral výborne, aj keď úplne rozdielne. Oba boli navyše poznačené postupným prechodom na aktuálnu generáciu konzol, pričom tá predchádzajúca sa postupne dostávala do úzadia. Doteraz si raz za čas s partiou zahráme ako ročník 14, tak aj 15 a stále majú čo ponúknuť. A na FIFA 16 sme sa tešili. Autori totiž nasľubovali veľké zmeny a novinky, pričom to všetko pred vydaním pôsobilo sľubne. A tento rok sa v EA museli skutočne snažiť, keďže ich konkurencia nespí a prináša kvalitný futbal. Čo v novom ročníku funguje a čo ho naopak ťahá dole?

Hry od EA, nech už je to akákoľvek z nich, nás trošku rozmaznali. Čo sa týka kvality prezentácie, vždy na tom boli skvele, latku nastavili vysoko a vždy ju neskôr minimálne dorovnali. Tak sme si zvykli na to, že je to v ich prípade štandard. A nedá sa povedať, že by tentoraz sklamali. Opäť vás hra vrhne do sveta veľkého futbalu súbojom tých najlepších, po ktorom vám predstaví svoju megalomanskú ponuku a bude vás sprevádzať pestrým hudobným výberom. Nie je to síce to najlepšie za posledné roky, no stále sa hudba veľmi dobre počúva a neotravuje.

Súboje Premier League a teraz už aj nemeckej Bundesligy sú sprevádzané vernou televíznou grafikou, ktorá výrazne zlepšuje výsledný dojem, takže prezentácia ulahodí nielen hráčom, ktorí aktívne hrajú, ale aj tým, čo sedia okolo a len sledujú. Rovnako aj komentár je v úvode týchto zápasov viac zameraný na dojem živého vysielania. Celkovo je komentár výborný, a to najmä vtedy, keď si všimnete, že reaguje na aktuálne témy (prestup hviezdy do vášho tímu, vzostup ženského futbalu, forma niektorého hráča a podobne). Je pravda, že v ňom nájdete mnoho generického obsahu a niektoré hlášky komentátorov sa veľmi rýchlo opočúvajú, lebo ich používajú často, no celkovo ide o poctivý kus roboty. Bohužiaľ, nanešťastie pre hráčov v našom regióne s týmto ročníkom úplne skončil český komentár a nájdete tu len kvalitnú českú lokalizáciu v textovej podobe. Na druhej strane si nie som úplne istý, či by som ešte rok zniesol počúvať „mladičký Španěl Fabregas“.

Môžete si o tom myslieť, čo chcete, ale ďalšou príjemnou novinkou je ženský futbal. Len škoda, že mu tvorcovia nevenovali viac priestoru, aby dostal aspoň jednu poriadnu súťaž. Takto môžete hrať len priateľské zápasy a fiktívny šampionát, čo vám príliš dlho nevydrží. Ženský futbal v hre nie je len zbytočným prídavkom a je to vidieť na rozdieloch oproti tomu, keď hráte za bežné tímy. Taktiku a aj svoj prístup k hre musíte zmeniť. Strely, prihrávky, preberanie hier a aj pohyb hráčok na ihrisku je iný. S tým všetkým musíte počítať, keďže napríklad strely sú slabšie. Dojem trošku kazia drobnosti, keď napríklad oslavná animácia po strelenom góle je rovnaká, akú ste pred chvíľu videli od Garetha Balea. A je cítiť, že motion capture v tomto prípade robil chlap aj v prípade ženskej hráčky.

Ženský futbal je síce oklieštený, no ten mužský ponúka kompletný zoznam herných režimov, a to offline aj online. Všetky tie rýchle ani netreba menovať. Dôležité je, že môžete opäť rozohrať kariéru vo veľkom - buď ako manažér, alebo aj ako hráč.

Pozícia manažéra je jasná – máte ciele, finančné prostriedky na ich dosiahnutie a potom je to len na vás. Staráte sa o tréningy, prostredníctvom nich môžete riadiť progres svojich hráčov, morálku zlepšujete rozhovormi, vyjednávate nové zmluvy, staráte sa o skauting a nakoniec aj hráte na ihrisku, ak sa nerozhodnete zápas simulovať. Vyjednávanie o prestupoch by však mohlo byť trosku živšie. FIFA nechce byť Football Managerom, no splniť podmienky na sumu a plat je trošku málo. Ak máte peniaze, máte aj prestupy kľúčových hráčov často isté.

V úlohe hráča sú vaše povinnosti zredukované. Musíte len vybehnúť na ihrisko a splniť to, čo od vás tréner očakáva. Nestačí behať ako splašená srna. Pozičná hra je často dôležitejšia ako góly, najmä ak hráte viac vzadu. Taktiež sa dokážete postupne zlepšovať a nielen ako skutočný hráč, ale môžete si vytvoriť aj vlastného. Nečakajte ale hlboko prepracovaný manažment svojej postavy vzhľadom na tím a spoluhráčov. Tento režim je často len o rýchlej akcii. Do niektorých zápasov ani nezasiahnete, inokedy len striedate. Hráte buď sami za seba, alebo za celý tím. Najväčšia sila však spočíva v tom, keď si sami obujete kopačky. Áno, občas vás kamera bude hnevať, ale to len preto, že trávnik je veľký a nie ste na ňom sami. Na druhej strane vie perfektne sprostredkovať ten adrenalín, keď sa po ulici pomedzi stopérov rútite sami na brankára. Je roztrasená, bližšie za vaším chrbtom, cítite tlak nutnosti okamžitého rozhodnutia.

Ale všetci sa najviac tešíte na nový FIFA Ultimate Team. Neviete sa dočkať pocitu, kedy s úvodným balíčkom čo-to povyhrávate, len aby ste si mohli kúpiť prvý lepší a začať si stavať tím svojich snov. Alebo ani nie, ten by vlastne nemal dobrú chémiu medzi hráčmi. Je to prakticky trénerská kariéra, ale obohatená o zberateľskú vášeň a ak sa rozhodnete, že už hru ovládate dostatočne dobre, môžete offline divízie a ligy vymeniť za online protihráčov a bojovať o postup s nimi.

Nielen hráčov, ale aj tímové prvky si kupujete za herné kredity (ktoré môžete získať aj za reálne peniaze). Ak sa vám hráč zraní a potrebuje ošetrenie, musíte si ho kúpiť. Rovnako aj v prípade, že chcete predĺžiť zmluvu, trénovať hráčov, zlepšiť ich spoluprácu a podobne. Je to

žrút času, no stále zábavný. A to dlhodobo. Dokážete tráviť hodiny hľadaním správneho hráča za fajn cenu, ktorý vám zapadne do konceptu a tímovej chémie. Tá je založená na poste a hráčoch okolo (národnosť, príslušnosť ku klubu). Kvalita klubu tak nie je vyjadrená len súčtom individuálnej kvality hráčov, ale aj tým, ako sa im spolu hrá.

Novinkou vo FUT sú drafty, ktoré vám trochu predčasne dajú prístup k výberu tých najlepších. Sami sa môžete potácať niekde v predposlednej divízii, no dostanete žetón na vstup do draftu a tam si postavíte tím z hráčov, ako Ronaldo, Messi, Zlatan, Hulk a podobne. Odohráte turnaj a ak sa vám darí, čaká vás bohatá odmena. Hra vás takto motivuje aj so svojim divíznym klubom stúpať ďalej. Prvý vstup do draftu je zdarma. Na ďalšie už musíte siahnuť do vrecka s kreditmi.

A celé by to bolo skvelé, keby nás posledné dni nehnevalo odpájanie od EA Serverov. FUT je režim naviazaný na online, a to aj v prípade, že hráte singleplayer proti AI. Kedykoľvek stratíte pripojenie, pokojne aj počas rozohraného finálového zápasu, kde sa vám podarilo vydrieť náskok, hra vás vráti do menu. Nestalo sa to až tak často a možno to boli len ojedinelé výpadky, každopádne niečo takéto dokáže poriadne nahnevať, ak to bude pokračovať.

„Nextgenová" FIFA 15 sa hrala úplne inak ako FIFA 14 a teraz sa zase 16 hrá úplne inak ako predchádzajúci ročník. Na FIFA pomery je hra až netradične pomalá, možno aj taktickejšia a to nie je vôbec zlé. Je to iné, ale fajn. Aj kontakty boli prepracované, a to ako s loptou, tak aj s hráčmi. Lopta tak viac odskakuje, budete častejšie padať, no aj profitovať z pošmyknutí či straty lopty súpera. Dokonca je vylepšený systém ovládania lopty a prihrávok, ktorý si vyžaduje chvíľku cviku, no ak ho zvládnete, odvďačí sa vám novými možnosťami. Len škoda, že na každý skvelý nový nápad je tu jeden zlý, ktorý ťahá celkový dojem dole a niektoré sa budú ešte poriadne ladiť v patchoch.

Pocit z trafenia žrde alebo brvna je výborný - viac fyzický, cítiť z toho silu, ak vypálite spoza šestnástky. Ibaže ich triafate až pozoruhodne často. Rovnako ako brankári pôsobia až takmer magneticky na loptu a často im skončí v náručí aj vtedy, keď by ste to nečakali. Rozhodcovia v sérii neboli nikdy jej silnou stránkou, no takto slabý ročník tu už dlho nebol. Ofsajdy sa stále pískajú s milimetrovou presnosťou, no najhoršie je to s posudzovaním faulov. Niekedy už naozaj neuveríte, čo všetko sa v hre dá zapískať. Najviac to je vidieť na penaltách. Ak ju rozhodca zapíska vo váš prospech, nebudete sa hnevať. Len budete krútiť hlavou. Posudzovanie autov a rohov je stále na základe toho, ktorý hráč loptu odkopol, nie ktorý ju ešte potom tečoval alebo zmenil jej smer.

Prepracovaná bola aj hra vo vzduchu, ktorá to, úprimne povedané, vôbec nepotrebovala. Minulý ročník nebol v tomto ohľade najlepší, ale čokoľvek je prijateľnejšie ako toto. Vo vzduchu má totiž teraz vo väčšine prípadov výhodu brániaci tím. Góly z centrov a rohov tak budú oveľa menej početné, no na druhej strane akonáhle si to všimnete, dokážete to sami využívať a vyhnete sa nebezpečným zákrokom na hranici šestnástky (keďže brankár alebo obrancovia väčšinu lôpt ľahko pokryjú).

Do prihrávok pribudol väčší prvok náhody. Lepšie je, že oproti 15 nie je prihrávka do behu všeliekom, v spojení s katastrofálnym prepínaním medzi hráčmi však budete z tých náhod neuveriteľne frustrovaní. Ste v protiútoku dvaja na jedného, chcete prihrať vedľa, nasmerujete prihrávku vedľa, no ona ide takmer priamo na brankára. V strede stratíte loptu, prepnete sa na hráča, no nezískate pod kontrolu toho, ktorý môže voči súperovi vystúpiť, ale toho, ktorý ho musí niekoľko metrov dobehnúť alebo skúsite hráča znova prepnúť. Zvlášť na najvyšších obtiažnostiach strata tých pár desatín môže bolieť.

Samé osebe sú to len malé veci. Malé úpravy a zásahy do hrateľnosti, no v konečnom zúčtovaní je dojem z hry horší ako minulý rok a nepomáhajú ani príjemné novinky. FIFA 16 chce vyzdvihnúť krásu futbalu, no

zjavne je podľa autorov krásou tá „predšestnástková" hádzaná, inak si nedokážem vysvetliť, že každý tím, či už je to nejaký Al Hilal, švédske Malmö, AS Rím alebo Chelsea, všetkyi hrajú na kvadrilión prihrávok a takmer identickým štýlom. Rozdiel v kvalite hráčov je vidieť, ale štýl je stále ten istý. Ak poctivo hráte v obrane, často protihráčov takto vytlačíte niekde ku kraju ihriska alebo ich len necháte centrovať a idete do protiútoku zo získanej lopty (vďaka obrannej prevahe vo vzduchu).

FIFA 16 to mala našliapnuté výborne. Žiadne animačné bugy a glitche ako v minulých ročníkoch tu nenájdete. Ženy do futbalu pridali nový štýl hry, Draft je výborným prídavkom do FUT, taktiež mnohé zmeny do hrateľnosti musíme hodnotiť pozitívne. Grafika je skvelá, podobnosť známych hráčov je nevídane presná, prezentácia zápasov je vynikajúca. Nováčikom pomôže FIFA tréner, ktorý naznačí ideálne riešenie aktuálnej situácie nad hlavou hráča, aj keď v NHL 16 je zapracovaný lepšie. Je tu ale niekoľko hlúpych chýb a nevyvážených prvkov, vďaka ktorým hra neobstojí ani v porovnaní s konkurenciou, ani v porovnaní s minulým ročníkom, ktorý ponúkol lepší dojem z futbalu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ masívnejší FUT s novým Draftom
+ ženské hráčky
+ kvalita prezentácie
+ audiovizuálna stránka
+ niektoré novinky v hrateľnosti

- čarovní brankári s čarovnými žrďami
- horšia pozičná hra AI, prepínanie hráčov
- rozhodcovia
- iné chyby a nevyváženosti

7.5

PES 2016

KONAMI V PRVEJ LIGE

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

RECENZIA

Prehľad vysokých hodnotení aktuálneho ročníka Pro Evolution Soccer publikovaný aj tu na Sectore vzbudil tie najväčšie očakávania. Recenzie renomovaných stránok s globálnym dosahom tiež nenechávajú veľa priestoru na pochybnosti, Pro Evolution Soccer 2016 by mal byť naozaj vynikajúcou hrou. Poďme teda hrať, nie PC verziu, kde už hodnotenia také jednoznačné nie sú, no mnohé chyby vyriešili patche, ale poctivú PS4 verziu (ktorá ale napokon tiež chyby má).

Najprv rozohriatie pri rýchlej hre a bleskový dojem. Základné menu hry je prakticky totožné s predchádzajúcim ročníkom. Vyberám si exhibičný zápas, výber sveta proti výberu Európy. Štatistiky oboch mužstiev jasne dokazujú, že proti sebe ide hrať totálna futbalová elita, najlepší z najlepších. Podľa mien to ale tak nevyzerá. Kto by čakal Maradonu, Butragueňa, Pelého, Eusebia či Beckembauera bude, samozrejme, sklamaný. Vieme, že Pro Evolution Soccer sa na licencie nehrá, načo sa teda zdržovať s menami reálnych futbalistov? Na nič. No dobre, ale načo tu potom vôbec je možnosť voľby elitných mužstiev?

Nechajme to a poďme hrať. Začíname. Defaultné nastavenia, zápas teda bude trvať desať minút pri náročnosti regular. Nerýpeme do ničoho, nejako nazvaní hráči nejako vyzerajú, vybehnú na ihrisko, hráme. Začiatok je skôr opatrnejší, po pár prihrávkach je však jasné, že ani ovládanie sa od vlani nijako dramaticky nezmenilo, takže zápas naberá na obrátkach. Hrá sa výborne, intuitívne ovládanie, prehľad na ihrisku, pandrláci sa správajú nádherne futbalovo. Nabiehajú, ale v rámci dodržiavania formácie, bránia, tieňujú, radosť pozerať a hrať.

So sólovaním sa príliš ďaleko nedostaneme. Dlhé behy po krídlach so stlačeným zrýchlením fungujú len do prvého obrancu, ktorý nám okamžite a spoľahlivo odoberie loptu.

Ak zrýchľovacie tlačidlo nepustíme a neskúsime vyhrať súboj jeden na jedného s využitím tlačidla na lepšie kontrolovanie lopty. To ale fungovať tiež nebude, lebo brániaceho hráča automaticky zdvojí spoluhráč. Fakt dobré, takmer presne ako vlani, hra nič nedá zadarmo, šance treba vypracovať, strelu podporiť tlačidlom na presnosť. Avšak ani to nezaručí gól, brankári dokážu chytiť neskutočné veci. A predsa gól, z takej nemastnej neslanej, utrmácanej akcie! Nezaslúžený, ale poteší, veď futbal je stále aj o náhode. Bezmenná anonymná hviezda, člen výberu Európy, oslavuje a spolu s ním dvaja ďalší spoluhráči. Aké milé choreo, vravím si, kým s hráčom pobehujem po ihrisku a dvaja ďalší spoluhráči verne kopírujú jeho pohyb až kým sa hra neprepne do animácie oslavujúcej gól. Keď sa to stane zas a zas a začína to vyrušovať, pochopím, že nejde o programátorský zámer, ale o bug, ktorý by sa síce dal odpustiť, ale dojem z hry to neposilní.

Prvý zápas prehrám štyri - tri, priveľké skóre na to, že hrám desať minút na regulárnej obtiažnosti a žiadny z mojich gólov nepadol z precízne vypracovanej akcie. Čo ma ale naozaj rozčuľuje, je fakt, že vlastne hrám celkom absurdný exhibičný zápas medzi nejestvujúcim výberom sveta a výberom Európy. Nechápem, načo to tu je, lebo tí hráči, čo by akože mali byť extratriedou, vôbec ako extratrieda nehrali. Dobre, mojich som ovládal ja, takže moja chyba, ale ako to, že ma ten anonymný svetový výber nerozniesol na kopytách?

Najhoršie na Pro Evolution Soccer 2016 je, že tento rýchly a nič neznamenajúci prvý dojem, zvlášť vo vzťahu ku všetkým tým vysokým hodnoteniam, sa v priebehu ďalšieho hrania len a len posilňoval a teraz za mi zdá, akoby som hral celkom inú hru ako všetci tí ostatní nadšení recenzenti. Lebo žiadna dramatická zmena v hrateľnosti samotnej od minulého ročníka nenastala,

Pro Evolution Soccer 2016 je stále futbalom, ktorý nevzbudzuje v hráčovi pocit, že ho nielen hrá, ale ho naozaj aj vie hrať. A čo je podstatne horšie, bez ohľadu na náročnosť sa stáva frustrujúcim práve v tom, že hra akoby si sama robila, čo chce.

V Pro Evolution Soccer 16 to navyše aj vidieť – napríklad pri ofsajdoch, odpískaných, ukázaných a nejestvujúcich. Niežeby bol ofsajd, len sme si to nevšimli, ale ofsajd skutočne nebol – a hra to aj ukázala a rozhodca to napriek tomu odpískal. Dobre, aj rozhodcovia sa môžu mýliť a mohlo by to byť milé oživenie hry, taký posun k realizmu. Lenže to sa nedeje, lebo rozhodcovia to robia príliš často na to, aby znova nešlo o chybu. Ale možno sa ani netreba čudovať, lebo iný aspekt hry – in-game animácie, len dokazuje, že rozhodcovia v PES sú vlastne na ihrisku fyzicky neprítomní. Lebo keď hráč prejde cez rozhodcu akoby to bol duch, presne toto to znamená. Vraj chyba grafiky? To je to jednoduchšie a prirodzenejšie vysvetlenie, avšak vysvetlenie, ktoré tvorcom určite body nepridáva.

V Pro Evolution Soccer 2016 malo byť viac inovácií a asi aj sú, žiadna sa mi ale nejaví natoľko zásadnou, aby sa naozaj dramaticky podpísala na hrateľnosti. Dynamické počasie napríklad znamená, že častejšie prší a vylepšený fyzikálny engine, že lopta sa častejšie odrazí celkom nezmyselným smerom. A hráči sa váľajú aj pri najmenšom kontakte, ale to môže kopírovať reálny futbal. Veľmi dôležitou súčasťou Pro Evolution Soccer 2016 s naozaj priamym vplyvom na výkonnosť a výsledky je tréningový režim, ktorý treba rozhodne využiť aj vtedy, ak hráč nie je v sérii nováčikom. Tu sa totiž ukazuje, aký veľký dôraz je v PES kladený na samotné hranie, respektíve na permanentné rozvíjanie hráčskych schopností.

Už tradičnou pýchou Konami v Pro Evolution Soccer je dôraz na Ligu majstrov, respektíve ďalšie nadnárodné klubové súťaže, kde síce, samozrejme, kvôli chýbajúcim licenciám jednotlivých klubov nepanuje úplná zhoda, ale to je detail, ktorý sa možno podpisuje na atmosfére, ale na hrateľnosť nemá žiadny priamy dosah.

A vôbec, ono je to celé také trocha rozpačité. V zápale hry, priamo v jednotlivých zápasoch, zostáva Pro Evolution Soccer veľmi presvedčivou simuláciou futbalovej hry, čo, samozrejme, stačí, ak sa hráč nenechá vyrušovať futbalovými reáliami. To však ide pomerne ťažko, napríklad v medzištátnych stretnutiach, zvlášť ak by sa niekto z nejakého dôvodu rozhodol hrať za Slovensko. Naša súpiska totiž ani len názvami mien fiktívnych hráčov nijako neasociuje, v ktorej časti Európy sa nachádzame. Detail? Iste, ale nepríjemný. A načo predstierať, ten Slovan z vlaňajšieho ročníka chýba tiež.

Pro Evolution Soccer 2016 zostáva výbornou futbalovou hrou, ale tou bol aj vlani. Ak je niečím tento ročník naozaj špecifický, tak tým, ako veľmi je v recenziách precenený, aj práve vzhľadom na minulý ročník. Akoby ani nešlo o vyslovene novú hru, ale o taký väčší upgrade. Z hľadiska „futbalovosti" už akoby sa séria ani nemala veľmi kam posúvať, o to viac zamrzí, že sa príliš neposúva ani vzhľadom na konkrétne futbalové reálie.

Juraj Malíček

HODNOTENIE

+ náročnosť
+ dôraz na technický spôsob hry
+ futbalový pocit

- chýbajú licencie
- žiadne zásadné zmeny oproti minulému roku
- grafické chyby

8.0

NHL 16

HOKEJOVÁ EVOLÚCIA

PLATFORMA: PS4, XBOX ONE
VÝVOJ: EA SPORTS
ŠTÝL: ŠPORT

RECENZIA

Do záveru zápasu zostáva asi 7 minút a prehrávate o gól. Na ľade to nie je ľahké, no vy ste ešte nervóznejší, ako keby ste stáli priamo tam. V spomienkach sa vám pomaly vynára vaša krátka, no intenzívna cesta. Minulú sezónu ste nezakončili zle, no na drafte ste nezažiarili. 130. miesto neznamená istú miestenku do prvého tímu a ani kemp trénerov nepresvedčil. Zobrali ste si svojich pár tašiek a sťahovali ste sa na farmu. Zapracovali ste na sebe, využili každú hodinu tréningu a teraz stojíte tu. Môže za to aj „šťastné" zranenie, ale každým nádychom cítite atmosféru siedmeho zápasu play-off. Možno sa na tých pár minút už na ľad nedostanete a všetko zo seba vydajú prvé dve päťky. A možno sa tam dostanete a spravíte všetko preto, aby ste nad hlavu zdvihli strieborný pohár lorda Stanleyho.

NHL 16 je najlepší virtuálny hokej. Bodka. Ale niečo vám tu nesedí. Prečo nemá najlepší hokej absolútne najvyššie hodnotenie? Lebo dnes to už nie je len o hokeji a kým z jednej časti hry padáte od blaha na zadok, z inej sa vám môže dvíhať žalúdok a šedivieť vlasy. Naozaj ste na svojich obrazovkách ešte nezažili lepší zážitok z hokeja, no stačí jedna chyba a pocit je zrazu viac než len indiferentný. Jedna chyba a chcete vyhodiť svoju konzolu von oknom. Možno hru aj v zlosti vypnete. O pár minút ste ale späť a opäť sa chcete baviť pri skvelom hokeji.

Stačí sa pozrieť na menu. Niečo také zbytočne komplikované a neintuitívne ste nevideli už dlho. A ani z hľadiska dizajnu to nie je bohviečo. Síce vychádza z moderných trendov, ale je fádne, len čisto vizuálne v ňom nič poriadne nenájdete. Presným opakom je prezentácia zápasov, a to najmä v NHL. Kamera preletí nad štadiónom, vidíte úžasnú živú panorámu mesta, prepne do nakľúčovaného komentátorského štúdia na štadióne, kde vám Doc Emrick, Eddie Olczyk alebo Ray Ferraro povedia niekoľko generických hlášok a uvedú zápas. A pôsobí to veľmi dobre. Áno, neskôr to budete preskakovať, no dokáže to navodiť tú správnu atmosféru.

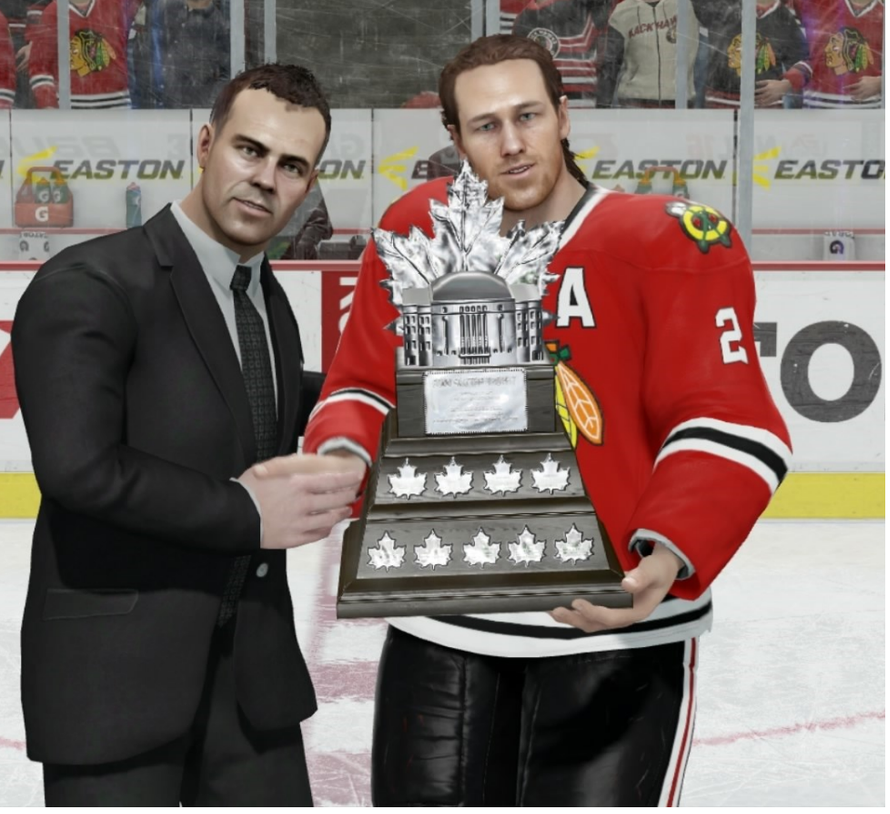
Po minuloročnom trapase s okliešteným obsahom sa v EA Sports poučili a ponúkajú plnú výbavu. Navyše sa zdá, že je hra v najlepšej forme. Rýchle zápasy, tradičná online hra, 6 na 6, lokálny multiplayer, online nájazdy -

a tam to len začína. Tradičná sezóna je niečo, čo už roky dobre poznáte. Vyberiete si jednu z mnohých líg (áno, KHL stále chýba, do hry sa nedostala ani naša alebo česká najvyššia súťaž) a idete si pre trofej v jej závere. V Be a GM sa stanete generálnym manažérom tímu. Ultimátny cieľ je rovnaký, no celé riadenie tímu máte vo svojich rukách. Ovplyvňujete psychiku a morálku hráčov, vyjednávate zmluvy, riadite výmeny a tie vám niekedy dajú poriadne zabrať, ak sa pokúsite získať do tímu vysneného hráča.

Be a Pro je zas opačný režim a vaše povinnosti sú minimalizované na jedného hráča. Vytvoríte si v hre samého seba, od výzoru až po výstroj. Prejdete si záverom juniorskej sezóny a pokúšate sa získať si čo najvyššie miesto v drafte. Potom na vás čaká kemp, možno presun na farmu, no chcete sa stať platnou súčasťou svojho tímu v boji o Stanley Cup. Možno je škoda, že sa nedá odštartovať juniorská kariéra v niektorej z európskych líg, kde by ste ešte prípadne nejakú sezónu po drafte zostali, no to je len drobná výtka.

A potom je to ešte dvojica režimov pre tých najnáročnejších. Zožerú vám najviac času, no ponúknu aj najviac možností. Hockey Ultimate Team si môžete rozohrať sami offline, kým vybudujete dostatočne silný tím na to, aby ste mohli súperiť v divíziách proti priateľom aj cudzím hráčom. Zbierate, vymieňate a manažujete hráčov vo vlastnom tíme, navyše stále v kartičkovej forme, ktorá funguje už od dôb, kedy ste si na kartičky s hokejistami odkladali vreckové. Kupovanie balíčkov za reálne peniaze môže niektorým z vás smrdieť, no plnohodnotne si dokážete zahrať aj bez toho. Vo veľkom štýle sa vracia aj EA Sports Hockey League. Tímový režim sa dočkal niekoľkých úprav, stále však musíte všetci poriadne zamakať, aby ste zo zápasu odchádzali víťazne. Každý z vás musí vedieť, aká je jeho úloha, pokrývať svoj priestor a vyrážať do útokov s rozumom.

V arénach to žije. Nie je to len o tom, čo som už spomínal v úvode. Uvádzanie zápasu, pohľad na štadión a podobné veci sú príjemným spestrením, no priamo pri hre viac oceníte reakcie štadiónu. Tlieskanie vašich fanúšikov pri každej podarenej strele



vás ženie vpred. Keď vediete nad domácim tímom a pri každom vašom góle jeho fanúšikovia bučia a pískajú, máte pomaly chuť sa škodoradostne usmiať. Vizuálne diváci síce nevyzerajú práve najlepšie a v porovnaní so zvyškom hry vyzerajú o generáciu pozadu, no fajn dokresľujú atmosféru spolu s radujúcimi sa/zúriacimi maskotmi v rohoch.

A na ľade to vyzerá ešte lepšie. Možno až príliš ideálne, s najlepším nasvietením, parádnymi odleskmi, dokonalým odrazom bannerov či dokonca občas aj kocky nad plochou. Keď ale poriadne zahraníte na korčuliach, je to vidno. A takpovediac aj cítiť. A to tu platí o všetkom. Hráčom to veríte. Aj keď sa na svoje predlohy často nepodobajú, spracovaní sú dobre. Komentár je v NHL 16 nový a prekopaný. Nedá sa však povedať, že by si vás získal. Reflektuje síce to, čo sa na ľade deje, no je príliš generický a veľmi rýchlo sa opočúva. Budete mať pocit, že stále počúvate to isté dookola, pričom sa len občas zmenia mená.

Ovládanie ako také nebolo prepracované. NHL 16 prináša to, na čo ste posledné roky zvyknutí. Skill Stick umožňuje nezávislé ovládanie hokejky a hráča, s ktorým si môžete dovoliť skutočne veľa. Je tu aj viac tradičné ovládanie tlačidlami a taktiež v štýle NHL 94. To dôležité však je, že aj keď sa ovládanie nezmenilo, na ľade sa dejú doslova divy. Pocit z hry je lepší ako kedykoľvek predtým. V celej kráse, ale aj s chybami skutočného hokeja. Správanie puku, pohyb hráčov, ich kontakt, strely, to všetko pôsobí reálnejšie, uveriteľnejšie a aj zábavnejšie.

Puk sa vám už roky automaticky nechytal na čepeľ hokejky, no teraz je to akosi na pohľad príjemnejšie a herne lepšie. Musíte sa posnažiť, aby ste ho získali, aby vám pri strele príklepom neušiel a aj aby ste ho pri kľučke nenechali za sebou. Súperi vedia tiež poriadne hrýzť a stačí nadvihnutie hokejky a z nádejnej akcie je zrazu vaše oslabenie, lebo ste o puk prišli a pri pokuse o jeho získanie ste si pomohli hákom. To isté ale môžete robiť aj vy. Puk vie byť nezbedný, poskakovať v bránkovisku, odrážať sa od korčúľ, vie aj parádne prepadnúť za chrbát brankára, ktorý sa ho snaží vykryť telom. Podobné je to aj s kontaktmi. Narazenie na mantinel cítite aj vy v kresle, viete sa mu ale aj elegantne vyhnúť. Je trochu škoda, že bitkám tento fyzický aspekt chýba.

A zase sme pri chybách. Umelá inteligencia vás vie potiahnuť. Cítite to najmä v Be a Pro režime. Prihrávky AI spoluhráčov na čiaru pri vašom vybehnutí zo striedačky sú lahôdkami. Vedia skvele prihrať, chybovať, ale aj sebecky zahrať útok na seba a zlyhať. A taktiež vám v obrannej fáze vedia bodnúť nôž do chrbta. Ako útočník si plníte svoju úlohu v pásme, vytláčate strelca od modrej, strážite si ho, snažíte sa zužovať mu uhol a vypichnúť puk, no vaša obranná dvojica to pozične často vôbec nezvládne, nie je dôrazná na mantinely a skutočne neuveriteľne často sa motá za bránou, kde puk stráca. Špeciálne v Be a Pro pri takýchto momentoch trpnete, keďže vy za to dostanete negatívne body kvôli zlej obrannej formácii. Čo z toho, že puk okolo vás ani nešiel a tí dvaja drevení vzadu boli niekde na polceste do bufetu. Podľa hry je to aj vaša chyba.

NHL 16 prichádza s jednou podstatnou novinkou a tou je akýsi in-game tréner. A úprimne povedané, je to najlepšia vec, aká sa v tejto sérii stala za dlhé roky. Tréner má ešte svoje chyby a napríklad bombardérovi od modrej dokáže stále navrhovať, aby išiel cloniť pred bránu, no skvele pomáha nováčikom a aj skúsenejším hráčom, aby sa zlepšili. Vyhodnocuje vašu hru, dáva vám návrhy kde máte zabrať, v hre naznačuje riešenie situácie.

Ak ho zvládnete, povie vám to. Ak nie, taktiež vám to dá vedieť. Toto všetko v troch oblastiach: ofenzíva, defenzíva a tímová hra. Zo začiatku vám to môže pripadať rušivé, no v hre samotnej to dokáže pomôcť.

NHL 16 to má ťažké, no EA Sports si za to môžu sami. Priniesli totiž doteraz asi svoj najlepší hokej, čo sa týka pocitu z hry. Je radosť hrať na každom poste, dokonca aj v úlohe brankára. Je tu obrovská ponuka líg, režimov, skvelý prídavok in-game trénera. No je tu aj množstvo hlúpych chýb. V menu sa nedá vyznať, za obrannú hru by si niekto zaslúžil vyfackať. A potom sú tu chyby, ktoré tu už dávno nemali byť. Hra sa automaticky neukladá medzi zápasmi. To vás prekvapí, keď si po odohranom piatom zápase v rade s úsmevom vypnete konzolu s mylnou istotou, že sa hra uložila. Taktiež si nepamätá vaše nastavenia a neustále ich mení na defaultné. Ešte stále sú tu bugy. A prečo sa ma, preboha, hra pri každom spustení pýta, aký jazyk chcem, keď už od jej prvého spustenia hrám s kvalitnou češtinou? Je tu len anglický komentár a ten sa prepnúť nedá, tak prečo by som sa mal neskôr rozhodnúť, že si ju chcem zahrať vo švédčine?

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ skvelý pocit z hry, z puku a z kontaktov
+ prezentácia
+ in+game tréner
+ kompletná nádielka režimov
+ slušná ponuka líg

- neintuitívne menu
- hlúpe chyby a občasné bugy
- obranná hra zaostáva za útočnou

8.0

SHADOWRUN HONG KONG

ŠIALENÁ BUDÚCNOSŤ

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: HAREBRAINED SCHEMES
ŠTÝL: RPG

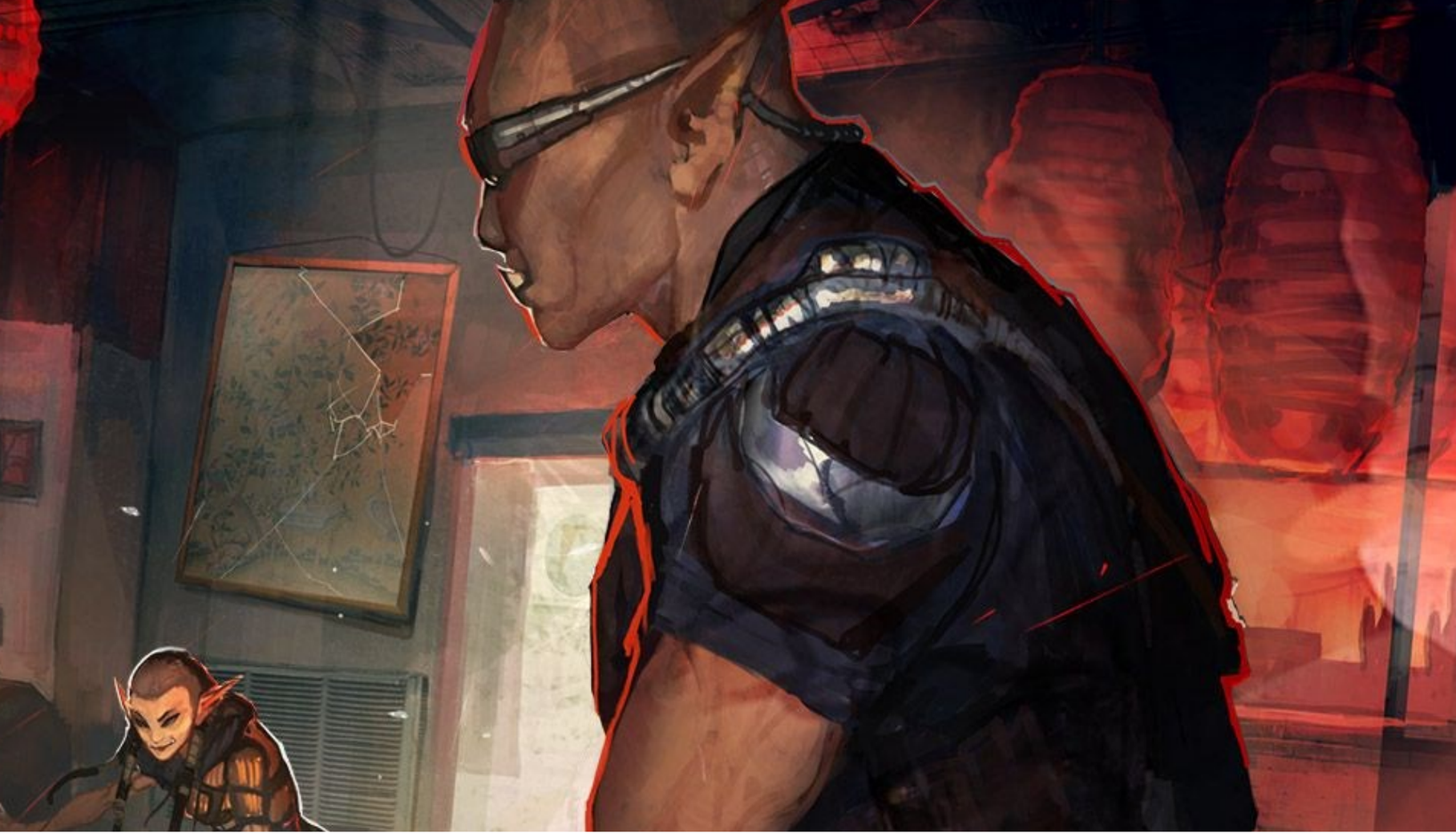
RECENZIA

Každý, kto sa už niekedy stretol s hernou sériou Shadowrun, hodnotí jej svet ako komplexný. Tam môže byť prezidentom drak, obchodníkom upír a blízkym priateľom policajný ork. V tomto svete sa takisto spája kyberpunk s kúzlami a mágiou. Nevzniká z toho, akoby si mohol niekto myslieť, nesúrodý zmätok, ale práve naopak - to všetko žije dohromady v symbióze. Poznať Shadowrun je časovo náročná úloha, celá séria funguje ako jeden veľký interaktívny román vyššej kvality. Čas, ktorý do neho investujete, ale nebudete ľutovať.

Shadowrun: Hong Kong je len samostatne spustiteľný datadisk. Pokračuje v príbehu o vašom hrdinovi zo Shadowrun Returns a Dragonfall, s ktorým sa presúvate do Hong Kongu kvôli prianiu nevlastného otca Raymonda. Po príchode do obrovského mesta na ďalekom východe sa jednoduchá cesta končí a všetko si okamžite opäť vyžaduje um hráča, aby vykorčuľoval z problémov - úplne najlepšie bez boja a krvi.

Dovolím si tvrdiť, že príbeh je alfou i omegou celej série. Tu sa vyznačuje tou najvyššou kvalitou. Najmä dialógy sú unikátne. Zatiaľ čo grafická stránka nedokáže vykresliť osobnosť postavy, text ju vie podrobne opísať. Vysokorozpočtové tituly, ako napríklad Mass Effect, dokážu priblížiť hrdinu jednoduchšie - pomocou mimiky, farby hlasu, neverbálnou komunikáciou. V Shadowrun je grafika síce štýlová, ale o popis postavy sa stará text, podobne ako v knihe. Autori to zvládajú bravúrne.

Počas príbehu si môžete voliť vlastnú partiu hrdinov. Každý je vhodný na niečo iné. V máloktorej hre si vyberáte partnera iba kvôli sympatiám, no tu sa to stáva často. Pre príklad nemusím ísť ďaleko. Ork Duncan je tuctový, ale univerzálny. Tým však pre mňa jeho pozitíva končia. Je praktický, ale radšej budem mať v tíme zábavnejšieho Gaichu. Ten je síce dobrý na chladné zbrane a takého človeka už v tíme mám, ale obohacuje dej a robí mi príjemnú spoločnosť pri čítaní



hromady textov. V skratke sa tu podarilo to, o čo sa snažia spisovatelia - stvoriť z hromady textu žijúce postavy, a to so všetkým, čo k tomu patrí. Niektoré budete mať radi a iné nie.

Je radosť odhaľovať možnosti, ako rozvíjať dej. Svojimi rozhodnutiami hráč usmerňuje príbeh, ktorý obsahuje viacero variácií. Preto ak si hru zahráte iba raz, o veľa prídete. Veľkú časť hernej doby sa môžete vyhýbať krvavým konfliktom a namiesto toho môžete bojovať na verbálnej úrovni. Podobne ako niektorí muži s manželkou, avšak v tomto prípade nemusia lietať vzduchom žiadne panvice. Možnosti sú rôzne. Napríklad môžete niekoho získať do partie alebo ho necháte ísť vlastnou cestou. Vylúčené nie je ani to, že sa ho rozhodnete zavraždiť. V závere hry som sa napríklad veľmi tešil zo spoločnosti šarmantnej upírky. Nielen vďaka jej prítomnosti mi Shadowrun atmosférou pripomína obľúbenú hru Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Aj tam bol dôležitý um vykľučkovať z problémov formou rozhovoru.

Stále však hovoríme o RPG titule a rovnako dôležité ako s porozumením čítať a mať rozhľad v príbehu, je aj vylepšovanie postavy. Ak chcete mať niekoho, kto nepotrebuje k životu tvrdé päste, tak môžete všetky svoje ťažko získané karma body rozdeľovať do nebojových schopností. Ak vás baví predovšetkým súboj, zameriate sa na bojové techniky. Možností, ktorými sa môžete uberať, je neúrekom, ale je dobré zamerať vždy len na jedno odvetvie alebo príbuzné schopnosti. Jeden hrdina nemôže vedieť všetko. Aj preto máte partiu. Nie je len kvôli tomu, aby ste sa mali s kým porozprávať. Navyše aj spoločníkov môžete do istej miery vylepšovať. Určite sa nestratíte v tabuľkách. Všetko je tak, ako má byť.

Na izometrický svet pozeráte z nadhľadu bez možnosti otáčať plochu. Nevadí. Hrdinom určujete, čo majú robiť v jednotlivých kolách - tak ako v každej ťahovej RPG. Svojej partii hrdinov na hrane zákona rozdávate úlohy a striedate sa s protivníkom. Podané je to skutočne prívetivou formou.

Taktické zmýšľanie tu je nutné, práve tak ako príprava pred misiou. Vyzbrojiť hrdinov môžete granátmi a rôznymi strelnými zbraňami. Nechýbajú ani tie české. Občas otravuje, keď sa musíte ťahovým spôsobom pohybovať po miestnosti, aj keď to už nie je nutné, lebo žiadny protivník v oblasti nie je. To sa ale stáva iba výnimočne. Súbojový systém je inak vydarený a dopadol na jednotku.

Kým sa naučíte, čo všetko môžete robiť a aké sú možnosti, tak to chvíľu potrvá. Ale hra vie byť skutočne vďačná. Pocit eufórie počas vyhraného súboja je neskutočný. Obzvlášť vtedy, keď vám ostatne naživе celá skupinka. Shadowrun: Hong Kong je opäť titulom, ktorý potvrdzuje staré známe: ešte jeden súboj a pôjdem spať. No to určite! Sadnete si za počítač a ubehne veľa hodín, ani neviete ako.

Menšiu výtku si zaslúži hackovanie prostredníctvom matrixu. Oproti staršiemu dielu je síce vylepšené, ale stále sa jedná o stereotypnú a nudnú súčasť - navyše pomerne náročnú. Jedná sa o samostatnú a dosť podrobnú minihru, v ktorej ovládate virtuálneho hrdinu podobne ako v bežnom režime. Treba sa uhýbať nepriateľovi, riešiť puzzle a podobne. To isté stále dookola. Ale hackovanie v Shadowrune nikdy nebolo o zábave, takže ani veľmi nie je dôvod na sťažnosti.

Hongkong je magické mesto, získava si sympatie vo filmoch, v knihách, ale aj v hrách. Veď kto by zabudol na najlepšie kapitoly z Deus Ex? Hoci je najnovší diel Shadowrunu vylepšený vo všetkých ohľadoch, vizuálne už ide o bezkonkurenčne najkrajší a najoriginálnejší diel. Samotní autori poňali Hongkong hodnoverne. Vyznačuje sa výbornou atmosférou, ktorá čerpá z nekonečných nočných barov, striptízových klubov alebo klasických čínskych reštaurácií.

Celkovo pôsobí skutočne, tajomne a zároveň čarovne a príťažlivo. A to až do tej miery, že sa trochu bojím navštíviť skutočný Hongkong, aby ma nesklamal. Už len opisy banálnych miest, kde sa vodná para zdvíha z kanálov a neďaleko stojí skupinka fajčiaca cigarety, pôsobia veľmi autenticky.

Aj tu sa musím vrátiť k potrebnému a veľmi podarenému textovému opisu. Áno je ho tam kvantum. Niekedy dokonca zapnete hru a budete celú hernú seansu iba čítať, lenže je to také dobre vyvážené a napísané, že to nevadí. Ideálne sú prípady, keď je text príkladne prerušovaný hernými pasážami. Tie tiež stoja za to.

Čo sa týka grafiky, stačí sa pozrieť na obrázky - je to nádherné. Predovšetkým mestské časti alebo interiéry rôznych podnikov. Ale detaily na hrdinoch alebo zbraniach príliš nehľadajte. Mimochodom, datadisk Hongkong je oproti svojim predchodcom určený výhradne pre PC a aj preto je grafická stránka výraznejšia než v predchádzajúcom titule Dragonfall.

Veľkým lákadlom je aj čisto kyberpunkový hudobný sprievod, ktorý vychádza aj samostatne. Je dokonalým doplnkom k tráveniu času v obrovskom meste Hongkong, ale takisto funguje aj samostatne. Palec hore. Bonbónikom je editor, ktorý je súčasťou hry. V ňom si môžete vytvárať vlastné príbehy. Ja som už teraz zvedavý, koľko dobrodružstiev pribudne vďaka nadšeným fanúšikom.

Majstri zo štúdia Harebrained Schemes vyzbierali v kampani na Kickstarteri niekoľkonásobok požadovanej sumy na vývoj hry a priniesli hráčom to, čo požadovali. Svet, v ktorom sa spája kyberpunk, mágia, fantasy a budúcnosť s reálnymi kulisami Hongkongu je lákavý výlet. Žiada si približne dvadsať hodín čistého herného času, tak snáď ste ochotní toľko investovať. Rozhodne to stojí za to.

Jedinou bariérou môže byť pre mnohých fakt, že Shadowrun nie je lokalizovaný do slovenčiny alebo češtiny. Ale to je naozaj to jediné, čo by vám mohlo prekážať.

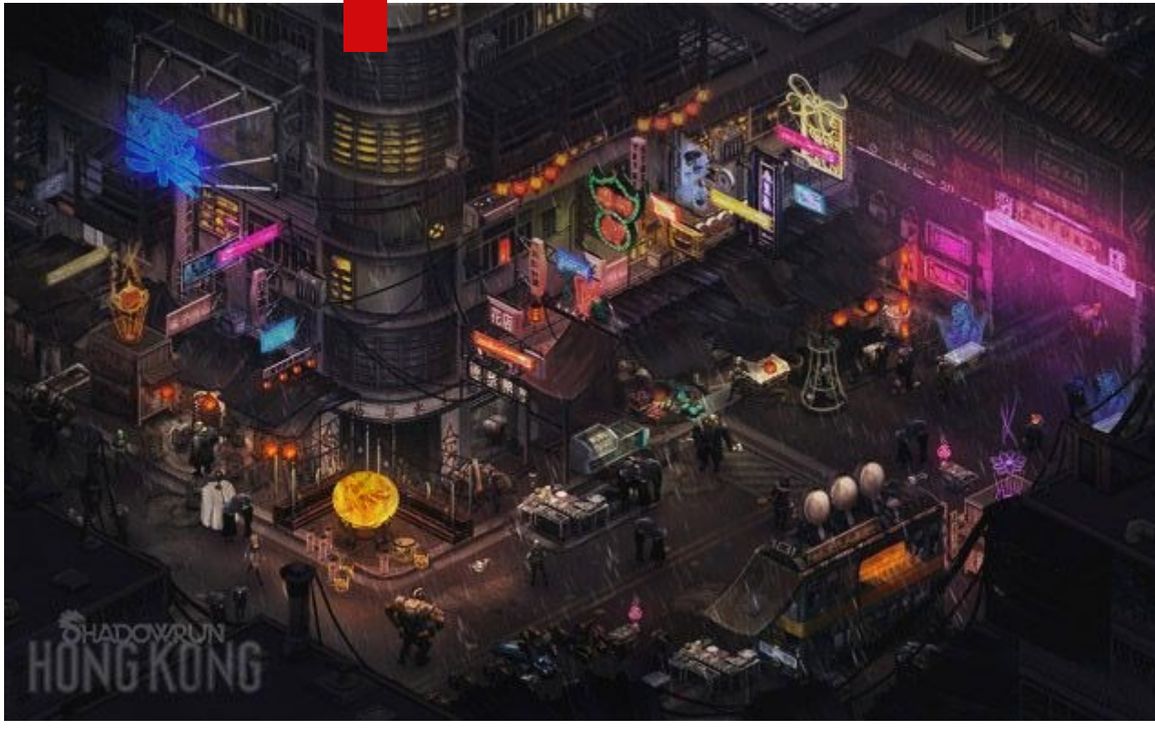
Possol

HODNOTENIE

+ komplexný svet
+ rozsiahle a pútavé dialógy
+ zábavný súbojový systém
+ audiovizuálna stránka

- trochu stereotypné hackovanie
- drobné chyby v hernom systéme

9.5



GRAND AGES MEDI

STREDOVEK UŽ ČAKÁ

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: GAMING MINDS
ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA

Hurá do stredoveku! Nová stratégia od Kalypso Media pozýva hráčov do čias dávno minulých, aby rozvíjali svoje impérium, dobýjali Európu či iné časti sveta a stavali prosperujúce mestá. Znie to lákavo a spočiatku je to aj zábava, len škoda, že veľmi dlho nevydrží. Alebo lepšie povedané, hráči nevydržia dlho pri hre, pretože sa začnú nudiť. Prečo je to tak?

Hra Grand Ages nás v minulosti zaviedla do Ríma a dosiahla slušný úspech. Pokračovanie v stredoveku už ale také ovácie nezožne. Možno bolo chybou zmeniť vývojára. Pôvodný titul totiž vytvorili Haemimont Games, no Medieval už majú v rukách Gaming Minds Studios, ktorí dosiahli len vlažný výsledok v hre Patrician IV. Bohužiaľ, ani tentoraz to nie je inak a hráči budú väčšinou sklamaní. Pritom úvod vôbec nevyzerá zle a srdce nejedného stratéga sa rozbúcha vzrušením. Po pár hodinách ale nadšenie opadne a mnohí si povedia, že by možno nebolo zlé vyžiadať si na Steame späť svoje peniaze, kým je ešte čas. Ak túto príležitosť už neprešvihli.

Je dobré začať kampaňou, pretože vás celkom dobre oboznámi so systémom hry, ktorý je pomerne komplexný. Navyše ťaženie dokáže istý čas udržať vašu pozornosť vďaka rôznym cieľom. Najčastejšie sa jedná o ekonomické úlohy, pretože hra je primárne zameraná práve na hospodárenie, obchod a výstavbu. Ale budú aj dynamickejšie ciele, napríklad musíte pripraviť ozbrojenú eskortu a ochrániť posla pred útokmi banditov, kým nedorazí do cieľového mesta. Skôr či neskôr sa však postavíte na vlastné nohy a budete si hospodáriť po svojom v otvorenej hre bez obmedzení.

Začínate s jedným mestom a prvým vhodným krokom je vyslanie skauta na prieskum okolia. Početne malá jednotka má za cieľ odkryť okolitú krajinu, nájsť susedov a nadviazať s nimi dobré vzťahy. V praxi to znamená, že otvoríte diplomatické okienko a použijete ľubovoľný obnos, aby ste presvedčili iné mesto o svojich dobrých úmysloch a uzavreli obchodnú dohodu. Suma nesmie byť primalá, pretože ju sused nemusí akceptovať a navyše sa niekedy urazí a pár týždňov s vami neprehovorí. Zvyčajne sa však dohodnete rýchlo a spravidla nie je problém zakrátko uzavrieť aj spojenectvo s inou frakciou, ktorá vám potom odhalí všetky svoje mestá a poskytne vojenskú pomoc. Diplomatických možností však nie je veľa a už k nim patrí len zasielanie surovín a vyhlásenie vojny.

EVAL

Po spriatelení s inými mestami môžete poslať na ľubovoľné miesto obchodníkov. Teda spočiatku len jedného, no keď budete mať viac sídiel, smiete prikúpiť ďalších kupcov. Obchodníkovi stačí označiť dve alebo niekoľko miest a potvrdiť automatické obchodovanie. Potom bude samostatne prechádzať z vozmi z jednej destinácie do druhej, predávať a nakupovať na základe toho, čo mestá produkujú a čo im chýba. Môžete ale využiť aj manuálne obchodovanie. Vtedy si otvoríte menu s komoditami v každom meste a naložíte a vyložíte presne to, čo potrebujete. Napríklad ak máte priveľa dreva, je dobré niekam ho vyvážať, no treba si všímať aj to, kde vám zaň zaplatia najvyššiu sumu. Manuálne obchodovanie je vítané a niekedy priam nevyhnutné vo vašich novozaložených mestách. Spočiatku totiž majú nedostatok surovín a pri automatickom predaji tam obchodníci, ktovie prečo, zvyčajne neprivezú stavebné materiály, ktoré sú veľmi potrebné. Je preto lepšie, keď to vybavíte sami.

Na založenie každého ďalšieho mesta najskôr potrebujete vyprodukovať osadníkov. Potom ich presúvate po krajine, kým nenájdete ideálnu lokalitu. Môžete pritom využiť režim, ktorý ukáže, kde je hojnosť nerastov či úrodná pôda. Nasleduje pomenovanie nového sídla a určenie piatich komodít, ktoré sa budú produkovať v danom meste. Niekedy je možností viac, ale musíte si zvoliť, či budete radšej pestovať obilie alebo loviť ryby, či budete vyrábať oblečenie alebo ťažiť rudu. Voľby môžete zmeniť, ale v tom prípade prídete o budovy, ktoré súvisia s danou komoditou.

Menu budov je skromné. Okrem dielní, fariem a baní podľa zamerania mesta obsahuje len osem objektov. K najvyužívanejším patrí hostinec na nákup úžitkových jednotiek, výmenu komodít a hazardnú hru, baraky na armádu a kaplnka, kde vám modlitby a festivaly prinesú populačné bonusy. Každopádne najdôležitejšie sú produkčné budovy, aby ste získali čo najviac surovín a tovaru pre rast obyvateľstva, ale aj na predaj. Musíte však počítať s tým, že na zabezpečenie komodít potrebujete dostatok pracovnej sily a robotníkom treba za prácu platiť. Vaše príjmy závisia od výšky daní, ktorú môžete upravovať a úspešného obchodovania. Pritom musíte kalkulovať s výdavkami na plácu a výstavbu budov. Na tom je založená celá ekonomika hry. V praxi to znamená, že potrebujete veľa dielní a baní a súčasne dostatok obchodníkov, ktorí budú výhodne predávať tovar po celom svete.

Paradoxne čím viac miest založíte, tým náročnejšie je zabezpečiť dobre vybalansovanú ekonomiku. Neraz sa stane, že spadnete do mínusu. Niekedy krátkodobo, kým sa nepodarí dobrý obchod, inokedy ste v červených číslach dlhšie. Priamo vaším mestám tieto výkyvy a prípadný bankrot až tak neuškodí, no veľmi výrazne to ovplyvní bojaschopnosť armády.

Grand Ages: Medieval je v prvom rade ekonomická stratégia a boje sú len sekundárnym doplnkom. Niekedy ale armádu potrebujete - pri útoku, obrane a obliehaní v konfliktoch s inými veľmocami a pri ochrane obchodníkov pred banditami a divokou zverou. Ale aj pri skúmaní špeciálnych bodov na mape, ako je obelisk, tábor či ruiny, kde sa neraz dá získať pekná kopa peňazí, no často si ju treba najskôr vybojovať. Priebeh bojov v podstate nijako neovplyvníte a môžete sa na ne prakticky len pozerať a čakať na výsledok, ktorý závisí od druhu a počtu zúčastnených jednotiek.

Veľmi výrazným faktorom v boji je však morálka, a tú dramaticky ovplyvňuje práve vaša finančná situácia. Vojakom neustále platíte a ak hoci len nachvíľu spadnete do mínusu, morálka drasticky rýchlo klesá. Demoralizované vojská sú menej efektné v boji a napokon zutekajú. A to aj vtedy, keď majú víťazstvo na dosah. Spravidla sa stiahnu do vášho najbližšieho mesta a sú neovládateľné, až kým ich morálku pomaly nenadopuje nový prísun peňazí. Pri väčšom počte vojsk je skutočne problém udržať ekonomiku nad vodou, a tak si budete vydržovať len pár nevyhnutných jednotiek.

Motivačným prvkom v hre je získavanie vyšších levelov hráča. Skúsenosti pribúdajú hlavne za výstavbu nových miest a zvyšovanie sféry ich vplyvu. Okrem vyššej prestíže a titulov pre avatara levely prinášajú aj body na získanie nových technológií. Vývojový strom umožňuje odomknúť novinky v štyroch odvetviach. Konkrétne je to produkcia, infraštruktúra, vojenská oblasť a akadémia. Investovaním bodov urýchlite obchodovanie, sprístupníte pokročilé hospodárske odvetvia, získate prístup k lepším vojenským jednotkám, vrátane jazdy a lukostrelcov.

Princípy hry sú vcelku zaujímavé a vôbec neprekáža, že miestami pripomínajú sériu Civilization. Práve naopak. Lenže čoskoro si uvedomíte, že ani to všetko na dlhodobú zábavu zďaleka nestačí.

Osvojiť si systém hry síce chvíľku trvá, ale keď už sa v tom naučíte chodiť, zistíte, že možností je vlastne dosť málo. Navyše sa budete viac pozerať, ako hrať. Po úvodných oťukávačkách už vlastne budete len donekonečna budovať stále nové a nové mestá a pokúsite sa ich udržať nad vodou. Vďaka obmedzenej výstavbe a opakujúcim sa problémom s ekonomikou to začne byť rýchlo stereotypné. Pomohli by plnohodnotné boje, kde by ste mohli ovládať jednotky a použiť aspoň základné taktické pokyny. Úplne ideálny by bol systém Total War. Lenže ako už bolo spomenuté, do boja priamo nezasahujete, a tak sa ani tu žiadneho oživenia nedočkáte.

Grafika hry je prijateľná, hoci nie najmodernejšia. Maketa krajiny je prehľadná, ale okrem zmeny farby podľa ročných období ničím zaujímavá a nečakajte žiadne pridané efekty. Veľmi sympatická je však možnosť vzdialenia a priblíženia mapy. A to až tak, že z diaľky vidíte len schému krajiny s názvami miest a pri zoome máte ľubovoľné mesto ako na dlaní a vnímate, čo robia jeho obyvatelia. Pri boji zas sledujete vojakov, ako sa tlčú na lúke alebo medzi stromami. Hudba je výborná, priam éterická, zvuky priemerné. Na ovládanie si zvyknete, hoci v menu miest môžete byť chvíľami dezorientovaní. Najmä pri hľadaní jednotiek, ku ktorým sa trochu kŕčovito preklikáte cez hostinec alebo baraky. Poteší možnosť ľubovoľného spomalenia a urýchlenia hry, hlavne desaťnásobné zrýchlenie podržaním klávesu space.

Grand Ages: Medieval je dobrá ekonomická stratégia zameraná na obchod a výstavbu miest, lenže so značne obmedzenými možnosťami. Hra, ktorá do istej miery pripomína Civilization, spočiatku môže zaujať, ale zakrátko vyhádže všetky svoje tromfy a potom sa už nezadržateľne rúti do priepasti stereotypu. A nezmenia to ani príležitostné živelné pohromy v krajine, ani solídny multiplayer, v ktorom sa môže stretnúť osem hráčov. Osviežením mohli byť boje, ktoré ale tvorcovia zanedbali a podcenili. A tak hra nachvíľu zabliká a vzápätí sa ponorí do tmy zabudnutia.

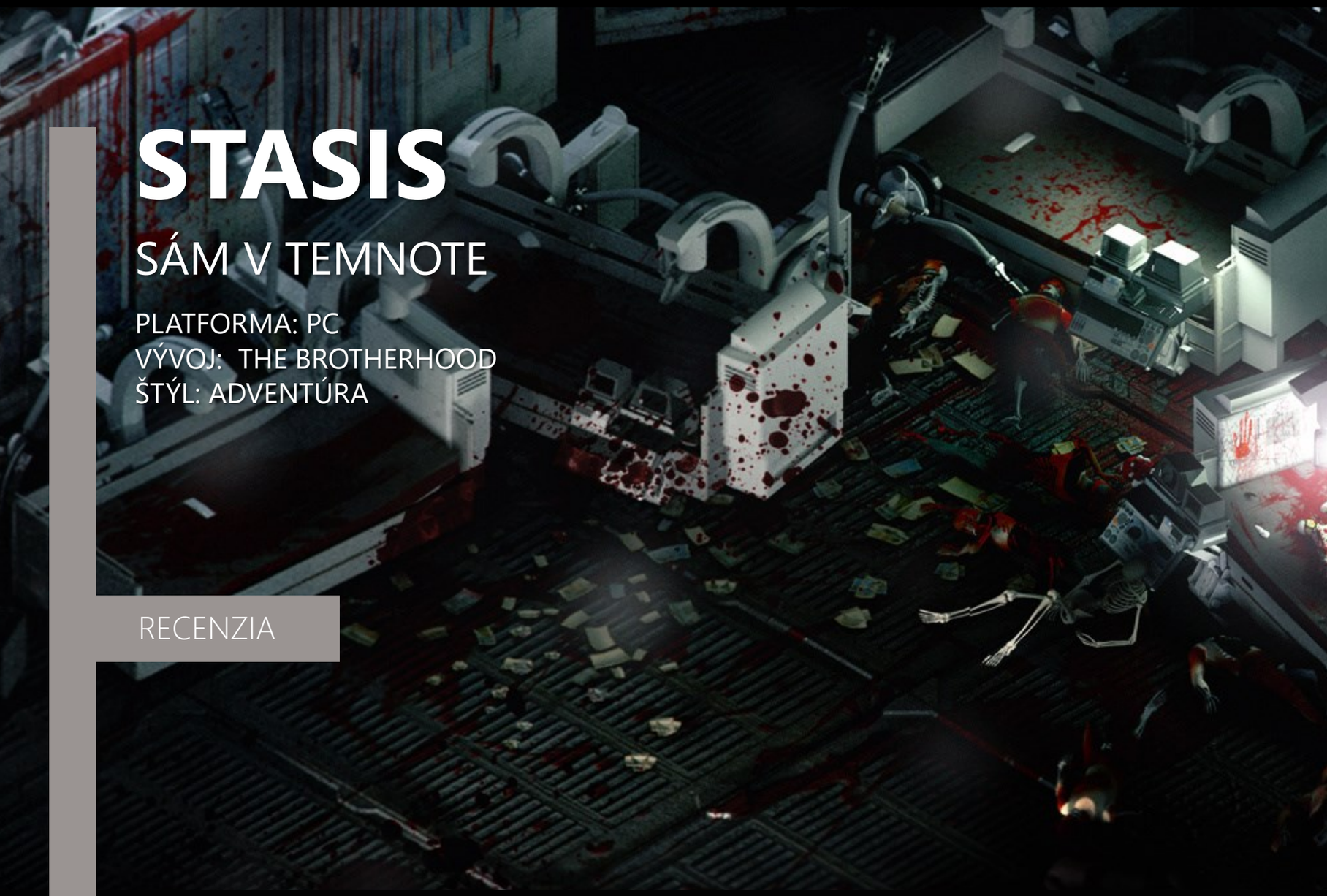
Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ zaujímavý ekonomický model miest
+ priblíženie a sledovanie ľubovoľného miesta na mape
+ rozvoj a odomykanie technológií

- málo budov a možností
- pasívne sledovanie bojov
- čoskoro monotónny priebeh

6.5



STASIS

SÁM V TEMNOTE

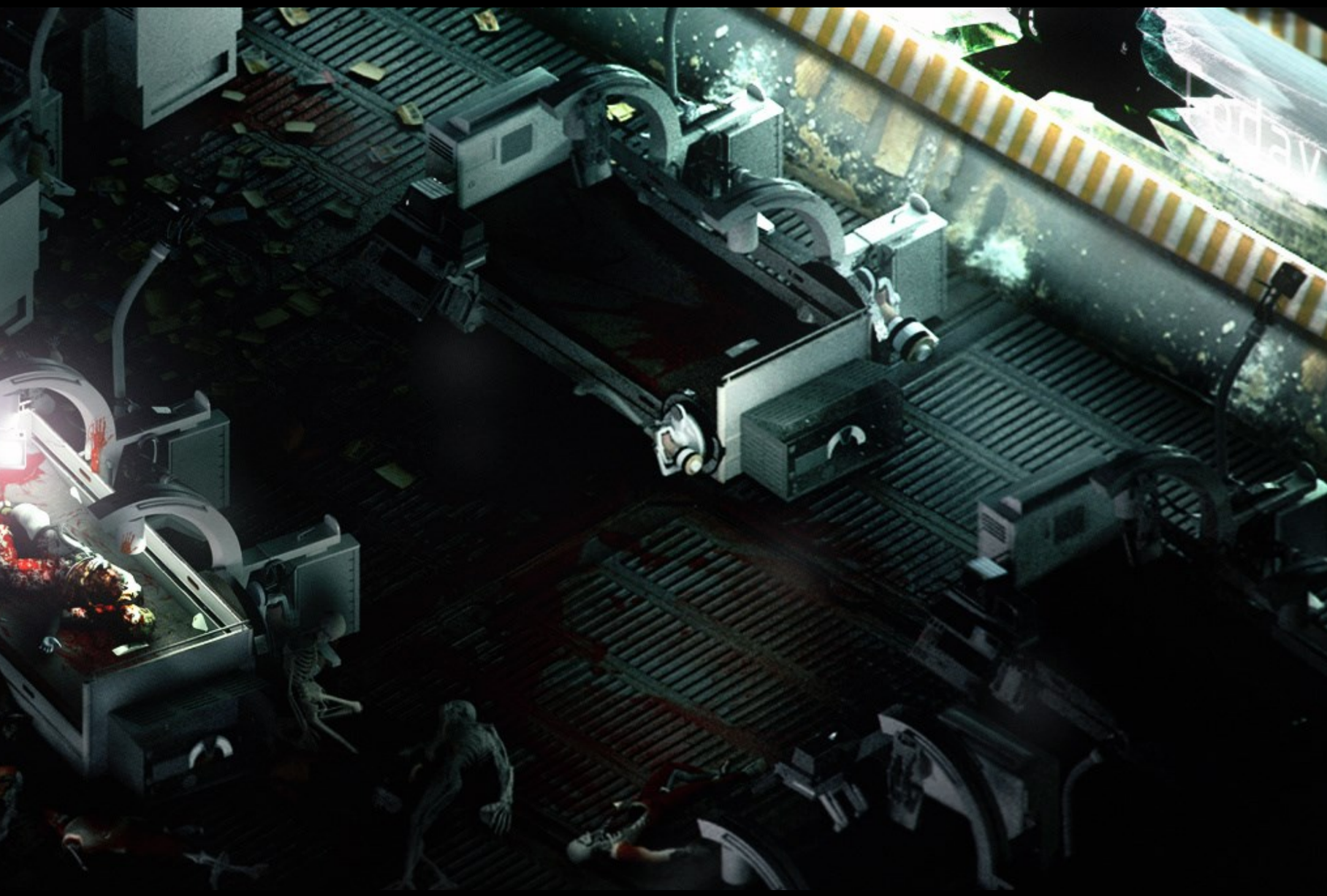
PLATFORMA: PC
VÝVOJ: THE BROTHERHOOD
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Stasis je jedným z úspešných Kickstarter projektov, ktoré hrajú na nostalgickú notu hráčov. 2D izometrických point-and-click adventúr už skutočne nie je veľa a v žánri sci-fi hororu už vôbec nie. Hororové hry zažili za ostatných pár rokov veľký boom, no väčšina z nich stavila na pohľad prvej osoby a časté šokové momenty. V Stasis nebudú vypadávať svetlá, objekty nebudú lietať vo vzduchu a nič na vás nebude spoza rohu skákať. Štúdio The Brootherhood pre vás pripravilo desivú atmosféru a vizuálny štýl, s ktorým dokáže obratne pracovať tak, aby ste boli stále v napätí. No okrem pochmúrneho prostredia vás čaká aj dobre vyrozprávaný príbeh.

John Marachek sa zobudí z umelého spánku a zistí, že ho počas cestovania vesmírom uniesli. Ocitne sa na lodi Groomlake, ktorá slúži ako vesmírne laboratórium. A vždy, keď sa vo vesmíre robia experimenty, tak môžete očakávať pohromu. Johnovi robia spoločnosť iba rôzne systémy lode, ktoré ho informujú o jeho zdravotnom stave a stave lode. Niekto alebo niečo vyvraždilo takmer všetkých ľudí na palube Groomlake. O ich osudoch sa dozvedáte prostredníctvom záznamov na PDA, ktoré ostali len tak pohodené po palubách lode. Johna však zaujíma iba to, že niekde na lodi sa môže nachádzať jeho manželka a dcéra.

Výskumníci, údržbári aj upratovači si viedli denníky a tie vám priblížia udalosti, ktoré viedli až k ich smrti. Postupne zistíte, aké pokusy sa na lodi vykonávali, aké chyby urobili, ale aj aké mali medzi sebou obyvatelia vzťahy. Hra sa naozaj ponára do psychiky postáv, ktoré nikdy neuvidíte, no práve vďaka týmto duchom z denníkov hra rozpráva svoj príbeh tak efektívne.



Všetky záznamy sú napísané uveriteľne a okrem toho, že plnia úlohu rozprávača, občas sa v nich nachádzajú nápovedy k vášmu ďalšiemu postupu. Každému novému PDA sa potešíte, pretože pre vás bude znamenať ďalšiu kapitolu záhady na lodi Groomlake.

Hlavnou zložkou a zároveň občas aj problémom tohto žánru je kombinovanie a používanie predmetov. Na posun v hre potrebujete prísť na to, ktoré predmety spolu súvisia, ktoré sa dajú spojiť a ktoré spolu reagujú. Ani Stasis sa nevyhla občas nelogickým krokom. Je pravda, že hlavne zo začiatku pomôžu odkazy v PDA, no neskôr vás hra nechá obiehať všetky priestory, lebo postup vôbec nie je jasný. Zdravý rozum totiž nenapovie, že na pitvanie vnútorností sa najviac hodí prázdna pištoľ. Hra vám postup nedaruje zadarmo, nie sú tu žiadne skryté návody, budete si musieť poradiť sami a metódu pokus-omyl budete využívať často. Aj napriek občas frustrujúcim momentom má však hra taký pútavý príbeh a atmosféru, že vás to ženie ďalej.

Stasis má pre vás prichystaných niekoľko možností smrti. No na prežitie nebudete musieť freneticky stláčať tlačidlá. Žiadne quick-time eventy ani rýchly beh vás nezachránia. Väčšinou totiž umriete kvôli vlastnej hlúposti, respektíve postupom bez patričnej opatrnosti. Občas budete musieť rýchlo kliknúť na vybrané miesto, aby vám postava nezomrela. Smrť tu však nie je permanentná a hra vás rýchlo vráti k najbližšiemu bodu od fatálnej udalosti. Dokonca za odhalenie možnej smrti môžete získať achievement.

Hra veľmi dobre pracuje s dizajnom prostredia. Jednotlivé časti lode sú unikátne a prepracované. Priestory naozaj vzbudzujú dojem, že sa v nich pracovalo a všetko vybavenie je funkčné, aj keď je teraz loď opustené a zanedbaná. Podobnosť s Dead Space nie je úplne náhodná. Stasis tiež naznačuje inšpiráciu hrami System Shock 2 či Fallout. Industriálne prostredie zas pripomína Aliena. Hra stavia skôr na atmosféru ako šokujúce momenty, a to je skutočne jej najsilnejšou stránkou.

Aj napriek tomu, že váš pohľad je vzdialený, všetky detaily vás donútia prilepiť tvár k obrazovke a sledovať hororové scény pred vami. Snáď jedinú chybu predstavujú dosť odfláknuté animácie, ktoré sú veľakrát rozmazané. Johnova postava je nejasná a jeho pohyb v priestore je podivne nalinkovaný s 90-stupňovými otočkami a jeho prechod je preto často zdĺhavý a kŕčovitý.

Aj napriek tomu, že Groomlake je zdanlivo ľudoprázdna, celý čas žije svojim životom. Bzučanie prístrojov, vŕzganie strojov a hlásenia systémov dobre dopĺňajú atmosféru.

Realistické zvuky trhajúceho sa mäsa aj tlmené výkriky z diaľky vám budú spôsobovať zimomriavky. Až sa musíte zamyslieť, ako tieto zvuky autori získali. Hudba taktiež nezaostáva a najmä emotívne scény dokresľuje tak, ako má. Na druhej strane dabing postav na tom nie je najlepšie. Postáv sa v hre objaví veľmi málo, no okrem Johna neznejú presvedčivo. Nemožnosť zrušenia dialógov tiež nepoteší.

Stasis je veľmi dobrou pripomienkou, ako majú vyzerať hororové tituly bez lacných trikov. Atmosféra je taká hutná a príbeh taký pútavý, že hre odpustíte občas frustrujúce hádanky. Viete, že má skutočne dobrý príbeh, keď po jej dohraní preberáte koniec a možné vysvetlenia na internetových fórach. Stasis vo vás zanechá množstvo otáznikov a tak by to malo byť. Slabšie povahy by sa mali hre vyhnúť, pretože niektoré scény skutočne otrasú žalúdkom aj psychikou. Pre ostatných, najmä hororových fanúšikov, je Stasis jasná voľba.

Táňa Matúšová

HODNOTENIE

+ hutná atmosféra
+ prepracovaný dizajn prostredia
+ silný príbeh a postavy
+ kvalitná zvuková stránka

- niekoľko frustrujúcich hádaniek
- rozmazané animácie
- podpriemerný dabing väčšiny postáv

8.0

JOURNEY

NÁVRAT DO PÚŠTE, TERAZ NA PS4

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: THEGAMECOMPANY
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Journey vyšla znova a tentokrát na PS4. Ide o navlas rovnakú hru ako pred tromi rokmi na PS3, ibaže tu beží vo vyššom rozlíšení, takže jej výnimočnosť je ešte zreteľnejšia. Majitelia starej verzie tú novú navyše môžu získať zdarma vďaka funkcii Cross Buy. Inak o Journey môže platiť doslova a do písmena všetko, čo o nej napísal spacejunker v recenzii v roku 2012. Prečo teda o nej písať znova? Lebo umenie sa obracia k absolútnu a ak sa v súvislosti s Journey svojho času veľa písalo o tom, že ide o hru – umenie, respektíve, že Journey je interaktívne audiovizuálne umelecké dielo, dotkli sa videoherní recenzenti oblasti, v ktorej, česť výnimkám, nie sú príliš doma.

Alebo nie, nie presne, len si v snahe opísať výnimočnosť Journey chceli pomôcť čímsi, čo presahuje subjekt a tak odkáže „vlastný názor" čitateľov recenzie, prípadne i hráčov predmetnej hry, ktorých jej poetika nezasiahla do príslušných medzí – tam, kde nič neznamená. A toto bolo veľmi fajn, vzhľadom na predmet ich záujmu – výnimočnú videohru Journey i na folklór videohernej žurnalistiky, ktorý prakticky komukoľvek umožňuje vstúpiť do diskusie s čímkoľvek, o čom je dotyčný diskutujúci presvedčený, že ho oprávňuje legitímne sa vyjadriť či len tak zo samopaše prispieť svojou troškou.

Lebo umenie je zo svojho fundamentu totalitné, nie ono kráča v ústrety recipientovi, ale recipient kráča jemu v ústrety a prispôsobuje sa mu. Inak sformulované – vzťah recipienta a umeleckého diela, ktoré je spredmetnením ideí umenia do konkrétneho tvaru (videohry, filmu, románu, básne, piesne, obrazu atď.), je natoľko osobný až intímny, že neznesie spoločnosť. A pre tých najjednoduchších takto: Keď niekto o niečom tvrdí, že je to umelecké dielo, vyjadruje svoje poznanie – ale také, o ktorom sa mu v danej chvíli zdá, že presahuje ľahko spochybniteľný názor smerom k univerzálnejšej pravde. Ak ste ani teraz nerozumeli, zmierte sa jednoducho s tým, že nie ste dosť bystrí na to, aby ste mohli byť dôstojnými partnermi v diskusii.

Teraz poďme konečne k Journey. Tri hodiny hrania, od začiatku do konca, pričom názov Journey – Cesta odkazuje k tej predstave poznania, v ktorej ono samo – poznanie nie je akousi konečnou kvalitou, ku ktorej dospejeme poznávaním, ale má procesuálny charakter – poznanie je poznávanie. Taoizmus, veľmi vulgárny, ale dobre. Alebo Kerouacovo Na ceste. Tento vid sveta. Ide v zásade o poznanie lyrické, intuitívne, apolónske, meditatívne, veľmi veľmi osobné a preto neprenosné.

Videohry sú zväčša dionýzske, tento spôsob katarzie je bližší ich operatívnemu fundamentu, Na Journey je úžasné, a toto je jeho najväčšia kvalita, že preukazuje plnú katarznú funkčnosť videohier aj v apolónskom móde katarzie. Nie je to, samozrejme, jediný prípad, Ico a Shadow of Collossus a, samozrejme, flOw a Flower to preukázali tiež, Journey je však najčistejšia vo využití výrazových prostriedkov. Obrazy, zvuky, hudba, pút'. Znovuhrateľnosť je zaručená v prípade, že ten ktorý hráč identifikuje tento model ako funkčný vzhľadom na svoj hráčsky naturel.

Dobrým príkladom by mohol byť bežec, ktorý však nebehá, aby bol kdesi prvý, aby s kýmsi súperil, ale behá, lebo mu to spôsobuje rozkoš. Bolestnú, namáhavú, vyčerpávajúcu, ale rozkoš. Súperenie so sebou samým. Balansovanie na hranici. Čistý hec. Journey na to vlastne využíva koncept výpovede lyrického subjektu, ktorý je najprirodzenejšie vlastný poézii. O tomto je Journey:

cesta sa ti zapletie
medzi kráčajúce nohy
ako živý drôt
žilnatý povraz
omotá sa okolo nich
a už ťa nikdy nepustí
neodkopneš ju
nevytrasieš z topánok
nezmyješ vodou
cesta pokračuje
vo svojej ceste
ale už s tebou
zreťazí ťa
do svojich ohniviek
zauzlí už nikdy sa jej nezbavíš

(Báseň Daniela Heviera zo zbierky Muž hľadá more.)

Iná báseň, tiež o tom istom ako Journey:

Krátky je život smrteľníka

Krátky je život smrteľníka,
ale kým žijem, musím hľadať cestu,
rozjímať nad večnosťou morí a skál.
Nechajte ma hľadať pravú cestu,
možno ju nájdem až v ďalšom živote,
lebo dni tohto života mám zrátané.

(Báseň Ótoma Jakamočiho zo zbierky Nad čistým ohňom dym (výber starojaponskej poézie)).

A do tretice:

Vrátim sa
Muž alebo žena, ty na cestách,
raz, niekedy, keď už nebudem žiť,
hľadajte, hľadajte ma tu
medzi kameňom a oceánom,
v rozbúrenom svetle
peny. Hľadajte, hľadajte ma tu,
lebo sa sem raz vrátim, bez jediného slova,
bez hlasu, bez úst, čistý,
sem sa raz vrátim, aby som bol tečúcou
vodou, tlkotom
jej divého srdca,
tu sa raz stratím, tu ma raz nájdu:
tu budem raz možno kameňom a tichom.

(Báseň Pabla Nerudu zo zbierky Plavby a návraty.)

HODNOTENIE

+ jedinečný zážitok s podmanivou atmosférou a v atypickom prevedení

- nie je to hra (ani recenzia) pre každého

10

Možno teraz máte dojem, že táto intelektuálna samohana na Sector nepatrí. Nie je to klasické zhodnotenie hry, na aké ste zvyknutí. Avšak platí, že nemusíte básne čítať, aby ste ich dokázal rešpektovať a aj čiernobiele a nemé filmy môžu byť fajn. A keď sa niekto mýli, neznamená to, že vy máte pravdu.

Celkom na záver by sa asi patrilo napísať, že hoci osobne ma Journey nezasiahlo inak, len tak, že som si vďaka nej spomenul na tri vyššie uvedené básne – z ktorých sa navyše len jedna naozaj k Journey viaže aj inak, ako tým, že je v nej akosi tematizovaná cesta, stále platí, že v tom, čím Journey je, je to dokonalá hra – samozrejme, ak rešpektujeme tú je definíciu, ktorá hru definuje ako formu uskutočnenia.

Juraj Malíček

MIGHT AND MAGIC HERO

VYLEPŠENÉ POKRAČOVANIE KLASIKY?

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: LIMBIC ENTERTAINMENT
ŠTÝL: RPG STRATÉGIA

RECENZIA

Herná séria, ktorá už stihla osláviť jubilejných 20 rokov, prichádza s najnovším dielom, ktorý chce práve v duchu osláv pripomenúť hráčom, prečo táto ťahová stratégia po toľkých častiach stále funguje. Sedem je už úctyhodné číslo, no pokiaľ sa nechystáte drasticky meniť herný mechanizmus, na hre zo série Heroes of Might & Magic sa nedá nič pokaziť. Alebo snáď áno? Už po tretíkrát sa vrháme do sveta Ashan, aby sme priniesli mier cestou dlhej a komplikovanej vojny. Aspoň to by sme od ťahovej stratégie Heroes VII očakávali, no tentoraz budeme musieť svojho koňa zabrzdiť. Žiadna epická bitka o celú ríšu sa nekoná. Po smrti cisárovnej nastane v Ashane chaos a vojvoda Ivan stojí pred veľkým rozhodnutím, aby situáciu urovnal. Predtým si však pozve šiestich radcov, ktorým napadne, že najlepšie bude poučiť sa z minulosti. A tak na vás čaká mapa so šiestimi zakreslenými príbehmi radcov.

No ale moment, moment. Všetko toto by ste mohli zažiť, keby vám vaša hra fungovala. Might & Magic Heroes VII mala taký tŕnistý launch, že niet divu, keď desiatky hráčov už po pár dňoch od vydania pýtali peniaze naspäť. Úspešné spustenie hry si vyžiadalo istú dávku trpezlivosti a keď už ste na svojom počítači vyladili všetky muchy, prišli ďalšie nemilé prekvapenia. Tu znovu narážame na tisíckrát omieľaný problém - prečo nie sú funkčné hry samozrejmosťou? Čakanie na patche a rady od vývojárov neobišli ani hráčov Might & Magic Heroes VII.

Hrateľnosť, ktorá sa behom siedmich dielov takmer nezmenila, stojí na hrdinoch, ktorí vedú armádu a dobýjajú s ňou územia. Mestá sú vaše základne, ktoré okrem rôznych stvorení poskytujú aj iné výhody pre vášho hrdinu.

Na stavanie budov potrebujete zdroje, ktorých je v tejto hre sedem a väčšinou pred každou baňou stoja neutrálne príšery, ktoré treba vyhnať. Vtedy rozohráte vlastnú „partiu šachu" a pomocou taktického myslenia dávate jednotkám povely na útok a obranu. Veľkou novinkou, ktorá sa v tejto hre objavila, je možnosť útoku odzadu, čo spôsobuje oveľa väčšie škody. S týmto prídavkom sa taktika počas boja trochu mení.

Fanúšikovia tejto hernej série však nemajú radi zmeny. Väčšinou im ku šťastiu stačia staršie diely a nové kupujú prevažne z vernosti. Vývojári z Limbic entertainment sa preto rozhodli, že je čas sa im za lojalitu odvďačiť. Najnovší diel Heroes neašpiruje na najrevolučnejšiu ťahovú stratégiu desaťročia. Jej úlohou je potešiť starých hráčov. Všetky chyby z predchádzajúceho dielu preto vymažeme a začneme odznova bez zbytočností tam, kde tretí diel exceluje.

Heroes hry sú totiž o správnom balanse medzi ťahovou stratégiou a prvkami RPG. Budovanie obrovských armád s hrdinami zaškolenými v mnohých odboroch a dobýjanie miest je formulka, ktorá ťahá túto sériu už 20 rokov. Sedmička sa pokúsila zjednodušiť čo najviac aspektov, vrátane levelovania hrdinov. Nový model kolesa schopností poskytuje väčšiu voľnosť a viac možností. Každý diel série sa pokúsil zapísať sa v histórii svojimi vlastnými inováciami, no u sedmičky je snaha práve opačná. Nemusíme predsa opravovať niečo, čo nie je pokazené.

Pri toľkej snahe nepokaziť to, čo je na Heroes hrách dobré, sa však pokazilo kadečo iné. Kamera sa s vami nebude vždy kamarátiť a občas sa budú diať nevysvetliteľné veci, ktoré vás budú nútiť hru nahrávať z uložených pozícií.

Hra má veľké množstvo frustrujúcich bugov a ani majitelia výkonných PC zostáv o ne neostanú ukrátení. Hra jednoducho nebeží plynule, padá ako jesenné lístie a seká pri akomkoľvek úkone. Počas kvalitnej 15-minútovej bitky to človeka naozaj zamrzí.

Svoje sľuby však hra naozaj splnila. Väčšina inovácií je skutočne len kozmetických. Všetky inovatívne prvky z predchádzajúceho dielu, ktoré podľa mnohých poškvrnili sériu, sú preč. Na slovo „neuraziť" je kladený veľký dôraz. A taká je sedmička. Nikoho neurazí, ale možno ani neohúri. Ak niektorí hráči, ktorí sériu nepoznajú, čakali na tento diel ako na ich vstupnú bránu do sveta Might & Magic Heroes, tak ich čaká isté sklamanie. Tvorcovia sa dokonca neobťažovali ani urobiť poriadny tutoriál, aby noví hráči neostali stratení. Sedmička sa jasne snaží zavďačiť skalným hráčom a iba čiastočne ohuruje tých nových.

Hráči dokonca pred vydaním siedmej časti dostali možnosť vybrať si dve hrateľné frakcie, ktoré sa objavia v hre. Obľúbení temní elfovia a sylvanskí elfovia sa preto pridávajú k mágom, barbarom, nekromantom a ľudským jednotkám. V kampani si teda vyberiete Ivanovho poradcu a pokúsite sa prerozprávať jeho príbeh. Postup nie je lineárny a v príbehoch môžete pokračovať ľubovoľne, iba Ivanova časť príbehu je uzamknutá. Nemusíte sa teda postupne prehrýzať cez misie každej jednej frakcie, ale môžete si medzi nimi prepínať podľa vášho želania.

Niektoré príbehy poradcov sú zaujímavejšie a iné menej. Pozitívne je, že scenáristi sa pokúsili nabúrať klasické fantasy stereotypy. Príbeh nekromanta nemusí byť vždy len o ničení a skaze. A príbehy lásky u mágov nemusia byť tradičné ako z Disneyho rozprávky.

Postavy sú zapamätateľné a ich charaktery dobre vykreslené, a preto vás ich osudy budú skutočne zaujímať. Aj samotné misie sa snažia vdýchnuť nový vánok do zaužívaného štandardu Heroes hier. Hra vás nebude vždy stavať samého do stredu ničoty s hŕstkou vojakov, pričom vám bude trvať herné mesiace, kým sa dopracujete k lepším jednotkám a kúzlam. V niektorých misiách vás hra jednoducho hodí do vody so silným hrdinom a stovkami jednotiek a nechá vás, aby ste sa pokúsili obrániť. Inokedy vám dá naopak pocítiť, aké to je túlať sa s hrdinom bez mesta a s malou armádou, no zároveň aj s knihou plnou mocných kúzel.

Týmto spôsobom si vyskúšate všetky aspekty hry. Cieľ nie je iba hrať s číslami, ale aj so svojím rozumom. Občas budete musieť plánovať, aké jednotky napadnete, inokedy zistíte, na čo je dobrá taktika vyčkávania. Dokonca bude nutné obrániť mesto a získať tak čas pre inú armádu na úteku. Pomôžu vám pritom mosty, ktoré sa dajú ničiť a opravovať. To je jedna z mála noviniek v Heroes VII. Prostredie je možné do istej miery ovplyvňovať a v niektorých prípadoch si tým aj pomôžete. Zničením mostov zablokujete prístup nepriateľov, zhodením sochy si vytvoríte most, prípadne dokážete zničiť priehradu, čím sa zbavíte prekážok v ceste.

Obtiažnosť hry je nastaviteľná rôznymi spôsobmi. Dokážete určiť vašu aj oponentovu mieru bohatstva, silu armády a iné atribúty, ktorými doladíte vašu hru. Napriek tomu sa tu objavujú isté nevyváženosti v jednotkách. Po čase zistíte, že niektoré jednotky sú nanič a niektoré sú mimoriadne efektívne. Veľakrát vám budú stačiť stovky slabších jednotiek, ktoré nepriateľa úspešne prevalcujú aj s jeho elitnými jednotkami. To isté platí aj o kúzlach a ich úrovniach.

Aj neutrálne jednotky na mapách tejto hry sa prestanú javiť ako veľký problém. Už sa vám nemusí stať, že sa budú nekontrolovateľne množiť a ak nevystihnete správnu chvíľu, už ich neporazíte. Obtiažnosť je teda naozaj variabilná.

A aby nenastal problém zo starších dielov, kedy ste sa ocitli na nesprávnom mieste v nesprávnom čase oproti obrovskej armáde nepriateľa, je tu možnosť prikúzliť si jednotky z mesta a posielať jednotky zo sveta karavánou priamo do mesta. Tieto malé zlepšováky sa snažia predísť problémom starších hier, aby ste hru len tak ľahko nevzdávali.

Najnovší diel Heroes dostal nový vizuálny kabát, ktorý sa odkláňa od akejsi naivnej rozprávkovosti a stavia na realistickosti. Vaša „šachová partia" dostáva trochu iný rozmer a po prvý raz v sérii sa naozaj vžívate do vašich figúrok. Padlé jednotky takmer spôsobujú skutočné nepohodlie.

Vizuál teda pripomína tretí diel série s pravdepodobne najstriedmejšími postavami, aké len vo fantasy môžu byť. Na druhej strane celková grafická stránka hry je veľkým sklamaním. Stále sa na hru dobre pozerá, no chýba jej žiarivosť, ktorou by uchvátila. Budovy aj zdroje sú také nevýrazné, že sa na mape strácajú. Úplne najväčším tŕňom v oku sú scény s poradcami, ktorých je kvôli narácii príbehu dosť a sledovanie ich kŕčovitých statických póz s nepodarenými textúrami začne byť po čase nepríjemné. Skvelý dabing hercov tieto scény zachraňuje iba sčasti. 2D animácie sú, našťastie, oveľa podarenejšie a pokojne mohli sprevádzať celý príbeh.

Nedá sa nespomenúť opäť perfektný soundtrack od Roba Kinga a Paula Anthonyho Romera. Ich nezameniteľný štýl je doplnený novými sviežimi melódiami. Nostalgici sa potešia návratu mezzosopránistky Karin Mushegain, ktorú si určite dobre pamätajú z druhého dielu série.

Skvelým prídavkom je editor máp a, samozrejme, nechýba multiplayerový režim v online, hot seat a LAN variácii pre maximálne ôsmich hráčov. Duel vás zas preskúša v boji, keď vás brázdenie po mape nebaví.

Siedmy diel z legendárnej série je dobrým príkladom, ako predviesť to najlepšie, čo tieto hry ponúkajú. Na druhej strane si v Limbic Entertainment prístupom, ktorým sa snažia zavďačiť skalným fanúšikom a ignorujú nových, iba kopú vlastný hrob. Klincom do rakvy je množstvo bugov a nepríjemností, ktoré kazia inak dobrú hru. Ak patríte medzi skúsených hráčov tejto stratégie, tak vás určite pobaví na niekoľko desiatok hodín. No ako správnemu veteránovi vám neuniknú muchy, ktoré táto hra má.

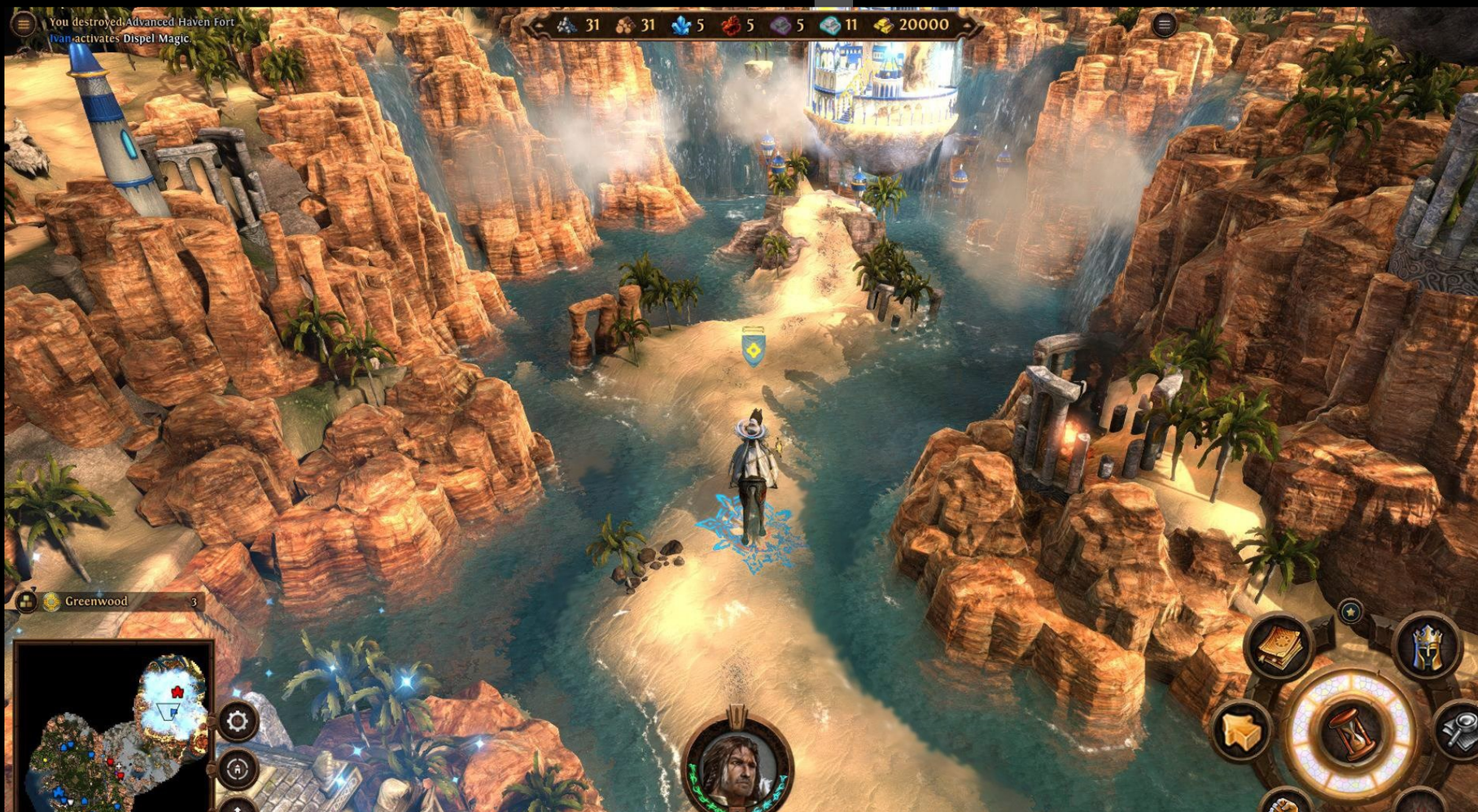
Táňa Matúšová

HODNOTENIE

+ ukážková prehliadka všetkých pozitív série
+ zaujímavý systém postupu v kampani
+ pútavé príbehy frakcií
+ nový zaujímavý vizuálny štýl

- bugy, ktoré kazia zážitok z hrania
- nie príliš hladký launch hry
- žiadny grafický posun

8.0



ARMIKGROG.

PLASTELÍNOVÁ PRECHÁDZKA

PLATFORMA: PC, WiiU
VÝVOJ: PENCIL TEST STUDIOS
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Mnoho vecí vám môže napovedať, že už nie ste najmladší. Môžu to byť šediny vo vlasoch, z chaty sa spamätávate dlhšie než trvala, po zaberáku na bicykli potrebujete na kolená obklad alebo čakáte na nejakú hru takmer 20 rokov. V roku 1996 som do mechaniky vkladal CD s niečím, čo sa volalo The Neverhood. Otec mi hru nielen dal, ale aj pomohol dohrať. Hádanky boli ťažké, navyše som nerozumel ani slovo. Nie vždy to bolo treba, veď grganiu rozumel každý. Mohlo by sa zdať, že to bol len primitívny vtip, no hra takto až prekvapivo účinne učila aj nováčikov svoje princípy. Niekedy jednoducho musíte všetko vyskúšať. A nielen raz. Možno z toho bude ďalší vtip, možno vás to posunie ďalej. V každom prípade sa ale zabavíte.

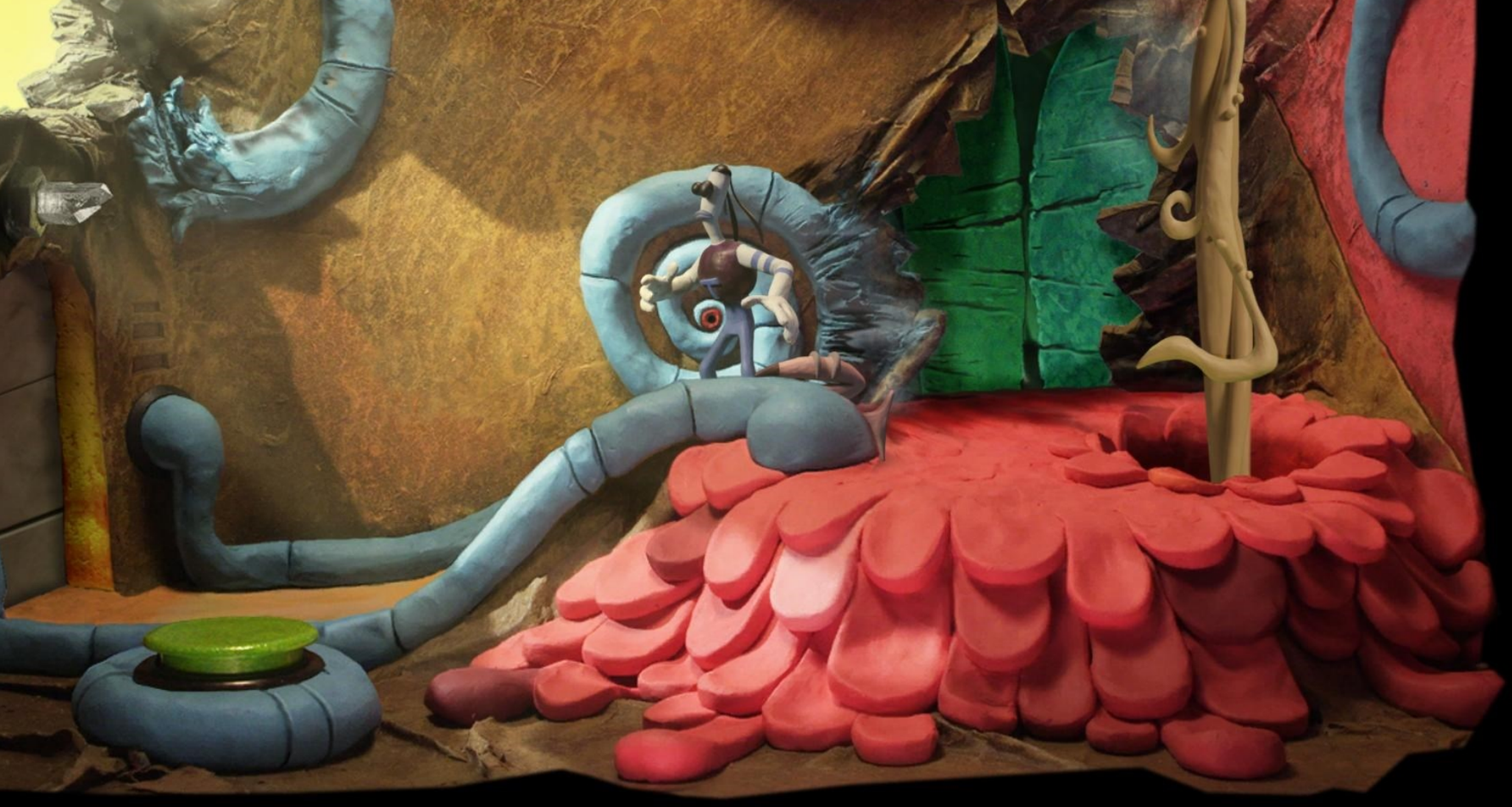
To je vec, ktorá sa dnes len tak nevidí. Herné mechanizmy sa zmenili, publikum tiež, jedno ovplyvnilo druhé a naopak. Nebola to však jediná vec, vďaka ktorej sme si Neverhood zamilovali. Hudba, nepoškvrnený hrdina, stvárnenie, svet balansujúci na hrane medzi animovanou rozprávkou Nicka Parka a bojom o život. Hrali sme ho dookola, no zároveň sme chceli viac. A nie Skullmonkeys. Roky šli, nádej sa síce zmenšovala, no stále žila. Až kým neprišiel Kickstarter, ktorý bol skvelou príležitosťou a naznačoval, že sa konečne dočkáme. Cítili to hráči, cítili to autori. A tak vznikol projekt Armikrog..

Žiadne dojenie známeho mena a značky. Armikrog. je svojmu predchodcovi taký vzdialený a taký blízky, ako to len ide. Spojilo sa v ňom pôvodné trio. Doug TenNapel stojí za hrou ako takou, pričom Mike Dietz a Ed Schofield sa postarali o jej unikátnu výtvarnú stránku. To všetko sú fakty, pri ktorých si nemôžete nervozitou neobhrýzať spodnú peru, ak ste pôvodnú hru poznali. A ak ju náhodou nepoznáte, len sa pozrite okolo seba. Toto si jednoducho nemôžete nezamilovať. Alebo žeby to predsa len šlo?

Univerzum Armikrogu si žije vlastným životom. Možno tam niekde vo vesmíre existuje Neverhood, no toto je iný príbeh. Vaša planéta má problém. Nie ste prvou voľbou na jeho vyriešenie, no keďže všetci ostatní astronauti sa stratili, musíte sa na cestu za prvkom P-tonium vydať aj vy. Voláte sa Tommynaut a ste zo známeho rodu hrdinov, sami ste však zatiaľ nič významné nedokázali. Toto je príležitosť ukázať sa, no vesmírne dobrodružstvo nezačína najlepšie, keď vaša loď stroskotá na nehostinnej planéte Spiro 5. Pri takejto škode sa na poisťovňu nedá príliš spoliehať a stačí chvíľkový pobyt na povrchu, aby ste zistili, že pre miestnu faunu predstavujete len hovoriace a pohyblivé predjedlo.

Niežeby ste chceli stráviť čas v pevnosti, z ktorej nie je cesta von, no pri úteku pred monštrom sa príliš nepozeráte na ďalšie možnosti. A tak sa ocitáte v pevnosti Armikrog. Tušíte, že je pred vami nevšedné dobrodružstvo, no aj hromada hádaniek a kopa prekážok. Taktiež je však pred vami prvý problém a prvá drobná nápoveda a vy už dobre viete, že to všetko zvládnete. Navyše v tom nie ste sami. Tommy by bol ničím bez svojho verného slepého psa (alebo niečoho podobného) menom Beak-Beak. Nové dynamické duo na scéne si okamžite získa vaše srdce a čoskoro zistíte, že nie sú dvaja len preto, aby si medzi sebou vymieňali hlášky, keď je to treba.

Armikrog. stavia na známych prvkoch. Nesnaží sa opäť objaviť žáner klikacích adventúr, aj keď už nepatrí medzi tie najpopulárnejšie. Síce niektoré veci zjednodušuje, aby dokázal udržať aj tých menej skúsených hráčov, no aj tak ponúka to, čo od neho hráči a fanúšikovia žánru čakajú. Veľa sa naklikáte a ešte viac si budete lámať hlavu pri riešení hádaniek. Niekedy si to vyžiada aktivitu Tommyho, inokedy zas Beak-Beaka, nesmiete byť prekvapení ani nutnosťou



spolupráce oboch postáv. Navyše vám pri hraní padne vhod aj zápisník a pero, čo sú možno veci, ktoré ste už roky nepoužili. Tu vám ale ušetria trápenie s pamäťou.

Hádanky v hre nie sú nijako zvlášť náročné. Stačí trochu pohnúť rozumom, možno raz vyskúšať nejaké riešenie a ak to netrafíte hneď, na druhý raz je už problém za vami. Ak by ste sa niekde mali dlho trápiť, hra vám do cesty položí nejaké náznaky riešenia. Nie ale vždy pred aktuálnu hádanku. Dokonca nápoveda k úplne poslednej je hneď v úvode. Musíte tak veľa kresliť a skôr uvažovať vizuálne. Svojou náturou puzzle pripomínajú tie v Neverhoode, no osobne mi pripadajú jednoduchšie. Čo je však dôležité, nápad im nechýba. A aj keď sa niektoré koncepty opakujú, aj po druhý, prípadne tretí raz predstavujú novú výzvu. Inventár sa opäť skrýva v hrdinovom hrudníku, no používanie predmetov z neho je automatické a Tommy presne vie, kedy má čo použiť. Okrem toho však s predmetmi pracuje aj Beak-Beak, no trochu iným spôsobom.

Mať Neverhood za svojho predchodcu je zároveň veľké bremeno. Vzbudzuje to očakávania. Každý z vás presne vie, čo od hry chce, či to je reálne alebo vôbec potrebné. Milý, naivný, ľudský a aj inteligentný - taký bol humor v pôvodnej hre. Okrem toho aj trošku infantilný, no celkovo bol nastavený výborne. Tu nenájdete „nekonečnú" stenu a ani grganie po jablkách. To však neznamená, že by ste sa pri hre nezabavili. Humor v rovnakom duchu sa tu stále nachádza. Nie je taký viditeľný a nehrá prvé husle. Skôr funguje v rámci celej hernej skladačky, kde má svoje miesto, no nevyčnieva nad iné prvky. Ak čakáte jeden gag za druhým, možno budete sklamaní.

Rôznych odkazov je tu však stále dosť. A je tu aj tá stena s rozsiahlym príbehom, ibaže nie je zdanlivo nekonečná a zmestí sa do jednej miestnosti. Pri jej čítaní však dokážete zabiť pekných pár minút. S Beak-Beakom sa zas viete dostať na rôzne miesta, kam sám Tommynaut nemôže a pes je navyše slepý, takže „vidí" neviditeľné. Hra to bude využívať najmä pri hádankách, no viete sa dostať k ďalšiemu spievanému odkazu. A občas už budete mať dojem, že v pozadí visí hrozba samotného Klogga, aj keď to tak nie je. Je tu mnoho vecí, pri ktorých sa môžete pozastaviť, ktoré si môžete obľúbiť a ktoré sa vám zapáčia. A nie všetky musíte pri hraní objaviť.

Jednou z najsilnejších zbraní Armikrogu je audiovizuálne spracovanie. Plastelínová grafika je stále krásna. Vidíte v nej odtlačky prstov, doslova v nej vidíte roky tvrdej práce. Od veľkých scén po drobné detaily, všetko bolo spracované s láskou. No tentoraz tu nájdete aj iné materiály, čo hre dodáva novú identitu. Sklo, drôtiky, látka a iné prvky tu však príjemne sedia. Animácie sú plynulé a oproti beta verzii už neobsahujú chyby či kostrbaté pohyby. Dabing dvoch hlavných postáv je veľmi dobrý, najmä Beak-Beak je na zamilovanie. Okrem toho si autori vymysleli celú vlastnú reč, ktorej sa hojne napočúvate z úst iných postáv. A korunu tomu nasadzuje Terry S. Taylor, ktorý sa opäť postaral o hudbu. V podivných alternatívnych jazzových melódiách cítite jeho rukopis a opäť skvele dofarbujú herný kolorit, od ktorého sa neviete odtrhnúť. Navyše je variabilita skladieb veľmi slušná, takže ani mimo hry sa rýchlo neopočúvajú.

Možno pre niekoho málo vtipná, možno pre niekoho príliš jednoduchá, no stále unikátna, svojská, kvalitná a zábavná - taká je táto hra. Armikrog. nie je Neverhood a to je dobre. Porovnaniu sa nevyhne a ťahá v ňom za kratší koniec. Nezmení herný svet, nestane sa kultom s miliónom fanúšikov o ďalších 20 rokov. Aj napriek tomu teraz veľmi dobre zabaví a keď sa do hry pustíte, zhltnete ju naraz, lebo ju nebudete chcieť vypnúť. A neskôr sa k nej asi vrátite. Škoda zlého štartu, z ktorého sa pomaly dostáva ešte teraz, aj keď už bugov výrazne ubudlo. A taktiež škoda krátkej dĺžky. Po štyroch hodinách rozhodne budete chcieť viac. Oveľa viac.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ chytľavá hrateľnosť
+ sympatické duo
+ príťažlivý vizuál
+ skvelá hudba
+ príbeh skvele odsýpa
+ hádanky

- ešte stále nejaké bugy
- hra je krátka
- save/load sú skryté v Options

8.0

OneNote - School
Home
Insert
Draw
View
New Office Design
Sunday, Oct 26, 2015
4:30 PM
change Light
Replace Sofa w/ Sectional
Ask me anything

TECH

NOVÉ LUMIE A SURFACE ZARIADENIA OHLÁSENÉ

FIRMA: MICROSOFT

Microsoft mal prekvapivú prezentáciu, kde síce ohlásil očakávané produkty a aj jedno prekvapenie, ale technologicky ich všetky posunul vpred oproti štandardom. Všetky produkty až na Lumiu 550 a Hololens vydáva už tento mesiac.

Lumia 950

Poháňa ho šesťjadrový procesor s vodným chladením, ktorý sa bude starať o 5.2 palcový OLED displej s 2560 x 1440 rozlíšením. Má 3 GB RAM, 32GB flashu a možnosť 2TB na SD karte. Má aj 20 MPX PureView foťák s optickou stabilizáciou doplnený o triRGB flash, ktorý verne nasvieti scénu. Mobil má aj dve antény, pre lepší príjem aj keď mobil držíte v ruke, nechýba nový USB-C port, vďaka ktorému 3000mAh batériu nabijete z 0 na 50 percent za 30 minút. Stáť bude 549 dolárov

Špecifikácie

Matná biela alebo čierna farba tela

5.2 inch WQHD (1440x2560) OLED display (518ppi)

Snapdragon 808, 64-bit Hexa core
Iris scanner (infrared) pre Windows Hello
3GB RAM
32GB flash, microSD card slot do 2TB
20MP PureView zadná kamera s trojitým triple LED flash, OIS
5MP širokouhlá predná kamera
3000 mAh vymeniteľná batéria
Qi wireless nabíjanie, USB Type-C

Lumia 950 XL

Je väčší brat 950 s 5.7 palcovou uhlopriečkou a prakticky rovnakými parametrami až na 8 jadrový procesor, batériou 3300mAh a cenou 649 dolárov. Zo zaujímavostí oba mobily sa vám odomknú len pohľadom, kde si mobil nasníma vaše oko. Zatiaľ je táto funkcia v beta teste.

Špecifikácie:

Matná biela alebo čierna farba tela
5.7 inch WQHD (1440x2560) OLED display (518ppi)
Snapdragon 810, 64-bit Octa core
Iris scanner (infrared) pre Windows Hello
3GB RAM
32GB flash, microSD card slot do 2TB
20MP PureView zadná kamera s trojitým triple LED flash, OIS
Kovové bočné tlačidlá
5MP širokouhlá predná kamera
3300 mAh vymeniteľná batéria
Qi wireless nabíjanie
USB Type-C

Lumia 550

Bude menším bratom oboch Lumií síce so štvorjadrom, 5MP/2MP foťákmi a 8GB flashom, ale za slušnú cenu a to 140 dolárov. Batériu bude mať 1905mAh. Mobil vyjde v decembri.

Display Dock

K tomu Microsoft predstavil Display Dock, ktorý umožní napojiť Lumia mobil na klávesnicu, myš, pripadne aj iné usb zariadenia ako gamepad a k tomu aj monitor. Obraz sa vám tak zväčší na plnú obrazovku a môžete pracovať ako na klasickom windowse. Navyše mobil bude fungovať aj naďalej samostatne, prakticky ako druhá obrazovka.

Surface Pro 4

Je najtenším i7 počítačom na svete s 8.4 mm hrúbkou, má teraz väčší 12.3 palcový displej (2736 x 1824), ale rozmery si zachováva zo Surface 3 keďže Microsoft znížil hrúbku okrajov. Svoj vlastný tenký displejový systém nazývajú PixelSense a podporuje napríklad 1024 úrovní tlaku s novým magnetickým perom, ktoré je doplnené aj gumou (otočíte pero a môžete gumovať údaje z tabletu). Tablet bude môcť mať až 16GB pamäte a 1TB SSD s to s procesormi Core M3, i5 a i7. Cenovo bude začínať od 899 dolárov.

Z vybavenia má ešte 8 a 5 Mpx foťáky, stereo mikrofón, kvalitné stereo reproduktory. Batéria vydrží 9 hodín. Podľa Microsoftu je Surface 4 Pro o 30 percent rýchlejší ako trojka a 50 percent rýchlejší ako MacBook Air, zrejme berú najrýchlejšiu i7 verziu.

Doplní ho TypeCover (dokúpiteľný samostatne za 130 dolárov), ktorý bude teraz vylepšený, s prakticky podobnou klávesnicou ako notebooky, má teraz o 40 percent väčší trackpad, klávesy sú vyššie s 1.3mm zdvihom a pridaným senzorom na odtlačok prsta. Nový cover bude fungovať aj so Surface 3. Tablet ešte s doplnkov doplní nový dock s tromi USB 3 portami a dvomi 4K displejovými výstupmi

Surface Book

Surface book bolo prekvapenie večera, kde Microsoft predstavil svoj prvý notebook a to veľmi pôsobivý. . Bude mať 13.5 palcový displej s 3000 x 2000 rozlíšením, ktorý bude postavený na rovnakých technológiách ako Surface 4 a môže fungovať buď samostatne, alebo s klávesnicou. V klávesnici sa skrýva druhá batéria a podľa konfigurácie môže ukrývať aj GPU od Nvidie s ďalšou GDDR5 pamäťou, to pri pripojení akceleruje grafiku a môžete si zahrať napríklad aj Gears of War. Surface Book má dvojnásobný výkon ako MacBook Pro a batéria vydrží 12 hodín.

Ceny Surface sú od 1499 dolárov za i5 verziu so 128GB SSD a 8GB RAM, po 2699 dolárov za 512GB verziu so 16GB RAM a Nvidia GPU.

Microsoft Band

Microsoft predstavil aj nový Band, s vylepšeným designom a kovovými prvkami a zaobleným OLED displejom s Gorilla Glass 3. Nechýba GPS senzor, UV monitor, monitor spánku, kalórii, tréningu, barometer pre detekciu prevýšení. Viac vo videu.

Microsoft Hololens

Hololens malo parádnu hernú prezentáciu, ale aj jednu zaujímavú správu a to, že developer kity budú už začiatkom roku 2016, ale aj to, že budú za 3000 dolárov. Dátum vydania plnej verzie zatiaľ neohlásili, ale najskôr tam čakáme jeseň 2016 pre firemných zákazníkov

LOGITECH G920 pre XBOX ONE a PC

FIRMA: LOGITECH

V prvom polroku sme sa konečne dočkali vydania Project CARS, nedávno vyšla Forza Motorsport 6 a za rohom je konzolové vydanie Assetto Corsa. To všetko znamená len jediné - poctivých racingov pribúda a aj na Xbox One si už hráči, ktorým v žilách koluje vysokooktánový benzín, môžu nájsť to svoje. To sú ľudia, ktorí kladú rovnaký dôraz ako na hry samotné, tak aj na periférie, s ktorými ich hrajú, keďže im pomáhajú posunúť pretekanie ďalej. Hrať s gamepadom podobné racingy ich nikdy neuvidíte a možno by to aj brali ako urážku. A prekvapivo sa zatiaľ o nich a o ich peniaze takmer nikto nebije.

Poctivých volantov na Xbox One nie je veľa. Nedávno sme sa pozreli napríklad na TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition od Thrustmaster, ktorý nebol vôbec zlý, no nejaké neduhy mal. A už dlhšie vieme, že vtrhnúť na tento trh mal v pláne aj Logitech, čo je tradičný hráč v tejto oblasti. V prvom rade pripravoval nástupcu legendy, G29 pre PS4 a PC, na ktorého sme sa pozreli už minule. Ale aby zabil dve muchy jednou ranou a zároveň oslovil aj druhú stranu, pripravoval aj nový Logitech - G920 Driving Force Racing Wheel pre kombo Xbox One a PC.

G920 a G29 sú, ale aj nie sú rovnaké volanty. Nájdete medzi nimi mnoho spoločných znakov, ale aj veľa špecifických prvkov. Vyzerajú rovnako, hrá sa s nimi zhruba rovnako, no nedá sa povedať, že by bol niektorý z nich lepší alebo horší.

Čo rozhodne poteší, to je fakt, že oba volanty sú vyrobené z rovnakých materiálov a rovnako kvalitne. To znamená výborný dojem nielen na pohľad, ale aj na dotyk, veľmi dobrú konštrukciu a kvalitné vyhotovenie. Pre vás to znamená toľko, že sa pri jazdení môžete do toho vžiť, koľko sa len dá a volant to vydrží. Ak sa ho rozhodnete poriadne otestovať s kamarátmi, prežije aj to. A dobre viete, že každý sa k nemu správa inak a nikto s ním nejedná v rukavičkách.

Vyhotovenie základne a samotného volantu je rovnaké ako pri G29. To znamená plastový, no pevný kryt (aj keď škrabancom nebude odolávať najlepšie), kožené obšitie volantu a ramená a stred z plastu a kovu. Výsledný dojem je skutočne veľmi dobrý. Nejaké drobné nedokonalosti (napríklad vo švoch) cítite, no nie je to nič strašné a ani nič také, čo by malo pri jazdení prekážať. Niekomu budú možno trochu zavadzať výčnelky na vnútornej strane vo vrchnej časti volantu, no to už závisí na jednotlivcoch. Volant sme skúšali viacerí a len jeden s tým mál problém.

Aj vizuálne je dojem veľmi dobrý. Možno aj lepší ako v prípade G29. Obom volantom dominuje čierna, no tu to vyzerá lepšie, keďže je doplnená len metalickou čiernou. Brúsený hliník v strede robí dobrý dojem a volant vyzerá o niečo luxusnejšie, keď sa nesie v jednom tóne.

V prípade G29 trochu bili do očí modré prvky, ktoré síce patria ku G sérii Logitechu, no nevyzeralo to najlepšie. Tu sú rovnaké prvky v čiernej/šedej. Dojem trochu kazí ledka pod Xbox tlačidlom, ktorá by mohla byť jemnejšia. Oproti G29 však chýba led pásik farebne indikujúci otáčky motora, čo bol veľmi pekný prvok.

Aj v ovládacích prvkoch G920 mierne zaostáva oproti svojmu PS súrodencovi. Pádla na radenie, D-pad, tlačidlá X, Y, A, B, RSB, LSB a ďalšie tu nechýbajú. No bohužiaľ, na G92 nenarazíte na GT tlačidlo spolu s kolieskom a na +/- tlačidlá.

Je síce pravdou, že tieto prvky musia hry podporovať, aby ste ich dokázali využiť, no volant funguje aj na PC, kde si ho vďaka Logitech hernému softvéru dokážete prispôsobiť. Nikto vám tak nebráni v tom, aby ste si na ne sami nahodili prepínanie skladieb či iné funkcie. Táto absencia trošku zamrzí. Nedá sa povedať, že by nebol volant bez nich plnohodnotný. Skôr sú niečím navyše, čo rozhodne poteší.

Všetky ďalšie periférie k volantu pripájate káblami a potešia drobné kanáliky, ktoré sa nachádzajú v jeho zadnej časti, cez ktoré ich dokážete jednoducho vyviesť preč. Takto vediete kábel na napájanie, USB kábel, kábel na pedále a prípadne aj kábel na manuálnu prevodovku, keďže volant podporuje aj páku. Rovnako pekne je riešené aj pripojenie k stolu. Skrutky sú uložené nielen elegantne, ale hlavne sú funkčné, takže vám zhora ani zospodu nič neprekáža a navyše ich stlačením dokážete „schovať. Toto sa zíde napríklad v prípade, keď volant pripájate k stolu, kde máte aj PC a spod neho vysúvate klávesnicu. Vtedy úchyty vôbec neprekážajú.

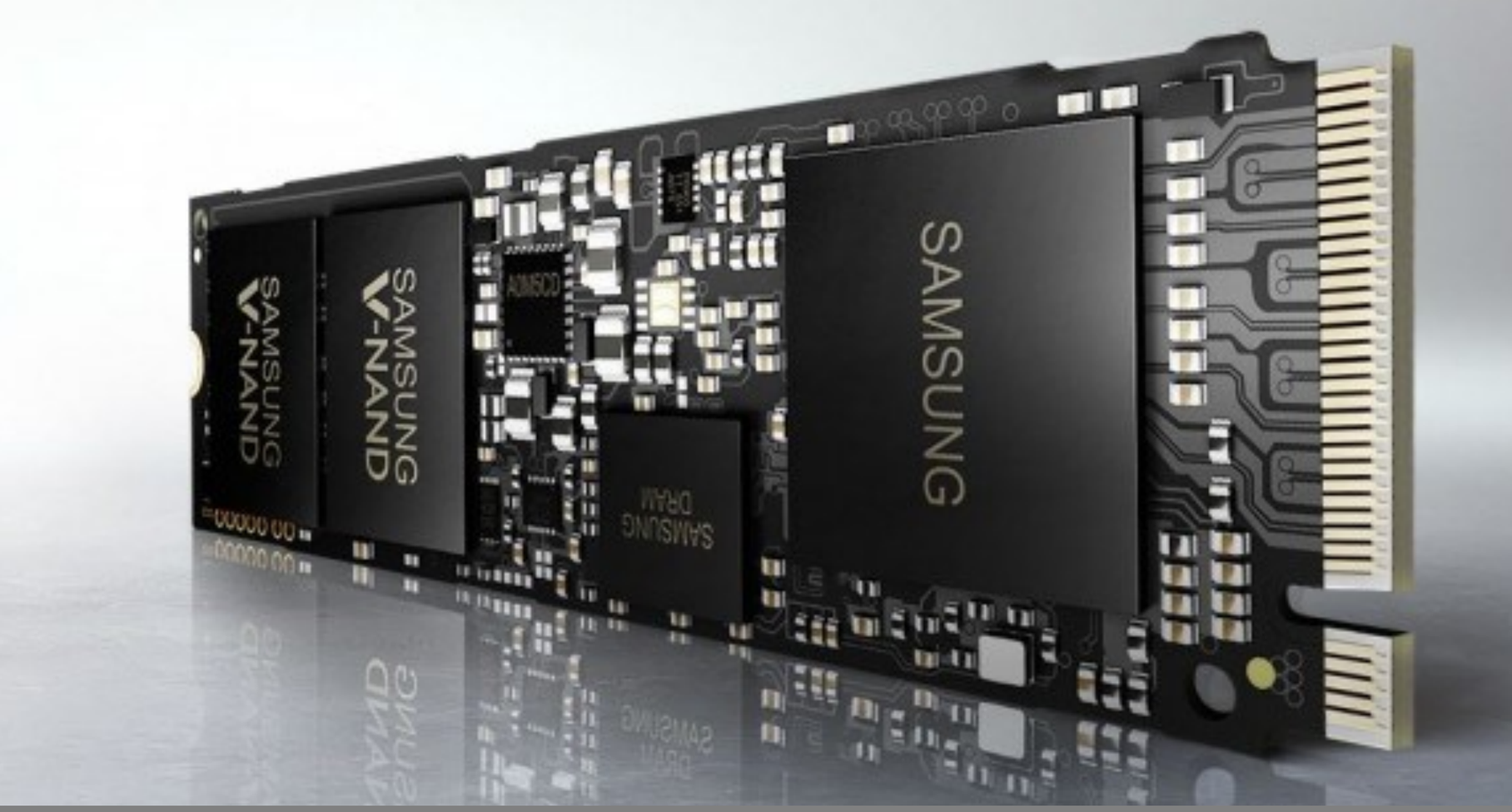
Rozmery sú prakticky totožné ako na G29. To znamená, že volant veľmi dobre sadne do rúk, ešte lepšie na stôl alebo do sedačky playseat. Manipulácia s ním je jednoduchá, pokojne ho môžete prenášať hore-dole. Váži len zhruba 2 kg, takže ho naozaj dokážete hodiť do tašky a odniesť niekam na chatu, kde si dáte maratón na Top Gear trati. K tomu si musíte pripočítať ešte zhruba 3 kg váhu pedálov.

Ak ste volantom od Logitechu verní dlhšiu dobu, rozhodne vás poteší fakt, že je aj G920 kompatibilný s mnohými ďalšími periférami. Dokážete s ním použiť napríklad páku Logitech Driving Force Shifter, niektoré staršie pedále, ale aj tie z G29. G920 a G29 majú prakticky rovnaké pedále a to je len a len dobre. Znamená to totiž skvelé vyhotovenie, a to ako vizuálne (kovové stupaje), tak aj mechanicky. Pedále kladú rôzny odpor a napríklad pri brzde je ten odpor nelineárny. Sprvu ide hladko, no ak na ňu potrebujete dupnúť, musíte sa do toho oprieť. Set ponúka kompletnú zostavu (spojka, brzda, plyn) a pocit z jeho používania je autentický. Naspodku navyše nájdete aj vysúvacie zúbky, ak by ste ich chceli používať na koberci. Vtedy stačí pedále do neho „zahryznúť". Dobre však držia aj na podlahe a pekne ich pripevníte aj na playseat.

Teraz by som si mohol uľahčiť prácu a skopírovať časť predchádzajúceho článku. Dojem z používania G920 je totiž úplne rovnaký ako pri G29. A to znamená, že je skvelý. Nielen keď si ho raz zapojíte, ale aj keď s ním hráte niekoľko dní nonstop. Ak poznáte G27, tieto dva volanty dojem z jazdy ešte vylepšujú, a to po každej stránke. Jazdenie je presnejšie, vernejšie, prirodzenejšie. Cítite, keď vám už auto v zákrute vynáša. Viete ho dohnať na hranu a vyťažiť z neho viac. Volant ponúka rozsah 900°, takže sa s ním viete aj poriadne vyblázniť. Rovnako aj spätná väzba (ktorú poskytuje duálny motor) dokáže jazdecký zážitok potiahnuť vyššie. Je presná, má silu, keď je treba.

Opäť ale narážame na ten istý problém. Volant je vynikajúci, chyby na ňom nájdete, no nie sú nijako závažné. No cenovka, tá už môže byť prekážkou. Štyri stovky za volant je viac, než dáte za konzolu. Síce je to momentálne najlepší volant na Xbox One, no je už na vašom zvážení, či vám za to stojí. Ponúka vynikajúcu konštrukciu, ešte lepší set pedálov, taktiež aj veľmi dobrý zážitok z hrania. Osobne mi tu chýba port na 3,5mm jack pre headset, ktorý by takýto volant mal ponúknuť. Navyše mám problém aj s tým, že je volant ochudobnený o niektoré prvky, ktoré G29 ponúka. Aj napriek tomu ale ide zrejme o najlepšiu voľbu na Xbox One.

Matúš Štrba



Samsung predstavil SSD 950

Samsung pripravil nový rad moderných rýchlych a pritom malých SSD. 950 Pro majú formát M.2, takže sú menšie než klasické SSD a vhodné do notebookov, rýchlosť čítania 2.5GB/s z nich však robí zaujímavý materiál aj pre desktopy. Samsung použil 32 vrstvové vertikálne čipy NAND a v rade 950 Pro nahrádza staré AHCI novším protokolom NVMe a zabezpečuje kompatibilitu s rozhraním PCIe 3.1. Podľa kórejskej spoločnosti sú SSD rady 950 Pro všeobecne až štyrikrát rýchlejšie než bežné SATA SSD.

Ešte tento rok sa na trh dostane 256GB a 512GB verzia a v roku 2016 by sa mala začať predávať aj 1TB verzia. Práve terabajtový 950 Pro sa posunie na sekvenčnú rýchlosť 2.5GB/s pri čítaní a 1.5GB/s pri zápise. Maximálna RRP (random read performance) bude 300 000 IOPS a RWS (random write speed) 110 000 IOPS. Priemerná spotreba sa má pohybovať v rozmedzí 5.1 až 5.7 W, v nečinnosti klesne na 1.7 W.

Menšie disky budú o niečo pomalšie - 256GB verzia bude mať rýchlosť čítania/zápisu 2200/900 MB/s. Maximálna RRP bude 270 000 IOPS, maximálna RWS 85 000 IOPS.

Záruka na 5 rokov počíta so zápisom 200 TB dát na 256GB 950 Pro a 400TB dát na 512GB verziu. Samsung nastavil cenu menšieho SSD na 200 dolárov a väčšieho na 350 dolárov. Prechod tak veľkej spoločnosti ako Samsung na NVMe snáď odštartuje všeobecný presun k tejto technológii a pomerne vysoké ceny by tak mohli čoskoro klesnúť.

Klávesnica LOGITECH G410

Nová mechanická, herne orientovaná klávesnica G410 Atlas Spectrum od Logitechu je malá a ľahká. Ak nemáte radi veľké klávesnice, vôbec nepoužívate keypad, alebo klávesnicu často prenášate na herné akcie oplatí sa po nej pozrieť.

Je to prakticky menšia sestra minulý rok vydanej G910 klávesnice, len naľavo nemá definovateľné klávesy a napravo chýba keypad, vďaka čomu je aj o polovicu ľahšia a váži 830 gramov. Ale mimo toho si ponecháva kvalitné mechanické klávesy, ktoré podľa Logitechu reagujú 25 percent rýchlejšie ako iné mechanické klávesnice a rovnako vydržia viac konkrétne 70 miliónov úderov, čo je o 40 percent viac ako konkurencia.

Rovnako ako G910 aj tu má každá klávesa vlastné LED podsvietenie, vďaka čomu umožňuje vytvárať rôzne konfigurácie podsvietení, či už pre hry, alebo pre písanie.

Napríklad si vysvietite inou farbou klávesy, ktoré v hre používate, prípadne si oddelíte farbami jednotlivé časti klávesnice, alebo si len klávesnicu farebne doladíte k ostatnému vybaveniu.

Klávesnica má v sebe aj ARX dock a funguje aj s ARX Control aplikáciou, ktorú si môžete dať do android / ios mobilu alebo tabletu a cez ňu nastavovať možnosti klávesnice (myši, slúchadiel, volantu a ďalších produktov od Logitechu) a rovnako sledovať zaťaženie procesora, pamäte, grafiky, teploty, otáčky ventiáltorov. Je to veľmi kvalitná aplikácia, ktorá ponúka všetko dôležité na jednej obrazovke (a mohla byť úplne dokonalá, keby ešte merala aj framerate).

G410 Atlas Spectrum sa dostane do obchodov
už začiatkom októbra a to za 149 eur

2
NASA

FILMY

MARŤAN

SÁM NA MARSE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: RIDLEY SCOTT

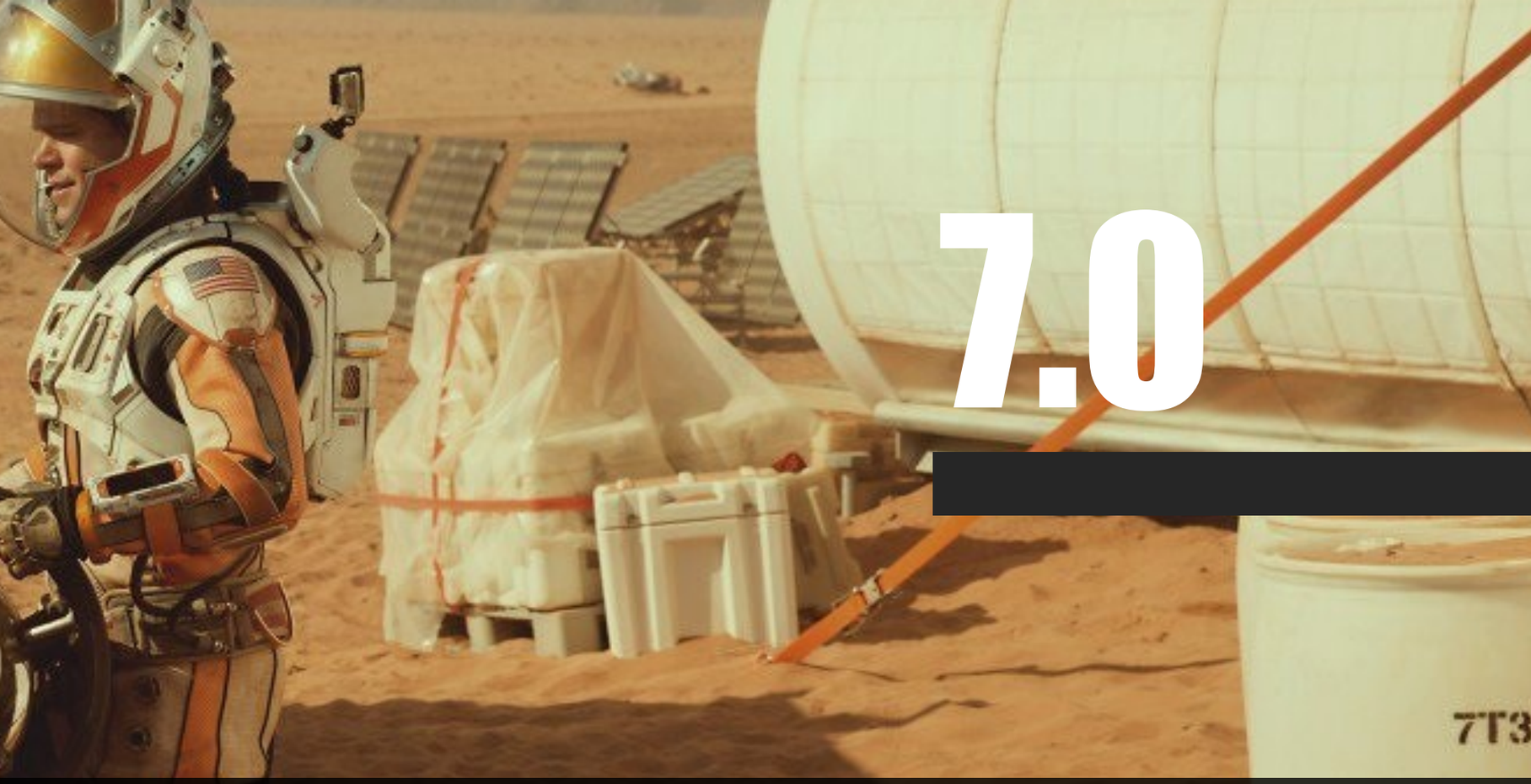
FILMOVÁ RECENZIA

Umenie a veda majú k sebe oveľa bližšie, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Tak ako žáner sci-fi nachádza inšpiráciu vo vede, aj veda objavuje nápady na riešenia teórii v ľudskej fantázii zhmotnenej v umelecko-zábavnom priemysle. Najnovší film Ridleyho Scotta je toho dôkazom. Marťan snúbi realitu s fikciou a filmári v snahe o presvedčivosť úzko spolupracovali s NASA. Pracovníkov najprestížnejšej vesmírnej spoločnosti téma filmovej fabulácie viac než zaujala, keďže sami intenzívne pracujú na príprave skutočného letu na Mars. A téma Mars je aktuálna aj vďaka najnovšej informácii, že červená planéta odkryla poklad v podobe tečúcej vody.

S takouto možnosťou však nerátal ani film, ani autor knižnej predlohy nákladnej a túžobne očakávanej snímky sci-fi velikána Ridleyho Scotta. Román počítačového programátora Andyho Weira, ktorý najskôr vychádzal po kapitolách v seriálovej online podobe, očaril producenta Aditya Sooda. Ten okamžite vedel, ako si s ňou poradiť a posunul ju na vyšší level. Predloha doputovala k nádejnému scenáristovi a režisérovi Drew Goddardovi (Chata v horách) a neskôr k tomu najpovolanejšiemu medzi povolanými súčasnými žánrovými režisérmi.

Hoci Ridley Scott (Prometheus) má vo svojej filmografii pestrý register žánrov a mnohé z nich vo vysokej kvalite, srdce mu horí najmä pre sci-fi. Votrelec a Blade Runner patria medzi žánrovú alfu a omegu a napriek tomu, že Marťan je od nich pár svetelných rokov vzdialený, cítiť radosť a energiu zapáleného tvorcu. Od temnoty a zhutneného napätia Votrelca a atmosférického a inovatívneho Blade Runnera sa posunul k celkom neobvyklej rovine v rámci science fiction.

Humor sa stáva najsilnejšou zbraňou opusteného astronauta na nehostinnej planéte a v rukách filmového velikána sa mení na kľúčový nástroj vystavania príbehu a budovania atmosféry. Odľahčená forma osviežuje pokrivkávajúcu dynamiku, pričom dbá na to, aby neskĺzla do ošúchaných vzorcov.



7.0

Z troch dejových línií, ktoré sa prelínajú príbehom, je práve osamelý osud Marka Watneyho ten najzásadnejší. Posádka vesmírnej lode, čo ho nechala na Marse v domnienke, že je mŕtvy, predstavuje svedomie, solidaritu a ľudskosť príbehu. Ansámbel na Zemi zase zoskupil zástupcov politiky, vedátorov a mozgy medziplanetárnej záchrany. Úloha oboch je však nevyhnutná. Samotný Watney by príbeh neutiahol. Jeho vedomosti, schopnosti a nápady sú síce obdivuhodné, chýba však metafyzická a poetická hĺbka stroskotancov, ako sa so svojimi hrdinami pohrali Cuarón v Gravitácii a Nolan v Interstellari. Prozaickosť, absentujúci filozofický presah a mnohé prvoplánové mainstreamové zásady zase celkom bránia porovnávať s Tarkovského artom.

Okrem humoru a technickej stránky, ktorú ocenia najmä fajnšmekri a fanúšikovia vesmíru, snímku robí atraktívnou aj predstavenie hlavného protagonistu. Matt Damon zosobňuje podstatný článok príbehu a celkom zaslúžene si pozornosť kradne len pre seba. Až na inej planéte a neskôr v blízkosti hviezd podáva jeden z najlepších výkonov svojej hviezdnej kariéry, čo určite neunikne ani pozornému oku akademikov. Jessica Chastain takisto patrí k ozdobám ambicióznej snímky.

Kozmický rytier Ridley Scott sa cíti vo vesmíre ako doma, rád sa tam vracia a vždy divákovi sprostredkuje iný pohľad. Tentoraz sa však drží viac pri zemi, odovzdáva manuál na prežitie na nehostinnej planéte a do vesmíru nás berie aj „v kabriolete".

The Martian (USA, 2015, 141 min.)

Réžia: Ridley Scott. Scenár: Drew Goddard, Andy Weir (kniha). Hrajú: Matt Damon, Jessica Chastain, Kristen Wiig

Barbora Bačíková

HOTEL TRANSYLVANIA 2

ANIMOVANÁ UPÍRSKA SÁGA POKRAČUJE

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: GENNDY TARTAKOVSKY

FILMOVÁ RECENZIA

V Hoteli Transylvánia 2 štartuje nová generácia, no ani sám Drakulov otec si nie je istý, či malému Dennisovi vybehnú upírske tesáky. Po divácky úspešnej jednotke sa Genndy Tartakovsky režijne podpisuje i pod jej pokračovanie. Gróf Drakula si dovolil otvoriť brány svojho strašidelného hotela aj pre smrteľníkov, keďže dcéru Mavis oženil s Californňanom Johnnym. Ich potomka ale mama striktne vedie životom bez hrôzy a strašenia.

Adamovi Sandlerovi nestačilo nahovoriť legendárneho grófa, podpísal sa aj pod scenár HT 2 spolu s „transylvánskym" autorom originálu Robertom Smigelom. Nápad o spolunažívaní ľudí a príšer obaja využívajú podľa očakávaní v rôznych druhoch potýčiek, naháňačiek a láskyplných uzmierení. Nebyť prioritného detského obecenstva film možno spláchnuť jedným dúškom pollitrovej kinokoly. Do hry ale vstupuje švitorivé divácke dieťa, a tak zdĺhavé vysvetľovačky a únavne dokola dávkovanú bleskovú pohybovú animáciu nadľudských strašidlových výkonov rodič blahosklonne akceptuje.

Obsadenie sa prenieslo z Hotela Transylvánia, smrteľnícku zónu spestrujú Johnnyho rodičia. Obaja naklonení svojej nesmrteľnej neveste a predovšetkým milovanému vnúčikovi Dennisovi. Príbeh autori rozdelili do temných transylvánskych lesov i bezpečnej zóny slnečnej Kalifornie. Kameňom úrazu je pre grófa Drakulu genetická nejednoznačnosť potomka smrteľníka a upírky. Za pomoci kamarátov Frankensteinovho monštra, tučnej múmie, vlkodlaka, amorfného želatínca a neviditeľného mužíčka sa pokúša stanoviť Dennisovo jasné poslanie piť krv, naháňať hrôzu a strašiť všetko naokolo.

V hoteli to hýri farbami, ale aj prehnanými bláznovstvami predovšetkým vďaka enormnému vlkodlačiemu potomstvu. Všetci s dobrým úmyslom a temným strašidlovým poslaním vyvíjajú úsilie dobyť detské srdce posolstvom, ako fajn je byť dobrosrdečnou príšerkou a občas pri tom vyceriť zuby či radšej vôbec si nepamätať svoje gény, aby sa vďačne stali obľúbenými figúrkami pre selfíčka. Postava Mavis balansuje medzi spontánnosťou z detstva a momentálne dôležitou úlohou mentorovať svojho syna. Johnny zostáva verný svojmu batohu a životnému štýlu spred návštevy hradu.

Temným zahrmením sa ale pre rodinku stáva príchod Drakulovho tatka – zarytého upíra s výzorom bez elegancie svojho syna. Vystraší celú hotelovú klientelu, pokojne si pradúcu pod strechou Drakulovej hotelovej rezidencie. Spolu s armádou poskokov vyrobí premštený problém, ktorý vo chvíli pokojného Dennisovho usvedčenia z pravosti upírskeho potomka prináša všeobjímajúce veselenie a následné zbratanie všetkých monštier s ľudskými postavami.

Hotel Transylvánia 2 v ničom nezaostáva za originálom, len kvôli svojmu poradovému číslu nevie ponúknuť tak prelomové prostredie či hlavné postavy. Dejovo nadväzuje na predchádzajúci príbeh, no prezentované ozvláštnenie spadá na úroveň navršovania opozeraných fígľov a situačných point.

Detský divák ocení hravý štýl a superrýchle schopnosti hlavných hrdinov, no skutočný závan jedinečnosti prichádza až so vstupom Drakulovho otca na scénu deja. Síce trocha neskoro, no pre komplexný dojem hravej nemŕtvej zábavky sú rodičia ochotní prehrýzť sa klišéovitými dialógmi i predvídateľnosťou príbehu kvôli celkom milému osadenstvu i správne viditeľne nadávkovanému posolstvu o potrebe mať sa radi bez ohľadu na to, či ste krvilačná príšera alebo len náhodný turista z ľudskej ríše.

Hotel Transylvania 2 (USA, 2015, 89 min.)
Réžia: Genndy Tartakovsky. Scenár: Robert Smigel, Adam Sandler

Zuzana Ondrišová

7.0

LABYRINT ZHORENISK

DRUHÝ DIEL TRILÓGIE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: WES BALL

FILMOVÁ RECENZIA

Ak si pamätáte prvý diel Labyrintu alebo recenziu spred roka, spomeniete si na relatívne žánrovo nevyrovnaný celok, ktorému však nechýbal jeden element: mystérium od začiatku do konca. Skrátka ste nemali poňatia o tom, čo sa väčšinu času deje, ale bolo to pomerne dobre natočené a tempo bolo solídne. Dvojka opäť strieda žánre, divák často tápe v deji, ale s väčšou stopážou prišli i vyššie nároky.

Dejovo nadväzujeme na finiš jednotky: hrdinov po úteku z labyrintu zachráni istá zásahovka, dozvedia sa, že sú súčasťou istého experimentu a teraz majú prežívať v novom zoskupení. Lenže Thomas a jeho družina zistia, že niečo tu nesedí a po hroznom objave sa rozhodnú zdrhnúť za každú cenu: hoci aj do nevľúdneho Zhoreniska. Partia putuje, odhaľuje ďalšie časti apokalyptického sveta, prežívajúcich ľudí v divočine a dúfa, že tam ďaleko v horách narazí na novú nádej. Možno sa raz postavia proti SKAZE, ale potrebujú potenciálnych spojencov, možno sebe podobných, azda aj lepšie pripravených...

Zhorenisko nemá tradične ľahkú úlohu – ako druhý diel trilógie si musí poradiť so zlomkom deja a nedoručí divákovi prvotné nadšenie z nového sveta, ani uspokojujúci finiš s megafinále. Je to cítiť: kto nevidel jednotku, je stratený, lebo sa tu vrstvia neznáme pojmy a nie každý sa stotožní s premisou sladkej nevedomosti. Osobne mi imponuje, hoci trvá viac ako dve hodiny.

Čo sa vo svete deje? Sú tu divné pokusy, infikované rasy (ľudia či nie?), SKAZA i kus odboja, každú polhodinku dorazíme do novej destinácie s podivnými obyvateľmi, čo nás posmeľuje v odhaľovaní, ako ľudia v budúcnosti žijú – a že v divočine sa akosi prežiť dá. Je to ostrý kontrast oproti jednotke s izolovanou skupinou hrdinov v bohatom prostredí labyrintu. Tu je prostredie zdevastované, ale typy obyvateľov veru bizarné. Ale scenár sa snaží sypať tajomstvá: o svete, SKAZE, akú rolu majú vlastne mladí označení ľudia? Rysuje sa tu idea o nejakom lieku, ale neviete, na čo má slúžiť, či kto ho vyvíja. A nedozviete sa veľa...

KO

6.0

Hrdinovia stále putujú, ale akoby bez cieľa a znie to nepresvedčivo najmä pri dialógoch, lebo sa zúžia na dva typy: neustále pokrikovanie, že treba niekam utekať a opakované otázky na lídra Thomasa, či má nejaký plán. Nové prostredie nemá istú logiku ako Labyrint: to bola hra so skupinou i divákom, kde sme hľadali systém. Zhorenisko je pošmúrny kus sveta, kde radi objavíme niečo nové, ale už to nemá taký cveng. Je to cítiť aj na hereckých výkonoch mladej skvadry: zatiaľ čo v jednotke ste mohli chváliť každého herca (od Dylan O'Briena cez Kayu Scodelario po Thomasa Brodie-Sangstera), tu skôr vyšumia do pustatiny či solídneho množstva akcie. Najmä Dylan a Kaya akosi zanikajú v hluku a pomerne dunivom soundtracku, ktorý síce nie je ničím inšpiratívny, ale hodí sa sem.

Nudiť sa rozhodne nebudete, autori pochopili, že sme síce na prázdnom Zhorenisku, ale treba nájsť dosť elementov na oživenie a najmä akciu. Tak sa uteká najprv zo základne, od prvej vonkajšej hrozby a príde čas aj na prepady, prestrelky a otvorené akčné finále (snáď by ste nečakali od druhého dielu uzatvorenie, keď nás na Valentína 2017 čaká trojka). Niekedy je akcia rýchla a uvítal by som zopár efektných spomaľovačiek, akosi sa mi nechce veriť, že chaloši z Labyrintu už ovládajú celý arzenál. Alebo by nebolo odveci chytiť do ruky gamepad a zahrať si interaktívnu verziu...

Omieľanie tajných plánov SKAZY, úteky a akcie – no aj stále meniaci sa žáner. To sú devízy dvojky Labyrintu. A zatiaľ čo jednotka bola drámou, hororom i akciou, tu sa opäť dostávame do iného módu a často víťazí survival akčný horor a la Resident Evil. Žánrova neurčitosť pretrvala, ale sledovať x-tú verziu naháňačky so zombies kombinovanú s treskúcou akciou... Cítiť premenlivé momenty kvality, aj neutíchajúcu zvedavosť zistiť, čo sa v tomto svete stalo a kam hrdinovia smerujú. Dĺžka 131 minút je nečakane veľká nálož, ale dobre. O bod menej kvôli fádnejšiemu vyzneniu – ale na trojku sa teším.

Maze Runner: The Scorch Trials (USA, 2015, 131 min.)

Michal Korec

PURPUROVÝ VRCH

GOTICKÝ HOROR

ŠTÝL: HOROR
RÉŽIA: GUILLERMO DEL TORO

FILMOVÁ RECENZIA

„Nakrútim gotický horor", vravel Guillermo del Toro pred štartom produkcie Purpurového vrchu. Gotika je silno zastúpená, no horor v zmysle ako ho poznáme z posledných rokov ani nie. A to je dobre. Ducharina sa využíva ako nápoveda a pomoc hlavnej postave pri nástrahách okolia. Podobné pretváranie elementov, ktoré divákovi spočiatku naháňajú strach, bolo vidno aj vo Faunovom labyrinte. Purpurový vrch má navyše minimum hororových trópov a dopĺňa ich fantasy prvkami, čo z neho robí neštandardný zážitok. Ale o čom to celé je?

Edith sa zapozerá do Thomasa. Pytačky sú na spadnutie, no jej otec je proti. Nepekne zazerá aj Thomasova sestra Lucille. Niečo tajomné visí vo vzduchu. Kým sa však dostaneme k dočervena sfarbenému kopcu, spoznávame dobové prostredie z konca 19. storočia a charaktery postáv. Edith je zdravo drzá, Thomas elegán a Lucille prototyp mrchy. Príbeh je od začiatku saturovaný ako gotická romanca a tento tón mu zostáva počas celej minutáže.

Mystika a tajomstvo sa postupne prehlbujú. Časom hrá prím dom na purpurovom vrchu, ktorý si akoby žije vlastný život. Skrátka ďalšia neživá filmová postava v kinematografii (spomeňte si na pozíciu Ríma v Sorentinovej Veľkej nádhere). Edith čoby nový obyvateľ domu odhaľuje znepokojujúce odpovede na otázky, vyvstávajúce mimo hlavného dejového prúdu, prostredníctvom jej dlhoročného priateľa Alana. Vidíme tak detektívnu hru v krásnom historickom šate a v hlave sa neustále ozýva ten závan mystérie – čo sa za tým všetkým skrýva?

Na del Torove kvality však dejový spletenec vrcholí až nečakane klasicky. Ide to ruka v ruke s celou podstatou filmu, hra emócií funguje, no záver vyšumieva do prázdna a precízne budovaná atmosféra sa preklápa do letargického dobojovania príbehu.

7.0

Čakal som, že to bude o niečom, čo sa v kinematografii tak často nevidí. Takto zostala len mierne trpká pachuť. No či vám pointa a záver bude vadiť závisí len na tom, ako veľmi ste sa nechali opantať atmosférou. Ako vizuálny mág sa del Toro totiž opäť blysol.

Scénografia je unikátna. Dobové kostýmy, skutočný dom a mizanscéna zaprataná detailmi sú síce dotvárané digitálnymi efektami, ale v rozumnej miere (pričom upútavky napovedali opak). Niet čo vytknúť, len nasávať a užívať si výlet do prostredia akoby vystrihnutého z minulosti. Herecké trio tiež nemohlo byť lepšie. Mia Wasikowska a Tom Hiddleston strúhali symbiózu už v Jarmuschovom Prežijú len milenci, tu sa ich vzájomná chémia ešte znásobuje. Najmä Hiddleston kraľuje prostrediu, až mám pocit, že prípadná úloha Draculu by mu v budúcnosti tiež pristala. A Jessica Chastain si znova ide svoje parádne garde.

Praví hororoví nadšenci isto ocenia odlišný del Torov prístup ku žánru a najmä fakt, že nejde o prvoplánový horor, akých máme ročne v kinách tucty. Bežný divák naopak dostane porciu nadpriemernej filmárčiny. Škoda len zmiešaných pocitov z vyústenia príbehovej časti filmu. No aj tak sa ho oplatí vidieť.

Crimson Peak (USA, 2015, 119 min.)
Réžia: Guillermo del Toro. Scenár: Guillermo del Toro, Matthew Robbins. Hrajú: Mia Wasikowska, Jessica Chastain, Tom Hiddleston

Lukáš Slovák

STAR
THE FORCE AWAKENS
WARS