SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #75

RISE OF THE TOMB RAIDER

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
CALL OF DUTY BLACK OPS 3
HALO 5 GUARDIANS
ANNO 2205
FALLOUT 4

MINECRAFT STORY MODE
XROCKER POLEPOSITION
NVIDIA SHIELD TABLET
STEAM OS
SPECTRE

PREVIEW

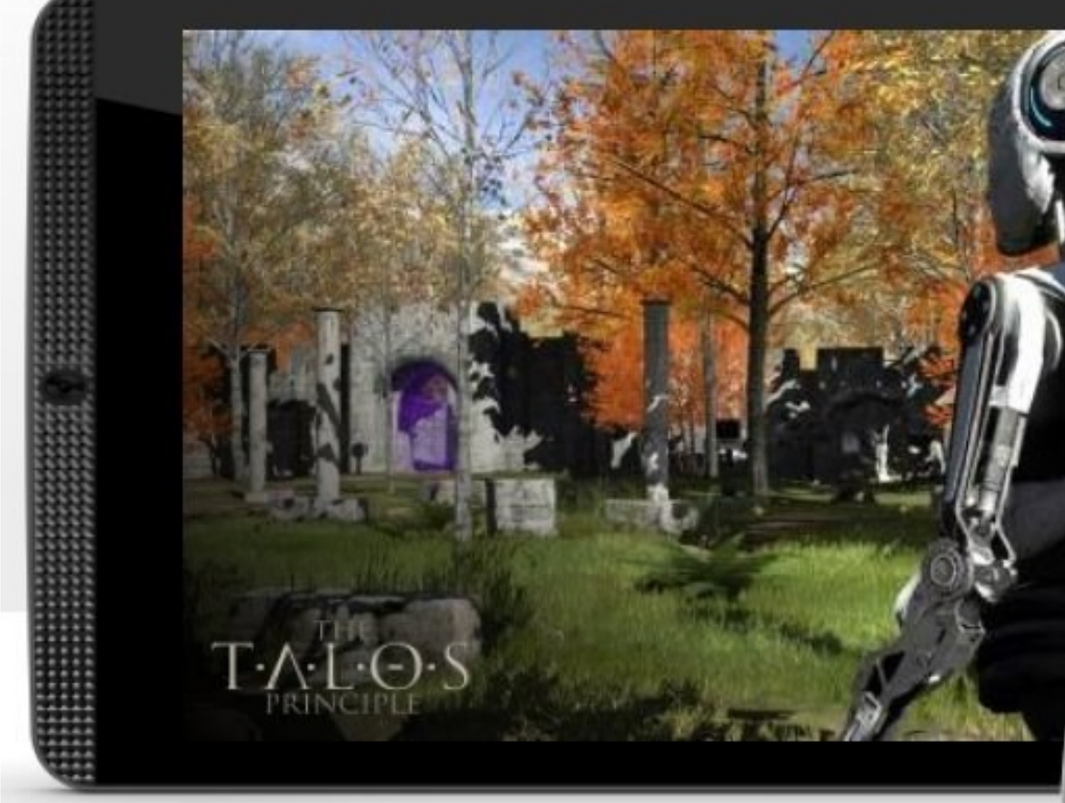
STREET FIGHTER INTERVIEW
RATCHET AND CLANK

RECENZIE

RISE OF THE TOMB RAIDER
HALO 5 GUARDIANS
ASSASSINS CREED SYNDICATE
ANNO 2205
DRIVECLUB BIKES
FALLOUT 4
CALL OF DUTY BLACK OPS 3
NBA 2K16
LIFE IS STRANGE
WARHAMMER END TIME
VERMINTIDE
STAIRS
MINECRAFT STORY MODE EP1

TECH

NVIDIA SHIELD TABLET K1
XROCKER POLE POSITION
VÝKON STEAM OS
SAMSUNG GALAXY VIEW



FILMY

POSLEDNÝ LOVEC ČARODEJNÍC
SPECTRE

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

3
www.pegi.info
Nintendo
SKOČTE PO LOPTIČKE!
NOVÉ
Ovládnite kurt so zväčšujúcimi Mega Mushrooms
S novým Jump Shot úderom už žiadna loptička nepoletí dosť vysoko
MARIO TENNIS
ULTRA SMASH
VYCHÁDZA 20.11.2015
Wii U
www.nintendo.sk
© 2015 Nint

12
www.pegi.info
Nintendo
V PREDAJI OD
04.12.2015_
Xenoblade Chronicles X
NA TOMTO MIESTE VYBUDUJEME SVOJU BUDÚCNOSŤ_
OBJAVOVANIE: Preskúmajte ohromnú rozlohu planéty Mira
SÚBOJE: Porazte protivníkov s pomocou špeciálnych Arts technik
SKELLOVIA: Ovládnite veľkú silu týchto bojových strojov proti votrelcom
LIMITOVANÁ EDÍCIA S KONZOLOU WII U
Obsahuje hru, Art Book, mapu a konzolu Wii U
ŠTANDARDNÁ EDÍCIA
Wii U
www.nintendo.sk
CONQUEST entertainment
© 2015 Nintendo/MONOLITHSOFT. WiiU is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

PREVIEW

YOSHINORI ONO O STREET FIGHTER V

INTERVIEW

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: BOJOVKA

INTERVIEW

Yoshinori Ono je v hernom biznise pojem. Na svojich prvých hrách začal pracovať už na začiatku 90. rokov a za tú dobu si preskákal všeličím, pričom sa podieľal aj na najväčších značkách Capcomu, kde si prešiel rôznymi pozíciami. Tam sa nakoniec stal jedným z najvýznamnejších producentov a jeho meno je najvýraznejšie späté so sériou Street Fighter. Práve o pripravovanej piatej časti tejto legendárnej bojovky nám poskytol exkluzívny rozhovor ako jediným novinárom z nášho regiónu.

Vizuálny štýl Street Fighter V sa od štvorky príliš nezmenil. Experimentovali ste aj s iným výtvarným poňatím grafiky?

Áno, pri vývoji sme sa vracali k myšlienke, že sa opäť prikloníme k viac animovanému štýlu, ale rozmýšľali sme aj nad tým, či hru spravíme viac realistickou. Skutočne sme experimentovali a vlastne sme v jednom momente boli oveľa bližšie k realistickej grafike, no potom sme si uvedomili, že sa to k sérii príliš nehodí. Vrátili sme sa teda späť a miesto, kde sme sa vrátili, je to, kde sa teraz nachádzame. A cítili sme, že takto by mal Street Fighter V vyzerať, keď vyjde na PS4.

Aké sú hlavné rozdiely medzi Street Fighter IV a V?

Keď budete hru hrať, zistíte, že niektoré postavy sú výrazne staršie. Je tu hlavne tento detail (smiech). Ale je tu aj fakt, že teraz o týchto veciach nemôžem ešte príliš hovoriť, no rozhodne sa môžete tešiť na mnoho zaujímavých vecí.

Prečo ste sa rozhodli zmeniť vzhľad ikonických postáv ako napríklad Ken? Nielen vek, ale aj ich štýl.

V prípade postáv ako je napríklad Ken, sme urobili aj mnoho zmien v jeho hrateľnosti, ktorými boli hráči najskôr možno aj prekvapení, keď sme Kena prvý raz predviedli. A taktiež jeho vzhľad toto reflektuje. So Street Fighter V sme takpovediac chceli začať úplne od základov. Chceli sme, aby sa Ken vyvinul a jeho štýl to

mal odrážať. Takmer ako keby používal iný druh bojových umení rovnakým spôsobom, ako zmení oblečenie. A ľudí to chytilo, čo bolo príjemné vidieť. Chceli sme postavy zmeniť zmysluplne, s ohľadom na hrateľnosť aj ich výzor.

Kde ste získali spätnú väzbu pre balans hry a postáv?

S hrou sme boli na mnohých podujatiach, ako napríklad aj teraz na Paris Games Week a práve toto sú veľmi dobré miesta na to, aby sme zbierali spätnú väzbu od hráčov. Ale myslím si, že to bol práve beta test, ktorý zohral dôležitú úlohu pri získavaní feedbacku. Na takejto akcii si hru môžu vyskúšať stovky ľudí, ale v bete to môžu byť desaťtisíce. Toto je navyše prvý raz, čo nemáme automatovú verziu, takže zákazníci na konzolách budú prví, ktorí sa k hre dostanú. Bolo to pre nás výzvou, lebo bežne sme hru upravovali ešte na automatoch, kým sa dostala na konzoly. Takže teraz je beta naozaj tým, čo nám dáva podklady, ktoré potrebujeme na to, aby sme hru pred vydaním vyladili a vybalansovali.

Nebojíte sa, že odstránenie Focus útokov vyústi do spamovania safe pohybov, čím sa aj zmenší počet pohybov, ktoré hráči v boji využívajú?

Ako som už povedal, so Street Fighter V naozaj začíname odznova, čo sa týka hrateľnosti. Takže to nie je tak, že by sme si povedali „odstráňme Focus útoky". Vytvorili sme úplne nový základ a hru sme postavili na ňom s úplne novým systémom. Je to veľmi podobná situácia, akú sme tu už mali. Street Fighter 3 mal parry systém, ale ten sme nepreniesli do štvorky. V nej sme prišli s novým systémom Focus útokov. Každá hra zo série má vlastne svoju vlastnú hrateľnosť a my nerozmýšľame v intenciách, že čo by sme vyhodili a čo nechali. V každej časti musí dávať hrateľnosť zmysel. Ľudia, ktorí nedokážu žiť bez Focus útokov stále môžu zostať pri štvorke, rozhodne s hrou v blízkom čase nekončíme. Ale myslím, že by mali byť otvorení novým zmenám, ktoré prináša Street Fighter V a mali by vidieť, ako fungujú.

V predchádzajúcich dvoch beta testoch hráči bojovali s obrovskými problémami. Plánujete ďalšie verejné testy, kde budú tieto problémy odstránené?

Áno, plánujeme pokračovať, keďže ešte stále potrebujeme zozbierať spätnú väzbu od hráčov a zapracovať na veciach, ktoré zatiaľ príliš dobre nefungovali. Pripravili sme už niekoľko hrubých patchov pre betu. Zároveň sme už získali z bety cennú spätnú väzbu a robíme to hlavne kvôli nej, aby sme našli slabiny v systéme, miesta, ktoré potrebujú opravu a hru vylepšili. Preto sa betou stále zaoberáme.

Prečo ste sa rozhodli ísť cestou crossplatfom multiplayeru?

Je to niečo, čo sme už predtým chceli spraviť – spojiť našu komunitu ako jednu veľkú skupinu. Ultra Street Fighter, ale vlastne aj celý Street Fighter 4, bol rozdelený na 3 rozdielne platformy - Xbox 360, PS3 a PC, pričom ľudia medzi sebou nemohli hrať, čo veľmi komplikovalo veci, keď sme robili turnaje. Museli sme vybrať platformu a na jednej nefungovali veci z iných a podobne. Prinášalo to veľa komplikácií a my sme chceli priniesť hru na jedno miesto, kde sa všetci zídu a môžu proti sebe hrať. Úzko sme spolupracovali hlavne so spoločnosťou Sony, ktorá nám poskytovala technickú podporu, pomáhala nám s tým, aby hra fungovala online. Snažili sme sa, aby fungovala aj na ďalších platformách, takže to bol veľmi dobrý pracovný vzťah.

Plánujete Street Fighter V podporovať tak dlho ako štvrtú časť aj s jej rôznymi verziami?

S hrou máme dlhodobé plány a budeme ju dlhodobo podporovať. Ako sme už skôr oznámili, nebude to v podobe updatov, ktoré si zakúpite vo forme nového disku alebo digitálnej verzie (ako to bolo v štvrtej časti), keďže Street Fighter V bude základnou platformou. Street Fighter 4 je na trhu už skutočne dlho a stala sa taká vec, že hra začala skutočne zoširoka, bola prístupná aj iným ako hardcore hráčom a fanúšikom bojoviek, ale postupne sa komunita hry začala zužovať skôr na hardcore hráčov. Ostatní postupne odpadávali, keďže nedokázali udržať tempo. So Street Fighter V začíname od začiatku a chceme, aby sa hráči k hre vrátili a aj ju naďalej hrali a my ju budeme podporovať tak dlho, ako budeme môcť. Cítime, že Street Fighter 4 je už kompletný a vieme, že veľká časť komunity zostane hre verná aj po vydaní Street Fighter V, ale bolo by skvelé, keby sa hráči presunuli aj k päťke

Môžete nám povedať niečo viac o crossoveri s Haradom, ktorý ste aj na konferencii naznačili?

(Smiech). Ako asi viete, už sme spolu pracovali na Street Fighter x Tekken, no medzičasom sa ľudia začali pýtať, čo sa stalo s tou druhou hrou Tekken x Street Fighter. Nemôžem hovoriť za pána Haradu, takže ohľadne nejakých oficiálnych vyjadrení by ste sa museli spýtať jeho. Ale musím povedať, že viem, čo sa tam deje, viem čo sa skrýva za oponou v Namco, ale viac povedať nemôžem.

Ďakujem za rozhovor.

RATCHET & CLANK

REMASTER KLASIKY

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: INSOMNIAC GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ SKÁKAČKA

PREDSTAVENIE

Akčné 3D platformovky dnes nie sú v kurze. Tu a tam sa nejaká ukáže, nenamúti veľa vody a zase sa stratí. V minulosti bol tento žáner medzi tými najpopulárnejšími, no dnes je na okraji záujmu. A zdá sa, že aby sa zas dostal na výslnie, musí mu k tomu dopomôcť jedno z najsilnejších mien, aké sa v tomto žánri kedy objavili. A vlastne sú to mená dve - Ratchet & Clank, chlpáč a plecháč, dynamické duo, jednoducho dvaja hrdinovia, ktorí si nás získali už v roku 2002. A čoskoro sa objavia znova na scéne. Starí známi s novou tvárou, ktorí opäť rozpovedia svoj prvý príbeh, no pokúsia sa zaujať aj nových hráčov.

Nová hra, ktorej sa dočkáme budúci rok, ponesie len jednoduchý názov Ratchet & Clank. Po prvý raz bola predstavená na E3 2014 a už od začiatku vieme, že to nebude pokračovanie. No nebude to ani ďalší z remasterov, ktoré sú v posledných rokoch také populárne. Je to skôr reštart, ktorý bude navyše založený na pripravovanom animovanom filme, ktorý do kín príde taktiež budúci rok. Film, a teda spolu s ním aj hra, nám opäť rozpovedia príbeh, ako sa táto nesúrodá dvojica po prvý raz stretla a započala svoje netradičné vesmírne dobrodružstvo. Niečo sa zmení, niečo zostane pri starom, na to si budeme musieť počkať.

Už teraz vám však môžeme povedať, že to najdôležitejšie zostalo bezo zmien. Samotná hrateľnosť opäť chytí za srdce hneď potom, ako dostanete do rúk ovládač. Vyskúšali sme si demo s dvojicou levelov, ktoré nám pripomenuli doby minulé, no taktiež predviedli, ako má vyzerať moderný zástupca žánru. Jeden z levelov si môžete pamätať z prvej časti – ocitáme sa na hover vlaku a cez hordu nepriateľov musíme získať infobota.

A taktiež sme si vyskúšali aj súboj s bossom. Konkrétne ním bol Blargian Snagglebeast. Ak si obe pasáže pamätáte z pôvodnej hry a porovnáte ich s novou, zachovávajú myšlienku, no rozdiel je markantný.

Čo nás hneď v úvode potešilo najviac, to bola kvalita prestrihových scén v každom ohľade. Snažia sa byť čo najvernejšie filmu a hre to prospieva. Jednak po stránke scenára, ktorý je výborný, opäť mu nechýba poriadna dávka humoru, ktorá je ešte umocnená výborným dabingom. Ústredné duo si opäť strihli James Arnold Taylor a David Kaye, ktorým to ide skvele. Prepracované sú aj animácie pohybov, ktoré pôsobia prirodzene a dokonca aj detaily ako pohyb srsti chlpáča. Priamo v hre to už nie je tak vidno, ale v animáciách to rozhodne poteší.

Ani jeden z dvojice levelov nebol priamo tradične skákací. Vlak aj súboj s bossom sú veľmi priamočiare levely, čo sa týka ich dizajnu. V jednom idete vpred a v druhom sa točíte v kruhu, pričom sa oddávate neustálej a rýchlej akcii, ktorá stále skvele baví. A v nej tentoraz nechýba ani poriadna dávka deštrukcie, ktorá sa prejaví hlavne v ničení vlakových vozňov. Niekedy zničením alebo zhodením nákladu pred vami vytvoríte cestu alebo zlikvidujete nepriateľov, inokedy to budete robiť len pre čiru radosť zo skazy.

Hrateľnosť je známa a stavia na dobre známych prvkoch, a to nielen z iných častí série, ale žánru ako takého. Skáčete, lozíte, strieľate a všetko okolo mlátite.

V rámci série tak nový prírastok nevybočuje z toho, čo už dávno poznáte. Všetko to ale pôsobí lepšie, živšie a dynamickejšie. Možno reálne ani hra rýchlejšia nie je, no pôsobí tak. Navyše je prostredie okolo vás výrazne bohatšie, čo celkový dojem neuveriteľne zlepšuje. Aj tá prázdna jaskyňa, kde sa proti vám postavil Blargian Snagglebeast, pôsobí oveľa živšie a vizuálne lepšie. Navyše okrem bossa na vás útočia aj menšie príšerky, ktoré vedia znepríjemniť život.

Akcia, skákanie, občasná interakcia s objektmi, to všetko pôsobí plynulo a prirodzene ako nikdy predtým v sérii. Strieľate z jednej zbrane za druhou, razom vytiahnete kľúč a dokážete rozdávať aj poctivé rany, no hneď nato, keď presakujete z vagónu na vagón v nepríjemnej zákrute, zoberiete Clanka na plecia a využijete dvojitý skok. Pôvodnú hru som mal veľmi rád, dokonca sa mi možno stále aj niekde doma váľa, no v porovnaní s týmto už nedokáže obstáť. Ako keby sa autori inšpirovali v ladných sekačkách ako napríklad Bayonetta, kde akcia pôsobí už takmer baletným dojmom.

Na mix akcie so strelnými zbraňami a na blízko sa pozerá veľmi dobre a prechod medzi nimi je zvládnutý dobre. Jednoducho to na obrazovke vyzerá pekne. Svoj podiel na tom ale majú aj perfektne navrhnuté zbrane. Vracajú sa, samozrejme, staré známe kúsky z pôvodnej hry.

No autori taktiež nezabudli opäť zapojiť fantáziu a pripraviť pre vás niekoľko ďalších deštruktívnych hračiek. Do rúk dostanete raketomet, plameňomet, vrhač disko gule (ktorá všetkých nepriateľov roztancuje), granáty, no najviac si nás získal Pixelizer. Funguje dobre na krátku vzdialenosť a má účinok ako brokovnica, ibaže všetkých nepriateľov postupne mení na 8-bitovú podobu (so sprievodným zvukovým efektom), až ich postupne rozloží na pixely. Zbrane si v priebehu hry vyberáte z dobre známeho kruhového menu.

Demo Ratchet & Clank nás presvedčilo o tom, že sa máme na čo tešiť. Hra vyzerá výborne a rovnako dobre sa aj hrá. Dynamické duo si vás opäť získa na svojom netradičnom vesmírnom dobrodružstve.

Presvedčili sme sa o tom, že zábavnejšia podoba zbierania šrotu a skrutiek sa len tak nevidí. Okrem dema sme však v Paríži videli aj dve nové videá, ktoré nám z hry ukázali niečo viac. Môžeme sa tak tešiť aj na levely pod vodou, vo vzduchu a taktiež len v koži plecháča, ktorý sám preferuje iný štýl hrania. Viac v tradičnom skákačkovom štýle, kedy musí skôr prekonávať prekážky, nie toľko bojovať so zbraňami. Vydanie hry je naplánované na prvý polrok 2016 a vtedy sa do hry budeme môcť ponoriť všetci naplno.

Matúš Štrba

RECENZIE

H E
ER™

RISE OF THE TOMB RAIDER

LARA NA SVOJEJ DRUHEJ VÝPRAVE

PLATFORMA: XBOX ONE, XBOX360
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Tomb Raider je už v dejinách videohier pojmom, aj keď sa časom vyšťavil a posledné časti už upadali. Crystal Dynamics sa však reštartom série v roku 2013 podarilo Laru Croft skutočne kvalitne naštartovať. Tvorcovia zahodili celú históriu, zmenili herný štýl a pustili sa do príbehu od jej začiatkov. V reštarte ukázali prvú výpravu známej hrdinky, ktorá začala katastrofou, ale vďaka tomu sa Lara naučila bojovať a prežiť. Teraz ju čaká prvá vlastná výprava, ktorá už plne zadefinuje jej ďalší život. Nakoniec preto aj autori novú hru nazvali Rise of the Tomb Raider.

Nový príbeh Laru zavedie za zdrojom večného života, tajomným artefaktom, ktorý sa spomína krížom celou históriou ľudstva. Nechce ho pre seba, chce očistiť meno svojho mŕtveho otca a dokončiť jeho nevyriešený výskum. Posledné roky života totiž študoval všetko okolo tohto záhadného artefaktu. Bol veľmi blízko riešeniu, keď ho však reportéri označili za klamára, začala ho prenasledovať zvláštna organizácia a nakoniec ho zastihla náhla smrť. Výprava sa tak stáva pre Laru osobnou a odhalí na nej toho viac, ako čakala.

Autori z Crystal Dynamics nám znovu naservírujú pôsobivý príbeh, ktorý opäť posunie postavu Lary vpred a spolu s tým aj naše chápanie jej vývoja. Zároveň tvorcovia posúvajú vpred aj hrateľnosť, ktorá sa už v prvej hre transformovala zo skákania, strieľania a puzzle úloh na oveľa hlbší mix, kde sa k tomu pridáva craftovanie, skillovanie, upgradovanie, rozšírili akciu, pridali luk a aj stealth možnosti. Síce sa vtedy autori menej sústredili na puzzle úlohy a voľnosť v prostrediach bola obmedzená, ale v novej hre si už na to dávajú pozor a všetko doťahujú.

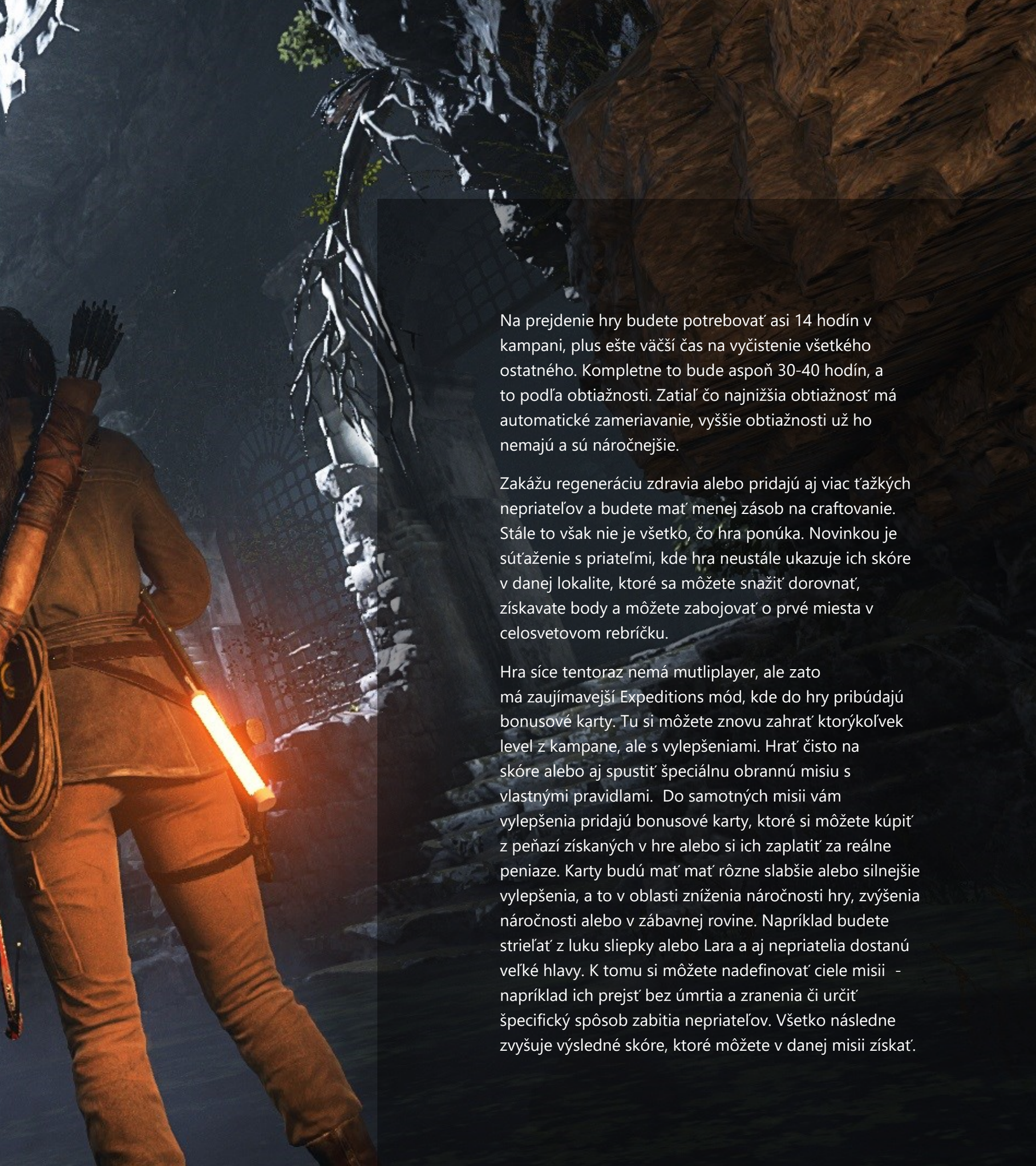
Lara sa teraz dostáva na Sibír, do ľadového údolia, uprostred ktorého má byť podľa legendy zmiznuté mesto Kizeth. To má skrývať tajomstvo večného života. Larin otec približne určil jeho polohu, a teraz ostáva na nej zistiť, či mal pravdu a očistiť jeho meno. Musí nájsť mesto a aj samotný artefakt. Lara však nebude jediná, kto hľadá artefakt. Spoločnosť Trinity ho chce dostať tiež a to na svoje vlastné ciele. Na hľadanie povolá svoju armádu žoldnierov. Tí majú svoje vlastné metódy získavania informácii a nezastavia sa pred ničím, čo sa im postaví do cesty. Či už to budú miestni obyvatelia, alebo samotná Lara.

Vojaci však nebudú jedinou hrozbou. Lara sa v prvom rade potýka s prírodou, ľadovcami a aj divokými zvieratami. Znovu si musí zopakovať základy, ktoré sa naučila v dobrodružstve na ostrove Yamatai, a teda zbierať rastliny, drevo, vyrobiť si luk a vydať sa na lov všetkého, čo ju ohrozuje. Budete tak používať skákanie, tiché zabíjanie, odlákavanie a snažiť sa čo najviac vyhýbať bojom. Aspoň pokým nezískate silnejšie zbrane, aby ste prežili stretnutia aj s niekoľkými nepriateľmi naraz. Takéto potýčky nie sú prechádzka ružovou záhradou, či už sú to ľudia, alebo zvieratá. Zvieratá sú rýchle a ťažko sa triafajú, vojaci pre zmenu majú záľubu v hádzaní granátov za každú prekážku, kde sa skrývate.Našťastie granáty postupne odomknete aj vy - či už v podobe explodujúcich plechoviek, alebo zápalných fliaš a následne necháte nepriateľom vychutnať ich vlastnú medicínu. Odomkýnať toho budete postupne viac skillovaním postavy alebo výrobou doplnkov a upgradovaním zbraní. Lara tak bude znovu vo svojom živle pri hľadaní zásob, truhlíc, artefaktov, jednoducho všetkého, čo sa bude dať zozbierať, aby sa postupne vylepšovala.

V tejto oblasti je to skutočne hlboko prepracované a k tomu sa tentoraz pridáva aj učenie sa jazykov a lúštenie nápisov. Možno je škoda, že ani tentoraz autori lepšie nezapracovali survival prvky, a to napríklad reakciu Lary na zimu a hrúbku oblečenia alebo nutnosť loviť zvieratá kvôli jedlu (teraz slúžia len ako zásoby na výrobu). Na druhej strane hra nie je postavená na tom. Tým dôležitým je znovu hlavne lezenie. Počítajte tak s neustálym zdolávaním ľadových stien, skákaním, preliezavaním s lezeckým kladivom alebo spúšťaním na lanách, preskakovaním priepastí a, samozrejme, aj padaním. Nebude chýbať ani časté využívanie luku na zachytávanie lán alebo teraz po novom aj nastreľovanie šípov, po ktorých môžete vyjsť na potrebné miesta. Pri toľkých možnostiach sa budete musieť neraz zamyslieť nad tým, akým spôsobom oblasť pred vami prejdete. K tomu znovu rovnako ako v predošlej hre budú tieto možnosti postupne pribúdať, a tak sa oplatí vždy vrátiť do predchádzajúcich lokácii a prejsť predtým nedostupné lokality. Či už to budú hory, alebo naopak hrobky a podvodné lokality.

Nezaostáva ani druhý dôležitý prvok série, a to hrobky s puzzle úlohami. Tie teraz máte ako v hlavnom príbehu, tak aj v nepovinných hrobkách, ktoré môžete objaviť a prejsť. Bude ich desiatka a budú rôzne obtiažne. Niekedy jednoduché, niekedy zložité a často sa bude potrebné lepšie rozhliadnuť a porozmýšľať, čo sa kde dá použiť a čo je vlastne potrebné spraviť. Je to výrazne vylepšené oproti minulej hre a hlavne fanúšikov pôvodných Tomb Raider hier hrobky potešia.

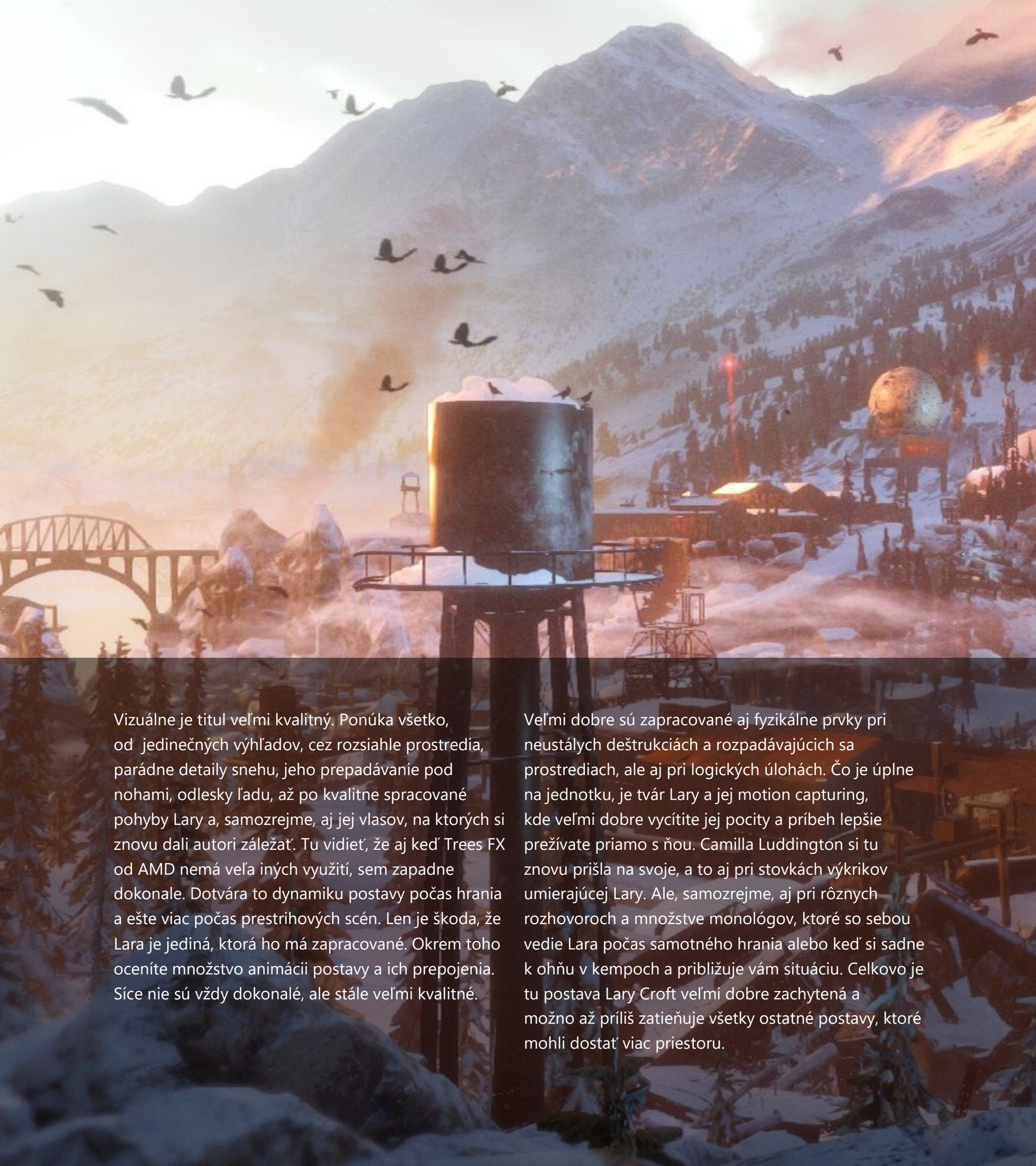
Spolu hra ponúkne ponúkne 12 na seba nadväzujúcich častí prostredia, medzi ktorými sa rovnako ako minule môžete presúvať pomocou objavených kempov. Z toho niekoľko prostredí bude len priamych, na ktorých, preskáčete prekážky, prestrieľate sa, prípadne vyriešite logické úlohy, ale ďalšie budú otvorené s plnou voľnosťou pohybu. Niekoľko lokalít bude stredne veľkých, len s niekoľkými cestičkami, ale tri budú masívne prostredia s množstvom vecí na skúmanie, hľadanie, hrobkami a aj s vedľajšími misiami. Tu môžete stráviť aj hodiny. Budete mať čo robiť, aby ste všetko prešli na sto percent. Bude vám v tom brániť veľa ťažko dostupných miest, do cesty sa vám postavia medvede, vlčie svorky a aj vyzbrojení nepriatelia. Či už ľudskí, alebo iní.



Na prejdenie hry budete potrebovať asi 14 hodín v kampani, plus ešte väčší čas na vyčistenie všetkého ostatného. Kompletne to bude aspoň 30-40 hodín, a to podľa obtiažnosti. Zatiaľ čo najnižšia obtiažnosť má automatické zameriavanie, vyššie obtiažnosti už ho nemajú a sú náročnejšie.

Zakážu regeneráciu zdravia alebo pridajú aj viac ťažkých nepriateľov a budete mať menej zásob na craftovanie. Stále to však nie je všetko, čo hra ponúka. Novinkou je súťaženie s priateľmi, kde hra neustále ukazuje ich skóre v danej lokalite, ktoré sa môžete snažiť dorovnať, získavate body a môžete zabojovať o prvé miesta v celosvetovom rebríčku.

Hra síce tentoraz nemá mutliplayer, ale zato má zaujímavejší Expeditions mód, kde do hry pribúdajú bonusové karty. Tu si môžete znovu zahrať ktorýkoľvek level z kampane, ale s vylepšeniami. Hrať čisto na skóre alebo aj spustiť špeciálnu obrannú misiu s vlastnými pravidlami. Do samotných misii vám vylepšenia pridajú bonusové karty, ktoré si môžete kúpiť z peňazí získaných v hre alebo si ich zaplatiť za reálne peniaze. Karty budú mať mať rôzne slabšie alebo silnejšie vylepšenia, a to v oblasti zníženia náročnosti hry, zvýšenia náročnosti alebo v zábavnej rovine. Napríklad budete strieľať z luku sliepky alebo Lara a aj nepriatelia dostanú veľké hlavy. K tomu si môžete nadefinovať ciele misii - napríklad ich prejsť bez úmrtia a zranenia či určiť špecifický spôsob zabitia nepriateľov. Všetko následne zvyšuje výsledné skóre, ktoré môžete v danej misii získať.



Vizuálne je titul veľmi kvalitný. Ponúka všetko, od jedinečných výhľadov, cez rozsiahle prostredia, parádne detaily snehu, jeho prepadávanie pod nohami, odlesky ľadu, až po kvalitne spracované pohyby Lary a, samozrejme, aj jej vlasov, na ktorých si znovu dali autori záležať. Tu vidieť, že aj keď Trees FX od AMD nemá veľa iných využití, sem zapadne dokonale. Dotvára to dynamiku postavy počas hrania a ešte viac počas prestrihových scén. Len je škoda, že Lara je jediná, ktorá ho má zapracované. Okrem toho oceníte množstvo animácii postavy a ich prepojenia. Síce nie sú vždy dokonalé, ale stále veľmi kvalitné.

Veľmi dobre sú zapracované aj fyzikálne prvky pri neustálych deštrukciách a rozpadávajúcich sa prostrediach, ale aj pri logických úlohách. Čo je úplne na jednotku, je tvár Lary a jej motion capturing, kde veľmi dobre vycítite jej pocity a príbeh lepšie prežívate priamo s ňou. Camilla Luddington si tu znovu prišla na svoje, a to aj pri stovkách výkrikov umierajúcej Lary. Ale, samozrejme, aj pri rôznych rozhovoroch a množstve monológov, ktoré so sebou vedie Lara počas samotného hrania alebo keď si sadne k ohňu v kempoch a približuje vám situáciu. Celkovo je tu postava Lary Croft veľmi dobre zachytená a možno až príliš zatieňuje všetky ostatné postavy, ktoré mohli dostať viac priestoru.

HODNOTENIE

+ kvalitný príbeh
+ veľmi dobrý svet s množstvom možností a rozmanitosťou
+ craftovanie, skillovanie a upgradovanie
+ pridaná znovuhrateľnosť v Expeditions móde s bonusovými kartami
+ hrobky s logickými úlohami
+ atraktívny vizuál

- mohli byť lepšie zapracované survival prvky

10

Crystal Dynamics nám v Rise of The Tomb Raider predvádza ďalší posun svojho moderného poňatia známej značky. Znovu ponúka zaujímavý osobný príbeh, množstvo možností, rozsiahle a rozmanité prostredie ako aj vyvážene rozdelené prehľadávanie prostredí, craftovanie, skákanie, puzzle úlohy a aj prestrelky. Teraz aj s bonusom v podobe znovuhrateľnosti vďaka kartám, ktoré pridajú rôzne vylepšenia alebo obmedzenia do levelov. Ak sa vám páčil predchádzajúci Tomb Raider, toto bude ešte lepšie. Ak sa vám nepáčil, možno vám vylepšenia sadnú. (Zatiaľ je hra vydaná len na Xbox One a Xbox 360, kde Xbox360 je graficky orezaná, ale stále kvalitná. PC verzia vyjde niekedy na jar, PS4 verzia na jeseň)

Peter Dragula

HALO 5 GUARDIANS

MASTER CHIEF VS SPARTAN LOCKE

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: 343 INDUSTRIES
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Halo, najväčšia značka Xboxu, sa vracia späť a tentoraz na novú Xbox One konzolu. Tá už dostala remastrované Halo tituly v Master Chief Collection balíku umožňujúcom nasať príbeh a štýl hry aj nováčikom, ktorí ešte túto sériu nehrali. Sériu, ktorá svojho času sama rozbehla FPS tituly na konzolách a naštartovala aj ich online multiplayer. Teraz síce už nemá čo rozbiehať, ale stále môže vylepšovať svoje základy, čo sa jej opäť podarilo.

343 Industries sa po veľmi slušnom Halo 4 naplno pustili do novej časti, kde dostali ťažkú úlohu posunúť hru do novej generácie a už naostro ukázať, že sa séria zaobíde aj bez pôvodných autorov Bungie, ktorí medzičasom prešli k čistému multiplayeru v Destiny titule. 343 však zostávajú verní základom Halo série a Guardians nechýba kampaň ani multiplayer, pričom sa obe zložky rozširujú o zaujímavé novinky. Nezaobišlo sa to síce bez straty niektorých pôvodných funkcii, ako splitscreen co-op alebo samostatného kooperačného módu, ale pridané novinky vám to môžu dostatočne vyvážiť.

Ak ste nováčikmi v sérii, mali by ste vedieť, že Halo nás pred rokmi vtiahlo do budúcnosti, kedy ľudstvo lieta do vesmíru, obsadzuje planéty a vyvíja dokonalých vojakov v Spartan programe. Všetko išlo takmer ideálne, až dovtedy, kým ľudia nenarazili na mimozemský prstenec Halo a zároveň aj prvú mimozemskú rasu, presnejšie viac rás v aliancii Covenant, ktorá chce zničiť ľudstvo a aj celú galaxiu pomocou týchto prstencov. Vyhladzuje ľudské kolónie rad radom, až kým sa nestretne s Master Chiefom. Ten spolu so svojou AI Cortanou následne obracia pomer síl a vyhráva. Stáva sa hrdinom ľudstva, ale to všetko len preto, aby ho teraz mohli obviniť zo zrady....

Kampaň - Locke vs Master Chief

Samotná kampaň nám ponúkne veľmi zaujímavý, aj keď teraz rozsiahlosťou menej epický príbeh. Nebude to

Halo 3, bude to teraz viac osobný príbeh Master Chiefa, jeho prenasledovateľa Spartana Lockea a výraznú úlohu v ňom hrá aj Cortana. Zatiaľ čo reklamná kampaň sa zameriavala len na prenasledovanie Master Chiefa, samotný príbeh v hre ide hlbšie a možno až výrazne iným smerom, ako by ste podľa reklám čakali. A je to len dobre. Bezduché prenasledovanie Master Chiefa by príbeh nikam neposunulo.

Pri hre však musíte počítať s tým, že je druhou časťou Reclamation ságy, ktorá začala v Halo 4 a teraz nadväzuje na jej udalosti. Je však na ne možno až príliš naviazaná a hráči, ktorí nehrali štvorku, si budú musieť naštudovať aspoň zbežne uplynulý dej, aby aktuálnu situáciu pochopili. Ak ste nehrali prvé tri hry, to až tak nevadí, tie nie sú už teraz dôležité, úvodná hrozba tam bola zažehnaná. Ale v štvorke sa otvorila ešte väčšia hrozba, a to Forerunneri, konkrétne ich bojovníci Prometheani, dávna rasa, ktorá vytvorila systém Halo prstencov v galaxii. Práve sa prebúdza a vôbec nie je priateľsky naladená. Ľudí totiž považuje za najväčšiu hrozbu vo vesmíre a v dávnych časoch s nimi viedla vojny.

Bez bližšieho prezrádzania príbehu môžeme povedať, že budete prechádzať misiami za tím Master Chiefa a Spartana Lockea, budete likvidovať ako pozostatky Covenantských rebelov, tak aj povstávajúce mechanické vojská Prometheanov. Preletíte niekoľko planét, budete využívať nové typy zbraní, stretnete aj nových nepriateľov, ale v zásade všetko ostáva v klasickom arkádovom Halo štýle. Teda viac zábavná hrateľnosť, žiadne krytie, ale zato masy nepriateľov, neustále zbieranie nepriateľských zbraní, používanie vozidiel a postupné aktivovanie rôznych mimozemských zariadení.

Základ Halo teraz obohacuje priamo vložená online kooperácia pre štyroch hráčov, vďaka čomu autori zapracovali na väčších možnostiach taktiky v leveloch, viacerých cestách, možnostiach rozdelenia tímu a útočenia z rôznych strán. Je to veľmi dobré a ako pri každej kooperácii, je to väčšia zábava ako hrať sám. A žiaľ, ak hrávate sólo, musíte si nahrádzať celý tím, keďže AI spoločníci síce bojujú, môžete im zadávať rozkazy, kam sa postaviť, na koho útočiť, ale taktizovanie a väčšiu pomoc od nich nečakajte. Špeciálne ak treba na niektorých nepriateľov útočiť odzadu, aby ste ich zničili. Na druhej strane ak hráte sami, užijete si dokonalú Halo atmosféru, ktorú si ešte môžete rozšíriť prehľadávaním prostredí, zbieraním bonusových lebiek, získavaním informácii alebo aj počúvaním rozhovorov. Na tie pripravili autori aj nebojové misie, kde sa môžete prejsť po tábore, porozprávať sa, zistiť, aké problémy trápia ľudí alebo spriatelených mimozemšťanov. Je to oddychový doplnok, ale bude len na vás, či ho využijete.

Popritom všetkom si užijete parádne scenérie, ktoré sú charakteristické pre sériu už od prvej časti. Keď sa na to zahľadíte bližšie, už vidieť, že je to typické Halo, kde art štýl a masívnosť prostredí prekonávajú slabšie detaily. V tejto oblasti Halo nikdy neexcelovalo a tentoraz tvorcovia detaily obetovali aj pre plynulú 60 fps hrateľnosť, kde neváhali automaticky znižovať aj rozlíšenie, aby eliminovali poklesy vo framerate. Zrejme nám čoskoro rôzne analýzy ukážu, ako často z 1080p rozlíšenia hra klesá, ale reálne to ťažko postrehnete.

Vizuál hry dopĺňajú veľké počty nepriateľov na bojiskách, neustále explózie a pôsobivé prestrihové scény. Tie sa rovnako ako kampaň viac orientujú na tím Spartana Lockea, ktorý sa snaží byť druhou hlavou postavou, ale vždy ho zatieňuje jeho kolega Buck. Toho hrá Nathanom Fillion a veľmi dobre celú kampaň oživuje svojimi zábavnými hláškami. Nemenej zábavné sú aj hlášky Covenantov, ktorí neustále komentujú, ako vás zlikvidujú. Mimo toho to ale

dopĺňajú vážne dialógy s rôznymi umelými inteligenciami, strategické porady v pozadí a aj neustále prichádzajúce informácie od kolegov alebo ľudí, ktoré približujú situáciu a rozprávajú príbeh na pozadí. Sprievod tomu robí jedinečná hudba, ktorá je taká charakteristická pre Halo sériu.

Celkovo je kampaň kvalitná. Nie je síce najlepšia zo série, nemá veľké galaktické boje, halo prstence, a dokonca si všimnete skromné používanie vozidiel, ale vzhľadom na aktuálnu situáciu v univerze veľmi dobre pokračuje vo vývoji príbehu a pripravuje sériu na ďalšie veľké vyvrcholenie v Halo 6. Možno však mohla byť dlhšia ako 7 hodín (bez zdržovania sa prehľadávaním prostredí) a rovnako Master Chief nemusel byť tak surovo odhodený na vedľajšiu koľaj v prospech Spartana Lockea.

Multiplayer - Arena vs Warzone

Zatiaľ čo príbeh je štandardom Halo serie a vždy má niečo do seba, je to multiplayer, pri ktorom hráči zostávajú ďalšie roky. Určite to nebude inak ani tu. Hra si znovu berie základy z Halo série, ktoré neopúšťa a práve vďaka prechodu na novú konzolu ich rozširuje. Multiplayer tvoria dva typy hry - Arena a Warzone. Tretím doplnkom bude ešte Forge editor, ktorý príde do hry neskôr a znovu ponúkne detailné možnosti tvorby vlastných máp. Arena mód ponúka klasický Halo multiplayer pre 8 hráčov, kde bude bojovať červený a modrý tím v rôznych módoch, od klasického deathmatchu po kradnutie vlajok. Základných módov je 8 a rozširujú ich ešte rôzne ďalšie pravidlá, plus si môžete nadefinovať aj vlastné hry, obmedziť zbrane a rôzne sily. Všetko v aréne však ponúka jednoduchý, rýchly a akčný multiplayer, ktorý na niektorých mapách pripomína Quake 3. Z drobných, ale v hrateľnosti zásadných vylepšení pribudli nové možnosti ovládania postavy, špeciálne jetpack boosty, parkourové možnosti, ale aj silové údery, ako Spartan Charge úder s rozbehom alebo Ground Pound úder do zeme, ktoré spoľahlivo zlikvidujú nepriateľov. Nakoniec každá zbraň už má iron sight, čo je tiež novinkou v sérii.

Oproti tomu je Warzone veľkou zmenou v hre a posúva to celé do štýlu Battlefieldu. Ponúka zábavu pre 24 hráčov a dva priradené módy, klasický Warzone a Warzone Assault. Zatiaľ čo v Assaulte len jeden tím obraňuje Power Core a druhý útočí, čistý Warzone je už komplexnejší. V ňom sa zmiešava obsadzovanie budov s čistením prostredia od AI vojakov a bossov, samozrejme, s bojmi s nepriateľským tímom, ktorému musíte postupne obsadiť jeho budovy a nakoniec zničiť jadro. Tu je popri boji základom hry aj získavanie zbraní a bonusov pre vašu postavu. Začínate totiž len so základnou ponukou a postupne pri hraní získavate REQ levely. Čím máte vyšší level, tým silnejšie zbrane, bonusy alebo vozidlá si môžete kúpiť a vtrhnúť s nimi na bojisko. Treba však rátať s tým, že REQ level vždy odbudne a po smrti stratíte danú zbraň alebo vozidlo, ktoré ste si kúpili. Následne vždy začínate od základov. Je to veľká zmena oproti takému Battlefieldu, kde je všetko dostupné a predefinované. Tu sa musíte o lepšiu výzbroj snažiť a rovnako sa treba snažiť vtedy nezomrieť.

Aby to nebolo také jednoduché, typy výzbroje a dostupnosti vozidiel získavate len bonusovými kartami. Tie nakupujete v celých balíkoch za získane Req body po zápasoch, za skutočné peniaze alebo ich zadarmo dostávate aj pri XP upgrade svojej postavy. Po otvorení ponúknu balíky náhodné karty určitej úrovne. Drahšie balíky majú v sebe silnejšie zbrane, nižšie levely postupne lacnejšie. Napríklad vám tak do ponuky pridajú tank, niektorú z ťažkých zbraní alebo aj rôzne bonusy na zdravie, štít, rýchlosť. Následne budete mať v hre širší výber. Stále však budete mať dilemu, kedy investovať svoje levely, či ešte počkať na vyšší level a lepšie zbrane, alebo sa už pustiť do boja so slabšou zbraňou alebo vozidlom už teraz a efektívnejšie zastaviť postup nepriateľov. Nehovoriac o tej alternatíve, keď si kúpite zbraň za 8 levelov a hneď za prvým rohom vás zostrelia. Nervy dostanú zabrať.

Tak ako v multiplayerových session pre redaktorov, ktoré sme skúšali, tak a aj dnes, keď začala hra naostro, to vyzerá tak, že matchmaking funguje bez problémov a je rýchly. Najväčší nával hráčov síce príde zajtra po oficiálnom vydaní, ale teraz už nečakáme, že by sa stalo niečo ako pri Master Chief kolekcii, kde pred vydaním išlo všetko bez problémov a po vydaní pár mesiacov nešlo nič. Tu už je len jedna hra, jeden typ hráčov a pri bete si to celé vyskúšali. Servery sú dedikované, a teda problémy s pripojením alebo s výhodou jedného hráča nebudú.

Keď to zhrnieme, multiplayer vyzerá veľmi dobre a má dostatok obsahu, ako aj šancu osloviť väčšie publikum hráčov, a to hlavne vďaka pridaniu
Warzone módu. Plusom je aj rozšírenie možnosti ovládania samotnej postavy a nakoniec si to celé autori u hráčov poistili tým, že všetky ďalšie prídavky do hry budú zadarmo. Nové mapy a módy si tak užijú všetci. Dúfajme, že postupne pribudne kooperačný mód na štýl Spartan Ops alebo Firefight, ktorý tu môže chýbať. Autori si to síce vynahradili kooperáciou v kampani, ale je to už iné.

Halo 5: Guardians sa 343 Industries podaril a po Halo 4 už naplno dokazujú, že Halo značka už nepotrebuje Bungie. Dokonca teraz Bungie pripomínajú, že kvalitná multiplayerovka sa dá spraviť aj s príbehom. V každom prípade je Halo presne to, čo od neho čakáte a s bonusmi naviac. Kampaň síce nie je dlhá a noví hráči sa stratia v príbehu, ale klasická Halo hrateľnosť stále funguje na jednotku a kooperácia v kampani pre štyroch hráčov je dobrým prídavkom. Warzone mód posúva celý Halo multiplayer vpred do ešte neprebádaných oblastí.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kampaň ponúka veľmi dobré pokračovanie Halo príbehu
+ kooperácia 4 hráčov v celej kampani
+ jedinečná hudba
+ Warzone mód posúva Halo multiplayer o krok vpred

- Master Chief je postavený v kampani na vedľajšiu koľaj
- môže vám chýbať offline kooperácia v splitscreen mode alebo Spartan Ops misie
- vizuál

9.0

ASSASSINS CREED SYNDICATE

LONDÝN ČAKÁ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Assassin's Creed séria je už stálicou na hernom nebi a už 9 rokov ponúka hráčom zážitky umiestnené do rôznych období a v rozličných častiach sveta. Spoznali sme už takto niekoľko miest na blízkom východe, navštívili sme aj Taliansko, aby sme následne spoznali revolučnú Ameriku a potom sa vrátili späť spoznávať históriu Európy.
Tu sme minulý rok prešli Parížom a teraz sa presúvame do viktoriánskeho Londýna - vo svojom čase najdôležitejšieho mesta na svete. Kto ho ovládal, ovládal svet. Vedia to aj templári aj assassini, a preto začína ďalší veľký boj.

Séria totiž sleduje boj týchto dvoch skupín o kontrolu nad mestom. Sleduje ich z prítomnosti, kedy ľudia, konkrétne zo spoločnosti Abstergo, rozkódovali spomienky zachované v DNA a môžu tak prežívať príbehy svojich predkov. Ale systém nebol vytvorený pre zábavu. Spoločnosť, ktorá systém vytvorila, cielene sleduje osudy členov spolku assassinov a ich kontakty s relikviami nazvanými Pieces of Eden, ktorými možno ovládnuť, zničiť alebo aj zachrániť svet. Svojho času to dokázal Desmond, hlavná postava v prítomnosti, ešte keď hra mala aj rozsiahlejšiu súčasnú líniu. Tá sa postupne scvrkávala až na malé scény, ktoré už len zachytávajú príbeh ľudí v prítomnosti a ich boj proti Abstergu. Rovnako to je aj v novom Assassin's Creed: Syndicate.

Prítomnosť bola rozporuplnou časťou hry. Niektorým sa páčila, iným nie a Ubisoft sa zariadil podľa tej druhej skupiny. V novej generácii už túto časť rozvíja len pomaly a už nie je nosnou časťou hry. Je to doplnok, ktorý síce pridá pár informácii o vývoji udalosti, ale už sa tam veľmi nezahráte. Čo je teraz dôležitejšie, je Londýn v roku 1868...

Preberiete úlohy dvojičiek Jacoba a Evie Fryovcov, vycvičených assassinov pokračujúcich v stopách svojho otca. Žijú v anglickom meste Crawley, v ktorom robia poriadok s templármi, ale rád assassinov v Londýne padol a mesto je vydané na napospas templárom. Súrodenci sa tak odhodlajú na ťažkú úlohu, ovládnuť mesto a zároveň získať Piece of Eden artefakt, ktorý je v Londýne. Ten chce získať aj tím v prítomnosti, ktorý sa vydáva na nebezpečnú úlohu.

Vďaka Jacobovi a Evie hra ponúka novú situáciu, pretože budete hrať s dvomi postavami. Každá má síce svoje príbehové misie, ale mimo misií si ich môžete ľubovolne prepínať, rovnako ako to fungovalo v GTA V. Zatiaľ čo Jacob je zábavný dramatický chlapík a je lepší v bojoch, Evie je milá, ale viac cieľavedomá a lepšia v zakrádaní sa. Obaja spolu tvoria veľmi dobrú herecku dvojicu, čo si skutočne v prestrihových scénach užijete. Postupne s nimi budete prechádzať Londýnom a stretávať známe postavy danej doby, špeciálne Dickensa, Darwina alebo Grahama Bella. Bonusom je Frederick Abberline, známy detektív, ktorý šiel po stopách Jacka Rozparovača (toho však budete chytať len v DLC obsahu). Každý z nich vám ponúkne svoje misie k svojmu špecifickému zameraniu a popritom vám porozpráva svoj príbeh.

Hlavný príbeh sa však týka miestnych templárov, ktorých budete postupne eliminovať a dostávať sa hlbšie do miestnej vládnucej vrstvy. Už to však nie je cirkev a šľachta ako v Unity, ale posunuli sme sa vpred, kedy mesto ovládajú podnikatelia a politici, keďže sa vtedy začal vytvárať systém, aký tu poznáme dodnes. Napriek tomu, že je to pekne zachytené, príbehu chýbajú hlbšie emócie, ako sme videli napríklad v Unity. Skôr je to oddychovka ako Black Flag. Možno aj preto, že Londýn nie je taký depresívny, ako by sme čakali. Má síce rôzne druhy počasia, dažde, hmly, ale za slnečných dní je nádherný, farebný a pôsobivý. Autori nechceli ukazovať depresiu, ale naopak posun vpred. Zachytávali začiatky technickej revolúcie, kedy sa začali rozmáhať nové technológie a ľudstvo uskutočnilo veľký skok dopredu. To sa odrazí aj na vašom vybavení a možnostiach.

Vlaky fungujú naplno a budete ich aj náležite využívať. Rovnako na vode premávajú parníky, aj keď autá ešte nie sú, ale napriek tomu autori pridali možnosť rýchlejšieho presunu veľkým mestom, a to pomocou kočov a drožiek. Hrateľnosť titulu sa tak posúva vpred a nielen týmto, mení ju aj vystreľovací hák, ktorý rovnako zrýchľuje presuny a hlavne úteky.

Ale koče a lano nepredstavujú všetky zmeny v hrateľnosti. Doba zmenila aj zbrane. Meče sú už zastaralé, nepraktické, a preto assassini majú len malé šable, palicu s ukrytým nožom a oceľové boxery. Všetky tri zbrane si budete môcť vymieňať, postupne vylepšovať a sami si vyberiete, s ktorou sa vám najlepšie bojuje. Túto výzbroj môžete následne kombinovať s nožom alebo pištoľou, nechýbajú dymovnice a expodujúce fľaše.

Všetko využijete pri neustálych bojoch. Tie sa napriek zmene zbraní dramaticky nezmenili, skôr sa len rozšírili možnosti, ale stále môžu so slabými zbraňami trvať dlho a byť repetitívne. Špeciálne súboje s bossmi. Na druhej strane postupne, ako si odomykáte skilly postavy, začnete zabíjať efektívnejšie a rýchlejšie. Ale aj v takom prípade, keď na vás útočí päť nepriateľov, je lepšie zvoliť útek. Ten je vďaka AI nepriateľov často jednoduchý a umožní vám ukryť sa a znovu vrátiť s novou taktikou, ako prejsť danú misiu.

V misiách budete napríklad prepadávať vlaky, prenasledovať ciele, utekať pred nepriateľmi na kočoch, oslobodzovať deti nútené k práci, naháňať ľudí, ochraňovať iných ľudí a hlavne likvidovať templárskych bossov. Popritom aj postupne ovládnete štvrte mesta, pričom každá z nich má vlastnú vedľajšiu misiu. Je tu toho množstvo, a preto zamrzí, že na všetko budete sami, keďže Ubisoft tentoraz kooperáciu do hry nedal. Je to škoda, keďže má hra dve hlavné postavy a tvorcovia to mohli ideálne využiť. Multiplayer tiež absentuje, ale ten nikomu chýbať nebude, ale toto mohlo byť aspoň v špeciálnych misiách tak ako v Unity. Keď však nie je parťák, pomôcť vám môže aspoň váš gang, ktorý prakticky nahradí tretiu postavu vo vašom tíme. Spoločníkom budete taktiež vylepšovať schopnosti, budú tak silnejší, bude ich viac a dokážu lepšie bojovať.

A gang sa vám určite zíde. Totiž napriek tomu, že Londýn nemá také husté obyvateľstvo ako Paríž v Unity, nepriatelia sú na každom kroku a útočí ich veľa naraz. Vždy je tak dobré mať poruke dvoch-troch ľudí v skupine. Spoločníci sa budú venovať poskokom a vy tak môžete ísť ďalej za svojim cieľom. Teda ak idete cestou sily. Svoj postup si často budete môcť vyberať sami a je na vás či budete misie prechádzať násilne, alebo sa budete snažiť o maximálny stealth postup, ktorý je často v misiách odmenený. Niekedy máte bonusy k hlavnému cieľu za to, že splníte úlohu potichu, bez poplachu, nikoho nezabijete. Alebo naopak - niekoho ešte popri misii musíte zabiť.

Hra vám ponúkne pôsobivý výlet viktoriánskym Londýnom, ale popritom všetkom dostanete aj nové informácie okolo Pieces of Eden a posun príbehu v tejto oblasti. Síce to nie je veľký skok, ale znovu sa dozvieme viac o tom, čo sa deje a o čo ide v oveľa väčšej hre, ako hráme my.

Autori špeciálne pridali bonusové informácie do voliteľnej úlohy, ktorá nás podobne ako Unity presunie v čase do inej doby, do postavy iného zabijaka, ktorému budú odovzdané dôležité informácie. Tieto voliteľné misie vám pridajú hodinu-dve nových úloh v inej atmosfére ako samotný hlavný titul a aj s rozšírenou taktikou vzhľadom na posun v čase. Aj bez nich vám kampaň vydrží aj 20-30 hodín, a to čisto len príbeh. Následne ešte môžete desiatky hodín oslobodzovať všetky štvrte Londýna, vyzbierať všetky bonusy, truhlice a vylevelovať svoje postavy na maximum. Obsahu má Londýn dostatok.

Vizuálne ukazuje assassin ako majú vyzerať sandboxovky v aktuálnej generácii. Možno pár detailov oproti Unity tvorcovia ubrali, ale zato získali plynulý framerate na oboch konzolách. Z vizuálnych detailov veľa zmien nezbadáte, ibaže je v uliciach viditeľne menej ľudí, ale k Londýnu sa to hodí. Je to moderné mesto, väčšina ľudí sa pohybuje kočmi, ktorých sú teraz plné cesty, ľudia sa presunuli len na chodníky a je ich menej. Stále však dostatok, aby vytvárali dojem živého mesta, nie ako sme to videli v GTA V. Pôsobivé sú aj detaily budov, ulíc a úplne očarujúce sú scenérie z najvyšších miest mesta, ako napríklad z Big Bena, kde uvidíte mesto meniace sa na industriálnu zónu plnú dymiacich komínov. Nechýbajú ani výlety do útrob budov alebo do podzemia mesta. Veľmi dobre je spracovaná aj Temža s hustou dopravou lodí. Čo však chýba, sú prostitútky v uliciach ako aj samotný sex. Je to škoda, keďže práve tá doba vynikala rozmachom prostitútok a nakoniec ich aj Jack Rozparovač zabíjal.

Ovládanie je znovu viac vyladené, parádne funguje skákanie, parkourový beh, lezenie, ale stále sa stane, že postava plne nepochopí, že ste nechceli vyskočiť tam alebo tam a mala skočiť inam. Samostatná kapitola je ovládanie kočov, kde je veľmi dobre zapracovaná dynamika, odpruženie a skutočne sa to dá užiť. Samozrejme, v rámci hrateľnosti sú tam ústupky a odklony od reality, ale to neprekáža, hrateľnosť je dôležitejšia.

Uvidíme, kam tvorcovia umiestnia ďalšiu, budúcoročnú časť a aké vozidlá ponúknu tam. Bude zaujímavé sledovať či sa raz v assassinovi objavia aj autá.

Čo sa už ale v assassinovi objavuje pravidelne, sú mikrotransakcie. Tie sú v každej oblasti a môžete si za peniaze kupovať body na schopnosti alebo materiály na výrobu. Reálne to nepotrebujete a ani by som to neodporúčal, keďže prirodzený vývoj pri hraní hry vám všetko veľmi pekne dopĺňa a zároveň motivuje hľadať ďalšie truhlice a spĺňať vedľajšie misie, aby ste sa vylepšovali.

Celkovo je Assassin's Creed: Syndicate kvalitné pokračovanie, ktoré vracia latku na úroveň, akú sme chceli už pri Unity. Hra je technicky vyladená, má kvalitné postavy, má najlepšie mesto z celej série, hlboké RPG prvky, novinky v hrateľnosti, ako je prídavok kočov a vystreľovacieho háku, aj keď stále je tu tá absencia hlbšieho prepojenia s prítomnosťou. Možno nemusela odbudnúť kooperácia fungujúca v Unity, ale okrem toho má hra všetko, čo potrebuje, aby vás zabavila na desiatky hodín.

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

ANNO 2205

MESTO BUDÚCNOSTI

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Sériu Anno určite netreba priaznivcom budovateľských stratégií predstavovať. Je to dlhoročný veterán, patrí medzi to najlepšie vo svojom žánri a ako dokazuje najnovšia časť, stále má čo ukázať a čím pobaviť. Futuristický prírastok je pôsobivý, a predsa ho niektorí hráči nedokážu oceniť. Čo je veľká škoda, pretože s prehľadom prekonáva konkurenciu a necháva ju ďaleko za sebou.

Anno 2205 je vlastne jedno veľké ťaženie, kde si vytvoríte svoju spoločnosť a potom sa ju snažíte dostať na vrchol. Základom hry je kolonizácia a výstavba, ale tvorcovia pridali aj trošku korenia vo forme námorných bitiek. A spravili to šalamúnsky. Nie každý hráč totiž vyžaduje pri piplaní sa s domčekmi aj boje. Niekomu stačí, keď mu pod rukami zo skromného osídlenia vyrastie malé mestečko a napokon masívna citadela a nestojí o to, aby mu jeho dielo niekto búral. Preto má hra separované lokality s výstavbou a bojové mapy. Obe zložky sú však vzájomne prepojené a vytvárajú jeden harmonický celok. Hráč sa primárne venuje stavaniu a rozvoju sídiel a kedykoľvek môže prijať bojovú misiu, ktorá slúži ako rozptýlenie a chvíľkový oddych od ekonomických povinností. Samotné boje by pritom vystačili na plnohodnotnú námornú stratégiu, ktorá by dokázala fungovať aj ako menšia samostatná hra.

V bojových misiách hráč ovláda námornú flotilu, ktorej primárnym cieľom je zničiť lode protivníka či oslobodiť obsadené konvoje. Hráčove lode sa pohybujú medzi spleťou ostrovčekov a časťami pevniny a v zavodnených uličkách hliadkujú nepriateľské plavidlá. Neraz sú tam aj mínové polia, čo sa dajú šikovne využiť na poškodenie oponentov a hrádze, ktoré je možné zničiť a otvoriť tak nový prechod. Bojová zložka neobsahuje výstavbu a nedajú sa ani produkovať jednotky. Hráč prehrá, ak príde o všetky svoje lode, ktoré mal v úvode misie.

Základný systém námorných bitiek je jednoduchý - treba priplávať na dostrel a lodičky sa ostreľujú a potápajú. Lenže banálne bitky na mori dokázali vývojári pozdvihnúť na celkom novú úroveň pridaním taktických doplnkov. Tie môžu byť dvojaké. Prvú skupinu predstavujú podporné zložky, ktoré majú limitovaný počet použití a dobíjajú sa zbieraním náplní, ktoré sú umiestnené priamo na vode. Sem patrí účinný raketový útok, privolanie ponoriek a EMP. Druhú skupinu predstavujú schopnosti, ktoré je možné aktivovať kedykoľvek, keď má loď dostatok paliva. Konkrétne sa jedná o opravu flotily, dočasný štít a míny vyvolávajúce vlnobitie. Palivo sa taktiež zbiera na vode a často zostáva po potopených nepriateľoch. Všetky taktické doplnky sa jednoducho aktivujú a ich účinok sa prejaví na mieste, ktoré hráč označí. Úspechy v bojových misiách bývajú odmenené najmä cennými surovinami, ktoré sa uplatnia v zložke výstavby. Navyše lodiam pribúdajú skúsenosti a flotila sa rozrastá, takže v ďalšom boji je silnejšia. Pri bitkách je možné ničiť aj nepriateľské budovy na pobreží a získať tak nejaké suroviny navyše. Taktiež sa dajú prijímať nepovinné úlohy od prístavov a kapitánov lodí priamo na bojovej mape. Cieľom môže byť napríklad eskort lode na určené miesto, vyhľadanie stratených sudov rozhádzaných po mape alebo hoci len opakované použitie určitej zbrane.

Boj je však skutočne len rozptýlením a Anno 2205 je primárne budovateľská stratégia a ako takú ju treba brať. Tradičný systém výstavby a rozvoja, ktorý poznáme z predošlých častí série, sa zachoval bez výraznejších zmien. Niektoré prvky sa ale prispôsobili potrebám hry, ktorá je celkovo ponímaná trochu inak. A možno práve s tým budú mať niektorí hráči problém.

Táto časť na rozdiel od svojho predchodcu nekladie dôraz na online komunitu, ale preferovaný sólo režim bude pre mnohých hráčov plus. Ťaženie je konzistentné. Hráč začína s rozvojom prvého prístavného mesta v štandardnom prostredí, pričom si môže zvoliť štruktúru krajiny a vybrať spomedzi troch možností.

Na vode je námorná základňa, ktorá slúži ako centrála a po vylepšení otvorí nové možnosti a umožní ďalšie expandovanie hráčovej spoločnosti. Hráč sa plaví so svojou veliteľskej loďou a pri vhodnom pobreží s jej pomocou zakladá prístavy. Tie predstavujú základný kameň mesta. Okrem toho môžete túto loď využiť na plnenie nepovinných misií, ale aj globálneho projektu, ktorý sa nachádza v regióne. Misie v tejto oblasti sú nebojové, nanajvýš s pripojeným dronom priplávate na určené miesto, kde zostrelí nejaký objekt. Ďalšie zadania vyžadujú vyhľadanie určitých predmetov - niekedy s navigačnou sondou, či dopravenie materiálov. Štruktúra týchto úloh sa od vedľajších cieľov v námorných bitkách ani veľmi nelíši, len tu je to bez krviprelievania. Globálnym projektom môže byť pomoc pri výstavbe hrádze alebo iná väčšia úloha, za ktorú ste štedro odmenení- napríklad veľkou dodávkou energie.

Vráťme sa však k tomu najpodstatnejšiemu - výstavbe mesta. Sklad v prístave umožňuje výstavbu obytných domov, tovární, úžitkových budov a lomov. Všetky budovy musia byť spojené s prístavom pomocou ciest a niektoré sa dajú stavať len na špecifických miestach. Napríklad ťažiť sa dá len na konkrétnych bodoch v horách a hydroelektráreň musíte umiestniť vo vhodnej lokalite pri vode. Keď splníte základné požiadavky robotníkov - dostatok jedla, vody a prístup k informáciám, môžete vylepšiť príbytky na vyšší level, čím vznikne nová trieda obyvateľov - operátori. So zvyšujúcim sa počtom operátorov a stúpajúcim levelom vašej spoločnosti sa odomykajú nové budovy. Ľudia však majú stále viac požiadaviek. Ak nechcete stagnovať, potrebujete stavať viac a čoraz

modernejších tovární a zariadení, ktorých produkciu, množstvo pracovníkov a spotrebu energie zefektívnite prístavnou modulov. Práve na moduly sú potrebné špecifické suroviny, ktoré získavate najmä v bojových misiách. Netreba zabúdať ani na logistiku.

Keď už sa rozbehnete, vaša spoločnosť bude stáť pred novou výzvou. V druhej fáze totiž začnete stavať kolóniu v Arktíde. Tam sú však drsnejšie podmienky a hoci je systém výstavby obdobný, staviate celkom iné budovy a platia osobité pravidlá. Prví kolonisti sa nazývajú protektori a ich príbytky musia byť v blízkosti zdrojov tepla, to znamená v dosahu tovární a produkčných zariadení. Na rozdiel od iných stratégií sa teda v Anno nemusíte obávať negatívneho vplyvu industrializácie na ľudí. Práve naopak - tu obyvateľom neprekáža a niekedy je blízkosť tovární priam nutná. Ľudia na severe sú do značnej miery sebestační. Namiesto fariem lovia ryby a jedia konzervované potraviny a zo surovín, ktorú sú dostupné len v týchto končinách, vyrábajú moderné veci, napríklad neuro implantáty. K tomu sú ale potrební vedci a tí pribúdajú po vylepšení príbytkov protektorov a znovu majú viac požiadaviek...

Nie všetko si však obyvatelia Arktídy dokážu zabezpečiť sami. A ľudia v prvej lokalite si tiež nevedia vyrobiť každú potrebnú vec. Nastáva čas na vytvorenie transportných ciest. Tie si nastavíte na makete planéty, kde si aj prepínate jednotlivé zóny v hre - či už tie stavebné alebo bojové. Z úrodnej, zeleňou zaliatej krajiny, teda budete vyvážať na sever ovocné džúsy plné vitamínov a z Arktídy poputujú na juh implantáty. Takto vymieňaných komodít môže byť, samozrejme, viac. A dajú sa využiť aj komodity zo svetového trhu, ale je lepšie, keď využijete možnosti vlastných kolónií. Určite však zahlasujte vo svetovom výbore, kde váš hlas ovplyvní globálnu ekonomiku, čo sa prejaví na cenách vybraných materiálov a budov pri výstavbe.

V pokročilej fáze hry už teda súbežne koordinujete dve kolónie s diametrálne odlišnými podmienkami, ale spoločnou kasou. Ľubovoľne si ich prepínate a procesy prebiehajú aj v čase vašej neprítomnosti, keď sa venujete boju alebo rozvoju inej zóny. Kredity pribúdajú hlavne z daní, takže čím viac obyvateľov v mestách, tým lepšie. Financie sa míňajú najmä na údržbu zariadení a pri transfere komodít z jednej kolónie do druhej. Ak sa jedenej kolónii darí menej, môžete sa dostať do plusu pritvrdením v tej druhej. A keď je veľmi zle, dostanete pôžičku...ale s nechutne vysokým úrokom.

A potom príde to najlepšie - kolonizovanie vesmíru. V tretej fáze hry vás čaká výstavba lunárnej kolónie. Vytvorenie prosperujúcej spoločnosti v mesačnom kráteri má opäť svoje špecifiká. Námorné centrum nahradí vesmírna základňa a veliteľskú loď lunárne vozidlo. Budovy sa stavajú na miestach, kde ste umiestnili generátory ochranných štítov. Tie zabezpečujú podmienky pre život a súčasne zachytávajú padajúce meteority. Po vykonaní príslušných opatrení môžu všetky kolónie spolupracovať a ich počet sa dá postupne zvýšiť na deväť (po tri sektory s trochu odlišnou štruktúrou v každom prostredí), dodávajú si produkty, ktoré inde nie sú a to umožní ďalšie expandovanie a vznik nových tried obyvateľov.

Ovládanie hry je veľmi praktické a dá sa naň rýchlo zvyknúť. Aj napriek čoraz komplikovanejším výrobným reťazcom a novým funkciám sa dá všetko koordinovať veľmi jednoducho pomocou myši. Napríklad na menu s výstavbou a prehľad o potrebách obyvateľov stačí jednoduché menu s dvomi hlavnými položkami a niekoľkými záložkami. V jednom riadku vidíte, aký je prísun tovaru a surovín a šípky ukazujú, čoho je dostatok a čoho treba viac, aby kolónia fungovala, ako má. V druhom riadku môžete hneď vybrať budovy, ktoré pomôžu odstrániť uvedené nedostatky. Chýbajú džúsy? Pristavte továreň na spracovanie šťavy alebo moduly, no zrejme sa tak zvýši aj spotreba ovocia, takže pridajte aj sady.

Misie prijímate jednoduchým kliknutím myškou na ikony v regióne, kde sa práve nachádzate. Rovnako ľahko presúvate lode, ale aj pozbierate niektoré predmety v krajine, ktoré vám jednorazovo pridajú suroviny alebo sú potrebné na splnenie úlohy. Len niekedy sú sotva viditeľné a treba dobre sledovať terén. Zrejme ešte žiadna budovateľská stratégia sa neovládala tak úžasne pohodlne ako Anno 2205, a pritom sa jedná o naozaj komplexné procesy, ktoré pri prvom pohľade môžu vyzerať veľmi zložito.

Grafika hry je fantastická. Každá zóna má svoje osobité čaro. Zeleňou pokrytá krajina s veľkou priehradou pôsobí majestátne, Arktída drsne a vesmírna kolónia tajuplne a veľmi realisticky. Všetko si môžete ľubovoľne otáčať, približovať a vzďaľovať. Pekné sú aj detaily, napríklad keď kliknete na príbytok, vidíte nielen požiadavky občanov, ale aj ich charakteristický portrét, a dokonca k vám občas aj prehovoria a hýbu sa. Efektné je aj vlnobitie na mori pri explóziách. Budete sa kochať pohľadmi na bujnejúce mestá prekypujúce životom a futuristickou dopravou. Hudba a ozvučenie sú hre šité na mieru, príležitostné prestrihové scény sú nádherné. Daňou za túto parádu sú pomerne značné hardvérové nároky. Spočiatku to až tak veľmi nepocítite, ale čím masívnejšie budú vaše kolónie, tým viac sa vaše PC zapotí. Keď sa však pohráte s nastaveniami, nebude to až taký vážny problém.

Anno 2205 je presne to, čo v žánri moderných budovateľských stratégií doteraz chýbalo. SimCity a rôzne klony sa síce obdobím posunuli do novoveku, ale stavili na zastaraný systém hry bez výrazných nápadov, nanajvýš doplnený o online funkcie. Chceli ukázať budúcnosť, ale hrateľnosť zostala niekde v minulosti. Anno sa radšej sústredí na zážitok pre jednotlivca, s osvedčeným štýlom výstavby, ale v modernom ponímaní a s intuitívnym ovládaním. Ťaženie je navrhnuté tak, aby motivovalo hráča a dáva mu pritom na výber či využije aj bojovú zložku, alebo sa sústredí len na výstavbu, či sa bude hnať za nejakými cieľmi, alebo pojme hru ako sandbox, kde si môže robiť, čo sa mu zachce. Možno niekomu bude chýbať výstavba pod morskou hladinou a online komunita - v tom prípade sa vráťte k Anno 2070, ale v každom prípade je Anno 2205 to najlepšie, čo vyšlo v danom žánri v posledných rokoch. Konečne budovateľská stratégia, ktorá kráča s dobou!

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ simultánna výstavba v troch diametrálne odlišných prostrediach
+ dobre fungujúci ekonomický systém v modernom ponímaní
+ pôsobivý vzhľad a praktické užívateľské rozhranie
+ osviežujúce námorné bitky, ktorým sa venujete podľa uváženia

- nemusí vám vyhovovať, ak vyžadujete online funkcie a komunitu

-

9.5

DRIVECLUB BIKES

Z ÁUT NA MOTORKY

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: EVOLUTION STUDIOS
ŠTÝL: ŠPORT

RECENZIA

Už je to viac ako rok, čo sa DriveClub, ktorý mal na PlayStation 4 konečne zaplniť medzeru v žánri pretekárskych hier, dostal na pulty obchodov. Hra síce mala vyjsť hneď pri premiére PS4, no autori sa nakoniec rozhodli odložiť ju a vyčleniť si tak o niečo viac času na jej dokončenie. Tento čas však z niekoľkých týždňov predĺžili až na takmer jeden celý rok, vďaka čomu bol deň, keď sa mal DriveClub konečne objaviť v obchodoch, o to viac očakávaným. Rovnako ako pre hráčov, tak aj pre vývojárov sa však nezačal vôbec podľa predstáv. Hra, ktorá je veľmi previazaná so sociálnymi funkciami, sa razom ocitla offline, kedže servery nezvládali nápor hráčov. Nanešťastie nešlo len o nejakú drobnú chybu a tvorcom trvalo niekoľko mesiacov, kým problém úplne odstránili a všetky sociálne funkcie začali fungovať na sto percent.

Popri zvyšovaní kapacity serverov však vývojári stíhali pridávať aj nové funkcie spolu s obsahom – napríklad nové autá, trate, veľmi očakávané dynamické počasie a taktiež fotorežim či replay. Po stránke obsahu tak bolo o DriveClub vždy veľmi dobre postarané. Aby toho ale nebolo málo, autori v tichosti pracovali na ešte väčšom prídavku, ktorý mal pre hru znamenať zásadnú zmenu. Ako nám odhalila Sony konferencie na Paris Games Week minulý týždeň, ide o DriveClub Bikes - expanziu a zároveň samostatnú hru, ktorá rozširuje tradičné štvorkolesové preteky o výkonné dvojkolesové stroje. Poslať na trať vozidlo, ktoré má o dve kolesá menej ako štandardné auto, nie je pre vývojárov také jednoduché, ako to môže znieť. A to aj napriek tomu, že motorky nemenia vizuál a ani princípy hry, iba dopĺňajú existujúci obsah o poriadnu dávku novej zábavy. Autori však museli prísť hlavne s novým jazdným modelom, animáciami a inými detailmi, ktoré robia z motoriek plnohodnotnú súčasť hry. DriveClub Bikes je navyše k dispozícii ako expanzia pre pôvodný titul, no taktiež aj ako samostatná hra pre nováčikov.

Tí, čo vlastnia DriveClub, však zaplatia za toto rozšírenie o 5 € menej – samostatná hra stojí 20€, rozšírenie len 15€.

DriveClub Bikes tak ponúka po stránke funkcií všetko čo pôvodná hra. Súčasťou je plnohodnotná kampaň s viac ako štyrmi desiatkami súťaží, v ktorých môžete získať celkovo 162 hviezd. Sily si môžete zmerať s ostatnými hráčmi vo výzvach, ktoré sa objavujú priamo na trati. Musíte napríklad prekonať priemernú rýchlosť vašich priateľov v určitých úsekoch na trati. Klasické drifty vystriedali dve nové výzvy – jazda na zadnom a prednom kolese. Samozrejmosťou sú eventy, ktoré si môžete vytvárať podľa vašich preferencií. Vybrať si môžete ktorýkoľvek režim, dennú dobu či počasie na trati. Ak však preferujete sociálne prvky a cudzí vám nie je ani multiplayer, rovnako ako v DriveClube, tak aj tu si môžete vytvárať vlastné kluby, prípadne sa pripájať už do existujúcich. Pôvodní hráči ale, pochopiteľne, nemusia začínať odznova a pokojne môžu pokračovať vo zvyšovaní svojho existujúceho levelu. V balení nájdete okrem vyššie spomínaných funkcií aj dvanásť motoriek od známych značiek, ako Yamaha, Ducati, Kawasaki, Honda alebo BMW. Je však škoda, že súčasťou nie sú aj nové trate.

Grafickú stránku hry je, myslím, zbytočné priveľmi rozoberať. Ak ste už DriveClub hrali alebo ste z neho aspoň videli nejaké videá, tak viete, že z tohto pohľadu je na tom hra jednoducho výborne. Prvky, ako detailné scenérie, prepracované prostredia, dynamické oblaky či dážď, stoja za skutočne skvelým vizuálnym zážitkom. Pocit z rýchlosti je tu navyše skvelý, no a ak vystúpite z „obrnených“ automobilov a sadnete si na krehký motocykel, celkový zážitok z jazdy je razom omnoho väčší. Jazdný model je, pochopiteľne, dosť odlišný v porovnaní s tým pri autách, no vôbec nie je jednoduchý, práve naopak. Do zákrut musíte ísť s oveľa väčším citom v prstoch na plyne a brzde, prípadne aj na ručnej brzde. Kedy dupnete na brzdu, plyn a ako prejdete cez apex nebolo v DriveClube nikdy také dôležité ako teraz.

K pretekom na motorkách neodmysliteľne patria aj pády, ktoré sú spravidla vážne a minimálne na pohľad dosť nepríjemné. Tu však nič také na obrazovke neuvidíte. Rovnako nečakajte ani model poškodenia. Jazdci sú na motorkách ako keby prilepení. Síce veľmi pekne kopírujú pohyby pri nakláňaní v zákrutách, zrýchľovaní alebo brzdení, no z motorky nikdy nevypadnú. Pri rýchlych nárazoch do zvodidiel vás teda nečaká pád, ale resetovanie na trati s plynulým prechodom v podobe DriveClub loga. Či toto považujete za mínus alebo nie, je na každom z vás, no mne to neprekážalo. Autori sa tak rozhodli možno aj preto, aby udržali nízky rating hry 3 +. Každopádne spomínané resetovanie na trati nie je očividne doriešené. V niektorých úsekoch totiž môžete vraziť s motorkou do steny vo vysokej rýchlosti a pokračujete ďalej. V iných stačí, že sa len kolesom trochu dotknete zvodidiel a hra vás vracia späť na trať, strácate cenné sekundy a v horších prípadoch aj dobrú pozíciu.

Pri hraní si môžete prepínať medzi piatimi pohľadmi – z motorky, za ochranným sklom, z helmy a posledné dva sú za motorkou. Zo všetkých piatich bol pre mňa pohľad z helmy tým najprijateľnejším a zároveň najobtiažnejším na ovládanie - vysoká rýchlosť, náhle pohyby, motorky vašich súperov a nakoniec obmedzený výhľad na trať. Ak však okruh dokonale poznáte a hranie z tohto pohľadu vám nerobí problém, jazdu si užijete o to viac. A to už vôbec nehovorím o dynamickom počasí či oblakoch. Prírodné javy, tma, oslepujúce lúče slnka i výdatný dážď, sú vaším najväčším nepriateľom na trati, no zároveň posúvajú celkovú atmosféru z pretekov o level vyššie.

DriveClub sa po vydaní v minulom roku stretol s kritikou umelej inteligencie jazdcov. Mne síce nejako veľmi neprekážala ani tá pôvodná, no na žiadosť hráčov sa na

AI autori rozhodli zapracovať. Keď sa po prvých pretekoch skamarátite s jazdným modelom, s umelou inteligenciou budete súperiť doslova o tisíciny sekundy a o zábavu máte postarané. S nedostatkami, ako vytláčanie z ideálnej trasy či blokovanie, som sa tu nestretol, čo je ale pochopiteľné, kedže s malou motorkou ani veľmi zavadzať nemôžete. A ak s pretekárskymi hrami nemáte veľké skúsenosti, Evolution Studios už čoskoro do hry pridá brzdového asistenta, takže si hru môžu užiť aj menej zdatní hráči.

DriveClub Bikes je rozhodne príjemným doplnkom k pôvodnej hre. Preteky sú na vysokej úrovni a pocit z jazdy je jednoducho výborný. Dvanásť motoriek, plnohodnotná kariéra a pôvodné funkcie rozhodne potešia, pričom priaznivá cena robí z tohto rozšírenia výhodnú kúpu. Je však škoda, že autori nepridali aj zopár nových tratí.

Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ zábavná plnohodnotná kampaň
+ všetky možnosti z pôvodnej hry
+ vizuálne spracovanie
+ skvelý pocit z rýchlosti

- žiadne nové trate
- obnovovanie na trati po nárazoch nie je vyvážené

8.5

FALLOUT 4

POSTAPOKALYPTICKÝ BOSTON

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Kultová post-apokalyptická séria má nový prírastok. Privítali sme ho s nadšením, ale aj obavami. A ako sa ukázalo, boli oprávnené. V tomto prípade jednoznačne platí obľúbená fráza jedného z mojich kolegov na Sectore - hodnotiť túto hru je ťažké. A súčasne je to bremeno. Hodnotiť Fallout totiž nie je len tak, hlavne keď je taký kontroverzný ako najnovší diel. Nech napíšem o hre čokoľvek, vždy sa nájde niekto, čo bude húževnato oponovať a obviní ma z toho, že je hodnotenie neadekvátne. Privysoké, lebo to nie je RPG s patričnou hĺbkou alebo prinízke, lebo je to hra so zaujímavým obsahom a nabitá akciou. Obidve skupiny majú pravdu - Fallout 4 je jedinečný aj tuctový, pútavý aj fádny, obsažný aj plytký. Musíte si len vybrať.

Priznám sa, že v úvode hry som bol sklamaný. Teda nie na úplnom začiatku - tvorba postavy, kde si môžete nastaviť aj tie najmenšie detaily tváre a rodinná idylka, ktorá sa vzápätí zmení na apokalypsu, sú dobrým štartom. Skepsa sa prejavila po vystúpení z bunkra - Vaultu 111 o 200 rokov neskôr. Prirodzene, hovoríme o období, ktoré uplynulo v hre, kým sa zakonzervovaný hrdina (alebo hrdinka) znovu prebral k životu. A bolo to precitnutie veľmi drsné, pretože....ale veď uvidíte. Zaskočilo ma, že veľmi krátko po vstupe do divočiny, ktorá zažila jadrovú katastrofu a už sa z nej aj začala zotavovať a znovu civilizovať, som už prakticky nastúpil do rozbehnutého vlaku.

K Falloutom a väčšine RPG hier už akosi prirodzene patrí postupný vývoj, keď sa z vášho neskúseného hrdinu pomaly stáva tvrdými skúškami zocelený veterán. Vo Fallout 4 sa ani nenazdáte a už máte na sebe power armor a v rukách rotačný guľomet. A v jednej z prvých misií s prstom v nose rovno vystrieľate celý gang nájazdníkov, akoby to bolo zabíjanie múch. Niečo také by ste očakávali najskôr v polovici hry alebo až takmer vo finále.

Prirodzene sa natíska otázka, kam sa váš hrdina ešte môže posunúť, keď je už na začiatku nabúchaný ako Rambo a bojuje ako v Call of Duty. Napokon sa však, našťastie, ukáže, že ešte má rezervy a s hrou to nebude až také zlé. Teda ak si zvyknete na jej špecifické vlastnosti.

Prioritou v hre je akcia a je to vidieť na každom kroku. K dispozícii máte množstvo zbraní a časti výzbroje na každú telesnú partiu. Navyše každú chvíľu narazíte na power armor station - zariadenie, kde môžete opravovať a modifikovať svoje jedinečné brnenie a to vás priam navádza, aby ste svoju technologickú vychytávku použili. Aj keď power armor nebudete využívať neustále, pretože bez fúzneho jadra je síce funkčný, ale má obmedzené funkcie a vlastnosti (veľmi pomalá chôdza, nemožnosť použiť presné zameriavanie), a tak radšej vyleziete z chodiaceho stroja a pôjdete po vlastných. Riešením väčšiny (našťastie nie všetkých) úloh je boj, či už budete nepriateľov tĺcť alebo do nich strieľať, kým je dostatok nábojov. Môžete využívať aj nálože, granáty a ďalšie doplnky.

Bojuje sa v reálnom čase a vtedy sa to zvrhne na klasickú prestrelku typickú pre väčšinu akčných hier. Viac taktiky ale ponúka obľúbený systém zameriavania V.A.T.S., pri aktivovaní ktorého sa hra spomalí a môžete si zvoliť konkrétne telesné partie nepriateľa, na ktoré chcete zaútočiť. Obidva režimy majú svoje plusy aj mínusy. V akčnom režime je všetko rýchle, takže musíte pohotovo reagovať, ale keď dobre zameriate cieľ, prakticky nemôžete minúť. Vo V.A. T.S. síce viete pohodlne zamerať konkrétne časti tela a výsledkom môže byť ničivý zásah (s možnosťou vyvolať kritický zásah), ale tam už o úspešnosti útoku rozhoduje jedna z vašich vlastností - vnímanie a neraz miniete.

V každom prípade sa prejavuje aj vaša agilnosť, ktorá ovplyvňuje počet akčných bodov a určuje, čo všetko stihnete urobiť v boji počas určitého časového intervalu.

To už sa vlastne dostávame k vývoju postavy, ktorý je riešený po novom. Zachovali sa síce osvedčené atribúty hrdinu aj jeho špecifické vlastnosti, ale teraz to tvorcovia spojili do jedného celku. Všetko sú to už perky a body na ich získanie neobdržíte len po každej tretej úrovni hrdinu, ale pri každom novom leveli. Háčik je v tom, že sa musíte rozhodnúť či nový bodík použijete na zvýšenie niektorého atribútu (sila, vnímanie, vytrvalosť, charizma, inteligencia, agilita, šťastie), alebo si vyberiete nejakú užitočnú vlastnosť, teda tradičný perk. Systém je pritom nastavený tak, že pokročilé perky odomknete až po investovaní do atribútov, ku ktorým sú priradené. Napríklad ak chcete perk, ktorý zlepšuje účinok ťažkých zbraní, musíte mať mať silu s hodnotou 5. Zvýšenú odolnosť proti radiácii môžete získať vtedy, ak máte vytrvalosť na úrovni 6 a tak ďalej. Väčšinou sa pritom jedná o typicky akčné bonusy, ktoré zefektívňujú účinok zbraní a bojové súčasti, takže aj tu sa potvrdzuje, akým smerom sa hra uberá. Napríklad zatajenie dychu pri streľbe snajperkou hovorí samo za seba. Ale, samozrejme, sú tu aj perky, ktoré pomáhajú iným spôsobom - výrazne zvýšia vašu nosnosť, schopnosť presvedčiť v dialógoch či umožnia postaviť pokročilé dielne. Niektoré parametre postavy pritom ešte vylepšíte čítaním časopisov a zbieraním figúrok.

Spomenuli sme dielne a tie sú novinkou v sérii. Váš hrdina sa vo Falllout 4 stane skutočným kutilom a dokáže vyrobiť a vylepšiť prakticky všetko. Nielenže vie upravovať a modifikovať zbrane a časti brnenia, ale môže aj uvariť rôzne jedlá, vyrábať rozličné prípravky, a dokonca je schopný postaviť celý dom. Na každú oblasť však potrebuje iné vybavenie, či už je to kotol s príslušenstvom, malé chemické laboratórium alebo pracovný stôl. Ale aj to si dokáže zhotoviť sám. Len treba získať dostatok materiálov, a to hoci aj recyklovaním nábytku alebo vraku auta. Potom stačí základná dielnička, ktorá sa dá nájsť na mnohých miestach a po jej aktivovaní sa zobrazia možnosti, nad ktorými srdce konštruktéra a priaznivcov Minecraftu zaplesá.

Výstavba zahrňuje niekoľko kategórií, ktoré umožnia zhotoviť drevené či oceľové steny, časti príbytkov a dvere, rôzne dekorácie, generátory a elektrické vodiče, pokročilé dielne, obchodné stánky, ale aj automatické obranné veže. Plus možnosť vysadiť rôzne plodiny. Pýtate sa, načo je to všetko dobré? Tvorcovia sa totiž inšpirovali rôznymi, väčšinou zombie survival hrami,

takže vo Falloute budete stavať útočiská a zhromažďovať tam preživších. Hra sa tak posúva do celkom inej roviny. Niekto bude pri premyslenej výstavbe, ktorá umožňuje postaviť pozoruhodné veci, slintať blahom, no možno sa neubránite pocitu, že týmto len chceli autori zakryť nedostatok RPG prvkov. Pravdou je, že chvíľu je to zábavné, ale keď máte zakladať a udržovať stále nové útočiská, kde treba zabezpečiť prísun vody, jedla, obranu, energiu, miesto na spanie, aby boli ľudia spokojní, časom vás to až tak rajcovať nebude. Našťastie sa tieto povinnosti vzťahujú len na jednu z niekoľkých frakcií v hre, ku ktorým sa môžete pridať.

Okrem obrodeného spoločenstva preživších s názvom Minutemen sú v hre aj ďalšie združenia s inými prioritami aj úlohami. Napríklad poteší prítomnosť Bratstva ocele. Môžete sa pridať k viacerým z nich súčasne, ale skôr či neskôr dôjde k stretu záujmov a budete stáť pred ťažkou voľbou. A vlastne nielen jednou. Vaše rozhodnutia pritom aj tentoraz ovplyvnia beh udalostí v krajine a navyše vyústia k jednému z niekoľkých možných zakončení. Ja osobne som vyskúšal dve, čo si vyžadovalo vrátiť sa o pár hodín späť, ale výrazne odlišné finále za to stálo. A v budúcnosti sa určite pokúsim prebojovať ešte k nejakému inému koncu. Po zavŕšení nosného príbehu vám síce môžu chýbať obľúbené bilancie, ale to je aj tým, že po oficiálnom zakončení môžete ďalej pokračovať v hre, plniť zostávajúce úlohy a prekutať neprebádané zákutia divočiny. Ako už bolo spomenuté, zadania väčšinou vyžadujú hrubú silu. Nie vždy sú to však typicky akčné misie, kde treba len niekoho zabiť alebo oslobodiť rukojemníka, či priniesť vec, ktorú bez násilia nezískate. Takéto banálne a repetitívne úlohy môžete čakať hlavne od Minutemen. Čaká vás však aj hľadanie stôp sledovaním rádiového signálu alebo pomocou psa, pátranie v silnom rádioaktívnom poli, vyšetrovanie možnej zrady vášho priateľa a mnoho ďalšieho. Neraz vám pritom môže pomôcť výrečnosť. Dialógy však nie sú také košaté ako v predošlých Fallout hrách a vyberáte si len krátke frázy s náznakmi odpovedí. Moderi už však na to zareagovali a menu v rozhovoroch vylepšili.

Príjemnou súčasťou hry sú spoločníci, ktorí vás môžu sprevádzať pri putovaní. Na výber ich je niekoľko, no s vami putuje vždy iba jeden. Ostatných si „odložíte" v niektorom útočisku, prípadne čakajú na inom mieste. Okrem verného psa to môže byť robot, všetečná novinárka, detektív - a to sú len niektorí z bohatého zoznamu.

Spoločníci pritom pozitívne alebo negatívne reagujú na vaše rozhodnutia a činy. Môžu na vás zanevrieť a opustiť vás alebo vás naopak začnú zbožňovať a vďaka tomu získate aj extra perky. Okrem pomoci v boji vedia byť osožní aj inak - napríklad pri hackovaní. Samozrejme, nabúranie do počítačov môžete vykonávať aj sami. Úspech je založený na vyhľadaní správneho slova v zakódovanom texte. Určite sa pokúsite aj zdolať zamknuté dvere či sejfy. Pripravte si na to dostatok sponiek, s ktorými musíte opatrne hýbať v zámkach, aby sa tam nezlomili.

Všetko dôležité pre vás zaznamenáva a uschováva Pip-Boy. Obľúbené zariadenie má všestranné využitie. Jeho prostredníctvom zobrazíte štatistiky, môžete prehrávať získané dáta, obsahuje mapu s možnosťou okamžitého presunu na už známe miesta a rádio. Poslúži aj ako baterka v tme a v neposlednom rade otvorí inventár. Ten je rozdelený do niekoľkých kategórií, ale napriek tomu nie je až taký praktický ani dostatočne prehľadný. Ale časom si zvyknete. V každom prípade ho môžete naplniť mnohými zbraňami a muníciou, od kovového boxera až po mini nukleárne hlavice, nechýbajú prostriedky na odolnosť alebo odstránenie radiácie a liečivé stimpaky. K tomu rôzne doplnky a haraburdie, ktorého sa v poloprázdnych mestečkách, ale aj pustej divočine s obrími škorpiónmi a supermutantmi nachádza neúrekom. Možno vás bude zaujímať, že zbrane síce vyžadujú rôzne náboje, ale tentoraz sa nekazia a nezasekávajú. Opravujete len power armor.

Hru môžete sledovať z pohľadu prvej aj tretej osoby - na zmenu pohľadu stačí použiť koliesko na myši. Ovládanie postavy je intuitívne, až na to hrabanie sa v inventári. Úlohy sa pohodlne dajú sledovať na mape a vďaka jednoduchému kompasu so značkami aj v teréne. Hra tentoraz nemá typický pochmúrny nádych a tvorcovia stavili na sviežejšie farby. No napriek tomu je atmosféra výborná a stále do značnej miery tiesnivá. Hlavne keď vidíte zbúrané mosty a zbytky civilizácie. Alebo masívnu explóziu...Na druhej strane si všimnete novovzniknuté osídlenia, kde to znovu začína žiť - či už sú obyvateľmi ľudia, mutanti, ghúlovia alebo syntetické bytosti. Niektoré sídla majú špecifický ráz - napríklad mafiánska štvrť ako vystrihnutá z čias Al Caponeho, kde gangstri nosia klasické klobúky a v rukách držia samopaly.

Grafika je slušná, hoci má určité rezervy. Svoj účel však spĺňa. Skôr zamrzia technické chyby, zlá optimalizácia, občasné zasekávanie postáv alebo ich neprirodzené prejavy. Hra mi príležitostne spadla, v lepšom prípade na niektorých miestach výrazne poklesol počet snímkov za sekundu. Osobne mi trochu prekážalo aj nahrávanie pri otvorení dverí do budovy. Mal som však výrazné problémy so zvukom. Nevypadával, ale postavy, s ktorými som komunikoval, často hovorili príliš potichu, hoci seba som počul dostatočne nahlas.

Fallout 4 nie je taký, ako sme očakávali. Neznamená to, že je nekvalitný, ale kráča inou cestou ako jeho predchodcovia a určite nebude vyhovovať každému. Hlavne hráči, ktorí dúfali, že ich čaká plnohodnotná RPG s patričnou hĺbkou, budú rozčarovaní. Fallout 4 je totiž v podstate akčná hra, ktorá je len spestrená RPG prvkami, ale nehrajú prím. Ak to dokážete akceptovať, budete sa baviť. Ak nie, neubránite sa negatívnym pocitom. Hru teda môžete vnímať ako zaujímavú akciu s atmosférou Stalkera a výstavbou útočiska ako v zombie survival tituloch. V tomto smere je dostatočne atraktívna. Alebo ju budete porovnávať s konkurenciou v žánri RPG. V tom prípade však až tak suverénne neobstojí a výsledné hodnotenie si môžete rapídne znížiť, pretože z hry zrejme budete sklamaní.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ zaujme ako zábavná akčná hra s RPG prvkami a výstavbou

- neobstojí ako plnohodnotná RPG

8.5

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

CALL OF DUTY INAK

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: TREYARCH
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Call of Duty séria svojho času začala ako veľmi príjemné oživenie vojnového žánru. Prakticky pri svojom vzniku presunula do novej generácie akčný štýl, ktorý v tom čase zadefinovala Medal of Honor séria. Bol intenzívny, dynamický a predskriptovaný tak, aby sa na to celé dobre pozeralo a jednoducho hralo. Tým aj hra prilákala milióny nenáročných hráčov. Vrchol tohto žánru dosiahla Call of Duty v podsérii Modern Warfare. Odvtedy sa však autori už len snažia znovu začať niečo veľké a zaujímavé, ale nedarí sa im to. A nedarí sa im to ani v najnovšom prírastku Call of Duty: Black Ops 3.

Black Ops 3 sa chopili znovu Treyarch, autori pôvodných dvoch Black Ops častí, ktoré svojho času priniesli decentné kampane, skopírovali klasický COD multiplayer a priniesli najväčšie oživenie série, a to zombie mód. Síce sa do hry priamo nehodí, ale je to už stálica v tejto podsérii a nesmie chýbať ani tu. Popritom tvorcovia pokračujú s experimentmi a skúšajú, čo všetko sa dá do polievky menom COD ešte popridávať, aby prilákali hráčov hromadou obsahu. Vyzerá to však tak, že teraz pre nich bolo množstvo obsahu dôležitejšie ako dotiahnutie hry ako celku.

Tentoraz v Black Ops 3 autori ponúkli kampaň, klasický multiplayer, nový arena multiplayer, zombie mód, arkádovú zombie hru a aj niečo zvláštne, čo nazvali Free run. Teda záplava rozličného obsahu, pričom niektoré prídavky sú dobré, niektoré slabé a niektoré vôbec nepochopiteľné. Začnime kampaňou ....

Útok robotov v najslabšej Call of Duty kampani doteraz

Kampaň svoju výpravnosťou klesla hlboko pod štandardy série. Prvé dve Black Ops hry síce neboli najlepšie, ale vždy dávali zmysel, mali svoj spád a

postavy. Teraz v Black Ops 3 je všetko úplne inak. Hra eliminovala príbeh na minimum a zdá sa, akoby Activision pri výpravnosti priškrtil kohútik a pôsobí to viac ako zlepenec misii, nie ako kampaň. K tomu umiestnenie do roku 2065 hre len ťažko uveríte, oveľa lepšie bola prepracovaná budúcnosť v Advanced Warfare. Presnejšie tam bolo lepšie prepracované úplne všetko. Tu si celý základ postavili autori na bojových robotoch a virtuálnej realite.

Dostávate sa tak do kampane bez výrazných postáv, bez zaujímavého príbehu. Zo začiatku sa síce autori snažili aspoň vzbudiť dojem, že hra má nejaký príbeh, ale vydržalo im to len krátko. Potom prešli do nič nehovoriacich misii poprepájaných rôznymi základňami, po ktorých sa môžete pohybovať a vyberať si výstroj, upgradovať vybavenie alebo aj vzhľad. A prečo vzhľad? Kampaň je totiž primárne kooperačná a ponúka hru pre štyroch hráčov, hrateľnú či už online alebo na delenej obrazovke. Tomu je aj podriadený celý design kampane ako aj počty nepriateľov.

V každom leveli a v každej miestnosti, do ktorej vstúpite, totiž cítite, že je vytvorená na kooperáciu so záplavami nepriateľov, ktorých majú postrieľať štyria hráči nie jeden. Často sú to vlny nepriateľov nasledujúce ďalšie vlny nepriateľov. Počty nepriateľov brali autori ako liek na všetko a vyskakujú spoza rohov, padajú z oblohy, vyliezajú zo zeme. Všetko len preto, aby ich bolo stále na obrazovke dostatok. Je to nudné a frustrujúce už v základe. V level dizajne akoby sa autori vrátili o 10 rokov späť. Minimálne však už teraz nemôžete povedať, že kampaň je krátka, keď vás na jednom mieste zdržia nepriatelia aj polhodinu.

Doteraz boli kampane v COD vždy intenzívne, dobre hrateľné, obtiažnosťou vyvážené. Mali svoj príbeh, atmosféru, ale tu to tvorcovia celé pokazili. Je to skôr 9 hodín frustrácie, z ktorých je asi jedna hodina príbehovo a umiestnením zaujímavá. Celkovo ak čakáte štandardnú COD kampaň, rovno na to zabudnite, ak vám však stačí kooperácia a neustále strieľanie, môže vás to zabaviť. Jedno však treba uznať - z veľmi zlej kampane sa vývojárom aspoň po dokončení podarilo niečo vyčariť, a to zombie módom, keď sa vám v kampani všetci zmenia na zombíkov. Malý plus má ťaženie aj za misie v druhej svetovej vojne.

Kampaň pre jedného hráča: 2/10 , v kooperácii: 4/10

Štandardný multiplayer

Multiplayer je tradičný. Tu nič Treyarch neskúša, len nasleduje štandardy. Máte obvyklú hru pre maximálne 12 hráčov, bežnú ponuku modov, slušnú ponuku rozmanitých máp, kde napríklad nechýba ani nová verzia NukeTownu (ak máte preorder) alebo aj mapa umiestnená do druhej svetovej vojny. Ale mimo toho klasika, teda vytváranie classov, odomkýnanie zbraní a nechýbajú ani rozmanité scorestreaky.

Novinkou sú odomykateľní preddefinovaní špecialisti, teda už predpripravené postavy s vlastnou výzbrojou a špecializáciou. Majú najväčšie využitie v súťažnom Aréna mode v bojoch 4 vs 4, kde má každý hráč z nejakého dôvodu iného hrdinu a každý si ho pár minút pred začatím boja nastavuje. Dokonca každý môže v hre zakázať určitú zbraň. Následne už nasleduje viacmenej štandardný multiplayer s rôznymi cieľmi. Je to prísne súťažne orientované a zatiaľ v beta teste. V decembri Treyarch spúšťa prvú ostrú sezónu. Beta sezóna však viac nefunguje, ako funguje a buď to na PC nikto nehrá, alebo často matchmaking nevie spojiť hráčov do skupiny. Naproti tomu sa štandardný multiplayer rozbehne prakticky okamžite.

Samotné boje sa znovu upravili, ale oproti Advanced Warfare len mierne. Znovu nechýbajú rozšírené pohyby ani nové zbrane v základných kategóriách. Autori tu nechceli ísť až príliš futuristických záležitostí a odbudol aj jetpack, namiesto neho je Thrust zaisťujúci vyšší a dlhší skok. Zároveň autori ponechávajú plné ovládanie zbraní, a to ako vo vzduchu, tak aj pri behu, či už po stenách, alebo po zemi alebo pod vodou. Z taktických možností odbudol Supply Drop na bojisku a doplnkom je nová Gunsmith časť s možnosťou vlastného maľovania zbraní.

Celkovo je multiplayer COD klasika, žiadne prevratné zmeny, len rôzne doladenia a malé úpravy. Ak sa vám páčil predtým a stále vás baví, tento by vám mal sadnúť tiež. Nakoniec rovnako ako posledných 10 rokov.

Multiplayer: 7/10

Zombíci v päťdesiatych rokoch

Čo sa Treyarchu v Black Ops 3 podarilo, je zombie mód. Tvorcovia v ňom ponúkli jedinečnú Shadow of Evil kampaň, ktorá prináša pekné atmosferické Morg City. Je to mesto umiestnené do štyridsiatych rokov s príbehom v pozadí a aj zaujímavými postavami - s mágom, herečkou, policajtom a boxerom, Každá z nich má svoju temnú stránku a práve kvôli nej sa dostávajú do tohto príbehu.

Ste totiž vybraný démonickým Shadowmanom, ktorý potrebuje, aby ste pre neho vykonali temné rituály. Postupne, ako vystrieľavate zombíkov, otvárate ďalšie časti mesta za získané body a zisťujete, prečo práve vy a čo sa vlastne okolo vás deje. Dozvedáte sa, prečo sa môžete meniť na démonickú postavu s chápadlami a prečo musíte aktivovať rôzne elementy pre vášho temného pána.

Je to síce zvláštny mix zombíkov a nadprirodzených vecí, ale pôsobivý a pekne spracovaný. Už len prvá časť mapy má v sebe viac príbehu ako celá kampaň. Jediná škoda je, že ju autori rovno nevybrali ako hlavnú kampaň. Takto totiž budete musieť ďalšie mapy do príbehu dokupovať cez DLC, čo príbeh odpíše pre väčšinu hráčov. Ak máte niektorú zo špeciálnych edícii, v hre máte aj druhú mapu Giant, ktorá si berie tím z Origins Black Ops 2 zombie kampane a upravuje jeho príbeh.

Shadow of Evil: 8/10

Arkádoví zombíci sa vracajú v Dead Ops Arcade 2

Štandardným zombie módom so zombíkmi v kampani sa ponuka nemŕtvych nekončí.
Počas kampane si môžete odomknúť aj ďalšiu zombie minihru, a to Dead Ops Arcade 2, ktorá bude pokračovať v Dead Ops z prvej Black Ops hry. Tu budete hrať z pohľadu zhora, pričom vás čakajú návaly zombie nepriateľov a robotov v bohatej ponuke 16 levelov. Je to síce malý prídavok, ale zábavný. Či už musel v tejto hre byť, je otázne, ale aspoň ju obohacuje.
Dead Ops Arcade 2: 6/10

Free Run mod ako pokus o Mirrors Edge

Nasilu je však do hry prilepený Free Run mód, ktorý akoby mal ukázať všetky pohyby, ktoré vaša postava môže používať. Autori na to pripravili sériu štyroch prekážkových dráh, ktoré musíte čo najefektívnejšie a najrýchlejšie prechádzať. Budete skákať, behať po stenách a občas vystrelíte na ciele. Je to však pomalé, nedynamické a nudné. Akoby to nemalo základnú vlastnosť a to beh.

Free Run: 1/10

Technicky je Black Ops 3 veľmi slabý. Zrejme je na tom najhoršie zo všetkých Call of Duty hier. Buď sa tu už začína ukazovať vek enginu, na ktorý neustále autori nalepujú nové funkcie, alebo jednoducho nemali čas optimalizovať a dopadlo to zle ako na PC, tak aj na konzolách. Špeciálne kampaň, ukazuje prepady aj na polovičný framerate, a to ako si zmyslí. Jednoducho si hra robí, čo chce. Síce patche už vychádzajú, ale či to niekedy dokážu opraviť, je otázne. Na druhej strane dôležitejší multiplayer je na tom lepšie a ide plynulejšie, aj keď vizuálne tam nečakajte zázraky.

Vyzerá to slabšie ako Advanced Warfare. Je to preplnené umelými efektmi, svetelný engine je zaostalý a mód nočného videnia je asi najhorší, aký sme doteraz videli. Tu sa zdá, že čím viac doplnkov autori do hry dávali, tým menej stíhali pracovať na technickej stránke.

Už minulý rok pri Advanced Warfare to vyzeralo tak, že sa Call of Duty značka pomaly posunie vpred, ale tu práve naopak zastala a znovu spravila krok vzad. Treyarch síce ponúkol veľa rôznych módov v hre s množstvom obsahu, všetko ale pôsobí ako slabá náplasť na to, že chýba kvalitná kampaň. Tá sa zmenila na bezhlavú kooperáciu, dopĺňa to však štandardný multiplayer a prvá časť pekného zombie módu. Ak máte radi multiplayer v COD a vyhovuje vám čo najmenej zmien, nič vám tu nebude chýbať, nič vás však ani neprekvapí. Ak hru beriete aj kvôli kampani, sklame vás na plnej čiare.

Recenzia je pre PC, Xbox One a PS4 verzie hry, ktoré sú obsahovo rovnaké, Xbox 360 a PS3 hry majú len multiplayer. Počítajte s tým, ak ich plánujete kupovať.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ atmosferický zombie mód
+ multiplayer rozšírený o špecialistov
+ odkazy na druhú svetovú vojnu
+ môže osloviť množstvom obsahu

- veľmi slabá a veľmi nudná kampaň
- technicky slabé, optimalizácia sa niekde zabudla
- free run mód nemá žiadny zmysel

5.5

NBA 2K16

NOVÁ SEZÓNA

PLATFORMA: PC, PS4, XBOX ONE
VÝVOJ: 2K SPORTS
ŠTÝL: ŠPORT

RECENZIA

Rovnako ako s istotou viete, že už vo februári sa začne v obchodoch objavovať veľkonočná výzdoba a v októbri nás predajcovia začnú lákať na vianočné akcie, jeseň patrí cyklickým upgradom všetkých zásadných športových sérií. Časy, keď o titul top basketbalovej hry bojovali 2K a EA, sú už dávno preč a hoci už dopredu vieme, ktorá hra bude lepšia, stále zostáva otázkou, čo nové nám séria 2K prinesie.

Spike Lee, jeden z najvýznamnejších afroamerických producentov a režisérov, je veľkým fanúšikom basketbalu. Veľmi sa preto nečudujeme, že do zoznamu jeho tvorby v roku 2016 pribudla aj „príbehová" časť NBA 2K16. Akokoľvek čudne to môže znieť, basketbalová simulácia skutočne prichádza s príbehovým módom. Ten je zakomponovaný do MyCareer režimu a tvorí ho dokumentárny príbeh mladého talentovaného hráča basketbalu, ktorý okrem milovaného športu rieši problémy vo svojej rodine, s priateľmi, vyberá si univerzitu, aby vo veľkom štýle ohlásil príchod do NBA. Príbehová zložka sama osebe nie je zlou inováciou, práve naopak. Potrebovala by ale mierne vyleštiť a dopracovať do úplnej geniality. Ak si vygenerujem hráča s bielou pleťou, ako to, že obaja moji rodičia aj sestra sú černosi? Adopcia? Prečo nemôžem rozhodovať aj o „nebasketbalových" záležitostiach?

MyCareer je, mimochodom, zas a znova jedným z nosných režimov celej hry. Režim MyGM vám umožní okrem hrania aj ovplyvňovať ceny vstupeniek, platy a podobne. Režim MyLeague umožní sústrediť sa viac na hru samotnú, NBA 2K TV sledovať reálnu TV reláciu v týždňovej periodicite, ale práve MyCareer si zaslúži vašu najväčšiu pozornosť. Tam sa totiž v koži mládenca zo strednej školy (v príbehu Spike Leeho) prepracujete až na vrchol NBA.

Pravdepodobne to nebude trvať jednu ani dve sezóny. Byť tým najlepším vyžaduje nejaký čas. Budete získavať dôveru spoluhráčov a pracovať na tímovej chémii. Z pozície náhradníka sa prepracujete do prvej päťky, získate niekoľko titulov „hráč zápasu", najväčšie hviezdy NBA sa s vami budú baviť ako rovný s rovným. Okrem toho budete komunikovať s fanúšikmi, cez agenta plniť rôzne komerčné a reklamné zákazky, vylepšovať vzťahy

s majiteľom klubu a významnými basketbalovými osobnosťami.

Taktiež netreba zabúdať na tréning, kde sa sústreďujete na jednotlivé herné činnosti a aj celé herné scenáre. Aby to bolo celé ešte zaujímavejšie, hra sa snaží simulovať reálny rozpis zápasových a nezápasových dní, pričom počas „oddychu" nemôžete vykonávať zároveň komerčné aktivity, a pritom ísť na obed s majiteľom klubu. Musíte sa tak rozhodnúť či viac potrebujete byť zadobre s vedením, alebo zarábať viac mincí.

Mimochodom, mince sú tu opäť v plnej kráse. Budete ich zarábať na palubovke aj mimo nej. Na palubovke najmä dobrými výsledkami, dodržovaním taktických pokynov trénera, no tiež herným prejavom v podobe kvalitnej nahrávky, dobre postavenej clony, extra podareného smeču hodného večerných športových správ. Za takto získané body následne svojho hráča vylepšujete podľa toho, ktorým smerom a ktorými vlastnosťami sa chcete prezentovať. Môžete byť naraz aj geniálny strelec z diaľky a zároveň aj geniálny smečiar zo stoja pod košom, ale bude to chcieť veľa, veľa „zlaťáčikov". A tu už 2K ako niekoľkokrát predtým aj tento rok prichádza s „geniálnym" nápadom – zlatky si môžete nakúpiť aj za reálne peniaze.

Aby bolo pokušenie nákupu mincí dokonalé, 2K shop ponúka aj ingame predmety, oblečenie, tenisky, výbavu vašej súkromnej telocvične, doplnkové boosty a podobne. Všetko by to bolo relatívne OK, kým sa ale nerozhodnete s vami vytvoreným hráčom vykročiť na multiplayerové palubovky.

Ešte viac ako minulý rok totiž hra kladie dôraz na dva ďalšie herné režimy: MyPark a MyTeam. Koncepcia MyPark je jednouchá, ale ako to už býva, práve jednoduché veci bývajú tie najzábavnejšie. Vezmete vášho hráča, zaradíte ho do jedného z troch globálnych družstiev – Flyers, Ballers a Roughriders – a na streetballových ihriskách bojujete v zápasoch 2 na 2, 3 na 3 a 4 na 4. S vyhratými zápasmi stúpa vaša reputácia, získavate viac zlatiek, odomykáte bonusy a navyše pomôžete vašej skupine v boji proti ostatným dvom.

K režimu MyPark existuje ešte aj drobný upgrade v podobe ProAM módu, kde v klasických ligových zápasoch (5 na 5) proti sebe stoja tímy zložené z hráčov z celého sveta.

Napriek nespornej zábavnosti MyParku, napínavým zápasom, možnosti hrania o zlatky a ďalším vychytávkam, sú práve zlatky akousi skazou tohto módu. Ak si totiž nakúpite zlatky za reálne peniaze a maximálne vylepšíte svojho hráča, so začiatočníkmi pravdepodobne ani nebudete chcieť hrávať. Alebo naopak - ešte pred začiatkom zápasu sa rýchlo odpojíte, len aby vaša hrdosť neutrpela. Našťastie, MyTeam až taký priamo závislý na „chechtákoch" nie je. Tu je vašou úlohou vytvoriť si vlastný tím s logom, farbami, dresmi a tak ďalej a následne zbierať karty hráčov. Znova hráte basketbal proti reálnym hráčom, ale rôznymi zaujímavými spôsobmi. V jednom z nich napríklad síce hráte 3 na 3, ale priamo kontrolujete vždy iba jedného hráča a o ostatných dvoch sa stará AI. Z pohľadu basketbalového 2K začiatočníka bude smutným zistením, že tutoriály a návody sa scvrkli do pár nič nehovoriacich výučbových videí. Hra s takým komplikovaným a komplexným ovládaním by si istotne zaslúžila prepracovanejšie návody. V niektorom z minulých ročníkov úlohu tútorov plnili legendy tohto športu a keď vás strelu z odskoku driloval Michael Jordan, veruže ste si to dobre zapamätali. Mierne zmeny v ovládaní napriek tomu považujeme za vydarené. Niektoré herné činnosti sa namiesto kombinácii cez LT alebo RT vykonávajú cez dvojnásobné stlačenie (napr alleyoop). Navyše ovládanie, najmä v defenzíve, je pružnejšie a responzívnejšie.

Nádherné grafické spracovanie, realistické animácie, efekty, pohyby a celkovú plynulosť diania na palubovke asi nemusíme prízvukovať, rovnako ako

HODNOTENIE

+ dianie na palubovke
+ zábavné online režimy
+ mierne upravené ovládanie
+ kvalitný komentár a soundtrack

- online režim čiastočne pay2win
- zbytočné animácie
- chýba obšírnejšia nápoveda pre začiatočníkov

9.0

skvelých komentátorov a skvostne namiešaný soundtrack. Geniálne vyzerajúci minulý ročník dostal ešte o čosi lepšiu mimiku (aj keď zuby sú trochu strašidelné :)) a grafické efekty potenia. Jedinou škvrnou na prepracovanom audiovizuálnom spracovaní sú nepreskočiteľné animácie, zdĺhavé loadingy a zbytočné pozlátko. Rovnako ako minulý rok tak napríklad hra nahráva prázdnu telocvičňu, len aby ste mohli potvrdiť ďalší zápas alebo generický nástup do šatní po druhej štvrtine, či zasekávajúce sa animácie pri timeoutoch. A čerešničkou na torte sú tréningy, kde občas musíte pasívne sledovať, čo na palubovke stvárajú vaši spoluhráči

Najdôležitejšie je, samozrejme, samotné dianie na palubovke. Čo vám budeme hovoriť, NBA2K16 je basketbal ako vínko. Ak máte radi tento šport, jeho virtuálnym spracovaním budete nadšení - obrana, útok, signály a clony, dynamické pokyny trénera, burácajúci diváci. Jednoducho radosť hrať. Tvorcovia tvrdia, že okrem iných vylepšení sa zamerali na AI obrany - a je to poznať. Bezhlavé prieniky sa väčšinou nekončia dobre ani v podaní tých najlepších driblérov, treba zabiehať za obranu, stavať clony alebo ich naopak aktívne využívať a nepodceňovať streľbu z diaľky, pri ktorej význame dopomáha upravený shoot meter.

Oproti minulému ročníku sa šestnástka dočkala iba miernych vylepšení, ale to stačí na mierne vyššie hodnotenie. Všimnete si upravené ovládanie a v porovnaní s rokom 2015 veľa času strávite aj v rôznych online režimoch. Len pozor, aby vás na multiplayerových palubovkách nenabilo desaťročné dieťa s ukradnutou oteckovou kreditnou kartou.

Jarsolav Otčenáš

LIFE IS STRANGE

ŠIALENÁ BUDÚCNOSŤ

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: DONT NOD
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Francúzske štúdio Dontnod Entertainment na trhu nie je dlho a zatiaľ nám títo vývojári priniesli len dva vlastné tituly. Hneď v Remember Me, čo bola ich prvotina, veľmi dobre predviedli svoje možnosti a aj skúsenosti. Ako sa však teraz ukazuje, doma sú niekde úplne inde. Po akčne zameranom sci-fi Remember Me sa totiž rozhodli pre výraznú zmenu. Nielenže prešli na adventúru, ale odhodlali sa vstúpiť do spoločného ringu s Telltale, ktorí v očiach súčasných hráčov tomuto žánru svojím vlastným spôsobom kraľujú. A musíme povedať, že im Francúzi od januára v tomto ringu uštedrili až nepekné KO.

Life is Strange je zo strany autorov trochu experiment, no je to ďalšia z radu moderných adventúr, ktoré skôr stavajú na filmový dojem, rozhodnutia v rámci príbehu a hrateľnosť v nich raz za čas ide bokom na úkor pasívneho sledovania deja. V rámci týchto hier veľmi dobre funguje epizodický formát. Každá epizóda je navrhnutá ako samostatný celok, no postupne sa na seba nabaľujú ako snehová guľa a to skutočné vyvrcholenie príde až vo finále. Dontnod to možno trošku prehnali a nechali nás čakať až nepríjemne dlho. No oplatilo sa.

Na začiatok netradičného dobrodružstva mladej Max sme sa pozreli už v úvode roka. Teraz sa celý kruh uzavrel a to najťažšie obdobie svojho života má za sebou. Pre ňu to bolo len pár dní, no zmenili ju na nepoznanie. Tichá, plachá, ale zároveň inteligentná. Nie príliš populárna, no ani ju na škole priamo nešikanovali. V prvom rade si ale bola neistá sama sebou. Dnes sa na ňu pozeráte úplne inak a taktiež to robí aj svet okolo nej. Max je silná, plná sebavedomia a odvahy. Stále k sebe prehovára vo vnútorných monológoch a možno aj práve vďaka tomu si ju opakovane viete zamilovať.

Prvá epizóda bola plná prísľubov netradičného herného zážitku, no mala aj svoje muchy. V prvom rade v nej chýbala poriadna gradácia deja a taktiež nepracovala ideálne s vedľajšími postavami. To je teraz skutočne minulosťou a vypäté dynamické momenty sú striedané silnými emocionálnymi chvíľkami vo svete, ktorý vás do seba vtiahne. Dokážete sa v ňom nájsť. Nemusíte sa nutne s niekým stotožniť, no predstavuje známe prostredie a situácie, ktoré sú vám blízke. Je to hra zo života a zároveň sci-fi ako vyšité. Vie byť dojemná, napínavá, dokonca aj surrealistická alebo aj detektívka. Má mnoho známych aj neznámych tvárí a to je jej najsilnejšia časť.

Max je teda na začiatku obyčajná tínedžerka, ktorá navštevuje strednú školu a chce sa venovať fotografii. Práve tá je kľúčovým elementom hry a rámcuje hru od jej úvodu až po záver.

Navyše je hra fakticky bohatá aj po tejto stránke, takže vás o to viac osloví, ak sa o fotografiu sami zaujímate. Je to práve fotografia a s ňou spojená nešťastná náhoda, ktoré dajú Max nadprirodzené schopnosti. Ani nevie ako, no dokáže manipulovať s časom. Dokáže sa posunúť o chvíľku späť a zmeniť priebeh udalostí alebo svoje rozhodnutie. No s touto schopnosťou sa okolo Max začínajú diať záhadné veci a vo vzduchu visí hrozba obrovskej katastrofy.

Na pozadí toho všetkého je navyše tajomstvo zmiznutia jednej zo študentiek, ktoré Max nedá spávať a možno sa jej týka viac, než by ste si mysleli. Hra postupne v priebehu epizód odhaľuje viac z veľkého celku, no rada vás berie aj na rôzne odbočky. Niektoré sú slepé uličky a hneď vás vrátia späť (ako napríklad pasáž v alternatívnej realite v štýle „čo ak"), iné sa vetvia ďalej a predstavia vám nové postavy, no taktiež vás vedia zaviesť k poriadne nebezpečným situáciám. A výsledok často závisí len na vás a na tom, ako sa zachováte. Niekedy sa pripravíte o možných spojencov, inokedy vám niečo dôležité unikne. Často sa ale o tých pár momentov môžete vrátiť späť a pokojne zmeniť vlastný dialóg.

Návrat v čase je kľúčom k progresu v Life is Strange. Vyriešite ním hádanky, pohnete sa ďalej v dialógoch a aj sa vyhnete nebezpečným situáciám. Niekedy napríklad v dialógu získate kľúčovú informáciu, no potrebujete ju rozvinúť a postava sa už s vami nechce baviť. Vrátite sa späť a zahráte na inú notu. Nechtiac rozbijete predmet, ktorý potrebujete a aj vtedy je na to jednoduché riešenie. A neraz vám pôjde o krk, lebo neviete, komu môžete veriť. Aj vtedy sa dokážete vrátiť späť a zachrániť si kožu. Neustále musíte rozmýšľať, ako si dokážete svojou schopnosťou pomôcť. A taktiež aký výsledok je v budúcnosti pre vás ten najlepší.

Hra je hlavne o vzťahoch a až na jeden (neprezradíme ktorý) si dokážete všetky nejakým spôsobom pokaziť alebo vylepšiť. Z toho pre vás vyplývajú dôsledky, no občas vás aj trochu hryzie svedomie a od druhej epizódy vám konečne na postavách začne záležať. Musíte tak hrať prezieravo a kalkulovať s rozhodnutiami, no nie vždy dokážete predvídať, čo vás čaká. Pritom často na tom, čo poviete alebo spravíte, závisia životy. A nie, hra sa vás nehanbí takto citovo vydierať, lebo s tým autori vedeli pracovať. Možno sú trochu vypočítaví a je to vidno aj na tom, ako vás vedú hrou, viac vás nakláňajú na stranu jedného z dvoch možných koncov, no kým sa k nemu dopracujete, máte tu skutočne množstvo priestoru na objavovanie sveta a skúmanie možností.

Každá epizóda je o inom a má vlastnú atmosféru. Prvá je o spoznaní Max a stretnutí s Chloe, ktorá otrasie vaším životom. V druhej preskúmate svoje nové schopnosti.

V tretej vás čaká veľké poučenie a vo štvrtej veľké odhalenie. Posledná je už len taký príbehový dojazd a emocionálna bomba, ktorá vám vybuchne rovno do tváre, len až tak veľa nehráte. A pri tom všetkom hra vie stále skúmať vaše morálne zásady a navyše dokáže „neklišoidným" spôsobom povedať, že s veľkou mocou prichádza aj veľká zodpovednosť.

A toto je ďalšia zo silných stránok Life is Strange. Srší z nej atmosféra ako z dobrého nezávislého filmu a je plná popkultúrnych odkazov. Neraz tu nájdete narážky na Twin Peaks, Firefly, Final Fantasy alebo dokonca Ministry of Silly Walking skeč od Monty Python. Navyše hra umne cituje iné známe diela, čím kompenzuje to, že sama nie je práve originálna. Perfektne to je vidno na prípade filmu Butterfly Effect a poviedky A Sound of Thunder, ktorá prišla s efektom motýlích krídiel. Tá katastrofa, ktorá nad vami visí, má niekde svoj začiatok. A čím ďalej v príbehu ste, tým viac ste si istí tým, že viete presne kde.

Navyše si Life is Strange dokážete len tak užívať, ani nemusíte aktívne hrať. Pustíte sa do debaty s bezdomovkyňou alebo rybárom a strávite tým pár minút, aj keď to nie sú dôležité postavy. Budete fotiť a zbierať si fotky do albumu či listovať esemeskami od známych aj neznámych. A občas si len tak sadnete, budete užívať prostredie, hudbu a ponoríte sa do myšlienok hlavnej hrdinky, ktorá si má vždy čo povedať.

Veľký podiel na vydarenej atmosfére má aj výborná hudba, ktorej sa nedokážete nabažiť. Mogwai, Syd Matters a ďalší sú len špičkou ľadovca príjemnej alternatívnej hudby, ktorá sa vám len tak ľahko nezunuje a hlavne ju nepočujete každý deň v každom rádiu. Za zmienku stojí aj originálna hudba pre hru, ktorá sa taktiež nesie v príjemných gitarových tónoch a stojí za ňou frontman zo Syd Matters. Bohužiaľ, o grafike to neplatí a nevyzerá práve najvábnejšie. K hre pasuje, ide z nej trochu dojem olejomaľby na tradičných herných postavách, no mohla by byť trošku pestrejšia a prepracovanejšia. Hlavne je škoda, že sa výborný dabing stráca v nevýrazných výrazoch postáv a v nezosynchronizovanom pohybe ich pier. Najmä pri emocionálne vypätých scénach (prakticky celý záver) to bije do očí. Ideálna nie je ani situácia v niektorých ďalších oblastiach. Jednou z nich je ovládanie. Pohyb hlavnej postavy je síce trochu kostrbatý, ale nie je to nič, cez čo by ste sa nepreniesli. Interakcia je už na tom horšie, a to hlavne na PC, ak chcete hrať myšou. Musíte sa nachádzať na správnom mieste, pozerať sa správnym smerom a potom musíte stlačiť ľavé myšítko a pohnúť smerom k akcii, ktorú chcete zvoliť. Občas sme vo štvrtej epizóde narazili aj na bug s vracaním sa v čase, kedy bolo potrebné reštartovať checkpoint, keďže Max zostala zaseknutá v čase a nedalo sa nikam pohnúť. A netreba zabúdať ani na to, že sa v hre nedozviete odpoveď na prakticky najzásadnejšiu otázku v hre. No podobne autori odignorovali aj niekoľko ďalších menších otázok a vytvorili nejaký ten paradox.

Každopádne však Dontnod v Life is Strange dokázali veľké divy. Priniesli hru s jedinečnou a pohlcujúcou atmosférou, sympatickou hlavnou hrdinkou a záhadou, ktorá vás udrží až do konca. Vytvorili modernú adventúru vo filmovom štýle, kde dialógy majú hlavu a pätu a hlavne rozhodnutia majú zmysel a skutočný dopad.

Dojem umocňuje skvelá (až takmer učebnicová) práca s kamerou a vynikajúca hudba. A vďaka tomu všetkému radi odpustíte tých pár chýb, nezodpovedaných otázok, slabší rozbeh v prvej epizóde a možno až príliš naťahovanú poslednú epizódu, ktorá ani neponúkne veľa zaujímavého hrania a skôr sa sústredí na emocionálnu horskú dráhu, pričom konceptom sa točí v kruhu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ jedinečná atmosféra
+ množstvo odkazov
+ skvelá hudba a veľmi dobrý dabing
+ vaše rozhodnutia majú dopad na dej
+ sympatická postava
+ veľmi dobrá práca s materiálom a mechanizmami
+ dĺžka (12+15 hodín)

- drobnosti v príbehu a nezodpovedaná tá najdôležitejšia otázka
- ovládanie

-

8.5

WARHAMMER: END TIMES - V

STREDOVEK UŽ ČAKÁ

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FATSHARK
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Priaznivci Warhammeru zažívajú zlaté časy. Hier z tohto univerza je totiž v posledných rokoch neúrekom. Na druhej strane sa však často jedná o menej vydarené tituly. Vermintide ale určite patrí k tým najlepším, ktoré nám obľúbený fantasy svet poskytol.

Alfou a omegou hry je tímová spolupráca. Ak nie ste tímový hráč, od End Times dajte ruky preč, pretože by ste v boji o mesto Ubersreik obliehané skavenmi iba prekážali. V tejto akčnej hre skutočne platí heslo troch mušketierov - jeden za všetkých, všetci za jedného. Ak sa hráči postupujúci v kooperácii nezladia, pokapú ako muchy. Hoci aj na najľahšej obtiažnosti. V prípade dobre fungujúcej skupinky je optimálny postup na normálnej úrovni, kde sa to dá pekne zvládnuť. Ale tiež nie vždy. Aj kvalitná partia príležitostne podľahne hordám potkaních nepriateľov a aspoň niektoré z celkovo trinástich misií si musí zopakovať. Niekedy aj viackrát. A to sú v hre ešte ďalšie tri obtiažnosti, ale vhodné skutočne už pre poriadne húževnatých a perfektne zladených hráčov. Chyby sa neodpúšťajú, postavy umierajú a zaváhanie jednotlivca môže byť osudné pre celú družinu.

Vermintide sa s hráčmi nemazná. Neponúka žiadnu predohru s jednoduchým postupom, kde by si hráči v pokoji natrénovali a osvojili pravidlá hry a systém boja. Všetko sa treba naučiť v pomerne náročnom prológu, kde vás usmerňujú písané nápovedy, ale všetko treba zvládať za pohybu. S odpočinkom veľmi nepočítajte. Môžete síce vyčistiť ulicu plnú nepriateľov, ale keď sa tam motáte pridlho, môžu sa objaviť noví protivníci.

VERMINTIDE

Pre Vermintide je príznačné, že sa skaveni objavujú náhodne. Samozrejme, sú miesta, kde sa protivníci štandardne vyskytujú a hliadkujú alebo nabehnú v rovnakých intervaloch. Ale posily sa môžu ukázať nečakane a nielen vtedy, keď ich vyrušení skaveni privolajú trúbením rohu, čo pri hlučnom postupe nie je nič neobvyklé. Náhodný a nepríjemný je najmä výskyt bossov. Môžete trikrát prejsť level a pri ďalšej repríze vás v uličke, kde sa dovtedy vyskytovali len chabí protivníci, prekvapí obrovitý potkan, ktorý odhadzuje hrdinov na všetky strany. Dokonca sa mi stalo, že sa boss ukázal okamžite na začiatku misie, sotva sa hra nahrala.

Nepredvídateľnosť a masy skavenov sú dôvodom, prečo vás hra bude udržovať v strehu. Samotní protivníci pritom nemajú valnú inteligenciu a často sa na vás valia bez rozmyslu, ale tú vo veľkých počtoch ani veľmi nepotrebujú. Nesmiete ich však podceňovať, pretože sa príležitostne objavujú špecifické druhy skavenov, vodca tlupy či nenápadný zabijak, s nepríjemnou schopnosťou chytiť nepozorného hrdinu a behom sekundy ho zneškodniť. Stačí sa len na chvíľu vzdialiť od skupinky alebo si ponechať odkrytý chrbát a už bezmocne ležíte pod kreatúrou, ktorá do vás bodá dýkami. Alebo sa metáte na palici, ktorou vás zahákol zákerný skaven, ako keď šarha odchytáva túlavého psa. V takýchto prípadoch vám pomôže len iný hrdina z družiny. Niekedy však nie je jednoduché spacifikovať vášho väzniteľa, keď vás ťahá preč z bojiska a navyše vašich parťákov zamestnáva početná horda.
V každej misii bok po boku bojujú štyria hrdinovia. Môžete si vybrať niektorú z piatich dostupných postáv s predvolenou rasou a povolaním.

Každý hrdina má pri sebe dve zbrane, ktoré sa dajú meniť - jednu určenú na boj zblízka (meč, kladivo, dýky), druhú na diaľku (kuša, puška, pištole, magická palica, luk). V prednej línii je ideálny vojak impéria Markus Kruber. Hoci je pri streľbe z pušky pomalý a nabíjanie mu chvíľu trvá, s obojručným mečom je šikovný a ešte viac sa osvedčí kombinácia meča a štítu, ktorým dokáže efektívne odrážať dotieravých skavenov. Asi najlepšie vyváženou postavou je elfka „waywatcher" Kerillian. Dokáže rýchlo a presne vystreľovať šípy a s dvomi dýkami priam tancuje medzi nepriateľmi. Kord a pištole sú základnou výbavou lovca čarodejníc Victora Saltzpyre. Sekera, kladivo a kuša predstavujú najčastejšiu výzbroj trpaslíka Bardina Gorekssona.

Ak chcete postavu s diametrálne odlišným štýlom boja, vaša voľba padne na čarodejnicu Siennu Fuegonasus. Jej primárnou zbraňou je magická palica chrliaca oheň, prípadne využívajúca iný živel. Zvlášť účinný je masívny atak s koncentrovanou energiou, keď čarodejnica spôsobí ohnivý výbuch alebo iný devastačný útok(podľa druhu palice), ktorý ublíži niekoľkým nepriateľom súčasne. V prípade potreby aj čarodejnica používa meč. Na rozdiel od ostatných hrdinov Sienna nezbiera v misiách zásoby munície, ale pri intenzívnom čarovaní sa môže prehriať. Vtedy jej vnútorný oheň doslova spaľuje život. Preto musí obozretne zosielať kúzla a treba používať schopnosť na ochladzovanie organizmu.

Ideálne je hrať so živými spoluhráčmi, ale ak chcete postupovať sólo alebo kvarteto nie je kompletné, zbytok skupinky nahradia boti. Umelá inteligencia počítačových spolubojovníkov je však veľmi slabá. Sú nevyspytateľní, málokedy spolupracujú, nedajú sa koordinovať. Rozhodne hrajte radšej s priateľmi alebo náhodne vyhľadanými online hráčmi.

Misie majú rôznu dĺžku a ciele. Čas sa dá počítať na desiatky minút. Niekedy je potrebné prechádzať početnými ulicami či tunelmi a liezť po strechách (stáva sa, že hrdina zostane visieť na rímse a treba mu pomôcť). Inokedy je nutné splniť úlohu v blízkom okolí a hrdinovia sa pohybujú v minimálnom priestore, v pomyselnej aréne. Vo vybraných leveloch sa stačí prebojovať na koniec úrovne, napríklad k východu z podzemia. Často však budete pretínať rôzne reťaze, prenášať sudy a vyhadzovať do vzduchu kľúčové objekty. Ale čaká vás aj obrana studní a zdanlivo jednoduché nosenie vriec s obilím do vozu je oveľa náročnejšou úlohou, ako sa zdá. Obvyklá misia býva spravidla zavŕšená zhromaždením hrdinov v prepravnom voze, prípadne v prístave.
Okrem munície, bez ktorej by hrdinovia nemohli strieľať, sa v leveloch nachádzajú aj truhlice s podpornými doplnkami. Inventár postáv je však veľmi limitovaný. Každý hrdina môže mať pri sebe jediné liečivo (rýchlo použiteľný odvar alebo pomalšia lekárnička), jednu podpornú fľaštičku (zvýši silu či rýchlosť) a jednorazovú zbraň (najčastejšie bomba).

Aj vďaka týmto limitom a nedostatku takýchto vecí v teréne je hra dosť náročná. Drsné obmedzenie súčasne núti hráčov, aby boli ešte obozretnejší a zvažovali, kedy čo použijú a či nález radšej neprenechajú oslabenému spoluhráčovi, ktorému život visí na vlásku. Strata spolubojovníka totiž výrazne oslabí tím.

Neúprosné pravidlá ale majú aj svoje svetlé stránky. Umierajúci hrdina zostane na bojisku ešte chvíľu ležať, kým z neho nevyprchajú zbytky života. Ktorýkoľvek spolubojovník ho znovu dokáže postaviť na nohy. Ibaže vzkriesený hrdina má limitovaný život, ktorý mu navyše pozvoľna ubúda, takže bez lieku toho v ďalších bojoch veľa nevydrží. V prípade definitívnej smrti ešte stále nie je nič stratené. Zvyšok družiny môže v okolí vyhľadať náhodne rozmiestnených zajatcov. Vyradený hráč potom prevezme telo oslobodeného a opäť doplní tím.

Po zavŕšení misie v prípade úspechu získajú hráči odmeny a vyššie levely. Množstvo skúseností závisí od obtiažnosti, počtu hrdinov, ktorí dokončili misiu a vyzbieraných vzácnych kníh (zaberajú miesto lekárničky). Nasleduje hod kockami a tie rozhodnú o tom, akú novú výbavu obdržíte pre svojich hrdinov.

Potom si hráči odhlasujú či sa pustia do ďalšej misie, alebo sa vrátia do hostinca, kde sa hrdinovia zhromažďujú mimo boja. Krčmička slúži ako centrála s výberom misií na mape mesta, ale súčasne ponúka možnosť prezbrojiť (dá sa aj v truhle po spustení misie) a vylepšiť výbavu. Na upravovanie zbraní slúži nákova. Pomocou nej sa dá z piatich zbraní rovnakej akosti vyrobiť jedna kvalitnejšia. Vzácnejšie veci majú spravidla aj bonusové vlastnosti, ktoré sa tu dajú odomknúť pomocou materiálov - najčastejšie získaných roztavením prebytkov.

Grafika hry je solídna. Všetko vnímate z pohľadu prvej osoby a lokality majú zaujímavý dizajn. No možno vám v misiách bude chýbať mapka, hoci sa väčšinou bez problémov zorientujete aj bez nej. Celá hra sa odohráva v útrobách mesta, preto neponúka veľa prostredí. V podstate sa pohybujete v troch lokalitách - v uliciach Ubersreiku, v kanáloch a zalesnenom okolí mesta. 13 máp zatiaľ stačí a zrejme ešte nejaké pribudnú v DLC, ale napriek snahe autorov majú niektoré misie dosť podobný vzhľad.

V hre môžete príležitostne naraziť na chyby textúr - napríklad niektorej postave nevidieť nohy. Párkrát sa misia v jej priebehu zresetovala a musel som so spoluhráčmi začínať odznova. Raz som získal zabugovaný predmet a keď som ho dal do výbavy postavy, hra vždy spadla. Tieto kazy sa však vyskytujú len ojedinele a pár záplat to určite spraví. Ozvučenie je vydarené a hudba s historickými motívmi a jednoduchými nástrojmi sa nevnucuje a je dobre napasovaná. Ovládanie je intuitívne, všetko sa pohodlne ovláda myškou a doplnkovými klávesmi.

Warhammer: End Times - Vermintide je zrejme najlepšia kooperačná akcia od čias Left 4 Dead. Možno vás dokonca podnieti k tomu, aby ste si popri nej zahrali aj spomínanú zombie klasiku. Ale k Vermintide sa potom zas vrátite. Napríklad preto, aby ste si znovu prešli misie, ale s inou postavou. Záverečná misia síce nie je žiadnym veľkým vyvrcholením a nijako zásadne sa nelíši od tých ostatných, ale tímová spolupráca s vyostrenými podmienkami spoľahlivo funguje a baví. Ak ste teda tímový hráč, prídete si na svoje.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ dynamická a návyková kooperačná akcia
+ obmieňanie a úpravy výzbroje
+ veľký dôraz na tímovú spoluprácu
+ nepredvídateľní nepriatelia a špeciálni protivníci

- finálna misia je skôr vlažná a ničím neprekvapí
- uvítali by sme rozmanitejšie prostredia
- boti za veľa nestoja

8.5

STAIRS

PO SCHODOCH DO PODZEMIA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: GREYLIGHT
ŠTÝL: ADVENTÚRA

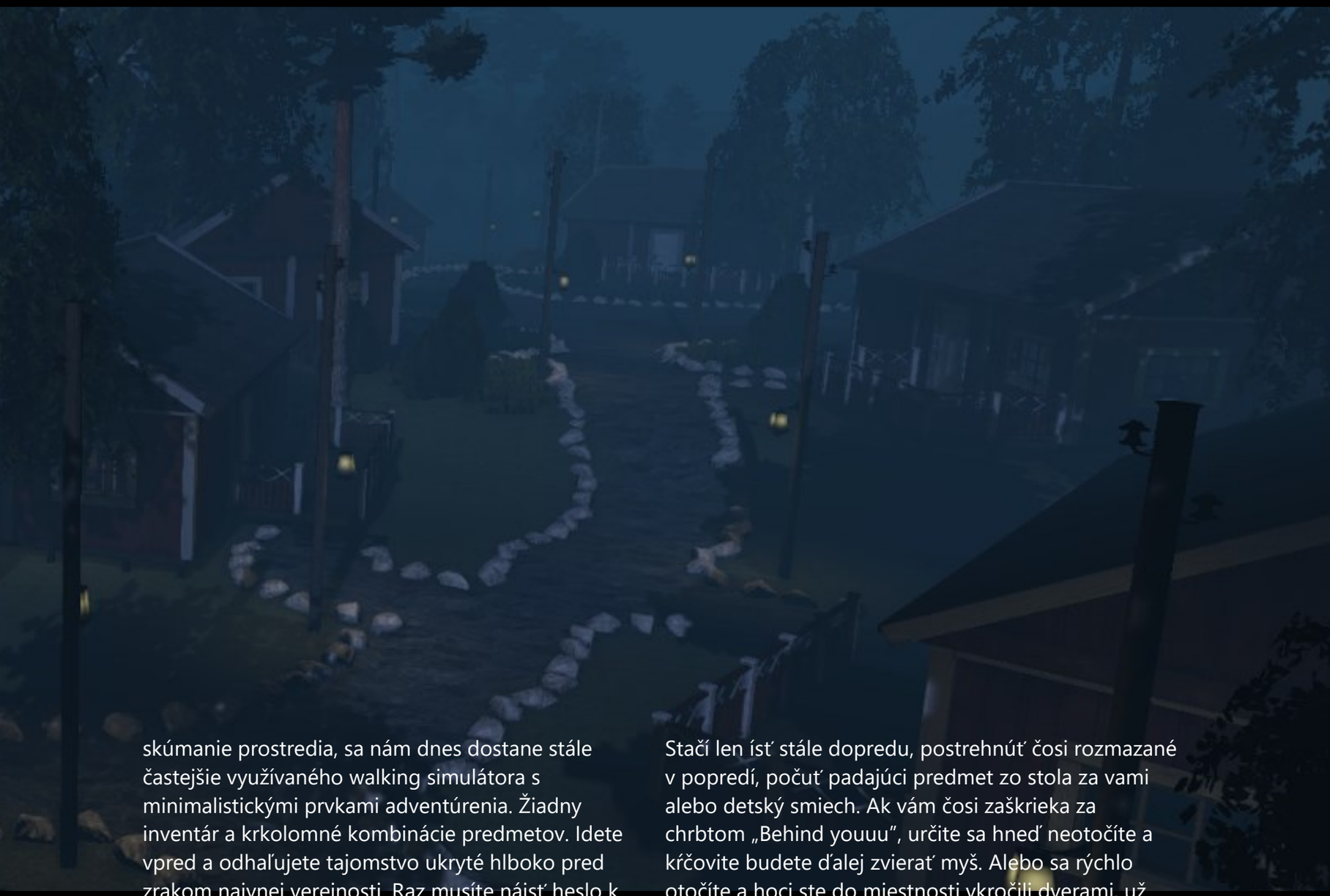
RECENZIA

Strašidelné príbehy nepotrebujú gigantické svety alebo do posledného písmenka prepracovanú zápletku. Vyvolať v hráčoch (ne)príjemné mrazenie na zátylku a nadopovať atmosféru napätím však dokáže len zlomok titulov. Podarí sa Stairs vydesiť nás?

Áno, vyšlo to. Môžete namietať, avšak skutočne stačí tak málo. Tieň pohupujúceho sa konára za oknom, ktorý hádže bizarné obrazce po stenách, vás pri nočnom pochode na miesto, kam aj kráľ chodí pešo, môže nepekne vydesiť. Alebo podivné zvuky tam vonku - možno len mačka zápasí so svojim úlovkom kdesi v diaľke. A možno nie. Toto sa Stairs darí. Aby začala fantázia pracovať a stratili ste všetku odvahu, nie sú potrební bubáci vyskakujúci spoza rohu. Najlepšie s motorovou pílou alebo aspoň umelohmotnými hrabličkami z pieskoviska. Vedia to vo Frictional Games (Penumbra, Amnesia, Soma) a svoje sme si užili aj s Outlastom od Red Barrels. Stačilo nám k tomu jediné: žiadna zbraň v rukách a moment, kedy najlepšou obranou je útek. Napríklad pred dievčiskom s dlhými, čiernymi a strapatými vlasmi na očiach, veď to poznáte.

V Stairs sa prevtelíte do postavy novinára Christophera Adamsa, ktorý ma na svojom virtuálnom pere hneď niekoľko čitateľsky úspešných zárezov. Po informácií, že sa našla obeť v opustenej továrni, sa rozhodne pátrať po ďalšom šťavnatom úlovku. Bulvárom to predsa žije a Adams cíti, že sa mu možno podarí odhaliť aj čosi viac. Na scéne sa objaví ďalšia trojica zmiznutých a väznených duší. Nezvestná študentka Valerie v podzemnom bunkri je len šokujúcim začiatkom. Pridá sa mladý biznismen James Reed, ktorý bol na výlete v bani so svojimi priateľmi a nikdy sa nevrátil. Obludárium uzatvára charizmatický pastor Jean Jowars Remens z odhľahlej dedinky kdesi v horách, o ktorej sa dá napísať všetko, len nie to, že je malebná. Tri inak nesúvisiace príbehy sa v samotnom závere rozmotajú a depresívne odhalenie vás možno prinúti trochu sa aj zamyslieť nad tým, či... ale na to už prídete sami.

Psychologický teror sa nerozvíja ohurujúcimi sadistickými scénami či nechutnými kreáciami. Toto nie je žiadny morbídny cirkus v štýle American Horror Story. Tam, kde by sme pred rokom tipovali spracovanie vo forme tradičnej adventúry a pomalšie



skúmanie prostredia, sa nám dnes dostane stále častejšie využívaného walking simulátora s minimalistickými prvkami adventúrenia. Žiadny inventár a krkolomné kombinácie predmetov. Idete vpred a odhaľujete tajomstvo ukryté hlboko pred zrakom naivnej verejnosti. Raz musíte nájsť heslo k trezoru, inokedy zas správne zoradiť predmety. Vyzbrojený len fotoaparátom a verným zápisníkom veľmi skoro zistíte, že to nebol najlepší nápad. Cesta späť už neexistuje. Aj keby ste ju hľadali, vrátite sa na miesto, odkiaľ ste vyrazili na svoju samovražednú púť a budete blúdiť v nekonečnej slučke.

Na rozdiel od iných projektov, kde je prechádzka po virtuálnom svete skôr nudným a únavným pochodom umelým a neosobným prostredím, má putovanie v Stairs svojské čaro, ktoré na niekoľko hodín dokáže navodiť infarktové stavy. Neponúka síce číry strach, pri ktorom sa budete triasť aj večer v posteli a zapálite si radšej nočnú lampu, pretože to strapaté dievčisko sa istotne krčí tamto v kúte a len čo sa naň pozriete, zje vám zajtrajšie raňajky. To nie, ale víkendové popoludnie, kedy von ani nos nechcete vystrčiť, spríjemní mrazivou atmosférou lusknutím prstov.

Stačí len ísť stále dopredu, postrehnúť čosi rozmazané v popredí, počuť padajúci predmet zo stola za vami alebo detský smiech. Ak vám čosi zaškrieka za chrbtom „Behind youuu", určite sa hneď neotočíte a kŕčovite budete ďalej zvierať myš. Alebo sa rýchlo otočíte a hoci ste do miestnosti vkročili dverami, už ich za sebou nemáte. Pokrútená realita podporovaná fantasmagorickým poblúznením, kedy netušíte, kde vlastne ste, vôbec neruší.

Ako sme spomínali, používať budete výhradne zápisník zastávajúci úlohu denníka a fotoaparát. Okrem toho, že je vašou úlohou zvečniť scény s dôkazovým materiálom, vám blesk odhalí v temných zákutiach cestu, kedy si vytvoríte dvere alebo vhodíte do reality predmet, ktorý tam v skutočnosti nie je. Niekedy sa stáva používanie tohto pomocníka dvojsečnou zbraňou - ak uvidíte niečo, čo ste radšej zazrieť nechceli. Stlačíte blesk, aby ste si osvetlili tmavú chodbu a bežíte dopredu. Spravíte to znovu a... a už kontrolujete obsah spodného prádla. Z vlastného pohľadu sledujete pátranie po odľahlých miestach, na ktorých nájdete stopy po utrpení.

720p

Snaha odhaliť desivé tajomstvo sa začne postupne strácať a pretavovať do záchrany svojho biedneho novinárskeho života. Presúvate sa stále hlbšie do podzemia, dostávate sa do konfrontácie nielen so samotným strachom z neznáma a zla. V momente, kedy vidíte obeť alebo ju len počujete, chcete uniknúť, počujete jej zúfalý nárek a vyhrážky, automaticky prepnete z chôdze do behu. Bubákov vidíte za každým rohom. Najprv tam nie sú. Ale ak to nečakáte, objavia sa. Tak výborne funguje atmosféra.

Nie je to žiadna novátorská myšlienka, no k vybudovaniu dusnej atmosféry to bohato stačí. Po úvodnom snorení po opustenej továrni, v ktorej útrobách sa začne odohrávať krvavý teror, sa pozriete na ďalšie typické miesta, kde mama mlela mäso a Ema zase mamu. Každým krokom do podzemia sa celková úzkosť z neprehľadných labyrintov a opustených miestností stupňuje. Mrazivé útržky neohromujú originalitou a ani beštialitou, avšak ich správne načasovanie medzi „hluché miesta", kedy len chodíte a snoríte, oceňujeme. Nestalo sa nám, že by atmosféra strachu klesla pod kritickú hranicu a mrazivé divadlo sa stalo len trápnymi kulisami pre otrepané ľakačky. Hádanky spočívajú skôr v hľadaní nápovedy, ako otvoriť sejf či dvere, kde nájsť kľúč či ako aktivovať rôzne mechanizmy.

Jediné, čo by sa z pohľadu atmosféry možno dalo hre vytknúť, je mizerná interaktivita. Niežeby hrateľnosť stála na vratkých nohách, no ak sa už plahočíme desiatkami chodieb, chceli by sme si trochu viac poklikať alebo použiť interaktívny hnát - práve toto vo Frictional vedia a neboja sa tento herný prvok využívať. Stairs sa v tomto podobá na sériu Penumbra, len skutočného hrania je menej a chýbalo nám čosi viac ako chodenie. Zápisky z denníčkov majú len dopĺňať bizarnú mozaiku animálneho šialenstva. Sú to stále len útržky, navyše mizerne krátke, akoby sa niekto bál ukázať svoj talent a doplniť viac riadkov. Chcelo by to viac pracovať s prostredím, ponúkať viac náznakov utrpenia, nechať tak hráča viac trpnuť, hrabať sa v análoch vyšetrovania. Takto sa len kdesi pomotáme, zablúdime v generickom prostredí.

00:00:00

Pretože sa tam stalo dačo zlé a bojíme sa, aby sme niekomu náhodou nestúpili na otlak. Niežeby nám strach neraz nezaklopal na plece, to hra spraví a v tej najlepšej chvíli. Ale toto tu chýba a preto Stairs nemôže dostať vyššiu známku v hodnotení.

Často o sebe dáva vedieť aj základný kameň dobrého hororu: zvuk. Tradičnú hudbu ako v ostatných hrách tu nenájdete, skôr ide o ambientné ozvučenie napínajúce nervy na prasknutie. Jednoduché tóny sú dopĺňané ruchmi prostredia, osvedčené lomozy kdesi v pozadí dokážu napumpovať atmosféru adrenalínom. V iných tituloch to je možno častejšie, takže vysokú úroveň strachu si Stairs nedrží konštatne a občas do hráčovych nervov nebúši až tak razantne. Nevadí, ozve sa, ak je to potrebné. Skôr než ohlušujúcim rachotom a ľakačkami však Stairs desí strachom z neznáma, prípadne ak sa dačo v pozadí mihne. Nechceme prezrádzať príliš veľa, no verte, že aj detský smiech dokáže byť mrazivý a tých niekoľko nadabovaných viet vás prinúti zapnúť svetlo. Akonáhle musíte utekať a pracovať pod časovým stresom, prejavia sa i nepríjemné bugy.

Počas tých niekoľkých hodín hrania (dokončenie Stairs vám zaberie také 3-4 hodinky) sme chýb našli dosť na to, aby to bolo príliš i na nezávislé projekty, ktorým čo-to dokážeme odpustiť. Blikajúce textúry alebo ich vypadávanie či dokonca mrznutie postáv sa dajú prežiť so zažmúrenými očami. Neraz sa stane, že sa skôr zľaknete technickej chyby. Stačí, ak chýbajú textúry a vy máte vidieť nejakú desivú scénu, no v skutočnosti hľadíte do tmy. Ohromná škoda, nakoľko na presne načasovaných momentoch, kedy má hra potenciál vystrašiť, to všetko stojí a atmosféra je až neuveriteľne často skompromitovaná bugmi.

Úplne sklamal systém ukladania pozície: už tradične sa všetko „sejvuje" automaticky, avšak prepisovanie jedinej pozície účtu doplatilo na nespoľahlivosť. Stairs nám názorne ukazuje, že je skutočne kumšt navrhnúť systém tak, aby hráč v prípade smrti nemusel prechádzať dlhú štreku alebo naopak nebol zahltený blikajúcou ikonou ukladania pozície. Vývojári Stairs to vôbec nezvládli. Ak sa vám hra uloží vo chvíli, kedy zomierate a následný loading vás hodí presne 6 mikrosekúnd pred túto udalosť, takže sa jej nemáte šancu vyhnúť, od radosti skákať nebudete.

Musíte hru spustiť znovu a odfrknete niečo nepekné na adresu vývojárov a ich rodinných príslušníkov. Žiadne ukladanie pozície aspoň medzi jednotlivými poschodiami alebo dokonca manuálne ťukanie do F5-ky sa nekoná.

Naštve to, pretože jednoducho musíte všetko prejsť odznova. V tomto momente je atmosféra na úrovni infantilnej plošinovky. Hoci poznáte kód od sejfu a dokonca ho i otvoríte, vezmete kľúč, odomknete dvere, ktoré vás zdržovali, viete, že nie je všetko v poriadku. Nechceme spoilovať, ale ďaleko sa nedostanete, pretože sa vám neotvoria nasledujúce dvere, no aspoň si môžete spraviť selfie s uvrieskanou beštiou, ktorá podľa skriptov mala najprv spraviť niečo iné, no teraz len čučí do zeme. Neskúsenosť vývojárov z týchto drobnosti priam sála, nedostatočne sa venovali tomu, aby bola hra technicky hrateľná a doslova blbuvzdorná.

Má to príbeh a atmosféru, lenže čo je vám po tom, keď to poriadne nefunguje. Nie je to len naša skúsenosť a nedivili by sme sa, keby hráči v hojnom počte využili možnosť vrátenia peňazí za hru.

Použitie Unreal Enginu tretej generácie zabezpečuje dostatočne pútavé spracovanie. Nie je to, samozrejme, žiadna vizuálna nirvána, ale na strašidelnú atmosféru to stačí. Prostredia, do ktorých nazriete pri hľadaní nezvestných, majú osobité čaro, avšak akoby všade čosi chýbalo. Preto by nás viac potešil špecifickejší dizajn jednotlivých priestorov. Mnoho z nich je tak zúfalo nudných, opakujúcich sa, takže nimi len preletíte, pričom stačilo dopĺňať dobre známe ingrediencie: predmety, aktívne miesta, radšej menej rozhľahlejšie, ale zaplnené priestory. Pusté chodby s generickým obsahom už dnes skutočne neletia.

HODNOTENIE

+ atmosféra strachu
+ horor bez zbrane
+ ozvučenie

- bugy
- prázdne prostredie
- kostrbatý záver

7.5

Ako celok potom všetko okolo vás pôsobí príliš fádne, okukane. A znovu tá optimalizácia - už len povzdychneme, to je pri nezávislých projektoch, ktoré úspešne prešli Kickstarterom alebo Greenlightom už zvyk.

Pri Stairs sa budete báť, zúrivo sa otáčať, váhať spraviť ďalší krok alebo jednoducho len trpnuť, čo sa na vás chystá. Atmosféra je budovaná po krôčikoch a dávkovaná presne tak, aby napätie stúpalo pozvoľna. To je super. Len by to bolo treba poriadne vyladiť a pohrať sa s architektúrou úrovní trochu viac, nielen nechať otvorené jedny dvere na prázdnej chodbe a kde nám to nevyhovuje, dáme krabicu, ktorú predsa žiadny hrdina nedokáže preskočiť. Ak dokážete hre odpustiť tieto nepríjemné boliestky a máte čas na postupné ladenie, určite sa na Stairs pozrite. Potenciál vydesiť toto bludisko rozhodne má.

MINECRAFT STORY MODE

MINECRAFT S PRÍBEHOM

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, MOBIL
VÝVOJ: TELLTALE
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Úspech Minecraftu je pre niektorých ľudí zarážajúci dodnes. Všetko to začalo ako malá hra, ktorá mohla na prvý pohľad pôsobiť skôr odstrašujúco než lákavo. Z Indie hry sa behom niekoľkých rokov stal fenomén a z fenoménu legenda. Hranatý panáčik bol zrazu pre mnohých idolom a v jeho svete vyťažili a nastavali doslova stovky hodín. Nasledovali tričká, kľúčenky, dokonca aj knihy venované tejto hre umiestnené na policiach bestsellerov. Tentokrát sa osvedčeného konceptu rozhodli chopiť aj známi tvorcovia príbehov v Telltale games. Priniesli nám prvú epizódu svojej novej série Minecraft: Story Mode. Avšak vytvoriť príbeh vo svete snáď najmohutnejšieho sandboxu posledných rokov rozhodne nie je také ľahké. Chcú sa teda autori s Minecraft: Story Mode zviesť na úspechu značky alebo tu máme produkt, ktorý plnohodnotne dopĺňa kockatý svet o ďalšiu porciu zábavy?

Odpoveď na túto otázku asi záleží na tom, čo od Minecraft: Story Mode vlastne očakávate. Rozhodne sa nedá hovoriť o veľkolepom príbehu a ak by nebol umiestnený práve vo svete Minecraftu, bol by prakticky úplne nezaujímavý, neoriginálny a nemal by čím upútať. Koniec koncov s tým asi počítali aj samotní autori. Už po pár minútach hrania pochopíte, že hra je zameraná na mladšie publikum. V príbehu narazíte na viacero klišé prvkov ako vystrihnutých z dobrodružných príbehov pre mládež. Napriek tomu v hre nájdete aj niekoľko nečakaných zvratov.

Prvú epizódu zvládnete behom 2-3 hodín. Na začiatku si vyberiete vzhľad vašej postavy, pričom máte na výber zo šiestich možností, tri pre každé pohlavie. Meno Jesse sa však zmeniť nedá a celkovo výzor aj pohlavie sú čisto estetická záležitosť. Hra sa začína v deň D, kedy sa koná veľká staviteľská súťaž, ktorej sa spoločne so svojimi kamarátmi rozhodnete zúčastniť.

E EP1

Príbeh ma príjemné tempo, udalosti na seba plynule nadväzujú a prostredia sa sviežo striedajú. Začína to nevinne, snažíte sa poraziť svojich rivalov a vytvoriť najpôsobivejšiu stavbu súťaže. Postupne sa však začnú diať zvláštne veci a vy sa zrazu ocitnete uprostred veľkého dobrodružstva. Udobríte sa s vašimi nepriateľmi, spoznáte nové postavy, legendárny bojovník vám do rúk zverí úlohu a boj o záchranu sveta sa môže začať.

Autorom sa väčšinu činností, ktoré poznáte z pôvodnej hry, podarilo šikovne zakomponovať do príbehu. Hra vás teda napríklad niekoľkokrát vyzve k použitiu crafting table, kde veci vytvárate na základe známych receptov. Vždy vám však predpíše, aký predmet treba vyrobiť, takže voľnosť nečakajte. Postavy v dialógoch narážajú na činnosti a predmety, ktoré vám budú známe z Minecraftu, akoby v ich svete šlo o celkom bežné veci. Dokopy to vytvára obraz žijúceho sveta plného postáv, ktorý funguje na princípoch pôvodnej hry. A to bez toho, aby to pôsobilo obzvlášť čudne alebo neprirodzene.

Stavanie je však v hre vyslovene odfláknuté. Pritom práve možnosť vytvoriť si z kociek prakticky čokoľvek je pre Minecraft taká charakteristická. Tento proces je však do hry zakomponovaný svojskou formou, kedy držíte stlačený kláves a vaša postava sa bleskurýchle presúva po obrazovke a kladie jednotlivé bloky. No a stavba je behom niekoľkých sekúnd na svete. Úplne by stačilo, keby vám hra umožnila stavať starým dobrým spôsobom ukladania kociek, aj keby len na vopred vyznačené miesta. Ešte k tomu pridať časomieru a hneď by to bolo zaujímavejšie. Podobne ako stavanie sú zapracované aj iné činnosti, ako napríklad sekanie stromu alebo kopanie hliny, ktoré vlastne ani nedávajú zmysel, keďže tieto materiály sa vám do inventáru neuložia.

No a keď vaša postava začne robiť kľuky na jednej ruke s prasiatkom na chrbte (ktoré je mimochodom vašim najlepším priateľom) a vy pritom opakovane stláčate kláves Q, tak sa už len nechápavo pousmejete a necháte sa viesť týmto milým príbehom.

Podliezanie, preskočenie prekážky alebo vyhnutie sa šípu uskutočníte pomocou akčných klávesov, na ktorých stlačenie vám hra dá pár sekúnd. Vo väčšine prípadov sa ale nič nestane, aj keď to skrátka nestihnete. Jeden z vašich priateľov k vám priskočí a zachráni vám krk alebo sa vaša postava potkne, povie „au!" a vy idete ďalej. Jedine pri opakovanom neúspechu sa môže stať, že zomriete a musíte pokračovať od posledného uloženia.

Do hry je zapracovaný aj boj, kde už vidíte vyobrazené vaše životy a musíte si poradiť s nepriateľom. Zväčša si to ale vyžaduje iba pár seknutí mečom a protivník to má za sebou. Voľba obtiažnosti by tu padla vhod, pretože takto nemáte problém prebehnúť celou hrou bez jediného načítania. Taktiež sa občas ocitnete v miestnosti, kde je vašou úlohou nájsť potrebný predmet alebo rozlúštiť hádanku. Riešenia doslova bijú do očí, takže je len otázkou času, kým sa s vaším panáčikom presuniete a vykonáte potrebný klik. Ak by sme hru prirovnali napríklad k Walking Dead, tak je vo všetkých vyššie spomínaných aspektoch výrazne jednoduchšia. A to je škoda. Hra má v sebe potenciál pre zložitejšie a zaujímavejšie puzzle. Treba však aj brať do úvahy, na akú vekovú skupinu je primárne mierená.

Pri dialógoch máte, samozrejme, vždy na výber niekoľko odpovedí, spoločne s časovým limitom. Ten je však, paradoxne, takmer vždy príliš krátky a vy ani nestihnete prečítať všetky možnosti. Keď nevyberiete žiadnu z odpovedí, vaša postava zostane jednoducho mlčať. Hra sa snaží vytvárať dojem, že na každej odpovedi záleží. V skutočnosti prevažne nemajú žiadny dopad na udalosti, maximálne poskytnú pár odlišných reakcií alebo vám váš názor v budúcnosti pripomenie niektorá z postáv. Hra sa následne šikovne vráti k hlavnej dejovej línii, ktorá zotrvá nezmenená.

V hre vás ale čaká aj pár významnejších rozhodnutí, napríklad či niektorá z postáv ostane vo vašej družine. Tesne pred koncom navyše určíte, čo sa pre vás vlastne bude diať v nadchádzajúcej epizóde.

Vizuálna stránka je podarená. Autori zbytočne neexperimentovali, ostali verní predlohe, pridali len lepšie nasvietenie a pár jemných tieňov. Postavy sú spracované slušne, animácie neurazia. Hra vás prevedie známymi lokalitami vo dne i v noci. Zavítate aj do obávaného Minecraft pekla, Netheru. Niektoré scény, ak nepatríte k zarytým odporcom kockovanej grafiky, dokážu vyraziť dych. Zvuková stránka je na tom slabšie, v hre nájdete niekoľko melódií z pôvodnej hry, no aj iné znelky. Tie však vedia byť repetitívne a nie všetky celkom zapadajú do hry.

Minecraft: Story Mode nie je zlou hrou, ak viete, čo od nej očakávať. Neponúkne vám voľnosť, sofistikované puzzle ani práve najoriginálnejší príbeh. Podarilo sa jej však navodiť milú atmosféru žijúceho sveta, kde všetko funguje tak, ako to poznáte z pôvodnej hry.

Lukáš Gajdošech

HODNOTENIE

+ vizuál hry
+ žijúci svet, ktorý funguje na známych princípoch
+ príjemné tempo
+ striedanie prostredí
+ pôsobivé scenérie

- stavanie a iné činnosti aplikované držaním jedného klávesu
- časový limit na odpovede
- príliš očividné riešenia úloh
- odpovede majú málokedy dopad na príbeh

7.0

NVIDIA. GRID
Borderlands 2
Darksiders 2
Gas Guzzlers: Extreme
PixelJunk Monsters
Red Facti
Armaged
Darksiders
Dead Island
Overlord 2
Race Driver Grid
Saints R

TECH

Street Figh
Tekker
- SHIELD +

SHIELD TABLET K1

The Ultimate Tablet for Gamers

NVIDIA SHIELD TABLET K1

FIRMA: NVIDIA

Nvidia akurát do vianočnej sezóny vracia späť do predaja svoj herný tablet, teraz s názvom Shield tablet K1 a rovno so zníženou cenou. Tá klesla o stovku na 199 eur.

Tablet dostáva aj malú úpravu a mení batériu, ktorá bola v minulej verzii problematická. Popritom sa upgraduje aj systém na nový Androidu 6.0. Vnútornosti ostávajú rovnaké a tabletu tak ostáva rýchly Nvidia K1 čip (192 core Kepler GPU, 2.2 GHz Quad Core), 2GB RAM, 8 palcový 1920x1200 IPS displej, kvalitné stereo ozvučenie. Hry budete ukladať na 16GB flash doplniteľné o SD kartu. Nvidia to celé dopĺňa vlastným gamepadom a ďalšími doplnkami. Ceny budú teraz nasledovné:
Pri tablete je pozitívna teraz hlavne cena, ktorá je pri FullHD tablete s týmto výkonom veľmi zaujímavá a dostáva ho tak do mainstreamu. Je rýchlejší a oveľa lacnejší ako napríklad iPad mini 4. Teda, ak budete teraz na Vianoce uvažovať o tablete, na ktorom sa aj slušne zahráte a nebudete mať problém s rýchlosťou, určite sa pozrite na Shield.

K tomu teraz Nvidia začína tlačiť aj svoj nový Geforce Now systém, ktorý v EU stojí 10 eur mesačne, s tým, že prvé tri mesiace máte zadarmo. Môžete tak streamovať všetky hry priamo do tabletu a to aj veľké tituly.

Rovnako môžete spojiť tablet s PC (ak máte Nvidia kartu) a hrať na ňom streamované tituly odtiaľ. Plus môžete si ich presunúť aj na TV alebo monitor, keďže tablet má HDMI 1.4a výstup.

Tablet:

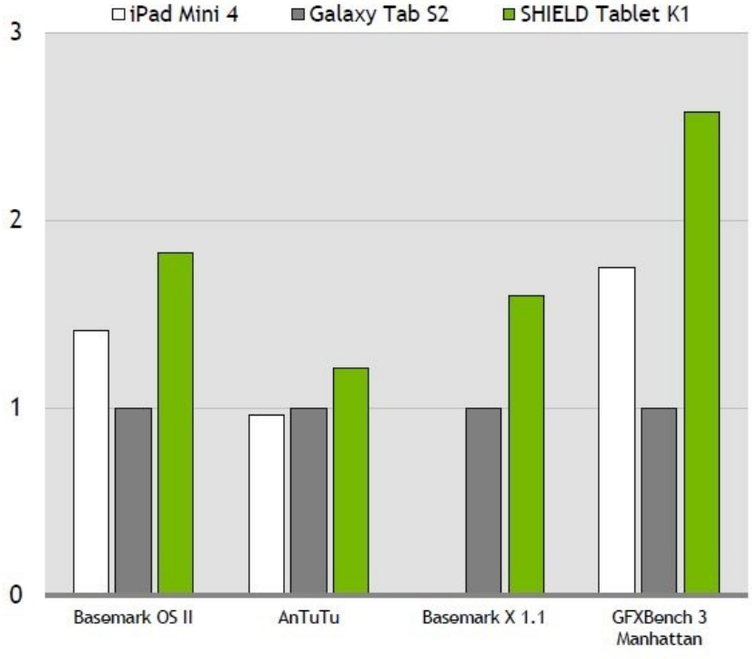
- Nvidia Shield Tablet K1 - 199 eur

Doplnky:

- Nvidia Shield Controller - 59 eur
- Nvidia Shield Cover - 29 eur
- Shield World charger - 24 eur
- Shield Stylus - 19 eur

SHIELD TABLET SPECS

Processor	**NVIDIA Tegra K1**
	192 core Kepler GPU, 2.2 GHz Quad Core, 2GB RAM
Storage	16GB
Display	8" Full HD (1920x1200)
	IPS LCD Display
Gaming Features	GeForce NOW cloud gaming SHIELD controller compatible NVIDIA Gamestream™ NVIDIA ShadowPlay™ Console Mode
Audio	Front facing stereo speakers, Dual bass reflex port
Video Features	4K Ultra-HD Ready
Storage Expansion	Micro SD card, up to additional 128GB
Cameras	Front: 5MP HDR; Back: 5MP auto focus HDR
WiFi	802.11a/b/g/n 2x2 MIMO (2.4GHz and 5GHz)
Bluetooth **GPS** **Motion**	Bluetooth 4.0 LE GPS / GLONASS 9 axis (g-sensor, compass, gyro)



PURE SPEED

XROCKER POLEPOSITION

FIRMA: XROCKER

Na čom práve sedíte? Na sedačke, stoličke, v kresle, v aute alebo nebodaj cestujete vo vlaku či v autobuse? Teraz však mierne pozmením otázku – na čom sedíte, keď hráte? Ak ste PC hráč, preferujete hranie na klávesnici a pravou rukou objímate myšku, pravdepodobne ste usadení na klasickej či kancelárskej stoličke. Konzoloví hráči si zas prevažne doprajú pohodlie sedačky, prípadne si ľahnú aj do postele. Pri dlhšom hernom maratóne vám však veľmi neprospeje ani tá stojka, ktorú ste už po tridsiatej výmene polohy zo zúfalstva vyskúšali. Každopádne ak hranie beriete skutočne vážne, môžete byť aj v tejto chvíli usadení v nejakej kvalitnej hernej stoličke, ktorá vám ponúka aj po niekoľkých hodinách maximálny komfort. No ak patríte medzi tých, ktorí sa po nejakej práve obzerajú, prípadne by ste už potrebovali novú, zbystrite pozornosť.

Firma Xrocker sa pustila do výroby nových kresiel, ktoré by svojím spracovaním mali ponúknuť každému vysoké pohodlie, kvalitu a lepší zážitok (nielen) z hrania hier. Ak ste doteraz považovali herné kreslá a stoličky za nie až taký potrebný doplnok pre váš herný systém, Xrocker sa vás chce pokúsiť presvedčiť o opaku. Na jedno kreslo z ponuky tejto firmy sme sa mohli pozrieť pekne zblízka, poriadne ho otestovať a prísť na jeho výhody či slabiny. Do rúk sa nám konkrétne dostalo kreslo Xrocker Poleposition, ktoré by vás mohlo zaujať hneď viacerými zaujímavými funkciami.

Xrocker Poleposition obsahuje reproduktory v stereo zostave 2.1. Tie sú zabudované priamo do bokov opierky pre hlavu, pričom subwoofer sa nachádza na zadnej strane kresla. Ďalej, samozrejme, nemôžu chýbať nastaviteľné opierky na ruky, podstavec s otočným kĺbom a možnosťou nastavenia výšky, no a celé to ukončuje trojica motorov, ktoré sa starajú o vibrácie. Tie pritom pracujú na základe basových tónov z audio vstupu, vďaka čomu by nám mali priblížiť pocit z aktuálneho diania na obrazovke. Z pravej strany sa na sedacej časti nachádza ovládací panel, kde okrem audio vstupov a výstupu na slúchadlá nájdete tlačidlo na zapnutie/vypnutie kresla, nastavenie intenzity vibrácií a basov. Samotné kreslo pôsobí na prvý pohľad veľmi luxusným dojmom, za čo vďačí hneď viacerým prvkom. Celé je totiž potiahnuté kožou, pričom zvyšné časti sú vyrobené z masívneho železa, vďaka čomu bez problémov odolá aj vyššej záťaži - maximálna nosnosť je 125 kg. Musím však podotknúť, že na dvoch miestach som narazil na viditeľné „chyby krásy" - nedokonalosti pri šití poťahu. V prvom prípade nie je látka dostatočne zahnutá do vnútra a vyčnieva von, v druhom je zas vidieť výplň. Toto by sa rozhodne stávať nemalo, no snáď sa jedná iba o ojedinelú výrobnú vadu.

Pochopiteľne, ak by ste si toto kreslo kúpili, nepríde vám poskladané. Po rozbalení dosť veľkej krabice vás teda vo vnútri ako prvý čaká stručný manuál v slovenčine s obrázkovým postupom, ako kreslo zložiť. Skladanie však nie je vôbec zložité a naozaj nikomu by nemalo robiť problém dostať tovar do konečnej podoby behom pár minút.

Ďalej vás vo vnútri krabice čaká samotné kreslo, masívny podstavec s mechanizmom pre nastavovanie výšky, obe operadlá, zopár skrutiek, podložiek, dva imbusové kľúče, no a nakoniec kabeláž.

Veľkou výhodou tohto kresla je to, že sa dá pripojiť prakticky na akékoľvek zariadenie. Či už chcete hrať na PC, PlayStation 4, Xbox One, Wii U alebo dokonca na telefóne i tablete, s pripojením nebudete mať najmenší problém. Kreslo sa totiž pripája iba cez štandardné cinche, 3,5 mm stereo jack, respektíve RCA kábel. Pri starších zariadeniach, ktoré ešte podporujú analógový výstup (napríklad PlayStation 3), si môžete potiahnuť audio cez štandardný (PS2) kábel a ten zapojiť priamo do stoličky.

V každom prípade bude ale pre vás najjednoduchšie, ak využijete audio výstup na televízore, vďaka čomu vám odpadne kopec starostí. Keď si pri čítaní týchto riadkov už v hlave predstavujete neprehľadnú spleť káblov, o ktorú by ste pravidelne zakopávali, tieto myšlienky môžete pokojne vyhodiť z hlavy. Kreslo sa síce dá napojiť aj cez káble, no balenie tiež obsahuje vysielač pre bezdrôtový prenos – v tomto prípade zapájate káble pre audio priamo do vysielača. Jednoducho výborná vec, vďaka ktorej vám odpadne more problémov. Počítajte ale s tým, že vysielaču musíte dať šťavu, a to buď dvojicou AAA batérií alebo adaptérom s výstupom 3V. Do elektrickej siete musíte, pochopiteľne, zapojiť aj kreslo - jednému káblu sa teda predsa len nevyhnete, no tu už iná možnosť jednoducho neexistuje.

Kreslo máme poskladané, úspešné zapojené a môžeme začať testovať. Firma tvrdí, že kreslo je vhodné nielen na hranie, ale taktiež na pozeranie filmov či počúvanie hudby. My sa však najskôr pozrieme na to, čo je pre nás prioritou. Z hier sme si teda v kresle vyskúšali aktuálnu Uncharted kolekciu, Far Cry 4, PES 2016, DriveClub, P.T. alebo Gran Turismo 6. To, čím by kreslo malo hráčom vytvárať ten unikátny zážitok z hry, sú vibrácie. Zámerom teda je, aby ste na vlastnej koži pocítili otrasy, výbuchy alebo streľbu z pištole. Paradoxne pri prvých dvoch hrách mi táto funkcia môj herný zážitok až tak nezlepšila, no pri zvyšných tituloch to bolo podstatne lepšie.

Napríklad pri hraní PES 2016 bolo naozaj super cítiť bubnovanie a celkovú atmosféru na štadióne, no jednoznačne najlepšie z testu vyšli obe pretekárske hry. V obidvoch racingoch nabrala jazda z kokpitu omnoho väčšiu hĺbku.

Vibrácie kolies na obrubníku, otrasy motora, nerovnosti na cestách či vyberanie zákrut vo vysokých rýchlostiach – toto všetko sú veci, ktoré sa každá racingovka snaží hráčom priblížiť aspoň zvukovými efektmi, no vďaka Xrocker Poleposition ich môžete takýmto jednoduchým spôsobom aj cítiť.

Dvojica zabudovaných reproduktorov je doprevádzaná jedným subwooferom. Ich RMS výkon som však nikde nedokázal vypátrať, a tak zostaneme pri laickom zhodnotení – hrajú naozaj dostatočne nahlas. Čo sa týka kvality audio výstupu, to je druhá vec. Napríklad pri Uncharted si reproduktory veľmi dobre poradili s rečou, no keď sa spustila prestrelka, po prvých výstreloch som musel hru jednoducho zastaviť. Netuším z akého dôvodu, no zvuk výstrelov bol až priveľmi skreslený.

Ak by ste sa ale kreslo rozhodli predsa len využiť aj na počúvanie hudby, ak nie ste priveľmi nároční, budete s kvalitou spokojní. Toto je však veľmi subjektívne hodnotenie, kedže osobne som s kvalitným audiom veľký kamarát. Za tú cenu, za ktorú sa kreslo predáva, by som očakával viac, no bežnému spotrebiteľovi/zarytému hráčovi by malo plne postačovať. Najmä keď predajca ponúka čitateľom Sectoru zaujímavú exkluzívnu zľavu. Stačí, keď pri kúpe zadáte kód sector50 a vaša cena sa zníži o 50 €.

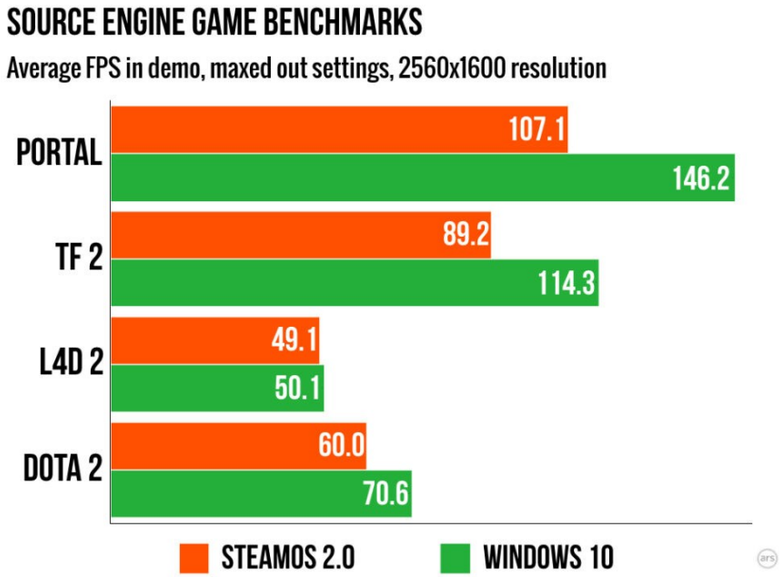
Kreslo Xrocker Poleposition je určené pre tých, ktorí sa narodili s ovládačom či myškou v ruke. Nejde pritom len o príslušenstvo, je to praktický doplnok, v ktorom môžete stráviť v pohodlí aj niekoľko hodín, no hlavne jednoduchým spôsobom prehlbuje herný zážitok.

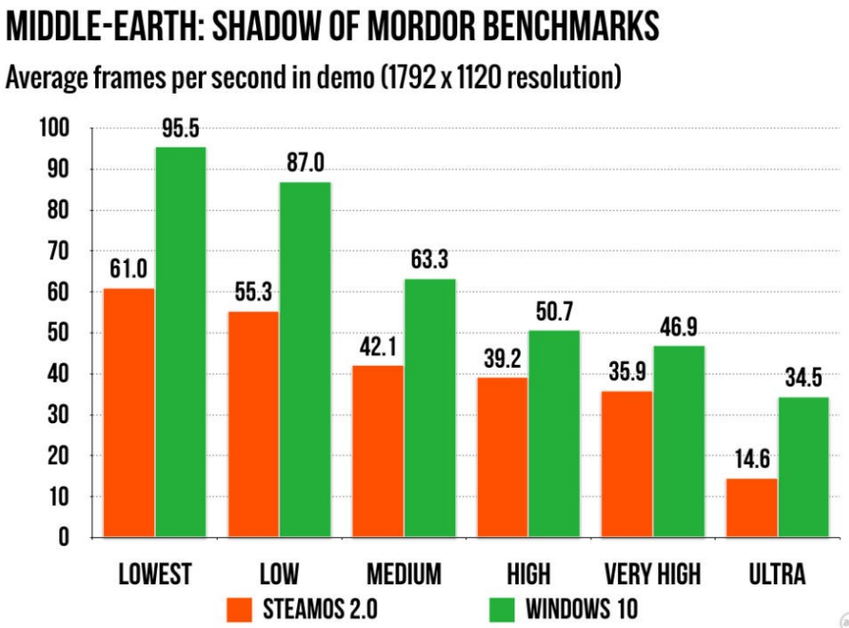
Výkon SteamOS je sklamaním

Ako pôjdu hry na rovnakom hardvéri pod Windows 10 a SteamOS? Túto otázku si teraz pri vydaní Steam machines dali v arstechnice a skúsili otestovať oba systémy s niekoľkými hrami. Teraz už ide o finálny SteamOS s aktuálnymi ovládačmi. Čakali by sme, že systém môže spraviť len malý rozdiel, ale vyzerá, že tam je priam priepasť. Podľa testov je Steam OS o 20 až 60% pomalší a to ešte aj v samotných Valve hrách.

Je to veľký rozdiel, a keď si zoberieme, že Valve tlačí najviac Steam machines s pomalými grafikami ako Alienware, tak tie pôjdu veľmi slabo. Uvidíme, či s tým niekedy budúci rok niečo spraví Vulkan API, ale zatiaľ sa SteamOS neoplatí. K tomu treba rátať aj s tým, že výber hier je obmedzený.

Možno najlepšie čo s prípadnou Steam Machine spraviť je preinštalovať ju na Windows.





Samsung Galaxy View tablet

Najväčší tablet od Samsungu - Galaxy View bude mať 18.4 palcovú 1080p obrazovku a bude určený hlavne na prezeranie videa. A to napríklad na sledovanie TV, sledovanie inštruktážnych videí pri varení, ale aj počúvaní hudby alebo na videohovory.

Serióznejšiu prácu na tom nečakajte keďže je to android, má len 2GB pamäte a 1.6ghz octacore. Ak by ste to chceli prenášať rátajte s váhou 2.65kg. Batéria je 5800mAh a vydrží okolo 8 hodín.

Samsung zatiaľ neohlásil dátum vydania

FILMY

SPECTRE

BOND JE SPÄŤ

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: SAM MENDES

FILMOVÁ RECENZIA

Ísť na novú bondovku je ako zažiť malý filmový sviatok. Táto línia si dodržiava vlastné tradície, po ktorých sa pachtíte už od prvých minút v kine. Zaznie slávna hudobná téma? Áno! Padne v prvej minúte notoricky známy výstrel na čiernobielom pozadí? Teraz už áno! Je tu poriadna predtitulková sekvencia? Iste, trvá 13 minút. Má Sam Smith lepší bondovský song ako kedysi Adele? Ako pre koho. Je Christoph Waltz najlepší bondovský záporák alebo hrá stále to isté a tu sa skôr zunuje? Áno, aj. Ostal Mendes pri štýle Skyfallu, čo nesadol všetkým? Sčasti áno, a predsa ho ešte zvrtol. Spectre vnímate dvojako: ako bondovku a akčný film.

Na začiatku je misia zadaná po smrti pôvodnej M: Bond navštívi Mexico City, kde má vyhľadať Marca Sciarru. Ten sa chystá akurát vyhodiť do luftu neďaleký štadión a Bond bez oprávnenia začne konať, čím sa ukáže na očiach celej metropoly pri deštrukcii istej budovy. Lenže misia mala zmysel, lebo získa istý prsteň, ktorý ho neskôr zavedie do Ríma za vdovou Sciarru a odtiaľ vedú kroky na tajné zasadnutie i rozličné miesta na Zemi, kde operuje záhadná organizácia Spectre. Medzičasom sa schyľuje k veľkej informačnej revolúcii, keď nový C napriek nevôle nového M plánuje nasadiť centrálny systém Deviatich očí a nielenže má chuť vypnúť zastaraný program 00, ale aj začať sledovať obyvateľov najvýznamnejších krajín sveta.

Nová bondovka nemá malé ambície a ako ju postupne sledujete, objavíte, že štyria ambiciózni scenáristi sem vložili veľké množstvo interesantných prvkov, zásadných odhalení či sondu do minulosti. Bond stále nie je „agent v pohode“, ktorý štartuje zo zabezpečenej centrály do sveta. Dianie v Londýne je krehké, agentúrne machinácie naberajú nové obrátky a v teréne sa nemôže spoľahnúť na nikoho.

Spectre začína úžasnou úvodnou sekvenciou, ktorá výborne nastoľuje základný pocit: mystérium. Kvarteto pisateľov nechce v prvých 30 minútach určiť, že tu je záporák, hrdina, tam sú Bond girls a teraz päť akčných scén. Postupné pátranie po organizácii
Spectre, odhaľovanie členov a šéfa má silný cveng. No samotný štart je predovšetkým nádherne natočenou akčnou scénou, kde sú maskovaní protagonisti, rúcajúce sa baráky a na jednu šupu natočená lietajúca pästná férovka nad hlavami obyvateľov. Keď prídu úvodné titulky a song Sama Smitha, ktorému som dlho nemohol uveriť, že sa sem bude hodiť, všimnete si pár fotografií minulých známych: M, Silva, Le Chiffre, Vesper Lynd.

Táto bondovka chce prepojiť štyri filmy dohromady, Spectre je ambiciózna organizácia, ktorá všetko riadi

8.0

a vy sa môžete tešiť na návrat do Jamesovho detstva. Je to osobný film, ktorý ide hrdinovi doslova pod kožu? Iste a konečne sa vyžívame v nadväznej postupnosti Craigových filmov. Hoci bondovky vždy fungovali výborne ako sólo filmy (a Spectre nie je výnimkou), tu sa prepájanie a rozuzľovanie nitiek sleduje fantasticky. Séria žije a vdýchnutie určitej miery konzistencie nie je na škodu.

148 minút nesvedčí iba o najdlhšej bondovke, vytvára Mendesovi výbornú platformu na hru s očakávaniami divákov. Prvá polovica napĺňa očakávania: viaceré akčné scény (rímska naháňačka, aj alpské lietadlo berú miestami dych) a funguje osvedčený systém bedekra (Mexico City, Londýn, Rím, Rakúsko). A presne v polovici Mendes prehodí výhybku a prepne Spectre do nečakane odlišného módu. Rýchle tempo je preč, akčných scén je menej (nebojte, budú) a zrazu máme čas na dlhé dialógy, lenivú atmosféru, budovanie romance a cítiť, že Mendes zase raz experimentuje v sérii, čo nebude každému divákovi po vôli. Osobne mi spomalená tretia štvrtina nevadí a má svoje kúzlo, pri ktorom si uvedomíte najmä všetky technické finesy. Spectre je luxusne natočený film (a nielen kvôli 300-miliónovému rozpočtu). Má úžasnú kameru Hoytea von Haytema (po Interstellar ukáže ako sa bravúrne sníma automobilová naháňačka!) i výbornú hudbu (Thomas Newman definitívne pasuje lepšie ako David Arnold) a obaja si zaslúžia Oscary.

Finálna štvrtina opäť film rozbehne a Mendes nasadí tradičné prvky tak svedomito, že máte pocit, že natočil sčasti paródiu. Mučenie, výbuch, poriadna akcia, finálne zúčtovanie. Že sa niektoré veci dejú náhodou alebo ich sem vložil najmä pre fanúšikov, pochopíte rýchlo. Koniec vyvolá isté diskusie a niektorí fanúšikovia ho začnú prepájať so starými bondovkami (a nie náhodou). Ale zrejme všetci sa zhodnú na tom, že Christoph Waltz nie je stopercentne využitý záporák, má málo scén a zaslúžil by si viac priestoru aj za cenu, že by Spectre trval celé tri hodiny. To by sme si viac užili aj Léu Seydoux, ktorá sem pasuje lepšie ako do Mission Impossible 4 a jej uhrančivý pohľad z nej robí jednu z najlepších bond-girls.

Spectre je jedna z najkrajšie nakrútených bondoviek a Sam Mendes zas vzdialený starej dobrej klasike. No nie je to na škodu vďaka nadväznosti na minulé filmy, kolísavému tempu a kvalitnej réžii. Craigovým top dielom ostáva Casino Royale; ak má séria ďalej existovať, potrebuje nejedného chameleóna. Hoci aj za cenu, že niektorí pôvodní fanúšikovia šomrú, že nové diely sú akési odlišné. A nezabudnite zavolať na réžiu jednej časti či celej trilógie toho Nolana!

Michal Korec

POSLEDNÝ LOVEC ČARODEJNÍC

VIN DIESEL NA LOVE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BRECK EISNER.

LIVE FOREVER.

FILMOVÁ RECENZIA

Namiesto áut naháňa Vin Diesel stredoveké kvóty horiacich hraníc. V Poslednom lovcovi čarodejníc síce neupaľuje bosorky priamo na hranici, ale s ohňom sa zahráva. Pri výprave za ich kráľovnou, 800 rokov nazad od súčasnosti ho šeredná vedúca prekľaje nesmrteľnosťou a tak si brázdi históriou až do dnešnej doby. Spoločnosť mu robia služobníci z rádu Sekery a kríža, takzvaní Dolani (Michael Caine, Elijah Wood). A osud ľudstva je v ére modernej spoločnosti znova neistý.

Úprimne, očakával som priamočiaru blbosť, priezračnú ako sklo. A tak to veru aj je, pretože plytkosť získava ďalší význam. Príbeh je samozrejme predvídateľný. Ak poznáte mechaniku americkej scenáristiky a všímate si priebežné osudy postáv, ľahko prekuknete skutočného zradcu a tým pádom aj „šokujúcu" pointu. Nemusíme ani veľmi rozoberať vážnosť a pridanú hodnotu, pretože ide čisto o nenáročnú jednohubku pre masu.

Výprava je miestami slušná a doplnená o zaujímavé, no na škodu veci nerozvinuté lokality (lietadlo, čarodejnícky bar). Akcie nie je kvantum, ako by sa očakávalo a navyše je zaobalená do efektov, ktoré vo filme za 90 miliónov mohli vyzerať aj o level profesionálnejšie. Funguje aj odľahčený humor, no potenciálnu efektivitu Mužov v čiernom, ktorá sa črtá v prvej polovici nedosahuje. Na privodenie príjemného pocitu však stačí.

Neskôr sa ide aj po vzťahových vzorcoch (ako inak), pretrváva nastolená priamočiarosť a feeling ako z Honby za pokladom Templárov, pričom je pridaná retrospektíva, ktorá ku koncu čoraz viac otravuje. Hudba Steva Jablonskeho sa snaží uvariť temnejšiu atmosféru, čo vo výsledku brzdí zábavu a pohodu. A záver si tiež pýtal údernejšiu scénu a menej očividnú snahu o háčik na pokračovanie.

Herecké obsadenie je solídne, i keď popri živelnosti Rose Lesie je Vin „Ragnar" Diesel sterilný. Klišé poloha Michaela Cainea je už vlastným žánrom, podobne ako je tomu inde v prípade Morgana Freemana. A menší priestor pre Elijaha Wooda mal mať čo dočinenia so spomínaným šokovým efektom v závere.

Ale hore je predsa hodnotenie 6/10, vravíte si. Ako to? Je to tupučké a naservírované na lopate, ale bavil som sa. Ide o ten príjemný pocit, kedy ani negatíva nevadia a užívate si nenáročný film. Dúfam, že sa budete cítiť podobne, pretože v zásade nemá ako ublížiť, ale len vyčariť úsmev na perách. Nevravím, že máte ihneď utekať do kina, stačí si počkať na DVD alebo Blue-ray. Sychravý večer a Posledný lovec čarodejníc bude raz tá správna kombinácia.

Lukáš Slovák