SECTOR ROČENKA 2015

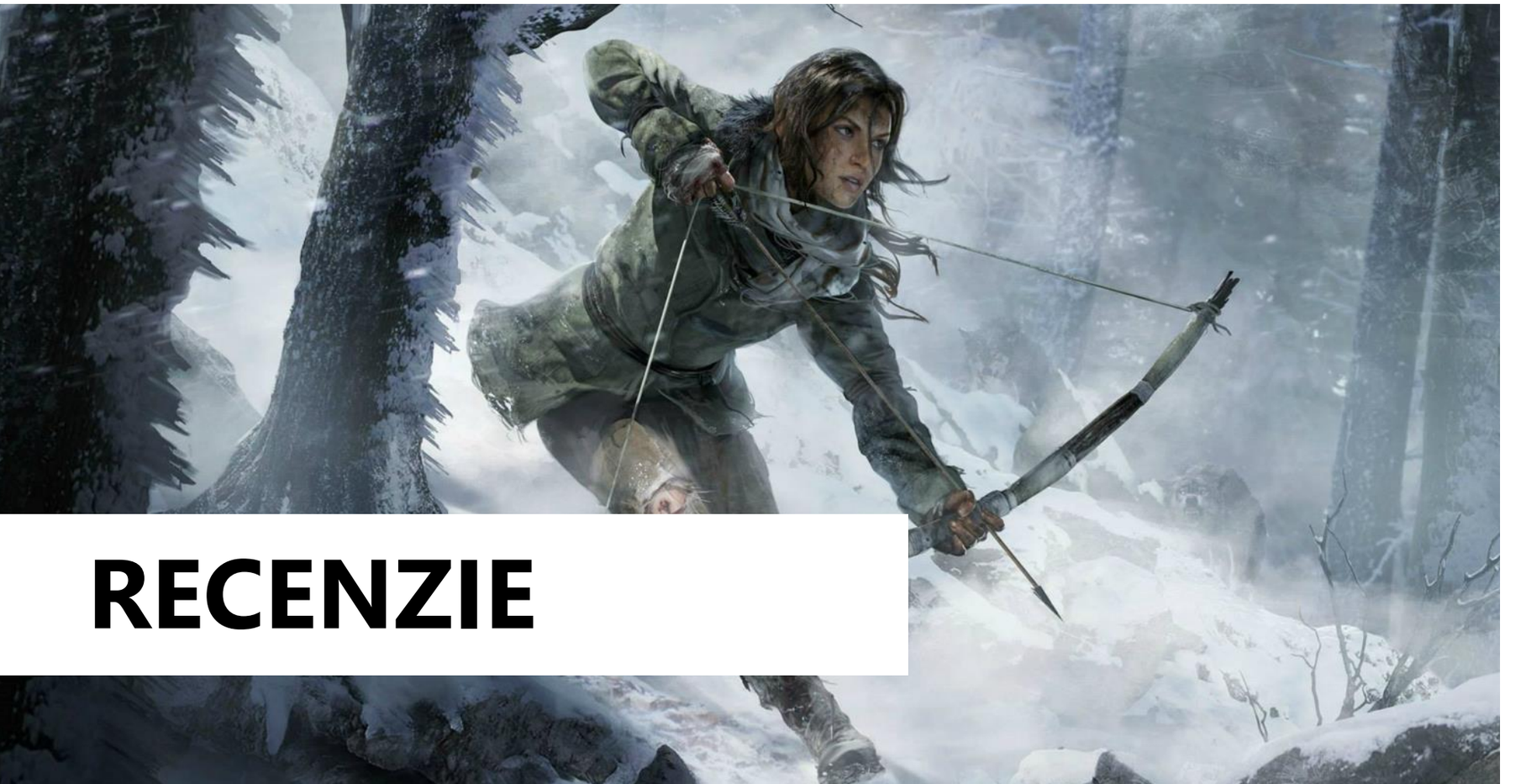
ZAKLÍNAČ 3

HRA ROKA

RISE OF THE TOMB RAIDER
METAL GEAR SOLID V
GTA V PRE PC

KINGSMAN TAJNÁ SLUŽBA
STAR WARS VII
MAD MAX

TOP HRY ROKA



RECENZIE

HARDVÉR

FILMY

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

TOP HRY ROKA

NAJLEPŠIE HRY ROKA 2015

Rok nám skončil a je načase zhrnúť si najlepšie hry roka. Tu je rebríček redaktorov Sectoru.

20. Resident Evil: Revelations 2 - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Na poslednom mieste nášho rebríčka poradie otvára pokračovanie Resident Evil: Revelations, ktoré je intímne ladenou odbočkou od série, ale prekvapí atmosférou a zaujímavo namixovanou hrateľnosťou. Podobný príbeh sme však prežili už mnohokrát. Stále to nie je hra, ktorá plne oživí Resident Evil sériu..

19. Bloodborne - PS4 - recenzia 9.0

Popri vývoji ďalšieho Dark Souls pokračovania skúsili autori z From Software aplikovať svoj „Souls" štýl hrateľnosti na nový typ prostredia a výsledkom je Bloodborne. Temná akčná RPG, ktorá vtiahla hráčov do svojho sveta na desiatky hodín a koncom roka im ponúkla ďalšie rozšírenie v podobe The Old Hunters expanzie.

18. GTA V - PC - recenzia 10

Tento rok konečne prišla aj PC verzia GTA V, ktorá znovu posunula celú hru vpred, a to prídavkom Rockstar editora, ale aj možnosťou modov, ktoré už stihli obohatiť titul na PC v rôznych oblastiach. Jediná škoda je, že obsah vpred neposúva aj Rockstar, ktorý doteraz neohlásil singleplayerové expanzie a venuje sa len pridávaniu obsahu do GTA Online, z ktorého má veľké tržby.

17. Dying Light - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Zombíci tento rok zaútočili na rebríček prostredníctvom Dying Light, kde ich autori veľmi dobre dokázali skĺbiť s hrateľnosťou svojej Dead Island série. Štýl ešte vylepšili a posadili ho do kvalitne spracovaného mesta, ktoré sme zdolávali parkourom. Tento rok hru navyše rozšíria rozsiahlou expanziou, ktorá pridá do hry otvorené prostredie vidieka.

16. Assassins Creed Syndicate - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Po kontroverznom Unity prešiel Ubisoft s Assassins Creed sériou do Londýna a na pomoc si zobral dvojicou súrodencov. Tí spolu ponúkajú decentný príbeh doplnený históriou, parádnym mestom, množstvom upgradov pre postavy, vybavenie aj ich gang. Veľkou novinkou je možnosť jazdy na kočoch. Neskôr hru doplnil aj zaujímavý DLC príbeh s Jackom Rozparovačom.

15. Project CARS - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Dlho vyvíjaný komunitný projekt konečne tento rok vyšiel a popri PC sa dostal aj na nové konzoly. Všade ponúkol graficky kvalitnú a ovládaním veľmi dobrú racingovku. Zišlo by sa jej viac vozidiel, ale okrem toho sa je ťažko na niečo sťažovať

14. Halo 5 Guardians - Xbox One - recenzia 9.0

Halo séria prešla na novú konzolu vo veľkom štýle, a to hlavne po multiplayerovej stránke, kde ponúkla ako klasické arénové boje, tak aj nový otvorený multiplayerový mód s obsadzovaním kontrolných bodov. Navyše to celé autori dopĺňajú DLC updatmi, ktoré prichádzajú zadarmo. Kampaň síce bola kratšia a hlavne kooperačne ladená, ale posunula príbeh načatý v štvorke vpred k apokalyptickému finále.

13. Just Cause 3 - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Just Cause sa tento rok posunul o krok ďalej, a to hlavne v masívnosti explózii. Tentoraz ponúkol nové rozsiahle prostredie, úplnú voľnosť v deštrukcii a rozmanité vozidlá a zbrane, s ktorými sa môžete realizovať. Je to jednoduchá zábava, ktorá má príbeh len ako doplnok.

12. Batman: Arkham Knight - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 9.0

Napriek katastrofálnemu launchu na PC si Batman aj tentoraz zachoval svoj štýl a kvalitu a ak ste hru na PC decentne rozbehli alebo zahrali na konzolách, znovu ste si mohli vychutnať temný svet Gotham City, teraz aj s novým nepriateľom Arkham Knightom.

11. Blackguards 2 - PC - recenzia 9.0

Jedno z prekvapení roka je pokračovanie Blackguards série, kde sa Daedalic poučili z chýb prvej hry a priniesli presne takú RPG stratégiu, ako má byť. Ponúkajú to najlepšie, čo v tejto ťahovej fantasy strategickej oblasti nájdete.

10. Starcraft II: Legacy of The Void - PC - recenzia 9.5

Na desiatom mieste rebríček otvára posledná časť trilógie Starcraft II s podtitulom Legacy of The Void. Hra nás koncom roka vtiahla do príbehu rasy protoss a uzavrela príbeh hry vo veľkom štýle. Nechýbala jej kvalitná kampaň, ako vždy to dopĺňala masívna multiplayerová ponuka a novinkou boli aj kooperačné misie.

9. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 10

Deviate miesto obsadil Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, ktorý príjemne obohatil ponuku tohto roka. Ponúkol nový štýl prístupu k sérii, otvoril rozsiahle prostredia a dal hráčom voľnosť a veľa možností, aj keď toto všetko len za cenu utlmeného príbehu. Postupne sa k singleplayeru otvára aj multiplayer v MGS online časti.

8. Tearaway Unfolded - PS4 - recenzia 9.0

Remaster pôvodne PS Vita titulu pre PS4 Tearaway Unfolded to dotiahol na ôsmu priečku a znovu predviedol svoj jedinečný papierový štýl hrateľnosti s veľkými možnosťami interakcie. Teraz aj s rozšíreným svetom a veľmi dobrým napasovaním ovládania na gamepad.

7. Forza Motorsport 6 - Xbox One - recenzia 9.0

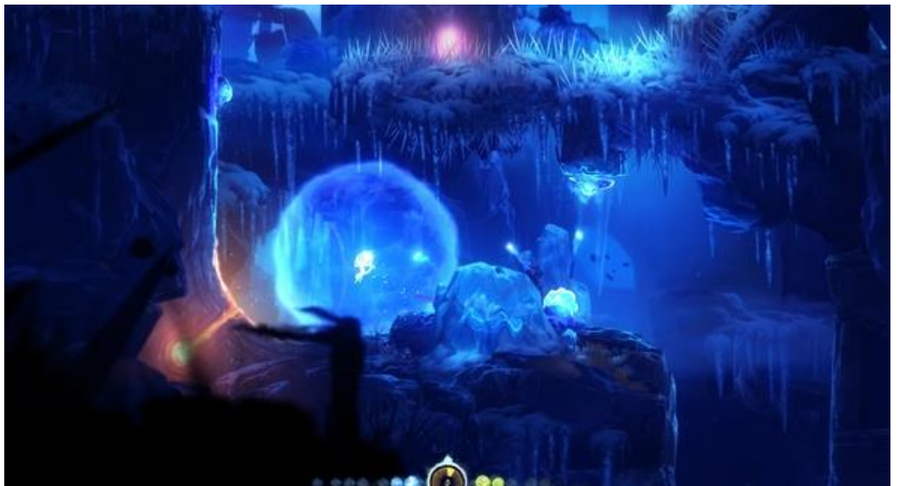
Siedme miesto obsadila Forza Motorsport 6, nové pokračovanie simulačnej automobilovej série, ktorého obsah je teraz masívny. Oproti päťke pribudli stovky vozidiel, rozšírila sa ponuka tratí a aj počet hráčov na okruhoch. Všetko to dopĺňajú novinky samotnej hrateľnosti a zábavnejšia kampaň.

6. Star Wars Battlefront - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.0

Na šestku sa dostal Star Wars Batlefront, ktorý pri premiére nového Star Wars filmu reštartoval obľúbenú multiplayerovú sériu. Battlefront ponúkol parádnu grafiku a jednoduchú viac arkádovo ladenú hrateľnosť so 40 hráčmi na bojisku. Ak vám tento štýl hrateľnosti sadne, o zábavu máte postarané.

5. Ori and the Blind Forest - PC, Xbox One - recenzia 9.0

Piata je pôsobivá skákačka Ori and the Blind Forest, ktorá nás už začiatkom roka vtiahla do jedinečného emotívneho príbehu odohrávajúceho sa v temnom lese. Hra ponúkla najlepšie otvorenie z hier za posledné roky, vynikala hrateľnosťou, pôsobivými prostrediami a cele to dopĺňala kvalitná hudba.



4. Pillars of Eternity - PC - recenzia 9.5

Štvrtý skončil očakávaný titul Pillars of Eternity, v ktorom autori za vyzbierané peniaze cez Kickstarter sľúbili návrat klasickej izometrickej RPG v štýle Baldur's Gate a Icewind Dale. Autori svoje sľuby do bodky splnili a svojich svojich investorov určite nesklamali. Priniesli presne to, čo na trhu popri všetkých akčných RPG chýbalo.

3. Fallout 4 - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8.5

Bronzovú priečku obsadil Fallout 4, ktorý sa v aktuálnej časti už zmenil na čistú akčnú RPG, ale práve vďaka tomu dokázal znovu osloviť väčšie masy hráčov a vtiahnuť ich do svojho postapokalyptického sveta. Tentoraz je to prostredie Bostonu, ktoré hráči objavujú s jediným človekom, ktorý si ešte pamätá svet pred katastrofou.

2. Rise of the Tomb Raider - Xbox One, Xbox 360 - recenzia 10

Strieborný skončil návrat Lary Croft v Rise of the Tomb Raider, ktorej dobrodružstvo teraz pokračuje na zamrznutej Sibíri. Autori v titule parádne spojili akčné scény s otvorenými lokalitami a voľnosťou, doplnili to emotívnym príbehom a okorenili challenge úlohami ako aj zaujímavým DLC obsahom, ktorý už do hry pridal čistý survival mód.

1. Zaklínač 3 Divoký Hon - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 10

Zlato získava a hrou roka sa stáva Zaklínač 3 - očakávané pokračovanie jedinečnej fantasy série od CD Projektu. Autori v ňom veľmi dobre zvládli otvorený fantasy svet, zapracovali kvalitný príbeh, prepracované postavy, hlboké RPG prvky a aj zábavné boje. Vytvoriil príťažlivú akčnú fantasy RPG, ktorú už zo začiatku obohacovali free DLC obsahom a koncom roka pridali aj prvé veľké rozšírenie. Druhé nás čaká tento rok.

VÝBER ČITATEĽOV

Vyhodnotenie najlepších titulov inak ani skončiť nemohlo a Zaklínač 3 mal víťazstvo jasné. Len na Xbox One ho prekonal Rise of the Tomb Raider

Najlepšia hra 2015 roka podľa výberu čitateľov

1. Zaklínač 3 - 33% (PC, Xbox One, PS4)
2. GTA V - 13% (PC)
3. Rise of the Tomb Raider- 8% (Xbox360, Xbox One)
4. Fallout 4 (PC, Xbox One, PS4)
5. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain - (PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4)
6. Dying Light- (PC, Xbox One, PS4)
7. Batman: Arkham Knight - (PC, Xbox One, PS4)
8. Life is Strange - (PC, Xbox One, PS4)
9. Bloodborne - (PS4)
10. Start Wars Battlefront - (PC, Xbox One, PS4)

Najlepšia PC hra

1. Zaklínač 3 (30%)
2. GTA V
3. Fallout 4
4. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
5. Dying Light

Xbox One

1. Rise of the Tomb Raider (15%)
2. The Witcher 3
3. Forza Motorsport 6
4. Halo 5: Guardians
5. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

PS4

1. The Witcher 3 (24%)
2. Bloodborne
3. Uncharted: The Nathan Drake Collection
4. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
5. Until Dawn

WiiU

1. Xenoblade Chronicles X (25%)
2. Super Mario Maker
3. Splatoon
4. Minecraft
5. Disney Infinity 3.0

Mobil

1. Fallout Shelter (34%)
2. Lara Croft GO
3. Hitman GO
4. Mortal Kombat X
5. Need for Speed No Limits

PS Vita

1. Resident Evil: Revelations 2 (35%)
2. Shovel Knight
3. WRC 5

3DS

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (21%)
2. Monster Hunter 4 Ultimate
3. Xenoblade Chronicles 3D

Najočakávanejšia hra

1. Mafia 3 - 15%
2. The Division
3. Far Cry Primal
4. Mass Effect Andromeda
5. Dishonored II

Najväčšie sklamanie

1. Call of Duty Black Ops III 18%
2. Order 1886
3. Batman Arkham Knight
4. Evovle
5. Fallout 4

Najlepší multiplayer

1. Star Wars Battlefront (20%)
2. Rocket League
3. Starcraft II Legacy of the Void
4. Rainbow Six Siege
5. Mortal Kombat X
6. Dying Light
7. Halo 5 Guardians
8. Call of Duty Black Ops 3
9. Forza Motorsport 6
10. MGS V Phantom Pain

Mobily

1. iPhone 6S (16%)
2. Samsung Galaxy S6 Edge
3. Sony Xperia Z5

Tablet

1. Nvidia Shield Tablet (30%)
2. Lenovo Yoga Tab 3 Pro
3. iPad Pro

Herný hardvér

1. Nvidia GTX 980ti (39%)
2. Nvidia Titan X
3. Intel Core i7-6700K

RECENZIE

10

ZAKLÍNAČ 3: DIVOK

POSLEDNÝ PRÍBEH ZAKLÍNAČA

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

RECENZIA

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

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

KÝ HON

MASÍVNY OTVORENÝ SVET ČAKÁ NA ZAKLÍNAČA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

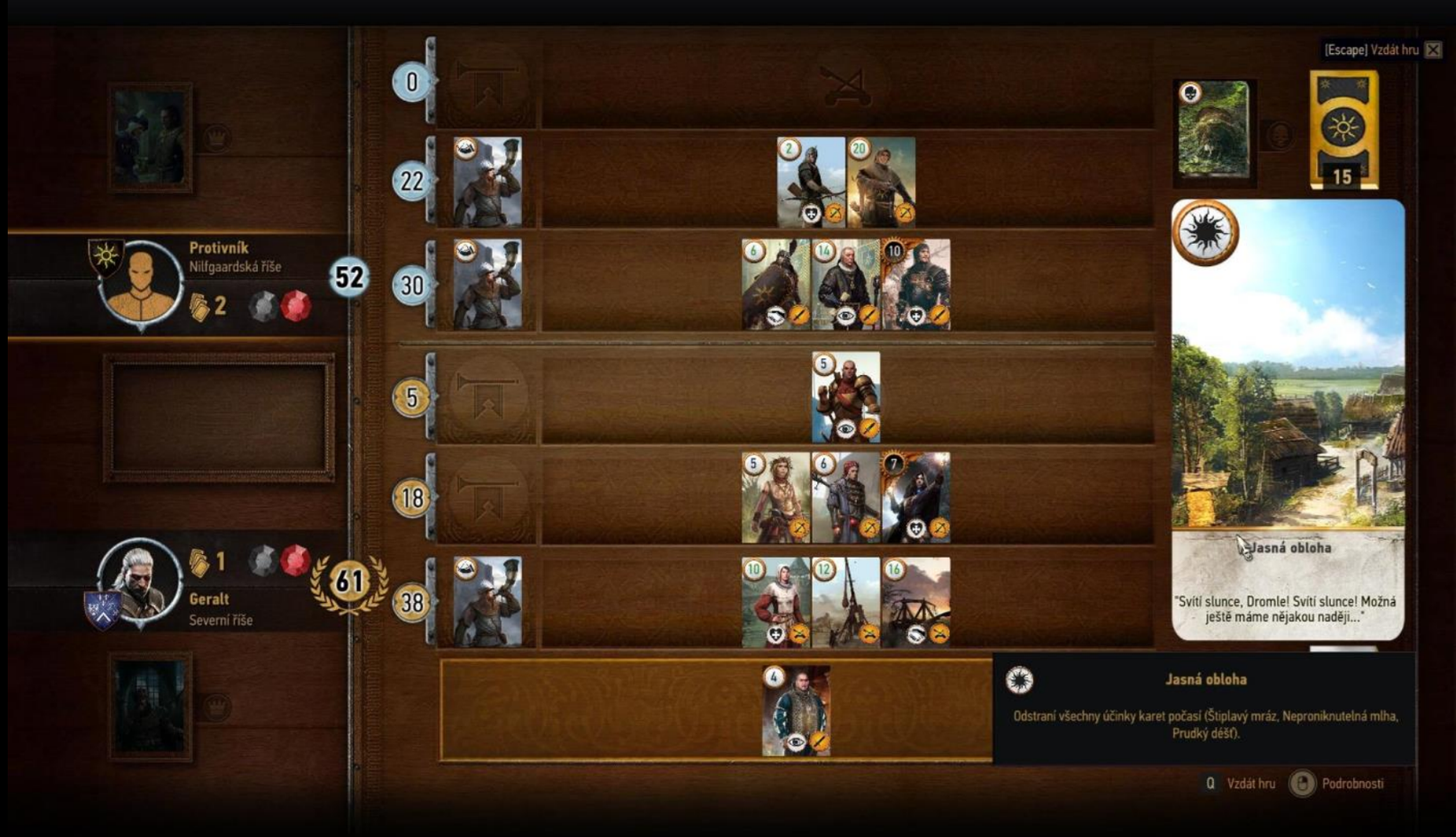
celkovú Geraltovu nosnosť, takže sa vyhne preťaženiu. Zviera sa menej plaší s klapkami na očiach a môže niesť trofej (hlavu kreatúry zo zákazky), ktorá prináša nejaký bonus, napríklad viac skúseností z ďalších bojov. Geralt pritom nemusí použiť len vlastného koňa. Pri potulkách máte aj príležitosť zúčastniť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

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

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

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

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



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

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

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

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

Pri potulkách krajinou zaznejú rôzne nárečia podľa toho, v ktorom regióne sa nachádzate a s kým debatujete. Špecifické sú výrazové prostriedky spodiny v meste, pri ktorých neraz zaznejú skutočne tvrdé nadávky. Pobaví slang trpaslíka Zoltána s jeho neopakovateľným humorom. V dialógoch je spravidla niekoľko možností. Nie priveľa, ale rozhovor môžete usmerniť a neraz ponúka zásadné voľby, ktoré ovplyvnia ďalší priebeh udalostí. Vo vybraných momentoch musíte odpovedať v priebehu niekoľkých sekúnd, inak však môžete v pokoji zvážiť svoj výber. Nielen jazykovo menej zdatných jedincov poteší kompletný preklad textu do českého jazyka. Čeština si zachováva skvelý rozprávačský štýl (a drží sa pôvodných mien - napríklad Triss Ranuncul, nie Merigold ako v anglickom dabingu) zo Sapkowskeho kníh a neokolkuje ani v prípade vulgarizmov, pri ktorých by sa mnohí červenali. O benevolentnom prístupe svedčí aj označenie jedného zo záporákov - meno Zkurvysyn Junior zaznie (respektíve je napísané) často a rýchlo zistíte, že si ho jeho majiteľ plne zaslúži.

Hra kladie dôraz na detaily, ktoré v iných hrách zostávajú nepovšimnuté. No práve tieto drobnosti neraz približujú hru k realite. Pozoruhodná je

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

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

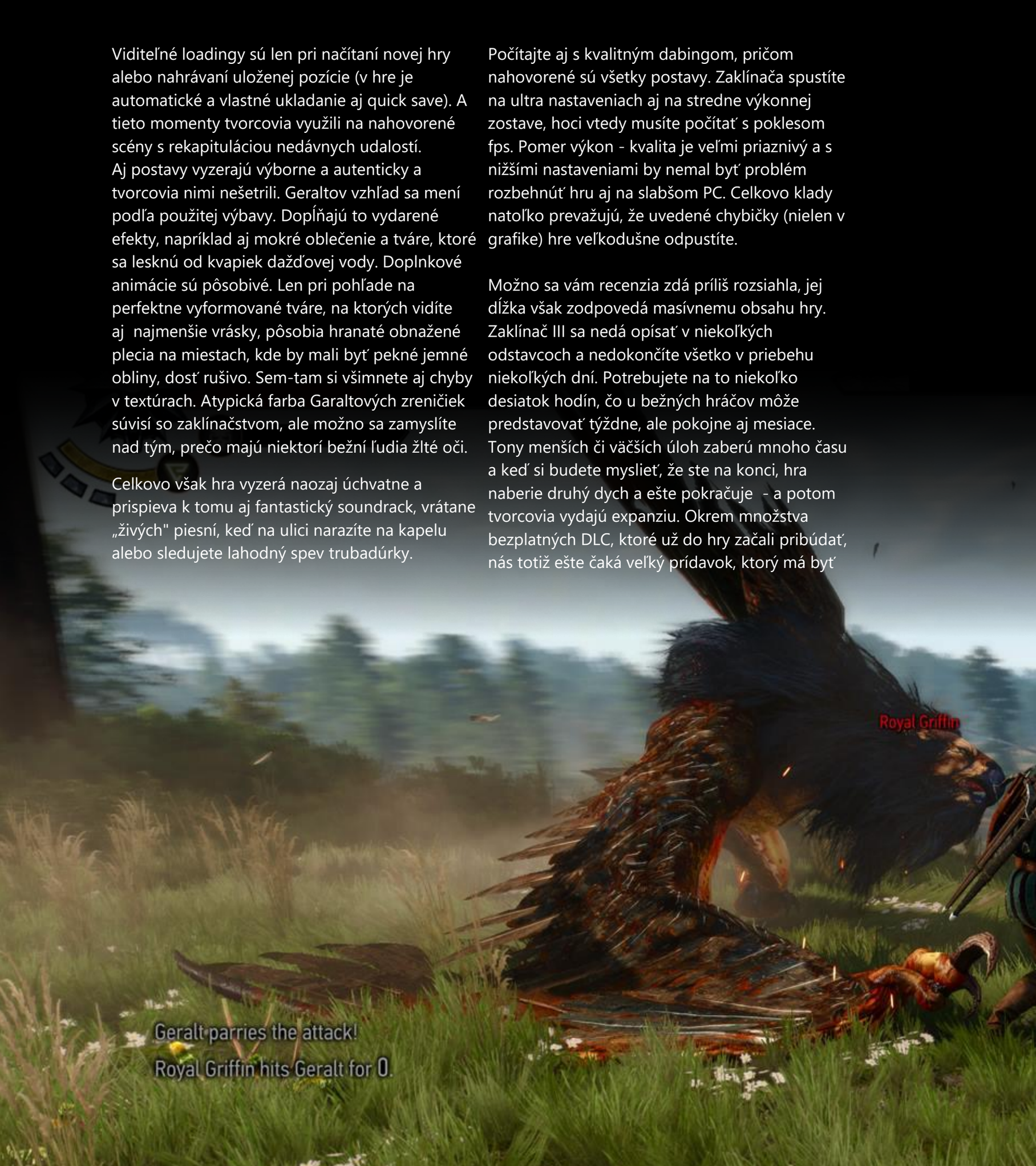
Hra vyzerá úžasne, aj napriek tomu, že sme pred pár rokmi videli ešte o niečo krajšiu verziu Zaklínača III a tvorcovia v tomto smere trochu poľavili. Neskutočne rozsiahla krajina je veľmi detailne spracovaná. V otvorenom priestore sa podľa regiónu vyskytuje odlišná flóra a fauna, v príbytkoch je mnoho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

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

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

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

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



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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

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

- drobné chybičky, ktoré hre aj tak odpustíte

10

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.

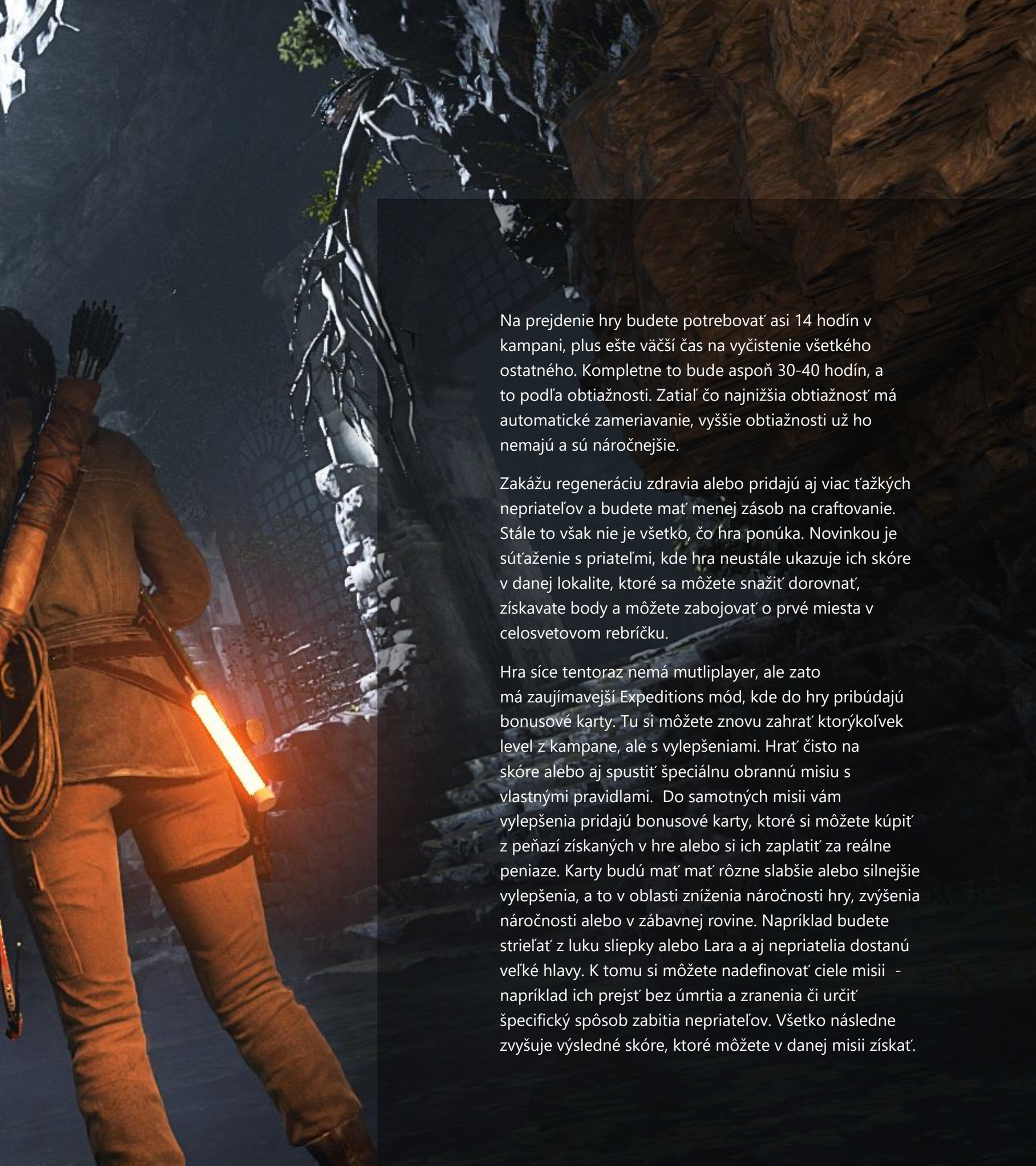
Lara sa teraz dostáva na Sibír, do ľadového údolia, uprostred ktorého má byť podľa legendy zmiznuté mesto Kizeth. To má skrývať tajomstvo večného života. Larin otec približne určil jeho polohu, a teraz ostáva na nej zistiť, či mal pravdu a očistiť jeho meno. Musí nájsť mesto a aj samotný artefakt. Lara 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

GTA V (PC)

SPÄŤ DO SAN ANDREAS

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: ROCKSTAR NORTH
DISTRIBÚTOR: ROCKSTAR
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Rockstar, tvorca jedinečnej a veľmi obľúbenej Grand Theft Auto série, práve ukončil trojročný cyklus vydávania piatej časti, a to PC verziou. GTA V začal vydávať v roku 2013, a to na Xbox 360 a PS3 a hru o mesiac neskôr doplnil zo začiatku problematický, ale po ročných updatoch už ako-tak fungujúci GTA Online režim. O rok neskôr tvorcovia hru priniesli vo vizuálne vylepšenej verzii a s FPS módom na Xbox One a PS4, aby teraz v roku 2015 vypustili definitívnu verziu titulu na PC platforme s ďalšími vylepšeniami.

PC verzia zahŕňa všetko, čo za uplynulý čas tvorcovia ponúkli a vylepšili v konzolových verziách, a teda dotiahnutý príbehový mód a fungujúci GTA Online režim so všetkými doplnkami. Pridané sú aj aktuálne vydané kooperačné Heisty a aj špecifické novinky čisto pre PC verziu, a to video editor a Director mód. Tie spolu s možnosťou modovania prinášajú ešte viac zábavy. Je to jedna z najväčších hier vôbec a bez problémov v nej môžete stráviť stovky hodín.

Hru sme už rozoberali v dvoch recenziách. Ohodnotili sme prvú verziu pre staré konzoly a aj druhú verziu pre nové konzoly, obe kvalitné a s desiatkovým hodnotením. A pozrime sa teraz špeciálne na kompletnú edíciu na PC a znovu si prejdime ako už známe, tak aj ešte nespomínané nové časti hry a aj jej špecifické vylepšenia.

DEFINITÍVNA EDÍCIA GTA V PRÁVE VYCHÁDZA NA PC

Príbehový mód

Kampaň v GTA V ponúka niečo nové oproti predošlým trom hrám, a to tri postavy, s ktorými striedavo hráte, môžete sa medzi nimi prepínať a spoznávať rozsiahle územie San Andreas a mesta Los Santos zo svojho pohľadu. Je tu bývalý zlodej Michael, ktorý sa musí vrátiť späť do biznisu a zoberie zo sebou aj mladého čierneho zlodeja áut Franklina, aby sa nakoniec spojili aj s Trevorom, sedliakom z vidlákova bývajúcim uprostred púšte. Každý má svoj špecifický charakter, od ktorého sa odvíja jeho prístup k životu a aj misiám, každý má svoj domov, svoje prostredie a aj vlastné misie, ktoré sa miešajú so spoločnými úlohami umožňujúcimi vyberať si postavu.

Misie sú rozmanité, veľmi dobre navrhnuté, prevedú vás celým prostredím hry, na ktorom budete bojovať proti gangom, polícii, plánovať záťahy, vykrádačky, a to či už na autách, motorkách, helikoptérach, lietadlách alebo tentoraz dokonca aj s ponorkou. Zajazdíte si aj na vlaku alebo zaskáčete s padákom. Postupne budete sledovať, ako sa postavy posúvajú vo svojom živote, sťahujú do nových domovov, môžete im rozširovať šatník, autá v garáži, kupovať lietadlá, investovať na burze a veľa ďalšieho. Je to GTA a možnosti sú široké, a to ako v misiách, tak aj mimo nich.

MESTO A JEHO OKOLIE BUDETE SPOZNÁVAŤ DESIATKY HODÍN

Mimo misii sa môžete venovať športom alebo iným voľnočasovým aktivitám. Teraz tu máte napríklad golfové ihrisko, leteckú školu, potápanie sa, výlety do hôr. Mimo toho je tu z aktivít aj prechádzka so psom, potápanie sa, hľadanie kaskadérskych skokov, upgradovanie zbraní a vozidiel. Dopĺňajú to vedľajšie misie, ktoré umožnia pomáhať ľuďom v meste a nechýbajú ani náhodné veci, do ktorých sa môžete zapojiť. Celé prostredie hry skrýva aj veľa záhad, ktoré môžete objavovať, či už je to duch v prístave, UFO v kopcoch alebo veľká záhada kamennej rytiny, ktorú zrejme ešte nikto nerozlúštil. Spolu vám 70 misii príbehu potrvá 30 hodín a ďalšie desiatky hodín môžete stráviť pri iných činnostiach a výletoch po svete. Jednoducho je to GTA ako má byť. Ak by vám to však bolo málo, nechýba ani multiplayer.

GTA Online

Rockstar prvýkrát v GTA V pridal aj multiplayer, a to rovno vo veľkom štýle - hru preniesol prakticky do MMO podoby. Pôrod bol síce ťažký a minimálne polroka po vydaní nefungoval poriadne, uplynulý rok ale začalo všetko pekne rásť a vytvoril sa samostatný San Andreas svet naplnený možnosťami a nezávislý od príbehovej časti hry. Tu si môžete postaviť vlastnú postavu, s ktorou budete zarábať rôznymi činnosťami, levelovať sa, kupovať si domy, garáže, autá, lietadlá a prakticky žiť vlastný život vo svete. Je to rozdielne oproti príbehu. Tu si musíte svoje peniaze vážiť, najlepšie ukladať do banky, keďže vás hocikto z ďalších 29 hráčov môže zabiť a obrať o hotovosť, ktorú máte pri sebe. Ak nehráte s kamarátmi, hra sa môže kedykoľvek zmeniť na boj o prežitie.

Mimo voľného módu v prostredí, kde sa len premávate a zabávate s priateľmi, sa môžete zúčastniť pretekov na rôznych vozidlách, vstúpiť do rôznych prestreliek v deathmatchoch alebo iných multiplayerových módoch, môžete si dokonca spraviť vlastné mapy a trate, s priateľmi ísť športovať, ale hlavne sa môžete zúčastniť nových kooperačných Heist úloh.

Heisty, teda prepady, sú kooperačným prepracovaním prepadov zo singleplayerovej časti hry. Sú rozsiahle, rozdelené na niekoľko častí a aj keď majú bonusy za prekonanie pod 10 minút, môžu vám trvať aj hodinu. Záleží hlavne na tom, ako ste s tímom skoordinovaní a či každý vie, čo má robiť. Úlohy a postup sa dozviete v úvodnom brífingu, následne začínate s obhliadkou miesta alebo zháňaním vozidla na misiu, nasleduje vykrádanie, lúpež, zničenie niečoho a nakoniec aj útek. Kooperácia je pre dvoch až štyroch hráčov, väčšinou rozdelených na dva tímy, kde napríklad jeden tím uteká, druhý poskytuje kryciu paľbu z helikoptéry alebo jeden tím ide na výsadok, zatiaľ čo pilot lietadla odlákava pozornosť. Podobne aj v samotných tímoch jeden šoféruje, druhý zatiaľ dostane hackovaciu úlohu. Heisty zatiaľ ponúkajú päť misii, pri ktorých môžete stráviť hodiny a dokážete sa pri nich zabaviť, ale aj zarobiť.

Čo je veľmi pozitívne, GTA Online na PC funguje hneď od začiatku, funguje stabilne a s hráčmi sa spája dostatočne rýchlo. Rockstar od vydania online režimu viditeľne poodstraňoval problémy - vtedy sa nedalo pripojiť takmer vôbec. Možno by teraz autori mohli začať pridávať viac bonusového obsahu a možností do online sveta.

GTA ONLINE PRINESIE PRAKTICKY ONLINE MMO HRU

Video editor a Director mód

Čo je pozitívne, PC verzia dostala aj video editor a Director mód, ktorý ako v príbehovej časti, tak aj v online móde môžete použiť a zachytávať si ako hrateľnosť, tak aj vytvárať vlastné scény. Hra vám totiž umožní automaticky nahrávať replay záznamy, ktoré si môžete uložiť, keď sa vám niečo podarí alebo si zapnete nahávanie kedy potrebujete a vykonáte potrebnú scénu. Či už hráte priamo v hre alebo si spustíte Director mód, ktorý umožní vybrať vám ľubovoľnú postavu alebo zviera z hry (postupne sa odomkýnajú ako prechádzate kampaň) a zahrať si s ňou a uložiť svoje vyvádzanie. K tomu má Director mód priamo sprístupnené cheaty a napríklad si zapnete super silu, super skoky, nižšiu gravitáciu. Rovnako sa môžete premiestniť na rôzne miesta sveta bez toho, aby ste tam museli chodiť, viete upraviť počasie, obdobie dňa, wanted level a veľa ďalšieho. Môžete tak spraviť hoci aj mimozemšťana ničiaceho mesto.

Pekne spracované je aj samotné editovanie, v ktorom si uložené videá môžete kombinovať, upravovať, spájať, pridávať im hudbu, texty a efekty a nakoniec exportovať na YouTube. S čím sa však môžete pohrať je kamera, ktorá je v každej uloženej scéne voľná. Môžete si ju vo výslednom videu upraviť, ako sa vám páči, napríklad ju presunúť do iného pohľadu, vytvoriť trasúcu sa kameru atď. Celé video sa k tomu ešte vyrenderuje v najvyššej kvalite a s plynulým framerate, čiže výkonom PC sa nemusíte zaoberať. Je to pekný prídavok, a to ako pre kreatívnych hráčov, ktorí chcú zachytiť svoj príbeh v hre, tak aj pre tých, ktorí chcú voľnosť a čistú zábavu. Stačí napríklad zapnúť nesmrteľnosť, zapnúť vybuchujúce strely a o zábavu je postarané. Nemusíte používať ani cheaty, trainery a módy, ktoré už začínajú vychádzať.

MIMO ÁUT V HRE NEBUDÚ CHÝBAŤ LODE, LIETADLÁ, PONORKY, BICYKLE ...

MISIE BUDÚ ROZMANITÉ A ZAHRÁTE SI ZA TRI RÔZNE POSTAVY

Technologicky je GTA V spracované výborne a nemá problémy ani so 6 či 7-ročnými PC konfiguráciami. Je to priam opak vo svojej dobe veľmi náročného GTA IV. Nakoniec nová hra ma rovnaký engine a pre množstvo nastavení môžete vizuál stiahnuť až na úroveň hardvéru potrebného pre GTA IV. Je to však aj tým, že GTA V bola pôvodne vyvíjaná pre starú generáciu, čo z nej nateraz robí len oldgen port. Má to teda dopad na kvalitu vizuálu na nových platformách. Pri nových konzolách sme to videli minulý rok, kde kvalita grafiky síce stúpla, ale len minimálne, a to kvalitou textúr a niektorými vylepšenými efektmi. Svet zostal nezmenený, nepribudlo viac detailov a dokonca aj ulice zostali veľmi ľudoprázdne. PC to síce posúva znovu o krok vpred a má znovu krajšie textúry, lepšie svetlo a napríklad aj hustejšiu premávku, ale počet ľudí v meste je stále nízky aj na najvyššom nastavení a rovnako aj lesy sú veľmi riedke. Nehovoriac o tvárach postáv, ktoré majú stále umelý alebo plastelínový vzhľad. Zrejme tu bude potrebné počkať na módy, ktoré sa budú venovať jednotlivým častiam vizuálu a zaplnenosti mesta. Celkovo je však vizuál hry príjemný a aj keď nedosahuje kvalitu nextgen titulov, ako Watch Dogs alebo Assasisns Creed Unity, vynahradzuje to dobrou optimalizáciou, rozsiahlosťou a bohatými možnosťami. Tie konkurenčným hrám chýbajú.

Na dosiahnutie slušného výkonu je síce ideálne mať rýchlu kartu s 2-3 GB pamäťou pre najvyššie nastavenia, ale ani na slabších kartách s nižšou pamäťou sa nemusíte báť. Hra mi bez problémov šla na GTX570 s 1.25 GB pamäťou na very high textúrach s pozapínanými efektmi (len nižšie rozlíšenie tieňov) a väčšinou okolo 40-50 fps.

Rovnako ako s optimalizáciou sa Rockstar pekne pohral s ovládaním. Hre priam sadne myš a klávesnica, a to ako v pohybe z pohľadu tretej a prvej osoby, tak aj pri šoférovaní vozidiel. Ovládanie je hlavne rýchle a responzívne, čo hlavne oceníte pri hre nad 30 fps. Osobne som hral obe GTA na starých konzolách, ale ovládanie klávesnicou a myšou mi sadlo najviac a reagovalo najlepšie. Hlavne strieľanie je presné a rýchle, čo zlepšuje hrateľnosť v bojoch a neprehľadných prestrelkách. FPS mód na PC nie je zlý a v hre ponúkne lepšie ponorenie do akcie, špeciálne pri prestrelkách. V aute už tak veľmi nesadne, keďže sa jazda stáva neprehľadnou, ale ak si chcete spraviť hru náročnejšou, môžete.

Paradoxne zatiaľ čo hra je vyladená veľmi dobre, Rockstar nezvládol odbugovanie hry, špeciálne jej inštalácie a Social Club. Veľa užívateľov sa sťažovalo na padanie, pomalosť sťahovania updatu a aj my sme museli spísať rôzne chyby, ktoré vás môžu postretnúť. Zatiaľ sa k nim Rockstar nevyjadril.

Bonusom PC verzie je ešte aj vylepšená zvuková stránka. K širokej ponuke rádií pribudlo ďalšie a hlavne je tu aj možnosť vytvoriť si vlastné rádio zo skladieb, ktoré máte na disku. Túto ponuku pekne dopĺňajú ingame skladby počas scén a veľmi kvalitne nahovorené postavy. Ak neviete po anglicky, možno vám však budú chýbať aspoň české titulky. Tie do hry zrejme prídu až ako dodatočný mód od fanúšikov.

Celkovo je GTA V veľmi kvalitný produkt a dokazuje to aj v novej verzii. Ako hrateľnosťou, tak aj technologicky exceluje a keby neboli problémy s inštaláciou, Rockstar by mal vydanie hry na jednotku. Tak či tak, PC verzia ponúka definitívnu verziu hry so všetkým, čo k nej patrí. A teda s masívnou kampaňou, ktorá vám potrvá aj 30 hodín, ďalšie desiatky hodín vo vedľajších úlohách, rozsiahly GTA Online mód, s množstvom možností a aj Heist s kooperačnými úlohami. Nakoniec je tu aj novinka pre kreatívnych hráčov, a to video editor, kde si môžete vytvoriť vlastné videá. Jediné, čo už teraz hre ešte chýba, sú módy, ktoré budú postupne vychádzať a vyzerá to tak, že už aj Rockstar sa konečne chystá k vydaniu príbehových rozšírení hry. Zatiaľ nebolo nič ohlásené, ale čakáme príchod zombíkov, kasína, assassin misie a mali by pribudnúť aj nové typy psov.

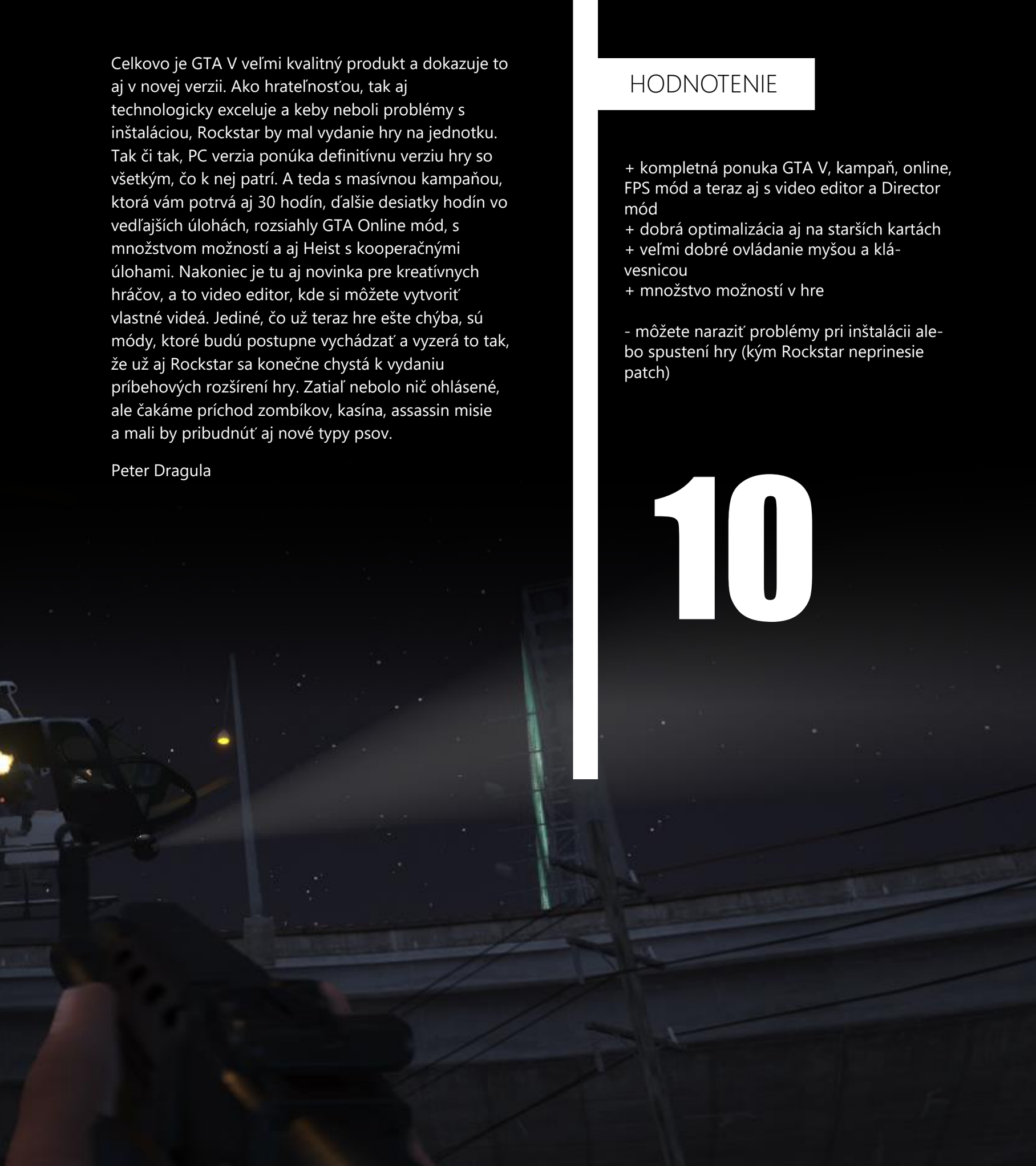
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kompletná ponuka GTA V, kampaň, online, FPS mód a teraz aj s video editor a Director mód
+ dobrá optimalizácia aj na starších kartách
+ veľmi dobré ovládanie myšou a klávesnicou
+ množstvo možností v hre

- môžete naraziť problémy pri inštalácii alebo spustení hry (kým Rockstar neprinesie patch)

10



JOURNEY

NÁVRAT DO PÚŠTE, TERAZ NA PS4

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: THEGAMECOMPANY
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

(Báseň Daniela Heviera zo zbierky Muž hľadá more.)

Iná báseň, tiež o tom istom ako Journey:

Krátky je život smrteľníka

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

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

A do tretice:

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

(Báseň Pabla Nerudu zo zbierky Plavby a návraty.)

HODNOTENIE

+ jedinečný zážitok s podmanivou atmosférou a v atypickom prevedení

- nie je to hra (ani recenzia) pre každého

10

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

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

Juraj Malíček

METAL GEAR SOLID

POSLEDNÝ KOJIMOV MGS

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

RECENZIA

Toto bude dlhé, takže si pokojne skočte navariť kávu, otvorte čipsy, vypnite mobil a vráťte sa, až keď budete mať naozaj čas. Oficiálny sprievodca hrou má štyristo strán, nie je v ňom všetko a bez hry samotnej, ak by ste si v ňom náhodou chceli len tak čítať a pozerať obrázky, vôbec nedáva zmysel. A mobilná aplikácia je k tomu, samozrejme, tiež - hlavne kvôli mapám a soundtracku. Príjemná vecička, fanúšika poteší, ale inak v zásade bez hlbšieho úžitku. Babrať sa s mobilom je to posledné, čo sa človeku hrajúcemu aktuálne dobrodružstvo Solid Snakea chce. A je to Solid Snake, nech si vraví kto chce čo chce, ale k tomu neskôr.

Recenzovať Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nepríjemná, nevďačná a frustrujúca záležitosť, ktorá sa navyše, a o tom som hlboko presvedčený, jednoducho nedá urobiť poriadne. Problémom je samotné dohranie príbehovej línie hry. Na internete je síce uvedené, že sa príbeh dá odohrať za päťdesiat hodín, ale tomu jednoducho neverím. Navyše sa človek môže stratiť v primnohých možnostiach - ako postupovať, ako budovať základňu, akú stratégiu voliť, akú výbavu si vybrať, akých kumpánov a tak ďalej.

Preto sa s tým neondejme a povedzme si hneď na začiatku, že ak je zmyslom videohier hranie a hranie sa, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je široko-ďaleko najkomplexnejšou videohrou vôbec. Zdráham sa napísať najlepšou, ale v každom prípade ak máte potrebný hardware, v mojom prípade PS4, ani nachvíľu neváhajte a hru si jednoducho kúpte.To najhoršie, čo sa vám môže prihodiť, je, že ju posuniete do bazáru, kde sa určite dlho neohreje. A to platí aj v prípade, ak sa napríklad špecializujete na simulátory pinballu a nikdy ste nič iné nehrali. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je totiž videohra, ktorú by mal vyskúšať každý hráč, ak už nie kvôli ničomu inému, aspoň kvôli prehľadu.

V

Je celkom jedno, či ste hrali predchádzajúce MGS hry či všakovaké tie datadisky a spin-offy, azda s výnimkou Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, ktorá síce hráčov pripravila a mnohé naznačila, ale na to najpodstatnejšie zabudla - nevarovala nás. Lebo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nálož, balvan, nenormálny žrút času a nervov. Po prvej hodine a štvrť „hrania", keď som si konečne doladil avatara a interaktívne pozrel prológ, v ktorom som sa budil z kómy a znova do nej upadal a celkom vážne ma naháňal jazdec na horiacom koni, položil som si tieto otázky: Prečo ja? Uni? Vlado? Saver? Chlapci zo Sectoru? Prečo Pinkie? Je to test alebo trest? Veď ja mám rodinu, prácu, záhradu, hypotéku, kŕčové žily, začínajúce problémy s prostatou, všetko možné mám, len času niet a vy na mňa takto? Ok, asi som najstarší, ale ešte nie dôchodca, akože kedy to mám hrať? A ako dlho? Že som pamätník? To mi ani nevravte. Že to napíšem inak? A naozaj to chcete? Ale dobre, vaša voľba.

Na extrémne dlhé, miestami interaktívne animačky, som sa pamätal. Úvod aktuálneho MGS V ma však úprimne vydesil. Kvôli zbytočne dlhým predelovým scénam - veľa pozerania sa a málo hrania – ma totiž séria svojho času celkom prestala baviť. Našťastie, ako sa neskôr ukázalo, ten úvod bol zďaleka najhorší, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je naozaj poctivá videohra, hranie, hranie a znovu hranie, žiadny interaktívny film. Respektíve seriál, lebo tým zase na druhej strane, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je. Otvorený svet, základňa, ktorú si treba priebežne budovať, misie, epizodický charakter, pričom každá epizóda má nielen svoje vlastné úvodné titulky, ale aj vlastný, uzatvorený dej.

Vždy treba niekoho uniesť, niečo získať, kamsi sa infiltrovať, kohosi odstrániť, a zároveň sa posúva celý metapríbeh, akoby bol Metal Gear Solid V celou svojou vlastnou seriálovou sezónou.

A stále tu je ten nepríjemný vtieravý pocit, že toto všetko, celých tých dlhokánskych x hodín, čo človek Metal Gear Solid V hrá, je len príprava na to pravé peklo, čo vypukne na budúci rok, keď sa naozaj spustí masívna podpora online hrania, v ktorej si hráči budú môcť robiť, aspoň teraz to tak vyzerá, prakticky čokoľvek a keď začnú fungovať mikrotransakcie tak, že ich bude treba naozaj využívať, aby sa človek v online konkurencii nestratil. Metal Gear Solid V ako úplný videoherný vrchol – hra, ktorú človek začne hrať a vyvedie ho z nej až smrť po dlhých rokoch online hrania. Teraz Afganistan, neskôr Irak, Somálsko, bývalá Juhoslávia, od osemdesiatych rokov sme mali vojen dosť na to, aby každá uživila svojho vlastného žoldniera aj so súkromnou armádou. Lebo presne tam akoby bolo s online plánmi namierené.

Mimochodom, kôň, taký detail, ale vzhľadom na miesto deja – Afganistan, je to tá najprirodzenejšia voľba. Multifunkčné psisko, ktoré treba chytiť a vycvičiť je tiež mimoriadne užitočné, podobne po zuby ozbrojený strieľajúci robot. Všetkých si možno brať na misie ako takých sidekickov, ale to už znova predbiehame, až to nemusí dávať zmysel. Aspoň je stále zreteľnejšie, že Metal Gear Solid V: The Phantom Pain treba hrať, nie si o ňom čítať.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nesmierne sofistikovaná, komplexná a epická stealth akčná hra s RPG a RTS prvkami. Je to údajné zavŕšenie série, ktorá začala povedzme kedysi v roku 1987 hrou Metal Gear, ale to je viacmenej jedno, lebo ak sa Hideovi Kojimovi, duchovnému otcovi série a ikonickému menu značky čosi dá, tak určite nie veriť. Nie keď hovorí o tom, že Metal Gear Solid končí, že to a hento bude posledný diel, že príbeh finišuje a Snake umrie a Psychomantis a tak ďalej.

Veď len ak by sme sa pokúsili akosi časovo a chronologicky usporiadať, čo sa vo svete Metal Gear Solid stalo od jeho začiatkov do dnes, dostaneme sa kamsi, kam nechceme ísť. Lebo ak je pre Metal Gear Solid čosi typické, tak to, že ako komplexný príbehový celok vôbec nedáva zmysel. A ani tak neprekáža, že jednotlivé diely série rozprávajú ten príbeh tak akosi preskakovane, Aktuálny diel The Phantom Pain sa napríklad odohráva pred jednotkou, ale po trojke. Ale prekáža to, že v Metal Gear Solid nikdy nič nie je definitívne. Nikto nikdy nie je taký mŕtvy, aby nemohol znova ožiť, nemal kdesi brata, otca, syna či klon, o ktorom sme až dosiaľ nevedeli a ktorý by ho nedokázal nahradiť. A ak to celé aj tak trochu dáva zmysel, tak hlavne preto, že ani najortodoxnejší fanúšikovia nemajú silu sa v tom vŕtať celkom do hĺbky. Osobne som presvedčený, že v tom nemá poriadok ani sám Kojima, ale toto nechajme tak, lebo o príbeh v Metal Gear Solid V. The Phantom Pain ide až na poslednom mieste. Ergo, kto nehral predchádzajúce diely, nebude v nevýhode. Naopak, možno by to bolo fajn nevedieť nič, len sa pustiť do hry a rozpustiť sa v nej.

Takto, s vedomím kontextov, zostáva Metal Gear Solid V: The Phantom Pain iba druhou najlepšou hrou série. Najlepšou, vrcholnou, neprekonanou a neprekonateľnou zostáva prvý Metal Gear Solid vydaný na Playstation 1 v roku 1998, v Európe o rok neskôr. Hra - míľnik, porovnateľná azda len s Tomb Riderom, Doomom a GTA 3, hra ktorá založila a definovala svoj vlastný žáner - stealth akciu z pohľadu tretej osoby.

Ja viem, je tu ešte Tenchu: Stealth Assassins a Thief: The Dark Project, ale je tu ešte nejaký ďalší pamätník, čo tie hry vtedy naozaj hral? Lebo Thief bol FPS a Tenchu stealth len na ceste od súboja k súboju. Tým pravým zjavením bol Metal Gear Solid, dodnes fantasticky hrateľná vec.

Spomienky by vydali na niekoľko takýchto textov, nie na jeden a tvoria to najcennejšie, čo my, programoví a dlhodobí hráči videohier, máme - spoločnú generačnú pamäť. Číslo na Meryl? 140.15. Bolo uvedené na krabičke originálneho balenia hry, lenže kto tu v roku 1999 kupoval originály? Nikto a tak bolo treba vyskúšať všetky frekvencie, ale to až potom, čo človek vliezol na každé možné miesto zúfalo hľadajúc „CD case“. Lebo tak znela inštrukcia: „It should be on the back of the CD case." Alebo súboj s Psychomantisom, nevyhrateľný, súboj, pri ktorom sa lámali ovládače. A pritom ho stačilo vytiahnuť a vložiť do vedľajšieho slotu, aby už nemohol čítať vaše myšlienky. A keď si človek zapálil cigaretu, teda, keď si Snake zapálil cigaretu, aby pomocou dymu odhaliť lasery, ukazovateľ života začal pomalilinky klesať.

Tak veru, kvôli týmto zážitkom zostane prvý Metal Gear Solid navždy najlepším dielom série, neprekonaným a neprekonateľným. Takéto čosi zásadné, definujúce, čo by sa navždy odtlačilo do hráča, v Metal Gear Solid V: The Phantom Pain nie je. Alebo je, len do mňa už sa to nemá ako odtlačiť, lebo to miesto je obsadené. Ale k veci.

Mercenaries, Commandos, Hitman, Red Dead Redemption, Splinter Cell, Dishonored, Zaklínač 3 - hier, na ktoré si pri MGS V hráč spomenie môžu byť desiatky. Nie kvôli výslednému dojmu, ale kvôli momentálnemu pocitu, ktorý je bezprostrednou reakciou na tú ktorú konkrétnu hernú situáciu. Lebo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain naozaj akoby bol nie jednou videohrou, ale všetkými. Dá sa hrať ako tá najbrutálnejšia, najťažšia strieľačka, hoci strieľačkou nie je, Vraj sa dá prejsť celkom bez kontaktu so strážcami ako totálna stealth akcia - nepodarilo sa mi to, ale verím tomu. Lebo ten týždeň, čo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain hrám, stále nemám pocit, že by som sa čo i len dotkol všetkého, čo hra ponúka.

Momentálne najlepšia videohra na trhu? Bez najmenších pochybností, takúto nekompromisne hrateľnú a znovuhrateľnú hru sme tu dávno nemali.

Videoherná megalománia v praxi, o negatívach ani nejdem hovoriť, bolo by to totiž puntičkárske vyťahovanie niečoho, čo by síce v rámci recenzie malo budiť zdanie objektivity, ale pri hraní samotnom na to človek ani nepomyslí. Koho, preboha, môže naozaj trápiť, že by to mohlo byť graficky dokonalejšie? Alebo, že sa nedá vyliezť všade, kde to vyzerá tak, že by sa tam malo dať vyliezť? Ale, prosím vás...

Pri Metal Gear Solid V: The Phantom Pain sa mi zdá podstatne dôležitejšie niečo iné. S istotou to, samozrejme, neviem, ale dal by som ruku do ohňa za to, že keď vývojári koncipovali štruktúru misií - a vôbec koncept celej hry – od prípravy na základni, cez strategické plánovanie, až k samotnej realizácii misií, povinným čítaním im bol román Fredericka Forsytha Žoldnieri. Preložený do japončiny je, to som overoval. Aj do češtiny. Či aj do slovenčiny, to neviem. Ale je vynikajúci. Niežeby bol čas teraz ho čítať, hrať treba, ale ak by vás náhodou opúšťala pri MGS V motivácia, potrebovali by ste si odfúknuť a zároveň nevypadnúť z témy, vrelo odporúčam.

Juraj Malíček

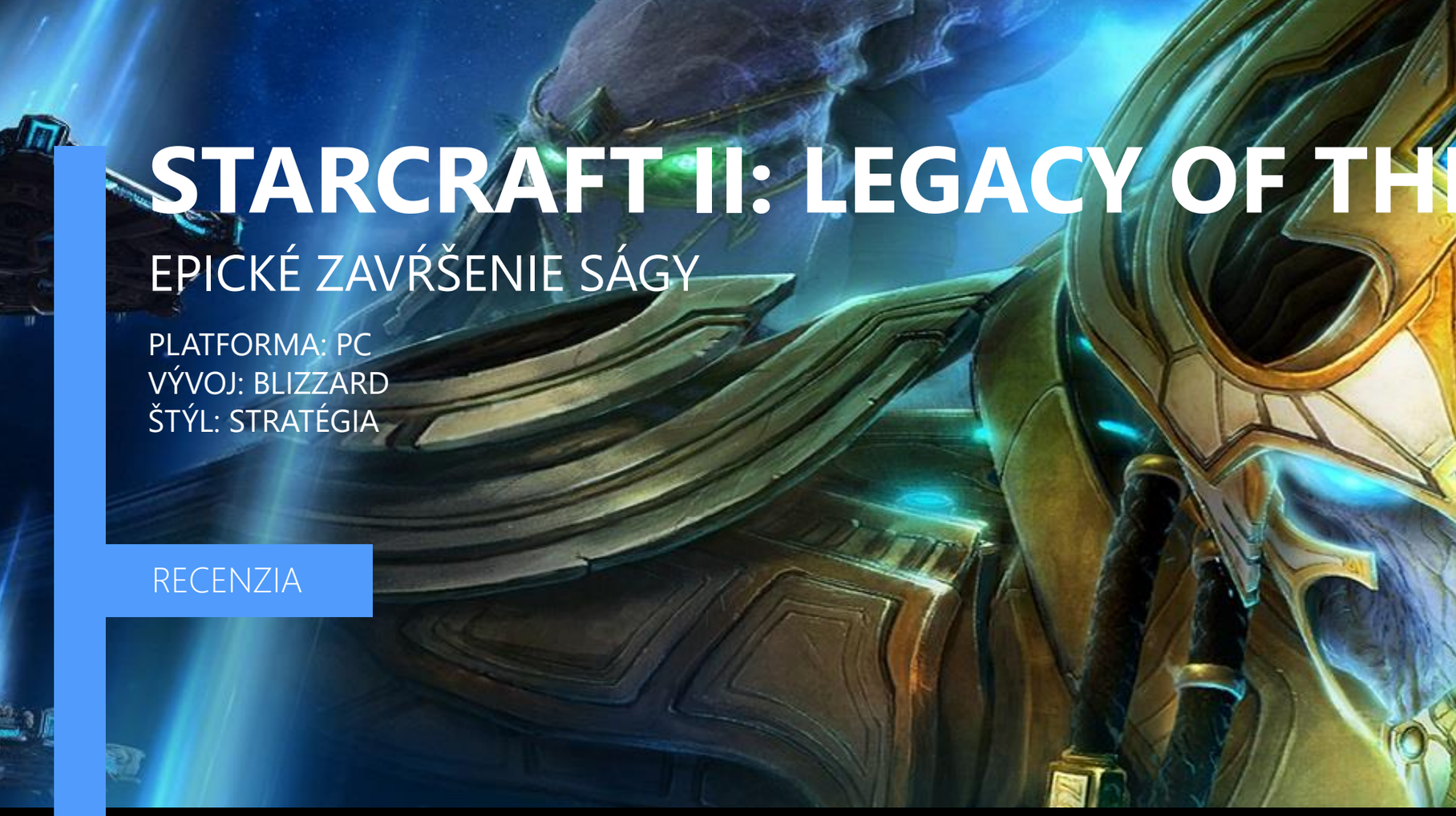
HODNOTENIE

+ vysoká znovuhrateľnosť
+ veľký rozsah hry
+ komplexnosť
+ atmosféra osemdesiatych rokov

- určité rezervy v grafike
- chvíľami neprehľadné

10

9.5



STARCRAFT II: LEGACY OF TH

EPICKÉ ZAVŔŠENIE SÁGY

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: BLIZZARD
ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA

Všetko, čo má svoj začiatok, má aj svoj koniec. Na kompletný príbeh stratégie Starcraft II sme čakali viac ako päť rokov. Teraz tu máme nielen záver dvojky, ale aj celej ságy, ktorá sa začala v roku 1998. A určite už vám je jasné, že je to vyvrcholenie, ako sa patrí.

Legacy of The Void je tretia a finálna epizóda hry Starcraft II a ako už bolo na začiatku deklarované, je primárne venovaná protossom. Nová kampaň zameraná na obľúbenú vyspelú rasu je rozsiahla a opäť trochu iná ako ťaženia v predošlých častiach. Predchádza jej krátky prológ s hŕstkou misií, ktorý vyšiel krátko pred premiérou produktu, bol voľne prístupný a mal hráčov navnadiť na to, čo príde. Po pravde povedané, na mňa nejako zvlášť nezapôsobil a po slabšej kampani v Heart of The Swarm som sa obával, ako si napokon vývojári poradia s plnohodnotnými misiami za protossov. Našťastie sa Blizzard poučil z chýb v druhej epizóde a pripravil skutočne epické finále.

Hlavnou osobnosťou ťaženia je tentoraz Artanis, ktorý sa stal vodcom zostávajúcich protossov a je odhodlaný bojovať o záchranu svojej rasy, ale aj celého sveta ohrozovaného starobylým zlom. Úhlavný nepriateľ Amon však nie je bežným smrteľníkom, a tak Artanis musí hľadať nových spojencov a spôsob, ako odvrátiť zdanlivo nezadržateľnú záhubu. Kľúčom k úspechu sú artefakty spojené s entitou Xel'Naga.

Podobne ako v predošlých častiach aj v novej kampani vyberáte misie a plánujete postup na svojej základni, ktorou je tentokrát legendárna vesmírna loď protossov Spear of Adun. Disponuje veľmi zaujímavými možnosťami, ktorých je postupne čoraz viac. Paluba lode má štyri sekcie. Na mostíku si volíte a odštartujete misie, no hoci neraz máte na výber dve možnosti, v konečnom dôsledku si aj tak zahráte všetky misie, len nové jednotky sa odomknú v inom poradí.

E VOID

Vojnová rada je zas miestom, kde si stanovíte zostavu vašej armády, ktorú uplatníte v nasledujúcom boji. Základných jednotiek je desať, lenže každá môže mať dve a neskôr až tri rôzne variácie a vy určíte, ktorý variant bude dostupný v najbližšej misii. Niekedy sa líšia iba spôsobom útoku, inokedy sa jedná o celkom odlišné posily a vy si musíte zvoliť jednu z troch ponúkaných možností. Zahrnuté sú pritom aj jednotky, ktoré sa objavili v pôvodnom Starcrafte, ale neboli určené do štandardnej zostavy v pokračovaní. Napríklad na druhom stupni je starý dobrý štvornohý Dragoon, ktorého si môžete vybrať namiesto Stalkera. Asi najťažšie je rozhodnutie pri trojici s obľúbenou lietadlovou loďou Carrier, zo vzduchu útočiacou artilériou Tempest a materskou loďou s unikátnymi schopnosťami. Aj v tomto prípade si musíte vybrať do nasledujúcej misie len jeden kúsok, ktorý potom môžete produkovať a používať v boji. Ale pred každou ďalšou misiou sa dá zloženie vašej armády meniť.

Treťou sekciou poletujúcej základne je solárne jadro, kde investujete v misiách získanú surovinu solarit do podporných schopností lode. Jedná sa o štyri aktívne a dve pasívne schopnosti, ktoré sa dajú ešte dvakrát vylepšiť. Všetko, čo si takýmto spôsobom sprístupníte, potom použijete v bojoch. Už základná schopnosť vyvolať kdekoľvek bez pomoci pylón, ktorý zásobuje budovy protossov energiou, je veľmi užitočná. Po vylepšení sa v teréne objaví rovno so štyrmi pozemnými jednotkami a môžete tam zo svojich Warp Gate budov na diaľku privolávať ďalšie jednotky, čo je ideálne v blízkosti nepriateľskej základne.

Určite si obľúbite aj ďalšie schopnosti, ktorými z orbitu vypomôže Spear of Adun. Ničivý solárny oštep, devastačné bombardovanie zo vzduchu, ale aj krátkodobé vyvolanie elitného bojovníka či zmrazenie protivníkov vám neraz prídu veľmi vhod. Môžete ich používať opakovane, keď sa vám nahromadí dostatok energie.

Nevyužitý solarit na lodi investujete do jej systémov, čo sa v misiách prejaví zrýchlenou výstavbou, väčším množstvom surovín pri štarte a rýchlejším dobíjaním štítov protossov. Okrem toho môžete rozloženie solaritu zresetovať a investovať ho do iných schopností.

Poslednou sekciou lode je archív, ktorý umožní opakované hranie absolvovaných misií a prehrávanie početných predelových scén. V jednotlivých sekciách lode sa pritom vyskytujú aj rôzne významné postavy, s ktorými sa môžete často porozprávať. Tieto rozhovory dopĺňajú príbeh, ale nie sú povinné. Medzi prítomnými nájdete už známych hrdinov, ale aj nové tváre, napríklad sympatického inžiniera a odborníka na moderné technológie Karaxa.

V teréne vás čaká osvedčený spôsob výstavby základne s ťažbou minerálov a plynu, produkovaním jednotiek a následnými bojmi. Stokrát prevarený systém však aj tentoraz dokázal Blizzard osviežiť rôznymi možnosťami. Sú to už spomínané podporné schopnosti z orbitu, kampaň je atraktívna vďaka manažmentu na lodi, ale aj rôznym cieľom misií a odlišným podmienkam, v ktorých sa odohrávajú.

Raz máte základňu na pohyblivej plošine, ktorú musíte po dráhe posúvať k surovinám. Inokedy sa treba prebojovať na určené miesto, kým celú oblasť nespáli ničivý lúč. Na ďalšej mape sa postupne rozpadáva celá krajina, vy a vaši spojenci strácate doslova pôdu pod nohami a musíte svoj čas využiť na likvidovanie starobylých kryštálov. Alebo treba brániť spriatelenú frakciu počas fáz, keď sú jej jednotky ochromené energiou, ktorej však vy odolávate. Okrem častého ničenia či bránenia a aktivovania objektov budete likvidovať nepriateľské portály, eskortovať hrdinov alebo transporty. Zaujímavé je pretláčanie dvoch silných protivníkov, kde zvíťazí ten so silnejšou podporou armády a vy musíte svojho šampióna podržať, aby neskĺzol do priepasti.

Kampaň je naozaj vydarená, ale možno budete mať dojem, že sú terrani Jima Raynora a zergovia Sarah Kerrigan na druhej koľaji. A práve preto je tu ešte naozaj vydarený epilóg s tromi misiami, ktorý je tým pravým zakončením a finále, ako sa patrí. S vašimi hrdinami sa budete len ťažko lúčiť, ale iba v kampani. Uplatnia sa totiž aj v novom hernom režime, ktorý je vítaným obohatením hry.

Kooperácia pre dvoch hráčov je skutočným osviežením. Ponúka niekoľko lídrov zo všetkých troch rás - vrátane Jima, Sarah a Karaxa. Každý má vlastný sortiment jednotiek, ktoré môžete produkovať v teréne. Nikdy to však nie sú všetky posily, ktorými disponuje daná rasa. Takže ani dvaja hrdinovia z tej istej rasy nemajú rovnaké zloženie armád a napríklad jeden má väčší sortiment pechoty, druhý viac leteckých jednotiek. Zastúpené sú jednotky z prvého aj druhého Starcraftu, ktoré sa objavili v kampaniach, ale často ich nenájdete v tradičnom multiplayeri. Potešia aj unikátne schopnosti lídrov. Sú tiež rôznorodé. Kým v prípade Sarah Kerrigan v boji ovládate samotnú kráľovnú zergov, Raynorova armáda má možnosť priebežne privolávať legendárny krížnik Hyperion a bombardéry Banshee. Naproti tomu Artanisova skupina používa schopnosti lode z orbitu. Absolvovaním misií získavate skúsenosti aj levely pre hrdinu, za ktorého frakciu hráte a tým sa odomykajú niektoré ďalšie jednotky, schopnosti a efektné vylepšenia.

Samotné kooperačné misie majú rôzne ciele. So svojím spoluhráčom, ktorý ovláda vlastnú frakciu, musíte zničiť nepriateľské vlaky alebo letecké transporty, treba obsadiť a udržať kľúčové body alebo zničiť včas monštrá, ktoré z diaľky útočia na dôležitú pevnosť. Je to rýchle, dynamické, zvládnete to tak do pol hodinky. Len je škoda, že kooperačných máp je zatiaľ len šesť, takže čoskoro ich poznáte naspamäť. V každom prípade má kooperácia svoje čaro a odomykanie bonusov v mene svojho obľúbeného hrdinu má niečo do seba.

Samozrejme, nechýba ani klasický multiplayer - či už hráte iba príležitostnú hru, rebríčkové zápasy alebo turnaje na dennej báze. Bojuje jeden proti jednému, ale aj tímy hráčov, ktoré môžu mať až po štyroch členov, môžete spoločne vytrieskať aj AI protivníkov. Za zmienku stojí Archon režim, kde dvaja hráči zdieľajú a ovládajú spoločnú základňu a bojujú proti ďalšej dvojici hráčov s rovnakými podmienkami alebo AI. V multiplayeri sa nepoužívajú žiadne schopnosti hrdinov či orbitálne útoky, ktoré nájdete len v kampani a kooperácii. Navyše máte pevne danú zostavu jednotiek pre každú rasu. Niektoré špecifické posily tam teda nenájdete, ale na druhej strane sú aj prírastky - Adept a Disruptor na strane protosov, Cyclone e Liberator u ľudí a Ravager a Lurker na strane zergov.

Inak v multiplayeri tradične fungujú rôzne ligy, do ktorých ste zaradení podľa vašej výkonnosti a Blizzard priebežne vyvažuje jednotlivé frakcie, takže sa mierne upravuje hrateľnosť. Ak ste doteraz neholdovali multiplayeru v Starcraft II, ani tieto zmeny vás nenabudia (ale mohla by kooperácia), no ak ste sieťovej hre podľahli, budete sa aj naďalej baviť pri neľútostných PvP potýčkach. V každom prípade sú však živí protivníci neraz poriadne tvrdým orieškom a často vás rozdrvia skôr, ako sa poriadne rozbehnete. Multiplayer je preto hlavne záležitosťou pre ostrieľaných hardcore hráčov. Ale veľa zábavných scenárov a režimov nájdete v Arcade sekcii, kde sa zhromažďujú výtvory od komunity.

Legacy of The Void je vlastne nadstavbou hry Starcraft II, hoci je produkt aj samostatne funkčný a nemusíte vlastniť predošlé dve epizódy. Tomu zodpovedá aj grafika, ktorá nedoznala veľké zmeny, avšak hra vyzerá stále dobre, má praktické užívateľské rozhranie, vydarené efekty a ozvučenie. Tvorcovia nešetrili predelovými animovanými scénami, ktoré majú tradičnú Blizzardovskú kvalitu.

Legacy of The Void je skutočne veľkolepým zavŕšením hry Starcraft II, ako aj celej dlhoročnej ságy, ktorá sa môže pochváliť masívnou komunitou hráčov a svetovými e-sport šampionátmi. Zaujme návykovou hrateľnosťou, pôsobivým univerzom, množstvom herných režimov aj celkovou prezentáciou. Je to skrátka top stratégia, ktorá má čo ponúknuť jednotlivcom aj priaznivcom multiplayeru - a teraz už aj kooperácie.

Blizzard sa síce v Legacy of The Void so Starcraftom oficiálne rozlúčil, ale ako dobre vieme, pripravuje ešte doplnkové misie s agentkou Novou. A kým bude dostatok fanúšikov, je aj nádej na plnohodnotné pokračovanie. Hoci možno opäť s niekoľkoročnou prestávkou. Ale my si radi počkáme a keď bude príležitosť, do sveta ctižiadostivých terranov, chrabrých protossov a húževnatých zergov sa ochotne a bez váhania vrátime.

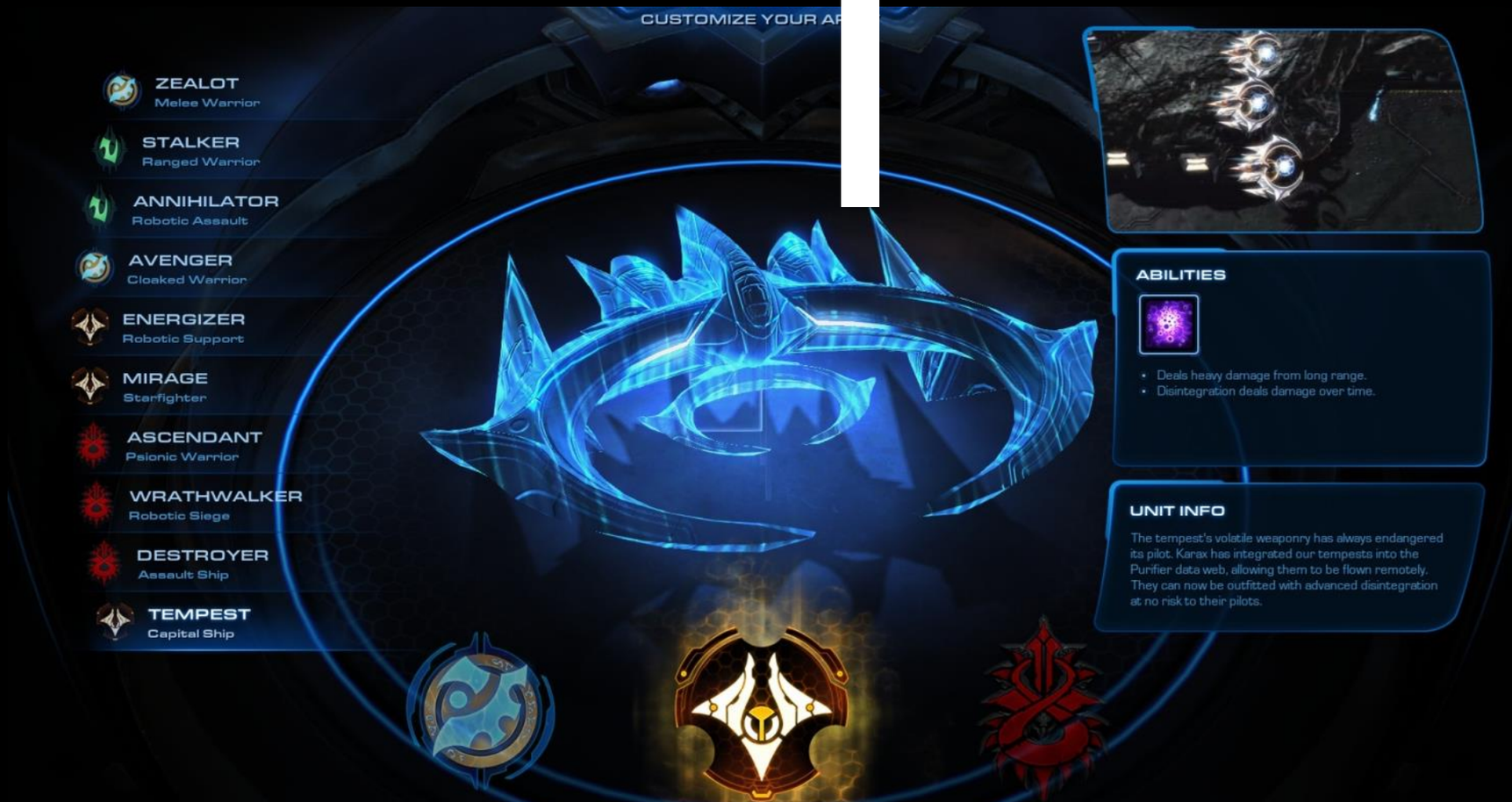
Branislav Kohút

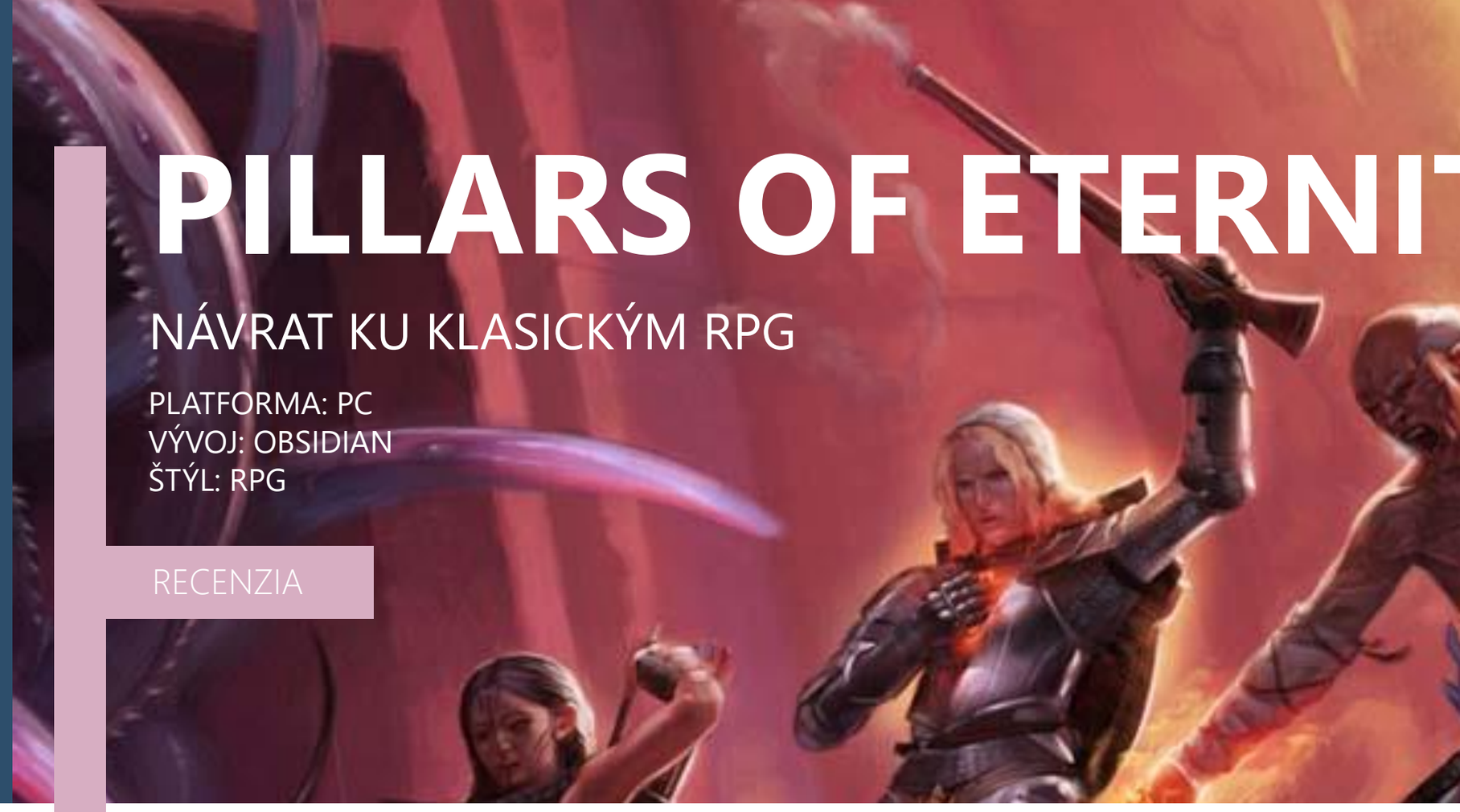
HODNOTENIE

+ kvalitná kampaň
+ výborný epilóg
+ kooperačný režim a misie
+ množstvo predelových scén, čo dopĺňajú dej
+ zaujímavý manažment jednotiek a schopností v ťažení
+ veľkolepé zavŕšenie celej ságy

- slabší prológ (ale pre všetkých zadarmo)
- v kooperácii je zatiaľ málo máp

9.5





PILLARS OF ETERNI

NÁVRAT KU KLASICKÝM RPG

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: OBSIDIAN
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Obsidian Entertainment určite netreba fanúšikom RPG žánru predstavovať. Tvorcovia hitov Star Wars: Knights of The Old Republic II a Fallout: New Vegas mali však namále a už to chceli pomaly zabaliť. Jedinou možnou spásou bola nová RPG a finančná injekcia z Kickstarteru. Vyšlo to a úsilie autorov, ani financie z peňaženiek hráčov, našťastie nevyšli navnivoč. Hoci sa rok ešte len rozbieha, už teraz je jasné, že Pillars of Eternity sa zaradí v RPG žánri medzi (nielen) tohtoročnú elitu.

Už generovanie hlavnej postavy v úvode naznačuje, že to vývojári s hrou mysleli skutočne vážne a nič neponechali na náhodu. Kým si vytvoríte svojho primárneho hrdinu alebo hrdinku, možno uplynú aj desiatky minút. Možností úprav vzhľadu a parametrov postavy je totiž mnoho a jedna zaujímavejšia ako druhá. Rasy a ich podskupiny, viac ako desať povolaní - od barbara až po čarodejníka, vrátane pár menej známych volieb, atribúty, schopnosti a niekoľko hlasových schém - skrátka je sa s čím zabávať.

Potom si zvolíte obtiažnosť a môžete zvážiť aj režim s jedinou ukladacou pozíciou a permanentnou smrťou, po ktorej je definitívny koniec hry. Vzhľadom na skutočne masívny rozsah hry je to ale dosť veľké riziko, hoci na riešenie problémov nebude váš primárny hrdina ani zďaleka sám. Už na začiatku bude mať parťáčku, ale radšej si na ňu veľmi nezvykajte...Všetko sa začína prepadom karavány, s ktorou putujete krajinou a pokračuje podivným rituálom, po ktorom sa prenesiete v čase a priestore. Čo a prečo sa stalo budete zisťovať niekoľko desiatok hodín, počas ktorých budete spoznávať seba, nových druhov a svet, v ktorom ste sa ocitli.

Predovšetkým zistíte dôležitú vec - dokážete nahliadnuť do duší živých, komunikovať s dušami mŕtvych a nazerať do spomienok. Ste totiž Watcher, čosi ako pastier duší, ale čo všetko to obnáša, to sa budete dozvedať pekne krok za krokom, po malých útržkoch a stopách. Čaká vás množstvo bojov aj rozhovorov a obidve zložky ponúkajú široké

možnosti. Optimálne je pozbierať skupinku dobrodruhov, ktorí vám pomôžu nielen v krvavých potýčkach, ale niekedy aj ponúknu nové možnosti v dialógoch. A tým nemám na mysli len vedľajšie úlohy a doplnkové debaty, v ktorých spoznáte jednotlivých členov družiny, ale aj extra voľby pri komunikácii s početnými NPC postavami.

Rozhovory sú väčšinou veľmi košaté, čiastočne nahovorené a už štandardné odpovede sú dostatočne variabilné. Ak však máte vysokú úroveň intelektu, schopnosti prežitia či tradícií, neraz sa dočkáte bonusových volieb. Dialógy prinášajú cenné informácie a pomáhajú pri plnení úloh. Niekedy sa jedná priam o detektívne vyšetrovanie s hľadaním indícií. Často vhodne volenou rétorikou dokážete predísť konfliktu, a to dokonca aj s niektorými bossmi. Samozrejme, aj dôsledky bývajú rôzne a majú vplyv na ďalšie udalosti v krajine a vašu reputáciu. Dohodnúť sa dá dokonca aj s mocným drakom, ktorý vás čaká hlboko v útrobách podzemného bludiska. Len je otázne, za akú cenu...

Krajinou, ktorej jednotlivé územia sa postupne zobrazujú na prehľadnej mape, keď ich spoznáte alebo sa k nim priblížite, môžete putovať až s piatimi spoločníkmi. Nie ste však odkázaní na stretnutia s nimi na špecifických miestach, aby ste ich nahovorili na spoločné dobrodružstvo. Prakticky v každom meste aj dedinke je hostinec, kde si môžete kúpiť jednu alebo viac postáv. Tieto postavy síce nemajú rozvinutú osobnosť ako hrdinovia, ktorých pozbierate cestou, ale môžete si ich vygenerovať podľa vášho gusta - presne ako hlavného hrdinu. Hodil by sa vám odborník na zámky? Vytvoríte si zlodeja. Čo tak podpora z diaľky? Ranger je úplne ideálny a navyše mu zvolíte aj zviera, ktoré ho bude sprevádzať - čo je , mimochodom, v podstate ďalší člen vašej expedície, ktorého môžete plne ovládať, ale pritom nezaberá miesto v skupine. Zaujímavosťou je používame nielen predvolených formácií družiny, ale aj vytvorenie vlastných, kde si vytvoríte ľubovoľnú schému a rozložíte členov tímu podľa vašich predstáv a ich funkcie.

Spriatelených postáv bude časom až priveľa, ale našťastie dostanete možnosť odložiť si ich vo vašom vlastnom hradnom sídle. To ale najskôr musíte získať a potom je optimálne ho aj zveľaďovať. Budete teda prikupovať desiatky rôznych rozšírení, ktoré prispievajú k bezpečnosti sídla a zvyšujú vašu prestíž, navyše aj zarobia nejaké peniaze. Lenže majú aj praktický význam. Rekonštrukcia rezidencie pri hlavnom sídle vám umožní kedykoľvek si tam odpočinúť, a tak zregenerovať schopnosti a kúzla a doliečiť vaše postavy. Takže nemusíte prespávať len v hostincoch, hoci obyčajné izby sú tam zadarmo a platené sú len tie luxusnejšie, ktoré však prinášajú bonusy na ďalšie dobrodružstvá. Keď na hrade zrekonštruujete väzenie, niekedy v boji môžete významnejšiu postavu namiesto zabitia radšej poslať do cely. Potom ju môžete mučiť alebo prepustiť za výkupné.

Ďalšie prístavby zlepšujú obranu hradu a okolia, aby vás neokrádali banditi. Po vybudovaní kasární sa dajú verbovať aj strážcovia, ktorí chránia váš majetok, treba im však pravidelne platiť. Rekonštrukcie veľkej sály, laboratória a dielní k vám privedú obchodníkov a umožnia nakupovať a vylepšovať výbavu priamo za hradnými múrmi. Je to skrátka paráda. A čo sa týka vašich odložených hrdinov, ktorých v sídle môžete obmieňať, ani tí nemusia zaháľať a niekedy ich môžete poslať na ponúkané výpravy a o niekoľko dní sa dostaví výsledok - peniaze a skúsenosti. Procesy výstavby sa pritom počítajú na (herné) dni a hodiny, a preto je akýkoľvek váš presun na iné miesto vyjadrený v týchto hodnotách.

Aj keď všetko v hre prebieha v reálnom čase a všimnete si aj striedanie dňa a noci, čas sa dá zrýchľovať a spomaľovať. Stačia na to dve šípky, ktoré použijete podľa potreby. Zrýchlenie sa hodí pri presune družiny cez už známe prostredie, spomalenie sa dá využiť v boji, kde potom bez stresu ovládate postavy. V bitkách je však aj možnosť použiť priamo pauzu, počas ktorej udelíte pokyny, pokojne aj sériu nadväzujúcich úkonov (pomocou „shift") každej postave, a takto si dokážete premyslieť ďalší postup a prispôsobiť sa taktike nepriateľov.

Boje však majú aj iné špecifické prvky. Postavám v bitke síce ubúda aj život, ale zvyčajne je to najskôr vytrvalosť. Vyčerpaná postava klesne na zem, je vyradená z boja a osud družiny závisí na tých, čo sú ešte schopní boja.

Po bitke sa všetci členovia družiny postavia, rýchlo z nich opadne únava a sú pripravení postupovať ďalej. Po niekoľkých bojoch ale môže výraznejšie klesnúť aj úroveň samotného života a na to si treba dávať pozor. Postava, ktorá zahynie, je definitívne stratená. Čiže v lepšom prípade sa vrátite o kus cesty späť a nahráte autosave, quick save alebo tradične uloženú pozíciu, aby ste neprišli o svojho obľúbenca.

Zranené postavy bežne vyliečite prespaním v hostincoch alebo na svojom hrade, ale aby ste sa nemuseli ďaleko trmácať, môžete aj hocikde uprostred bludiska použiť zásoby a družina sa vyspí a obnoví sily priamo na mieste. Spánok v posteli, ale aj v teréne navyše obnoví aj dostupné kúzla a schopnosti. Pillars totiž nevyužíva tradičnú manu, ale postavy majú určený počet použití svojich kúzel a daností (pôsobia na konkrétny cieľ, celoplošne alebo na postavy v dosahu). Keď si ich minú, ďalšie použitie je možné až po spánku. Napríklad čarodejník môže použiť tri kúzla prvej triedy, dve druhej a jedno tretej (počty závisia aj od levelu postavy). Nezáleží na tom, či ich použije v jednom alebo viacerých bojoch, ale po vyčerpaní limitu sú skrátka dočasne nedostupné. Neplatí to však vždy, niektoré schopnosti, napríklad barbarova zúrivosť, sa dajú použiť raz v každom boji a nevyžadujú spánok. Vybrané povolania majú dokonca unikátny vlastný štýl regenerácie schopností - napríklad taký cipher - lovec duší vysáva v boji energiu nepriateľov, a tým sa nabíja.

Proti vám sa postavia rôzni nepriatelia a spravidla v skupinách. Niekedy je možné a vhodné odlákať časť nepriateľskej družiny a potom sa vysporiadať so zbytkom. Hlavne v prípade špecifických protivníkov, ako je fampyr, ktorý obráti vaše postavy proti sebe. Vtedy nastáva chaos a porazí vás aj relatívne slabá zostava protivníkov. Okrem toho budete bojovať proti zbrojnošom, banditom, okultistom, divej zveri, obrom, duchom a obligátnym kostlivcom, pavúkom a nemŕtvym. Na každého platí trochu iná taktika a útoky.

Z mŕtvych nepriateľov, truhlíc (väčšinou chránených pascami), dební a ďalších objektov v interiéroch a exteriéroch (aj zbieraním rastlín na lúke) sa dá získať obrovské množstvo predmetov. Sú to rôzne suroviny, pakľúče, knihy, odvary úlohové predmety a, samozrejme, zbrane a brnenia. Nezáleží na tom, aké je povolanie postavy - každá dokáže použiť meč, kušu, palcát, palicu, luk, pištoľ alebo inú zbraň.

A tiež kožené či kovové brnenie, plášť, rukavice, prstene a iné doplnky. Na základe svojich schopností a vylepšení však môžu mať postavy rôzne postihy alebo bonusy pri používaní výbavy. Každý člen družiny má pritom vlastný inventár, ale so sebou nosíte aj doslova bezodnú truhlu. Tam sa hromadia všetky prebytky a sú pekne rozdelené do kategórií podľa použitia. Môžete mať hoci stovky brnení a nijako vás neobmedzujú. Pokojne teda môžete vyzbierať všetko, čo vám príde pod ruku a nemusíte sa ničoho vzdať. Prebytky potom predáte obchodníkom.

Medzi predmetmi nechýbajú unikátne kúsky s bonusmi, či už extra účinkom podľa ich typu alebo unikátnou vlastnosťou - napríklad možnosťou metať ohnivú guľu bez ohľadu na povolanie. Zahrnutí sú aj maznáčikovia. Po vložení do patričného okienka hrdinu sprevádza mačka, okrídlený dráčik či prasiatko. Najmä v bludiskách sa oplatí využívať schopnosť zakrádania. Prikrčená družina je menej nápadná a vnímavé postavy takto dokážu odhaliť, prípadne aj zneškodniť, pasce v okolí, ktoré sa zvýraznia červenou farbou.

V hre nechýba ani výroba predmetov, ktorá sa však orientuje na zostavovanie jedál a odvarov. Vyrábať sa ale dá kdekoľvek a všetky recepty sú dostupné okamžite. Treba len získať ingrediencie a zvolený predmet je prakticky okamžite hotový. Tieto výrobky slúžia na dočasné zvýšenie atribútov alebo zlepšenie vlastností, a teda sa ich oplatí piť a jesť pred bojom. Je však trochu zvláštne, že sa jedlá nepovažujú za zásoby, ktoré sú nutné, ak chcete prenocovať v teréne. Kempingové doplnky si môžete jedine kúpiť u obchodníkov alebo nájsť. Zbrane a brnenia síce priamo nevyrábate, ale môžete si ich vylepšiť a očariť. Funguje to vlastne podobne ako výroba konzumovateľných vecí. Po otvorení popisu výzbroje vykukne ikona a keď na ňu kliknete, ukážu sa možné vylepšenia predmetu. Zlepšiť sa dajú atribúty, ochrana a kvalita, u zbraní poškodenie a sekundárny účinok. Opäť sú priložené recepty a na vylepšenie treba mať potrebné suroviny a dostatok peňazí. Ako inak, postavy získavajú skúsenosti a levely a vďaka nim sa zlepšujú a majú čoraz viac možností. Upravujete im primárne schopnosti, medzi ktorými je atletika, survival, mechanika, stealth a tradície.

Zlepšujú výdrž v boji, účinky konzumovateľných predmetov, zakrádanie, zručnosť pri otváraní zámkov a schopnosť čítania magických zvitkov. K tomu podľa levelu a zamerania pribúdajú schopnosti povolania a talenty, a tam je niekedy výber veľmi bohatý, no zvoliť si môžete vždy len pár z možností. Sú to nové kúzla, vyššia zručnosť s určitou kategóriou zbraní, pridanie extra setu zbraní pre postavu, ničivý útok a mnoho ďalšieho. Mágovia si však môžu osvojiť nové čary aj mimo úpravy levelu - keď nájdu magické knihy iných čarodejníkov a za príplatok sa z nich naučia hociktoré neznáme kúzlo. Je to super vec.

Lokality v hre sú síce rozčlenené na menšie oblasti a oddelené prechodmi, po ktorých sa nahrávajú ďalšie pasáže, ale celková rozloha interiérov a exteriérov je masívna. Hra sa rozpína do šírky aj do hĺbky - pri vstupe do kanálov, jaskýň a podzemných dungeonov. Na teleporty nenarazíte, ale v rozsiahlejších bludiskách nájdete vedľajšie východy a skratky, ktorými sa rýchlo dostanete von. V mestách sú desiatky budov a množstvo ľudí - s mnohými sa dá rozprávať, prijímať nepovinné úlohy, neutrálnym hrdinom môžete nazrieť do duše a uvidíte (prečítate si) ich minulosť.

Niektoré miesta a úseky hry sú dotvorené formou popísaných stránok, kde vás so vzniknutou situáciou oboznámi len elegantne písaný text. Neraz však obsahuje možnosti voľby - napríklad v prípade niektorých hlavolamov, keď treba v správnom poradí vkladať farebné kamene či iným spôsobom vyriešiť rébus, alebo keď treba vysloviť správne heslo. Niekedy je to len spôsob, ako sa dostať do ďalšej oblasti, inokedy súčasť nejakej úlohy. Zadania sú pritom rôznorodé, od banálnych až po veľmi komplexné. Musíte priniesť obchodníkovi dračie vajce (podľa možností nepraskнuté), prerušiť rituál okultistov, nájsť vzácny zvitok, uzmieriť pohnevaných osadníkov, vypátrať únoscov, spoznať svojich spoločníkov, uctiť si bohov či odhaliť sprisahanie. Väčšina úloh sa dá zavŕšiť dvomi alebo viacerými spôsobmi a neraz si zvolíte, na ktorej strane budete stáť.
Izometrický pohľad hre pristane. Je praktický a situácia v teréne väčšinou prehľadná. Grafika nie je práve najmodernejšia, ale dizajn prostredí a lokalít výborný. Svojím ponímaním pripomína Baldur's Gate či Icewind Dale. Tvorcovia ponúkli rôznorodé scenérie a nešetrili objektmi a interaktívnymi predmetmi. Postavičky sú rozkošné, ich vzhľad sa mení podľa výzbroje a plynulo sa pohybujú.

Pri zoome sú však rozmazane. Ale je zábavné sledovať napríklad strelcov, ako nabíjajú kuše alebo pušky - pôsobí to realisticky, a preto aj chvíľu trvá. Efekty kúzel vyzerajú celkom dobre - najmä plamene a vystrelená ohnivá guľa, ktorá sa odráža od stien. Hudba prináša rôzne motívy, medzi ktorými som začul aj melódiu, čo mi pripomenula filmového Pána prsteňov. V bojoch a dramatických chvíľach sa náležite zmení aj hudobný podklad zdôrazňujúci napätú situáciu. Hra prináša obrovské množstvo dialógov, ale tvorcom sa napriek tomu podarilo mnoho z nich nadabovať - hoci nie všetky a mnohé len čiastkovo. No aj tak si to zaslúži pochvalu. Hlasy hru významne oživujú a potvrdilo sa, že keď sa chce, tak sa dá - a príklad by si mohli vziať aj vývojári RPG Shadowrun Returns. Užívateľské rozhranie v Pillars je intuitívne a rýchlo si zvyknete.

Obsah hry je skutočne bohatý a väčšine priaznivcov žánru sa splní mokrý sen a budú spokojní. Nejaké menšie nedostatky však v hre sú. Napríklad postavy sa neraz zaseknú jedna o druhú v boji a prekážajú si. Niektoré dialógy obsahujú zbytočnú vatu v podobe popisov situácie, ktorú vidíte pred sebou alebo vyjadrenia citového rozpoloženia postavy, čo však prezrádza už samotný dabing. Limitovaný počet dávok proviantu niekedy prinúti družinu vrátiť sa z hlbín bludiska a vyhľadať obchodníka - to býva otravné. Nie každému sa bude páčiť inventár so stovkami predmetov a bez limitov - hoci je veľmi pohodlné, že sa nemusíte vzdať žiadneho nálezu. To sú však väčšinou detaily, s ktorými sa dá zmieriť.

Skutočným problémom hry sú bugy. More bugov. V prvých hodinách ich možno ani veľmi nepostrehnete, ale neskôr ich je o to viac. Akoby tvorcovia jednoducho nestihli otestovať všetok ten masívny obsah - čo sa na druhej strane dá pochopiť. Niektoré chyby sa tolerovať dajú, iné sú však dosť zásadné. Hra mi občas zamrzla pri nahrávaní pozície alebo sa ukázala čierna obrazovka. Viackrát mi po boji zostala zaseknutá postava a družina sa nemohla nikam presunúť alebo sa vtedy neukončila úloha. V jednom prípade som sa dohodol s nepriateľom na prímerí, ale napriek tomu na mňa ďalej útočil. Na inom mieste ma naopak nepriateľský boss ignoroval, hoci sa mal odohrať významný súboj. Na známych územiach sa neskôr náhodne vyskytli nové zvieratá či kreatúry - na tom nie je nič zlé...v exteriéroch.

Lenže sa respawnovali aj uprostred mesta, dokonca v paláci, kde sa nerušene prechádzali pomedzi stráže. Objavila sa aj veľmi nepríjemná chyba (momentálne by už mala byť odstránená) - keď hráč menil výzbroj dvojitým kliknutím myšou, permanentne sa stratili pasívne a rasové bonusy postavy. Skrátka a dobre, hra rozhodne potrebuje nejednu záplatu. Ale našťastie klady výrazne prevládajú.

Obsidian Entertainment vstal ako fénix z popola a 77 000 prispievateľom na Kickstarteri, ale aj ostatným fanúšikom žánru, sa odvďačil za ich priazeň špičkovou RPG. Nebyť viacerých otravných bugov, mohla to byť v našom hodnotení najvyššia známka. Nič to však nemení na tom, že sa jedná o jedinečnú záležitosť, ktorá je nádherne napáchnutá hrateľnosťou starej školy a prináša nezabudnuteľný zážitok. Momentálne je to bezkonkurenčne najlepšia hra na hrdinov na trhu a tento rok je na dohľad azda len jediná RPG, ktorá by mohla zosadiť Pillars of Eternity z pomyselného trónu. A vy určite tušíte ktorá...

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ bohatý obsah na desiatky hodín zábavy
+ vlastný hrad a jeho vylepšovanie
+ rozvetvené dialógy, ktoré ovplyvňujú ďalší vývoj udalostí
+ formovanie družiny a postáv, vlastné formácie
+ koordinácia hrdinov a taktické možnosti v boji

- bugy, hlavne v pokročilej fáze hry
- postavy sa niekedy zasekávajú v boji a prekážajú si

9.5

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

9.0

WOLFENSTEIN: THE

NÁVRAT NA ZÁMOK WOLFENSTEIN

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: MACHINE GAMES
DISTRIBÚTOR: BETHESDA
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Bethesda dokázala minulý rok vďaka MachineGames vrátiť Wolfenstein sériu späť medzi špičku FPS hier a teraz v tom v kratšej samostatnej expanzii pokračuje. Minule nám tvorcovia prezradili, ako B.J. Blazkowicz prehral spojencom druhú svetovú vojnu, skončil v sanatóriu a prebral sa až v temnej alternatívnej minulosti, kedy nacisti obsadili Zem a aj Mesiac. Teraz nás vývojári vracajú späť v čase do druhej svetovej vojny a prinášajú misiu, v ktorej Blazkowicz získal dôležité údaje pre prvú hru.

Udalosti sa odohrajú v dvoch prepojených, ale rozdielnych epizódach, ktoré zmiešajú to najlepšie z Wolfenstein série doteraz. V prvej sa vrátime späť tam, kde to všetko začalo. Prejdeme značne vylepšeným zámkom Wolfenstein, ktorý je preplnený technológiami a konkrétne uvidíme začiatky Tesla technológii a prvé verzie vylepšených vojakov. Druhá epizóda bude z iného súdka a vtiahne nás do paranormálnej stránky série, kde sa otvorí samotné peklo, aby nás zaplavilo zombíkmi a okrem iného ponúklo jednu z najlepších scén FPS hier posledných rokov.

Old Blood prinesie veľmi príjemné odregovanie, ktoré oživuje žáner FPS ovládaný vojnovými akciami Battlefield a Call of Duty. Zároveň je pekné byť späť v druhej svetovej vojne, aj keď, samozrejme, vzhľadom

OLD BLOOD

EXPANZIA VÁS ZNOVU PREVEDIE ZÁMKOM A AJ OKOLITÝMI DEDINAMI

na Wolfenstein značku upravenej na nepoznanie. Žiadne zákopy, žiadne tanky, ale ako sa na Wolfenstein patrí, sú tam zámky, jaskyne, bane, staré nemecké dedinky a nebude chýbať ani niekoľko ľudí, ktorým bude treba pomôcť. Príbeh je teraz síce jednoduchší a prestrihové scény občasné, ale je to všetko vo veľmi dobrom pomere k akcií.

Tentoraz nám autori z MachineGames ukazujú začiatky technologického rozmachu nacistov v roku 1946 a uvidíme, ako začínali predtým, ako sa dostali do štádia, ktoré sme videli v prvej hre. Hneď v prvej epizóde nás tvorcovia ovalia novým zámkom Wolfenstein, ktorý z malého kamenného hradu vyrástol do masívnej betónovej podoby na vrchole hory. Nechýba lanovka, nacistická atmosféra na každom rohu a, samozrejme, Tesla experimenty s mechanickými oblekmi a vylepšenými vojakmi. Aj keď v príbehu o to nepôjde. Zámok Wolfenstein momentálne okupuje nacistická archeologička Helga Von Schabbs, ktorá tám prevádza svoje pokusy na psychiatrických pacientoch, zatiaľ čo neďaleko dohliada na vykopávky. Úlohou Blazkowicza je však len dostať sa k zložke, ktorá naznačí lokalitu Deathsheada, generála po ktorom sme šli v prvej hre.

Prechádzame tak rozľahlým komplexom a spoznávame nové výtvory nacistov, ako na elektrinu pripojených obrnených vojakov, ktorí majú síce silné zbrane, ale obmedzuje ich kábel, ktorým sú pripojení.

BOJ NA LANOVKE NECHÝBA, NIE JE VŠAK AŽ TAKÉTO PÔSOBIVÉ

Zažijeme prvé pokusy s pancierovými psami, ale hlavne budeme čistiť miestnosti od nacistických vojakov, a to v čisto akčnom prístupe alebo aj stealth štýlom, kde sa väčšina situácii dá zvládnuť potichu. Či už s pištoľou s tlmičom, hádzaním nožov alebo len tichým obchádzaním nepriateľov. Ak to nevyjde, nevadí, ponuka zbraní je široká, od samopalov, cez sniperku, modernizované brokovnice, až po rotáčáky a raketomety. Likvidovať nepriateľov tak môžete ako uznáte za vhodné. Samozrejme, znovu tak ako v pôvodnej hre musíte manuálne zbierať všetky náboje, brnenia a aj lekárničky, keďže zdravie sa regeneruje len čiastočne.

Hlavnou novinkou v Old Blood je prídavok tyčí. Tie sú prakticky multifunkčným nástrojom na prežitie pre Blazkowicza a použije ich ako na zabíjanie vojakov a psov, tak aj na páčenie dverí, poklopov a hlavne na šplhanie po stenách, ktorého si užijete dostatok. Nebudú chýbať lezenia šachtami, hľadanie tajných chodieb a navigovanie pomocou máp, ktoré priebežne nachádzate v leveloch. Toto všetko sa však zmení v druhej časti hry, keď prechádzate cez neďaleké dediny až do Wulfburgu. Tam práve Helga prevádza svoje vykopávky a čo by čert nechcel, práve v čase vášho príchodu na niečo narazila. A, samozrejme, nebude to nič pekné. Možno ste to mohli aj tušiť, keďže nacistické vykopávky ešte nikdy neskončili dobre. Tentoraz to vyzerá tak, akoby sa na zem dostalo samotné peklo. Dedina je v plameňoch a horiace vzducholode nad ňou vykresľujú priam epický obraz. Niežeby mal o podobné prvky Wolfenstein núdzu, ale ten obraz je priam dokonalý. K tomu horiaci zombíci majú svoj štýl.

Samotní zombíci v druhej časti hry sú síce ľahší cieľ ako po zuby vyzbrojení nacisti, ale keď je ich viac, už sa popri nich nemôžete zakrádať a idú priamo po vás. Dostatok nábojov a taktický ústup budú súčasťou postupu. Občas vám pomôžu aj nacisti, ktorí proti nemŕtvym rovnako bojujú, no často márne a po chvíli sa k nim tak či tak pridajú a celá práca ostáva na vás. Hrateľnosť tak netrpí a je to zábava. Jediná škoda je, že z nejakého zvláštneho dôvodu pridali tvorcovia do boja aj prototyp mecha, ktorý síce pekne pokosí nepriateľov, ale do atmosféry sa veľmi nehodí. Skôr by bol vhodnejší v prvej časti hry. Mimo neho sa môžete tešiť aj na niekoľko bossov, ktorí sú prekvapiví, aj keď možno vzhľadom na vašu silu poddimenzovaní. Na druhej strane sa na nízku obtiažnosť v hre určite sťažovať nedá a aj na strednej obtiažnosti si všetko parádne vychutnáte a užijete si aj množstvo smrtí a reštartov.

Dokopy v hre strávite 6-8 hodín, pričom, samozrejme, záleží na tom, ako často budete zomierať a znovu pobijete nepriateľov (môj osobný čas bol 5:24, ale prechádzanie cez 7 a pol hodiny s presne 114 úmrtiami).

STEALTH MOŽNOSTI NECHÝBAJÚ

Samotnú kampaň dopĺňa séria výziev, ktoré sa postupne odomknú a môžete si isté časti levelov prechádzať aj s bodovaním. Všetko sa zapisuje do rebríčkov a porovnáva s ostatnými hráčmi. Nakoniec si môžete rozšíriť hru aj hľadaním všetkého zlata, listov, ktoré dopĺňajú príbeh a aj tajných Wolfenstein 3D levelov, ktorých je tentoraz až deväť a ponúknu aj boj s finálnym bossom. Je to ako ďalšia hra v hre, len musíte nájsť každú z nightmare postelí, aby ste sa ponorili do tohto retro vizuálu, ale s moderným spracovaním zbraní. Je to príjemný prídavok hodný ďalšieho zahrania celej hry, pri ktorom pohľadáte tieto levely.

Vizuálne je Wolfenstein na veľmi dobrej úrovni. Od minulého roka síce vpred nepostúpil, ale aj tak megatexturing znovu vytvára parádne scenérie a prostredia, ktoré vďaka tejto technológii vyzerajú inak ako generické prostredia vytvorené štandardným systémom kopírovania textúr. Tu je vždy každá tehla iná. Hra má síce vďaka tomu 37 GB a kvalita textúr nie je taká ako pri bežných hrách, ale prostredia stoja za to a ak nejdete úplne k stenám, vychutnávate si peknú rozmanitosť celého sveta. Ako zvyčajne sú textúry skôr v medium kvalite - keď ich porovnáme s inými hrami.

S výkonom hra znovu nemá problém, 60 fps dosahuje bez problémov, a to ako na PC, tak aj na konzolách. Je to pekné, rýchle a plynulé (na PC si, samozrejme, musite nastaviť efekty náležité svojej grafikej karte). Megatexturing však má ešte svoje muchy a občas vidíte, ako sa textúry načítavajú priebežne alebo prebliknú. Zvuková stránka rovnako nesklame a hudobne ponúka mix vlastných orchestráliek, aj niekoľko spievaných remakeov. Nechýba nemecký dabing vojakov, anglický dabing spojencov a ohlušujúce dunenie pri streľbe, ktoré dotvorí atmosféru hradu, ale aj pekla.

Celkovo je titul v tom, čo robí, dokonalý - parádna akcia, parádne prostredia, neustále sa meniaci dizajn levelov a nepriateľov, ako aj možnosť hrania akčne alebo stealth. Pritom stále ostáva ten oldschoolový pocit, keď si musíte náboje zbierať ručne a zdravie sa vám dopĺňa len čiastočne. Tentoraz hra nepotrebuje hromadu prestrihových scén, ktoré by prerušovali akciu a dokáže príbeh rozpovedať aj bez nich. Multiplayer hra síce nedostala, ale ani nechýba, možno by sa však do challenge misii hodila kooperácia, pretože sú na to ako stvorené. Zvýšilo by to zábavu. Napriek tomu sa vzhľadom na cenu a štylizovanie produktu ako expanzie ťažko dá Wolfenstein: Old Blood niečo zásadné vytknúť. Ak ste hrali pôvodnú hru a páčila sa vám, neváhajte.

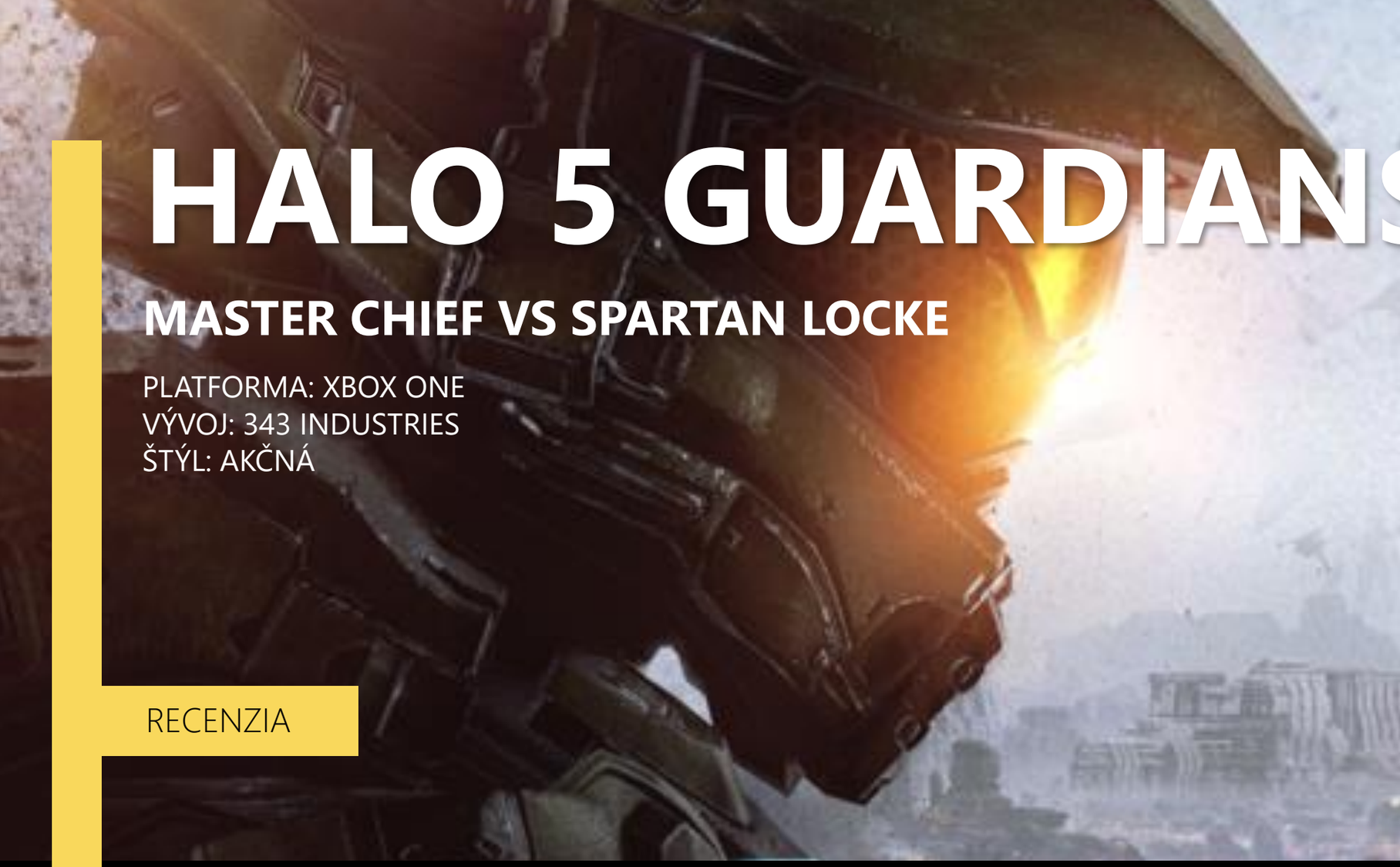
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kvalitná akcia
+ dobre navrhnuté levely s možnosťou stealth postupu
+ rozdelenie na technickú a okultnú časť
+ novinka v hrateľnosti v podobe univerzálnej rúry

- poddimenzovaní bossovia
- megatexturing stale nedokázal zvýšiť kvalitu textúr

9.0



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

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

ZAKLÍNAČ 3: SRDCIA

GEARLT DOSTAL NOVÚ ÚLOHU

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

RECENZIA

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

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

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

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

A Z KAMEŇA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

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

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

9.0

GEARS OF WAR ULTIMATE

REMASTER AKO MÁ BYŤ

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: COALITION
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Ľudia na planéte Sera už veľmi dlho nezažili pokoj a mier. Látka zvaná Imulsion rozvrátila spoločnosť a honba za jej získavaním spôsobila vojnu medzi mocnosťami. Celých 79 rokov trvali Pendulum Wars. A keď konečne vojna skončila, ľudia si vydýchli len na okamih. Chvíle šťastia vystriedal strach v momente, keď sa všetci dozvedeli, že priamo pod nimi sa skrývalo väčšie nebezpečenstvo, aké kedy poznali. Z útrob podzemných tunelov sa vyrútila armáda podivných príšer vyzbrojených až po zuby, ktorú nedokázalo zastaviť absolútne nič. Až doteraz. Štrnásť rokov po vypuknutí novej vojny sa objavuje skupina hrdinov, ktorá môže situáciu zmeniť.

Je to už 9 rokov, čo sa na scéne objavila pravdepodobne najikonickejšia partia na Xbox 360. Markus Fenix a jeho Delta Squad sa ako nováčikovia mohli smelo postaviť zoči-voči Master Chiefovi a Cortane a odštartovali sériu, ktorá sa s 22 miliónmi predaných kusov môže zaradiť medzi to najúspešnejšie, čo táto konzola ponúkla. Deväť rokov síce nie je žiadne okrúhle výročie, no pred ostrým štartom štvrtej časti budúci rok a na konci tradičnej letnej uhorkovej sezóny nezaškodí obzrieť sa späť za časťou, ktorá to všetko odštartovala. Navyše keď je aj poriadne vyleštená.

Gears of War: Ultimate Edition nie je tradičným remasterom v modernom štýle, ktorý by len zvýšil rozlíšenie a prinajlepšom pridal nejaké to DLC. Na spôsob prvej dvojice Halo hier je aj prvá časť „Gearsov" poriadne prekopaná a navyše nešetrí ani bonusmi. Zmeny sa udiali prakticky v každom jednom ohľade hry a, našťastie, ide o zmeny k lepšiemu, pričom sa zachovala zábava a hrateľnosť pôvodnej hry. Je tu len jedna jediná vec, ktorá na miske váh v porovnaní s originálom neobstojí, no k tomu všetkému sa ešte dostaneme.

Príbeh v Gears of War nehrá prvé husle. V prvom rade je tu na to, aby steroidmi napumpovanej a poriadne krvavej akcii dodal nejaký zmysel. Nie je však na zahodenie a miesi sa v ňom humor typický pre akciu zo starej školy, prvoplánové vtipy, drsné hlášky, no aj neustála hrozba, ktorej veľa nechýba, aby v niektorých momentoch nabrala kontúry jemného hororu.

Do toho všetkého tu a tam príde nejaká osobná tragédia, no v prvom rade je to akčná jazda so všetkým, čo k tomu patrí. A to sú v predovšetkým sympatické postavy. Sú to obrovské stroje na zabíjanie, ktorým zo slzných kanálikov tečie roztok kreatínu, no aj tak si vás získajú.

Postavy za svoju charizmu vďačia aj dabingu. Celkovo je zvuk jednou z mála vecí, ktoré sa oproti originálu vôbec nezmenili. Hudba je pôvodná a stále funguje slušne, príjemne dokresľuje dianie na obrazovke a pomáha atmosfére. Rovnako aj dabing je pôvodný, keďže už v pred deviatimi rokmi sa mu dalo len málo vecí vytknúť. Carlos Ferro vám spríjemňuje hru v úlohe parťáka Doma, Lester „The Mighty Rasta" Speight má zas neustále plný zásobník rôznych hlášok a celé to korunuje John DiMaggio (Bender z Futuramy) ako Markus. Jeho jedinečný chrapľavý prejav je už neodmysliteľnou súčasťou série. Naopak, úplne prekopaná je grafika. Hra beží na vylepšenej verzii enginu a prepracované boli prakticky všetky prvky v nej. Zmenené sú modely postáv, taktiež predmetov v prostredí, v neposlednom rade si zmenou prešli aj textúry. To všetko preto, aby hra obstála aj v dnešnej konkurencii a aj keď na nej vidno, že nevznikala primárne pre nový hardvér, rozhodne sa nemá za čo hanbiť. Prepracované boli aj animácie postáv a celá hra je bohatšia na detaily, takže sa po prvý raz môžete zahľadieť hlboko do Markusových modrých očí - ak si popri rezaní Locustov nájdete na to čas. Okrem toho však hra prešla aj celkovou zmenou štýlu, a to je občas na škodu. Pôvodná verzia bola totiž miestami temnejšia, depresívnejšia, bez známok útechy. Ultimate verzia pôsobí optimistickejšie.

Kampaň Gears of War sa skladá z 5 aktov a výhodou Ultimate edície je, že do mixu pridáva aj nový obsah. Aj keď nie je tak úplne nový, sú to kapitoly, ktoré boli exkluzívne len pre PC verziu pôvodnej hry. Celkovo ale už aj tak pomerne slušnú hernú dobu naťahuje o viac ako hodinu. A prakticky tu nie sú hluché miesta. Neustále sa niečo deje a hra slušne mení tempo, aby neupadla do stereotypu.

eď je treba, tak spomalí a nechá vás tápať v tme, kedy skôr len reagujete na pohyb v diaľke ako bezhlavo režete. Inokedy zas dávkuje jednu vlnu nepriateľov za druhou, aby ste si potom konečne vydýchli s pocitom, že ste to všetko naporciovali na soté. V pamäti vám utkvie prvé stretnutie s obrovským Brumakom a aj finálny súboj s generálom Raamom.

Ale to, v čom hra vyniká, je stále aktuálna a zábavná akcia, ktorá dotiahla koncept prestreliek spoza krytu k dokonalosti. Zvlášť na vyšších obtiažnostiach musíte kryty využívať rozumne a nepretŕčať sa rovno pred hlavňami nepriateľov. Čakáte na správny moment, kedy sa vystrčíte a poriadnou dávkou zo zásobníka pokropíte súperovu hlavu. Pohyb je plynulejší, umožňuje napríklad úskoky do viacerých smerov a lepšie reaguje, na čo si treba chvíľku zvykať, ak máte za sebou stovky hodín v predchádzajúcich hrách. A potom sú tu ešte zbrane. Nie je to len ikonický Lancer, ktorým nepriateľov režete na slíže, ale aj celý zástup ďalších, vďaka ktorým je pocit zo streľby skvelý a každá z nich tu nájde svoje miesto. Či už je to kolt, ktorý trhá lebky Locustov, explozívny luk alebo brokovnica, na ktorú v multiplayeri nedáte dopustiť.

Gears of War vždy bol a snáď aj vždy bude o spolupráci. Kampaň si môžete pohodlne zahrať sami a spoľahnúť sa na umelú inteligenciu, ktorá prevezme úlohy vašich spolubojovníkov, no najviac z hry dostanete vtedy, keď si lokálne alebo aj online pozvete niekoho do partie a na najvyššej obtiažnosti sa spolu pustíte do boja. Navzájom si kryjete chrbát, oživujete sa, no musíte počítať aj s tým, že občas vás hra pošle rozdielnymi cestami a vtedy musíte vydržať. Ak totiž zomrie jeden z vás, hra končí a idete od niektorého z checkpointov. Tie sú v Ultimate edícii rozmiestnené častejšie a výhodou pre nováčikov je aj prítomnosť novej, ľahkej obtiažnosti. Každý z dvojice hráčov si môže zvoliť vlastnú.

Silnou zložkou hry je aj PvP multiplayer, ktorý je tu väčší ako kedykoľvek predtým. Už v základe hra prináša 19 remasterovaných máp, teda všetky základné a aj DLC či PC exkluzívne. Sú stále známe, no zároveň nové. Popreháňať sa v nich môžete v súbojoch 4 verzus 4 v 8 režimoch. Tie ponúkajú pestrú a variabilnú hrateľnosť a neraz aj poriadnu výzvu, keď si musíte dať poriadne záležať na tímovej spolupráci. Nájdete tu tradičné režimy (CTF, TDM...), ale aj ich variácie či novinky. Poteší prítomnosť režimu dvaja na dvoch na brokovnice. A voliť si môžete medzi príležitostnými zápasmi, vážnymi zápasmi a aj súkromnými hrami. A to ako online, tak aj cez LAN, čo padne vhod napríklad na chatách. Celkovo tu nájdete až 17 postáv pre multiplayer, ktoré si postupne môžete odomykať.

Celkový dojem z multiplayeru sa blíži skôr k dojmu z tretej časti. Nájdete tu napríklad označovanie nepriateľov, čo pôvodná hra nemala. Nie je to na škodu, aj keď mapy nie sú také veľké, že by ste sa na nich museli hľadať. Taktiež pribudol spectator režim, ak sa chcete len pozerať. Výhodou je možnosť voľby alternatívnej ovládacej schémy. Matchmaking by mal byť vylepšený, no zatiaľ má problémy zladiť vyvážené tímy a ľahko sa môže stať, že proti vám bude stáť tím s výrazne vyšším rankom. Uvidíme, či sa to po vydaní hry zmení. V porovnaní s pôvodnou hrou je však teraz multiplayer oveľa stabilnejší a prakticky sme v ňom nenarazili na chyby, pričom mu prospieva aj 60 fps.

Gears of War: Ultimate Edition má ten správny názov. Je to ultimátna edícia hry, ktorá si nás získala už pred deviatimi rokmi, zachováva všetko dobré, pridáva niekoľko noviniek a navyše hru aktualizuje tak, aby obstála aj dnes. Okrem toho prináša aj celkom slušnú porciu bonusov. Koncepty sú klasika, no hra vás nabáda na zbieranie psích známok po leveloch, aby ste si postupne odomykali stránky digitálneho komiksu, ktorý vám prezradí niečo viac o pozadí príbehu. Je to však hlavne zábavná akcia a radosť zo streľby po hordách Locustov, čo vás k hre aj po toľkých rokoch dokáže pripútať a len tak nepustí.

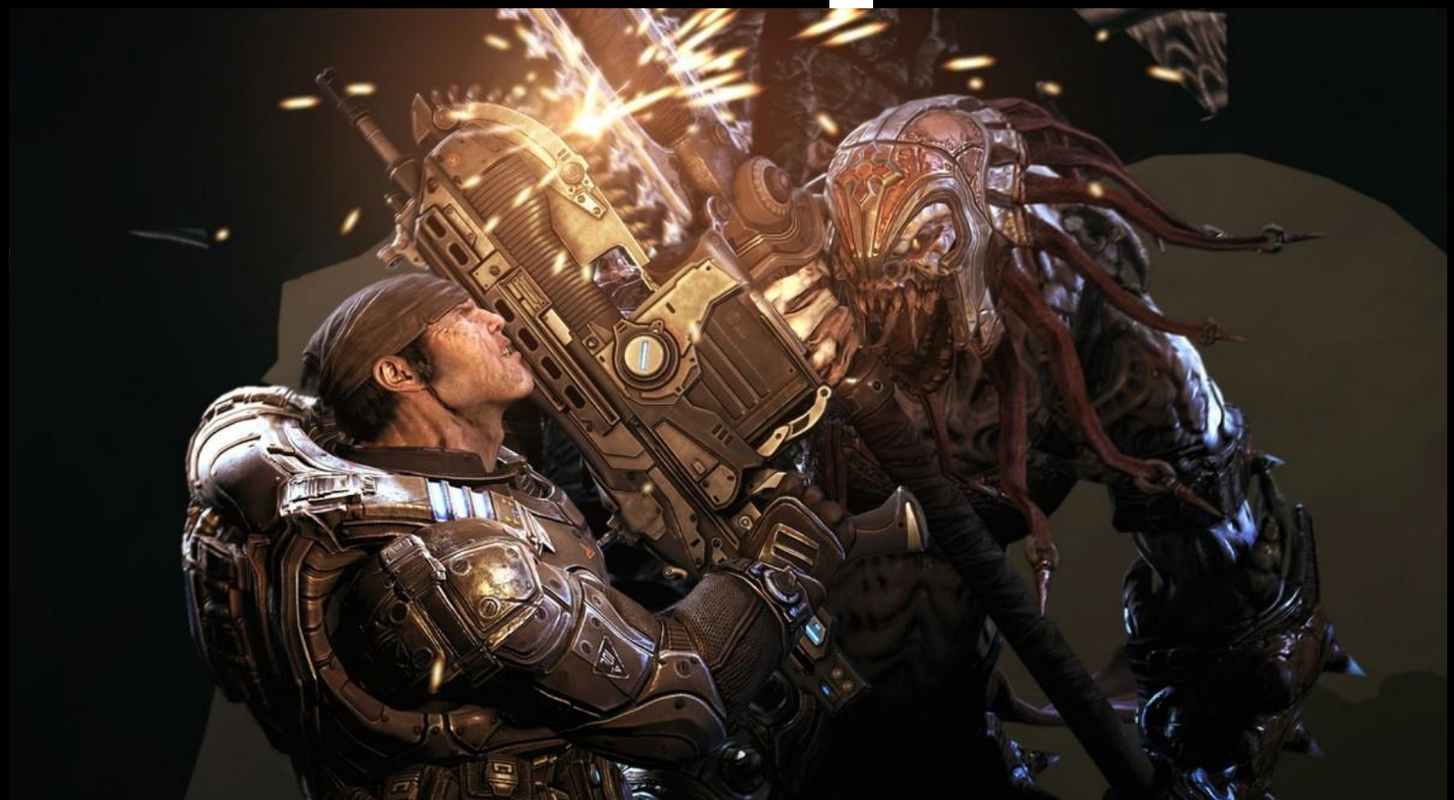
Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ parádna akcia a zábavné zbrane
+ sympatické postavy
+ kooperácia
+ dobré tempo kampane
+ obrovská porcia multiplayeru
+ pridaná hodnota

- na určitých miestach pôvodný art štýl sedel viac
- matchmaking je zatiaľ občas nefér
- chýba mantle kick

9.0



FORZA MOTORSPOR

NAJLEPŠÍ RACING

PLATFORMA: XBOX ONE
VÝVOJ: TURN 10
ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Prečo vlastne pretekáme? Prečo sa ženieme za čo najvyššími rýchlosťami, ktoré nás neraz môžu stáť život? Prečo nás zvuk valcov burácajúcich pod kapotou nášho auta vzrušuje a keď nás na diaľnici predbehne nejaké poriadne žihadlo s hučiacim motorom, naskočí nám husia koža? Na tieto otázky hľadáme odpovede vždy, keď sa pozeráme na semafór, ako sa na ňom pomaly objavuje zelená. Vždy, keď dostaneme možnosť prevetrať auto na okruhu. A taktiež vtedy, keď si zajazdíme virtuálne a vyskúšame si to, čo sa nám asi inak nenaskytne. A posledných 10 rokov s nami odpoveď hľadali aj Turn 10 Studios vo svojej sérii Forza Motorsport.

Forza Motorsport 6 začína poeticky. Možno až netradičný pátos od úvodných chvíľ dáva jasne najavo, že tentoraz to má svoj dôvod. Šestka nemá byť len oslavou okrúhleho výročia série, ale aj tým najlepším, čo sme z nej doteraz mali možnosť vidieť a hrať. Na Xbox One sme už mali dve Forza hry. Tá prvá tu bola preto, aby tu bola. Tá druhá priniesla parádnu festivalovú atmosféru, zábavné jazdenie a krásny otvorený prímorský svet. Teraz tu je hra, ktorá chce zabudnúť na kompromisy a priniesť zážitok, na ktorý čaká každý virtuálny pretekár. A keďže ste pravdepodobne neprehliadli hodnotenie, asi už viete, že sa jej to z veľkej časti podarilo.

RT 6

Turn 10 sa jednej veci s novou Forzou nevyhnú – porovnaniu s Project CARS. Sú tu aj iné aktuálne hry, napríklad na konzoly sa chystá Assetto Corsa, no je to práve titul od Slightly Mad Studios, ktorý predstavuje priamu a najväčšiu konkurenciu. A kým CARS už od úvodu budilo megalomanský dojem v tom, že ste sa v rôznych možnostiach hry mohli pokojne aj utopiť, tu je to presne naopak. Hru len spustíte a už vás zoberie na krásnu prechádzku mestským okruhom v uliciach Rio De Janeiro, pričom si sadnete za volant nového Fordu GT, ktorý oživuje legendárne meno a pridáva poriadnu dávku moderných technológií a dravosti.

Svoj prvý pretek nemusíte vyhrať. Nie je tu žiadny tlak. Nejde o body, o stotinky, ani o imaginárnu menu. Nepotrebujete predbehnúť priateľov. Musíte si jazdu len a len užiť. Usadiť sa pekne hlboko do sedačky, v rukách uchopiť volant alebo gamepad a ponoriť sa do jednej zákruty za druhou v kľukatých, ale najmä krásnych uličkách mesta, nad ktorým sa majestátne týči socha Krista. Zoznámite sa s ovládaním, jazdným modelom, reakciami hry na ťukance a aj väčšie kolízie. A taktiež nazriete do budúcnosti. Nielenže sa povozíte na vozidle, ktoré sa na trh ešte len dostane, ale taktiež si vyskúšate to, čo má pre vás hra pripravené až v pokročilej fáze kariéry.

Je mnoho možností, ktoré vám umožnia zajazdiť si v novej Forze. No tou najdôležitejšou z nich je práve kariéra. Tá sa v tomto prípade volá Stories of Motorsport a kombinuje progres od obyčajných áut k hyperautám so zaujímavými možnosťami voľby, aby ste si cestu kariérou prispôsobili vlastným chúťkam. Skladá sa z piatich častí, ktorými vás postupne prevedie: Super Street, Sport Icons, GT, Professional Racing a Ultimate Motorsport. V každej z nich musíte prejsť tri série pretekov na postup ďalej. Série sú už dopredu pripravené, ale autá do nich si volíte sami. Nikto vám tak nebráni v tom, aby ste si na náročnú jazdu po amerických okruhoch zobrali Jaguar Type-E, aj keď už nepatrí medzi najvýkonnejšie.

A aj keď to všetko splníte, budete mať za sebou ani nie polovicu z kariéry. Tá je totiž skutočne rozsiahla a rovnako ako pri Horizon 2, aj tu vám môže hroziť, že sa k jej záveru dopracujete až s vydaním ďalšej časti. Je však pravdou, že so stávajúcim systémom prideľovania sérií by vás raz za čas mohla omrzieť a potrebovali by ste od nej prestávku. To tu však nehrozí vďaka Showcase eventom, ktoré si postupne sprístupňujete. Sú to vlastne pozvánky na ďalšie špeciálne preteky rozdelené do niekoľkých kategórií. Nie sú také odviazané ako v podsérii Horizon, takže nečakajte žiadne preteky s vlakom alebo lietadlom, no aj tak zabavia. A rovnako je ich tu obrovská hromada, pričom variabilitou sa pri ich tvorbe nešetrilo.

Niektoré eventy sú kreatívnejšie, iné menej, no každá zo Showcase sérií ponúkne niečo odlišné a každý pretek v rámci série sa zas zameria na iné ikonické (alebo minimálne zaujímavé) vozidlo. Niekedy musíte rozhodnúť, ktoré zo superáut je najrýchlejšie, inokedy zas musíte v dvoch kolách predbehnúť čo najviac starých Mini, no dočkáte sa aj jazdy v moderných elektrických formulách.

A osobne som si najviac užil chuťovku z dnes už legendárneho Top Gearu. Tvorcovia relácie a hry opäť spojili svoje sily, aby priniesli špeciálne preteky, kde sa proti vám na štartovacej čiare postaví sám Stigov digitálny bratranec. Jediný rozdiel medzi ním a skutočným Stigom je v tom, že glitch v kódovaní vám umožní poraziť ho.

Okrem toho je v kariére ešte jedna vec, ktorá vám v nej nedá pokoj a prinúti vás siahnuť si na dno síl. Rebríčky sú v sérii už dlhé roky samozrejmosťou, no teraz vám hra rivalov hádže priamo pred nos, a to v každom kole. Na trati sa budete naháňať s ďalšími 23 vozidlami, ktoré ovláda umelá inteligencia. No akonáhle vám pri vstupe do druhého kola pred očami vyskočí nick hráča, ktorý jazdí časy tesne pred vami, nedá vám to a pokúsite sa ešte niekde naškrabať nejaké stotinky, aby ste sa v končenom hodnotení posunuli vyššie. A ak sa vám to podarí, v ďalšom kole čaká ďalší nick.

Počas kariéry si zvyšujete svoj level. Za každý pretek získate určité množstvo skúsenostných bodov, ktoré závisí od obtiažnosti, asistentov a ďalších vecí. Okrem toho, pochopiteľne, za preteky získavate aj kredity a budujete si spriaznenosť s automobilovou firmou, ktorá závisí od toho, koľko s modelmi určitej značky jazdíte. Za každú novú úroveň spriaznenosti dostávate odmenu v kreditoch. A do toho prichádzajú ešte mody. Nie, hru nemôžete modovať ako je zvykom na PC. Môžete si však mierne meniť podmienky pretekov. Mody získate buď ako cenu po nadobudnutí nového levelu, alebo si ich môžete kúpiť za kredity a potom si na jeden pretek môžete zvoliť aj trojicu.

Niektoré mody sú trvalé, iné len jednorazové. Líšia sa aj ich vlastnosti. Boost sú zväčša len jednorazové a ak sa nimi vybavíte, zvýšia vám počet získaných skúsenostných bodov, kreditov alebo odmenia za perfektné prechádzanie zákrut a podobne. Crew zase predstavujú mechanikov a akože vám mechanik zlepší účinnosť bŕzd, zvýši výkon, či zlepší grip.

Niektoré mechanici sa navyše špecializujú na určité okruhy, a tak je bonus ešte výraznejší na určitej trati. Dare vám niečo obmedzia, no zvýšia odmenu v kreditoch. Napríklad vám zvýšia hmotnosť auta, znížia jeho grip či uzamknú kameru na niektorý z pohľadov. Mody môžete neskôr pokojne predať a majú aj svoju „raritu" – čím je vyššia, tým väčšiu odmenu získate, ale tým sú aj vzácnejšie.

A potom je tu ešte taká čerešnička, ktorá dokonale dozdobuje kariéru a ocenia ju najmä fanúšikovia. Celá kariéra je dabovaná. Nové série, nové Showcase eventy, ale aj preteky, to všetko sprevádzajú známe a aj menej známe hlasy. Väčšinou narazíte na príjemný ženský hlas, no predstavovanie áut si vzali na starosť tie najznámejšie mená.

Keď si vyberiete nejaké klasiky a chcete si zajazdiť v Mercedes-Benz 300 SL z roku 1954, triedu začne komentovať známy hlas a už po prvých slovách vám bude zrejmé, že to je James May. Rovnako sa pri moderných japonských autách ozve Richard Hammond. Bohužiaľ, Jeremy Clarkson chýba. No je tu napríklad aj Tanner Foust.

Jazdením si vlastne školíte vlastného Drivatara, ktorý sa od vás učí váš štýl a takto potom jazdí v hre iných hráčov, najmä vašich priateľov. Umelá inteligencia tak pôsobí živšie a je náchylnejšia nielen na prirodzené chyby, ale aj na náročnejšie manévre. Nejazdí ideálnu stopu ako na koľajniciach, ak vás chce predbehnúť, trúfne si na vás aj v zákrute, kde sa vás pokúsi spraviť na brzdách. Ak to vyjde, ste o pozíciu vzadu, ak nie, skončí vo výjazdovej zóne.

Súboje sú tak autentickejšie, no ešte im niečo chýba. Drivatari do vás vedia aj vraziť, vytlačiť vás a podobne, no nerobia to často. Horšie je to s ich vyvážením, keďže to zväčša skončí tak, že bojujete s prvými dvomi -tromi a to až tak, že na dlhších pretekoch jednoducho s touto skupinkou nadelíte kolo celému zvyšku štartového poľa. Čo už nepôsobí práve najlepšie.

Okrem kampane sa môžete vyblázniť vo voľnej jazde, v lokálnom multiplayeri (delená obrazovka pre 2 hráčov) a taktiež pri rôznych podobách online multiplayeru. Je tu ten štandardný cez Live, kedy si vytvárate hry alebo sa pripájate k hre niekoho iného. Vyberiete si jeden z tradičných režimov a idete na to. Prípadne môžete pretekanie ostatných len sledovať

v Spectator režime. Online môže súťažiť až 24 hráčov, čo je rozhodne slušné číslo. No zaujímavé sú aj ligy, kde pretekáte s inými o čas. Postupne sa môžete prepracovať do vyšších líg, ak sa vám darí a v danej kategórii jazdíte dobré časy. A aj režim Rivalov zabaví. V ňom vás čakajú predpripravené výzvy, kde súperíte s ghostom iného pretekára.

Pocit z jazdy je opäť výborný. Je radosť premávať sa po tratiach v niektorej z krásnych klasík ako napríklad Maserati Tipo 61. No akonáhle zasadnete za volant nového Fordu GT, McLarenu MP4-12C alebo Bugatti Veyron Super Sport, svet okolo vás zrazu prestane existovať a z pixelov zloženej krajiny okolo okruhu sa stane jedna pestrofarebná machuľa. Budete sa sústrediť len na zákruty pred sebou a súperov v spätnom zrkadle.

Možnosti rôznych nastavení nie sú také megalomanské ako v Project CARS, no keďže sa aj nová Forza radí skôr k simulácii, mnoho z nich nechýba, aby ste si vedeli vyladiť nielen herný zážitok, ale aj ideálne nastavenia áut na každý okruh. Prípadne si už stiahnete nastavenia od iných hráčov.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zábavná kariéra
+ výborný pocit z jazdy
+ bohatá ponuka áut a tratí
+ zvuk
+ výborný komentár
+ systém Drivatarov
+ prídavok modov

- menej výrazná hudba
- slabšie okolie tratí
- umelá inteligencia pôsobí nevyvážene

9.0

SUPER MARIO MAK

LEVEL EDITOR

PLATFORMA: WII U
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

30 rokov je poriadne dlhá doba. Počas nej odrastie jedna celá generácia. Vyštudujete niekoľko škôl, narodia sa vám deti, vybudujete si kariéru. Je to taktiež doba, ktorú mnoho značiek a produktov nevydrží. Len si spomeňte na veci, ktoré vás pred tromi desiatkami, ale pokojne aj menej rokmi obklopovali. Väčšina z nich už nejestvuje alebo sa na nepoznanie zmenili. To ale neplatí pre istého hrdinu videohier, vlastne už priam maskota. Neuveriteľných 30 rokov je tu s nami mierne obézny, fúzatý a dobre naladený taliansky inštalatér, ktorý vo voľnom čase zachraňuje princezné. A aj napriek trom krížikom na chrbte sa nezdá, že by poľavoval. Mario je stále v najlepšej forme a svoje výročie oslavuje v novom titule.

Hra začala svoju púť pred viac ako rokom, keď bola nenápadne predstavená na E3 ešte ako Maro Maker. V hlavnej prezentácii sa jej veľa priestoru nedostalo a skôr sa ukazovala na videách z výstavnej plochy. Ako však plynul čas, tak rástli aj ambície, až sa nakoniec z hry stalo niečo viac. Stal sa z nej symbol. Symbol všetkého, čo pre hráčov Mario predstavuje, čo s ním zažili a čím za tých 30 rokov bol. Doplnený prívlastok v názve bol len maličkosťou, to najdôležitejšie sa

odohralo v samotnom jadre. A tak vznikol Super Mario Maker, ktorý plní dávne, ale možno nikdy nevyslovené želanie.

Ak sa pozeráte na obrázky naokolo, možno to vyzerá ako déjà vu. Hovoríte si, že ste to už videli, hrali, poznáte naspamäť a vedeli by ste prejsť aj so zavretými očami. Pozrite sa ale lepšie. Naozaj to poznáte? Dobre predsa viete, že Bowser patrí na koniec finálneho levelu a nie do stredu bežného. Taktiež Koopovia nechodia v stĺpcoch a to ani nehovorím o Goomoch, ktorí na chrbtoch nosia mariožravé rastliny.

Vidíte tu množstvo vecí, ktoré by takto fungovať nemali a aj napriek tomu sa zdá, že fungujú prirodzene a možno ste si to aj dávno chceli vyskúšať. Teraz máte možnosť a sami môžete vytvoriť to, čo vám za tie toky pri hraní vždy behalo po rozume.

V Super Mario Maker je dôležité už samotné úvodné menu a celá úvodná obrazovka. Máte tu zdanlivo na výber dve základné možnosti – Create a Play, ktoré jasne odlišujú dve vetvy toho, čo môžete v hre robiť. No to nie je všetko. Skúste pohnúť smerovým krížom alebo analógom a zrazu celá obrazovka ožije a môžete sa priamo na nej hrať. Predstavuje vlastne jeden krátky level, ktorý je pri každom spustení náhodne generovaný a prezentuje možnosti hry. Môžete ho nielen prejsť, ale doň aj aktívne zasahovať. Ťuknete prstom niekde do dotykového displeja a zjaví sa tam nepriateľ. A schválne, sami si vyskúšajte, čo sa stane, keď sa poskúsite o interakciu s herným názvom.

Môže to znieť vtipne, ale len na úvodnej obrazovke dokážete pri prvom spustení stráviť pekných pár minút. A nebudete sa nudiť. Budete sa len jednoducho baviť tak ako kedysi a skúšať hľadať skryté easter eggy. Predsa len ste si ale zaplatili za niečo iné a tak odoláte pokušeniu vyskúšať ďalší krátky level a dostanete sa ďalej. Ale kam teraz? To je len na vás. Ak vo vás drieme level dizajnér, môžete sa vrhnúť na kreatívnu časť hry a rovno začať tvoriť. Ak sa naopak radi nechávate testovať výtvormi ostatných, pustite sa na už vytvorené levely, prípadne kreácie iných hráčov, ktorých je už teraz k dispozícii kvantum. A neskôr, keď naberiete nejakú tú inšpiráciu, sa môžete taktiež pustiť do tvorby úrovní.

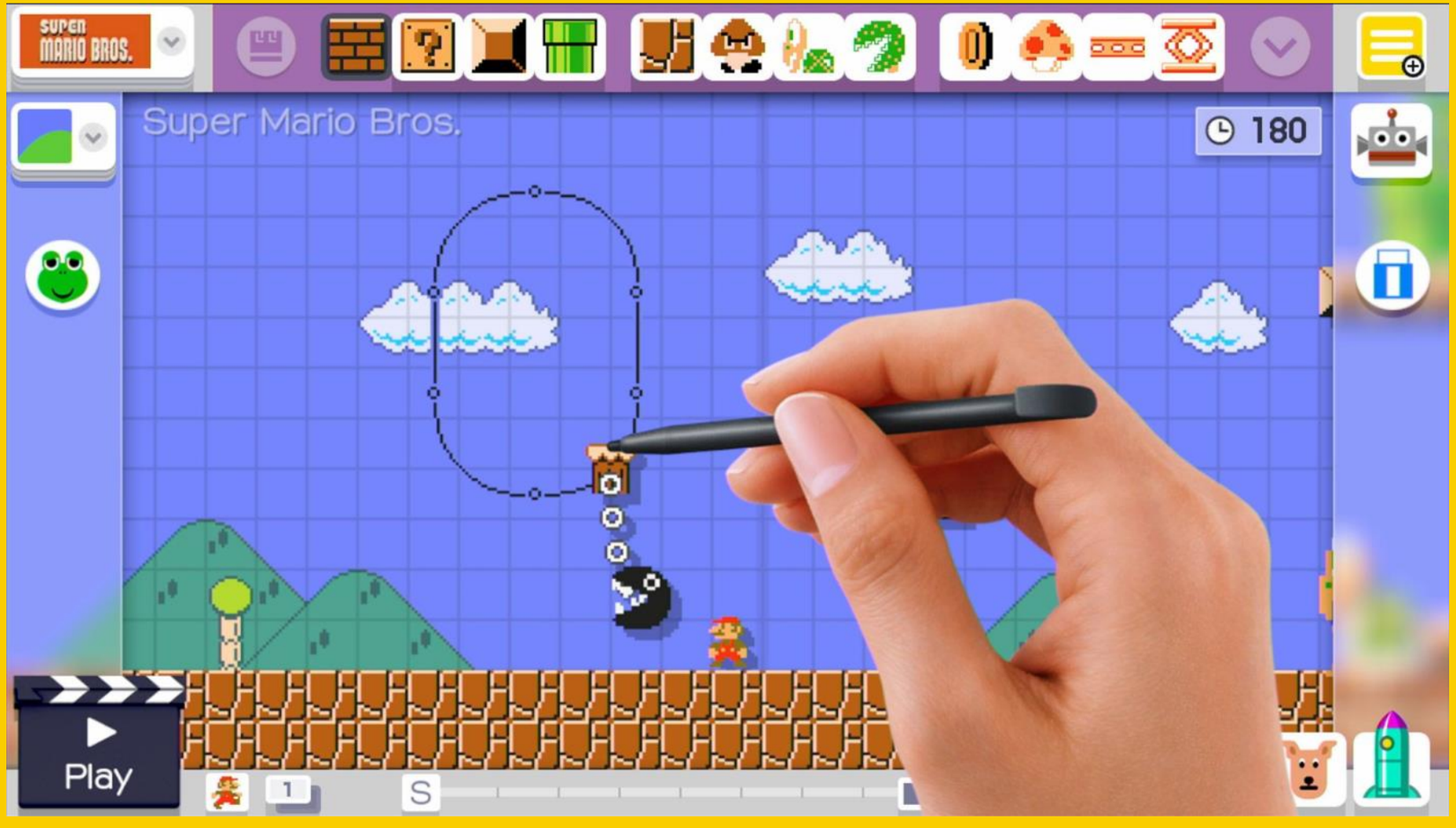
Ak sa rozhodnete pre druhú možnosť a budete sa len hrať, nečaká váš nič extrémne nové. Môžete si len tak vybrať niektorý z levelov v tradičnom 2D Mario štýle na základe veľkého množstva kritérií alebo len jednoducho siahnete po tých najnovších či s najvyšším hodnotením. Je škoda, že ak chcete nájsť konkrétny level, musíte na to ísť cez číselné kódy, podobne ako pri hľadaní priateľov na 3DS, čo nie je práve najpohodlnejšia cesta. Zvyšok tohto systému je ale veľmi dobre spracovaný. Levely môžete ihneď hodnotiť, písať k ním komentáre, vyjadrovať sa v Miiverse, kde sa automaticky objavia. Tvorca dostane spätnú väzbu a tá ho to posunie ďalej, k čomu sa ešte dostaneme.

Ponuka levelov je obrovská už teraz a taktiež veľmi pestrá. Ak však chcete svojej hre dať trošku väčší zmysel, nájdete tu aj niekoľko výziev, ktoré vám namixujú vždy iný kokteil levelov, ktoré ponúknu pestrý mix náročnosti a aj štýlov. Kratšou výzvou je 10 Mario Challenge. Máte 10 životov na splnenie 8 levelov. Prvý raz sú vždy rovnaké, aby ste sa s nimi zoznámili. Neskôr sa ale náhodne vyberajú zo všetkých Sample levelov, ktorých počet postupne narastá. Túto výzvu musíte dať celú na „jeden dych", nedá sa medzi jednotlivými levelmi ukladať. Je to vlastne taká jednohubka, aj keď vždy s inou príchuťou a neraz sa pri nej aj poriadne zapotíte.

100 Mario Challenge ide ešte ďalej a ako ste asi pochopili z názvu, princíp bude veľmi podobný, no čaká vás podstatne dlhšia výzva, ku ktorej budete potrebovať až 100 životov. Začínate 8 levelmi na easy obtiažnosti, no časom prituhuje, prechádzate na normal a aj na expert, pričom sa zvyšuje aj počet levelov. Výber úrovní sa uskutoční automaticky z náhodných výtvorov hráčov a keďže je výzva predsa len dlhšia, môžete si progres ukladať. Zaujímavý je taktiež aj systém zaradenia jednotlivých levelov, ktorý sa vypočíta z percentuálnej úspešnosti ich prejdenia hráčmi. A keďže hlavne tie najťažšie vás preveria viac ako Cloudberry KIngdom a Super Meat Boy dokopy (áno, niektorí už skutočne vytvárajú až takéto kúsky), tak sa vám zíde aj možnosť zbierať počas progresu životy, ktoré sa vám späť pripočítajú k celkovému počtu.

To všetko je super a zabaví na poriadne dlho, veď v Play režime nájdete prakticky nekonečnú hrateľnosť, ktorá je nakoniec obmedzená jedine vašou predstavivosťou. Horšie je to ale na opačnom póle. Super Mario Maker ponúka naozaj veľa v kreačnom režime, no sprístupňuje vám to len veľmi pomaly. Niektoré prvky do editoru pribudli pri vydaní, iné prídu časom, ďalšie si musíte odomknúť vytváraním levelov a hraním hry. Zo začiatku môžete vytvoriť 10 levelov, ak vás budú hráči kladne hodnotiť, počet bude narastať.

Je vidno, že hra vznikla akoby premenou interných nástrojov Nintenda do niečoho používateľsky prívetivého s komerčným potenciálom, aby bol titul komplexný a zároveň ľahko prístupný. V zásade budete mať na výber zo 4 štýlov, na základe ktorých môžete vytvárať svoje vlastné úrovne: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World a New Super Mario Bros.



Každý štýl má svoje špecifiká, vracia sa k svojim známym pravidlám a fyzike. Každý má navyše svoje „exkluzívne“ vlastnosti, ktoré v iných nenájdete. Sú tu aj menšie zmeny oproti pôvodným hrám, no nezasahujú do hrateľnosti tak veľmi, aby ste si to všimli (napríklad Yoshi vie spapať aj Hammer Bros).

Bohužiaľ, v rámci jedného levelu nemôžete kopírovať viac štýlov a každý level musí zapadnúť do jedného zo štvorice. Avšak jeden level sa môže skladať z viacerých typov prostredí. Tých je tu 6 a aj keď nepokrývajú všetko, čo kedy Mario hry ponúkli, dá sa s nimi pekne kúzliť. Dostanete sa tak na povrch Hríbikova, pod povrch, do vody, na vzducholoď, pod vodu, do strašidelného domu a aj do záverečného hradu. A potom záleží už len na vás a na tom, ako využijete, čo máte odomknuté.

Celkovo budete mať na výber snáď z takmer stovky vecí, ktoré viete použiť. Väčšinu z nich dokážete ešte aj nejako modifikovať. Nepriateľom môžete dať krídla, môžete ich nechať vychádzať z potrubí, prípadne ak ich chcete zväčšiť, stačí na nich preniesť hríbik a ihneď narastú. Miernym potrasením objekt modifikujete na trošku iný či z neho „zahodíte“ už skôr použitý modifikátor.

Nepriateľov pokojne môžete klásť na seba, môžete tu vkladať a používať rôzne mechanizmy a vytvoriť tak rôzne „chytáky“. Napríklad v leveli hráč nesmie robiť nič, lebo načasovanie mechanizmov je také, že ak sa čo i len trošku pohne, nedobehne úspešne do cieľa.

Naozaj tu možno niektoré možnosti nikdy neobjavíte len preto, že vám pri tvorbe jednoducho nenapadnú. Ak naopak vyskúšate niečo netradičné, môžete prísť s vlastným unikátnym mechanizmom. Rovnako aj veľkosť levelov je len na vás, tvoriť sa dá horizontálne aj vertikálne. Nejaké hranice tu sú, no bežne na ne pri tvorbe nenarazíte. Načasovanie si môžete presne nastaviť vďaka „ghost“ dátam. Jednoducho vytvoríte časť levelu, prepnete sa do testovacieho režimu a prejdete túto pasáž, vrátite sa späť do editoru a zapnete si stopu svojej postavy. Vidíte, ako prebieha skok, kde presne dopadnete a podľa toho prispôsobujete dizajn úrovne.

A to všetko máte pod palcom. Ovládanie je intuitívne. So všetkým vám pomôže stylus a tlačidlá využijete len v štýle klávesových skratiek a s rýchlym prístupom k určitým funkciám. V editore je svet rozložený ako na štvorčekovom papieri a všetko tak má svoj jasný rozmer,

v ktorom uvažujete. Vďaka mikrofónu dokážete editovať aj zvuky a tieto potom prideliť k nejakej akcii. Keď napríklad postavička zomrie, môžete k tomu pridať vlastný výkrik. Škoda, že podobne nie je možné editovať grafickú schému objektov.

Aby ste mohli level zverejniť a poskytnúť ostatným, musíte najskôr sami dokázať, že je možné ho dohrať. Keď to overíte, môžete váš výtvor jednoducho zverejniť a potom už len sledujete, ako sa mu darí. A vidíte prakticky všetko, čo sa ho týka - komu sa páči, kto o ňom čo napísal, dokonca aj to, koľko hráčov sa ho pokúsilo prejsť, koľko z nich uspelo a kde hráči zomierajú. Často si tak uvedomíte, že pre vás ako tvorcu zdanlivo jednoduchá pasáž pôsobí iným problémy a naopak plánovaný pekelný záver sa dá prejsť s prstom v nose. Tak sa vrátite späť a opäť prerábate. To môžete spraviť aj s už vytvorenými levelmi z hry, no aj keď ich upravíte, nebudete považovaní za ich autora.

Super Mario Maker má mnoho tvárí. Záleží na tom či hráte alebo tvoríte, ktorý režim uprednostníte a čo preferujete. Každá zložka hry však zabaví na obrovské množstvo hodín, počas ktorých popustíte uzdu svojej fantázii, no taktiež sa necháte unášať spomienkami a nostalgiou. Čo si budeme hovoriť, stále sa to hrá skvele. Ak sa rozhodnete tvoriť, pôjde vám to ako po masle vďaka prepracovanému editoru s množstvom možností. Najväčším problémom hry však bude to, že sa k všetkým prvkom musíte najskôr dopracovať. A to trvá rozhodne dlhšie, než by ste si želali. Naopak hru zase vyzdvihuje skvelá podpora amiibo, vďaka ktorej sa dočkáte príjemných bonusov (napríklad môžete hrať za 8-bitového Inklinga zo Splatoonu a podobne) a taktiež vynikajúce základné balenie, ktoré k hre pridáva aj artbook.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ slušné základné balenie
+ prepracovaný a intuitívny editor
+ perfektná správa a prehľad o vlastných leveloch
+ podpora amiibo
+ výzvy
+ mix nostalgie a moderných prvkov
+ easter eggy

- pomalé odomykanie prvkov do editoru
- hľadanie konkrétnych levelov podľa kódov

9.0

ROCKET LEAGUE

FUTBAL NA KOLESÁCH

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: PSYONIX
ŠTÝL: ŠPORT

RECENZIA

Štúdio Psyonix síce existuje už od roku 2000, no za sebou má iba zopár pôvodných titulov. Prvou nevšednou hrou bol titul Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars (SARPBC), ktorý vyšiel ešte v roku 2009 exkluzívne pre konzolu PlayStation 3. Hra okrem veľmi dlhého názvu zaujala originálnym konceptom – futbalom s autami. Na upravenom futbalovom štadióne tvorcovia nahradili bežných hráčov autami s raketovým pohonom, malú futbalovú loptu poriadne zväčšili, a nakoniec zapracovali rôzne šialené efekty. SARPBC však v recenziách výrazne neuspel, známky sa pohybovali len tesne nad priemerom a hra sa mohla tešiť iba z menšej fanúšikovskej základne. Autori tak šťastie skúsili s novou vesmírnou hrou ARC Squadron, ktorá síce už v recenziách obstála lepšie, no bola určená len pre mobilné zariadenia. Po menšej prestávke sa teda vývojári rozhodli pre návrat k ich pôvodnej vízii s raketovými autami a futbalom.

Pokračovanie netradičného futbalu bolo oznámené ešte v roku 2011, no s tým, že vydanie je v nedohľadne. O dva roky neskôr sa už začali objavovať konkrétne informácie, pričom vo februári minulého roka hru po prvýkrát tvorcovia sprístupnili bežným hráčom v uzatvorenej alfe na PC. Naposledy sme si ju mohli zahrať v máji tohto roka, keď autori spustili posledné kolo beta testu pred ostrým vydaním. Kedže sa pôvodná hra neuchytila tak, ako by si vývojári priali, museli zistiť, kde urobili chybu. Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars tak rozobrali na jednotlivé súčiastky, ktoré pri opätovnom skladaní pozmenili, zahodili alebo niektoré vytvorili odznova. Medzi prvé zmeny pritom určite patril aj nový názov, ktorý je teraz podstatne jednoduchší a ľahšie zapamätateľný - Rocket League.

Bez zbytočných naťahovačiek, Rocket League je na tom výrazne lepšie ako jeho predchodca, a to vo všetkých smeroch. Ak vás hra na prvý pohľad odradila a vo vašej hlave sa preháňajú vety v tom zmysle, že ide o ďalší titul, ktorý rozhodne nemá čím zaujať, dajte mu najskôr šancu. Základným stavebným kameňom Rocket League je hra viacerých hráčov. K dispozícii je však aj klasická exhibícia proti AI, a dokonca nechýba ani plnohodnotný šampionát. V exhibícii si môžete zvoliť jeden zo štyroch dostupných štadiónov, počet hráčov

(maximálne štyria proti štyrom) a obtiažnosť. Dĺžka zápasov je vo všetkých režimoch pevne daná - päť minút.

Ak z nejakého dôvodu chcete hrať proti umelej inteligencii (napríklad kvôli získaniu trofejí), sezóna, pochopiteľne, ponúka o niečo viac možností. Mimo už spomínaných nastavení si tu teda môžete vybrať aj vašich spoluhráčov z vopred pripravených áut, počet tímov či dĺžku sezóny, ktorá môže trvať od deviatich do 36 týždňov. V podstate tak hráte kompletnú sezónu so súbojom o play-off, víťazstvo či konečné umiestnenie. Po každom skončenom zápase vidíte na obrazovke aktuálny týždeň a kompletnú tabuľku s tímami, ich počtom zápasov, výhier, prehier, a teda aj s celkovým poradím. Všetky offline režimy sú však v porovnaní s multiplayerom nepodstatné. A nie je to kvôli AI a ani preto, že by boli tieto režimy zlé, ale kvôli pocitu z každého zápasu. Ak totiž hráte s myšlienkou, že na druhom konci je hráč z mäsa a kostí, máte oveľa lepší pocit z každého jedného streleného či zachráneného gólu.

Ešte predtým, než sa pustíme do opisu online časti, spomenieme posledný offline režim. Ten však už nie je o hraní s AI, ale o tréningoch. Autori do Rocket League zapracovali tréningový režim, ktorý určite ocenia nielen začiatočníci, ale aj tí, ktorí by sa chceli zdokonaliť v presnosti streľby alebo sa naučiť nejaké nové finty. Tréning pozostáva z piatich častí, pričom každá z nich sa zameriava na inú oblasť. V jednom sa naučíte trafiť loptu bokom a v ďalšom zas keď je vysoko vo vzduchu. Môžete si precvičiť strieľanie gólov v náročných situáciách, ale aj chytanie rýchlych lôpt, ak chcete byť oporou vášmu tímu aj v bráne.

Bez multiplayeru by bol Rocket League nudná zábavka na nekoľko minút. Ako som už teda spomínal vyššie, práve ten je podstatou hry. Síce sa zabavíte aj pri hraní s AI, no predsa len, nie je to úplne ono. Online režim ponúka ako voľnú hru jeden na jedného až po štvorčlenné tímy, tak aj rebríčkové zápasy jeden na jedného až po súboj trojíc. Ak však hráte s kamarátom, a teda tvoríte spoločný tím, hra automaticky vyradí niektoré možnosti z ponuky. Čiže napríklad v ranked si

zatiaľ s kamarátom v režime traja na troch nezahráte, aj keď na tom autori v súčasnosti pracujú. Matchmaking funguje spoľahlivo, ak práve spoľahlivo fungujú ja servery. Aj niekoľko dní po vydaní mali vývojári kvôli veľkému náporu hráčov problémy s fungovaním serverov. Rocket League sa totiž dostal to ponuky júlových PlayStation Plus titulov a nápor na servery bol enormný. Hrať sa však dalo - niežeby boli servery úplne vypnuté, len dostať sa do hry trvalo dlhšie, ako bolo žiadúce. V poslednom čase som sa však už so žiadnym problémom nestretol, a to aj napriek tomu, že sa počet hráčov neustále zvyšuje. Zatiaľ si autori mohli zapísať rekord v podobe 183 000 online hráčov v jednej chvíli.

Veľkým plusom je aj podpora cross-play, vďaka ktorej si hráči na PC môžu zahrať s hráčmi z PlayStation 4 a naopak. Ak však máte kamaráta, ktorý hru vlastní na druhej platforme, spolu si zahráte iba vďaka veľkej náhode. Do svojho tímu totiž môžete pozvať hráčov len z tej platformy, na ktorej hráte. No a keď už sme pri hraní v tímoch, Rocket League podporuje aj delenú obrazovku až pre štyroch hráčov. Ak hráte vo dvojici, môžete si vybrať medzi horizontálnym alebo vertikálnym rozdelením obrazovky.

Rocket League obsahuje desať áut v PC verzii a jedenásť áut vo verzii pre PlayStation 4. PS4 verzia hry totiž dostala jedno exkluzívne auto zo série Twisted Metal – Sweet Tooth. Všetky autá sa odomykajú prirodzene, hraním, no v hre nie sú jediným zberateľným objektom. Vaše autá si totiž môžete priamo v garáži upravovať, napríklad zmenou sfarbenia či typom kolies. Na strechu si zas môžete dať klobúk alebo anjelskú žiaru, z raketového motora vám namiesto ohňa môžu vyletovať peniaze či dúha. A ak chcete reprezentovať vašu krajinu, nechýba ani možnosť pre zavesenie vlajky konkrétneho štátu z ktorého pochádzate. Všetky tieto predmety si tak rovnako postupne odomykáte. Upravovanie auta sa ale týka čisto iba vzhľadu, kedže prípadné úpravy výkonu by jedine narušili veľmi dobre vyváženú hrateľnosť, čo by bola určite veľká škoda.

Čím viac áut je na štadióne, tým väčší chaos sa odohráva pred vašimi očami. Keď sa osem áut snaží dať gól, vznikajú situácie, pri ktorých zaručene vyskočíte zo sedačky. Streliť epický gól v poslednej sekunde alebo vyťahovať loptu z brány tesne pred prekročením bránkovej čiary tu nie je ničím výnimočným. Každý zápas tak naberá veľmi rýchlo na obrátkach a v kombinácii so skvelým ozvučením preplneného štadióna je chuť každého streleného gólu o to lepšia. Trávnik je posypaný plošinami, ktoré vám sčasti alebo úplne doplnia zrýchlenie. Ak však niekto pred vami cez danú plošinu prejde, pár sekúnd jej trvá, kým sa opäť dobije. Dá sa teda povedať, že sú dosť podstatnou súčasťou celého konceptu

hrateľnosti, keďže veľakrát rozhodujú o výsledku zápasov. Na dianie na štadióne sa môžete pozerať z dvoch pohľadov – z klasického, ktorý je pevne ukotvený za autom, pričom druhý sleduje pohyb lopty. Z každého zápasu si však môžete uložiť aj záznam, v ktorom sa následne na všetky šance môžete pozrieť pekne zblízka a v spomalených záberoch. Priamo počas zápasov navyše môžete s ostatnými hráčmi veľmi rýchlo komunikovať, a to s predpripraveným slovami. Ak vám však nebudú stačiť, písať môžete aj vlastné vety. Aj keď sa Rocket League v prvom rade dobre hrá, po vizuálnej stránke je na tom tiež dobre. Štadióny sú pekné, preplnené fanúšikmi a chýbať, samozrejme, nemôže ani hustá tráva. Aj keď hra obsahuje iba štyri unikátne štadióny, hrať na nich môžete v noci a aj počas dažďa. Ale áno, ich počet nie je veľký, no vývojári sľubujú, že všetky nové štadióny budú do hry pridávať zadarmo. Čo sa ale ostatných DLC týka, kombinovať budú bezplatné s tými, za ktoré si už peniaze pýtať budú.

Rocket League prišiel do herného sveta nenápadne a stúpa poriadne vysoko. Ak túžite po hre, ktorá vás nechce ohúriť nalešteným vizuálom, ale čírou, návykovou hrateľnosťou, tu ju máte. Čaru tohto titulu už podľahli masy ľudí, počet hráčov každým dňom stúpa a hneď v prvom týždni sa hre podarilo dostať medzi oficiálne eSports tituly. No povedzte, v ktorej inej hre si môžete povedať, že ste mali gól na ľavom kolese?

Play3man

HODNOTENIE

+ rovnaká zábava aj po desiatkach odohraných hodín
+ obrovská rôznorodosť v každom zápase
+ skvelá, vyvážená hrateľnosť
+ príjemný vizuál
+ cross+play medzi PC a PS4

- úvodné problémy so servermi
- slabšia AI

9.0

BATMAN ARKHAM

BATMAN UKONČUJE SVOJU ARKHAM SÉRIU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: ROCKSTEADY GAMES
DISTRIBÚTOR: WARNER BROS
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Joker už leží na ražni a čoskoro zhorí v pekle. Na vás je len jediné – škrtnúť zápalkou a postarať sa o iskru. V pozadí znie charizmatický chrapľavý hlas a hovorí o tom, čo vás v hre čaká. Nehanebne vám prezradí samotný koniec, no vy to aj tak niekde hlboko vo vnútri už od začiatku čakáte. To, ako sa rozlúčite s jednou z najvýznamnejších sérií súčasnosti, je dôležité. No oveľa dôležitejšia je cesta, ktorou sa za touto rozlúčkou budete pretĺkať. A toho sú si v Rocksteady vedomí. Len škoda, že nie všetko tvorcom vyšlo tak, ako si predstavovali, no k tomu sa dostaneme neskôr.

Nie je to tak dávno, čo skončila jedna veľká trilógia s temným rytierom v hlavnej úlohe. Nolan mu venoval časť svojho života a v závere tak trošku zlyhal. Menej je niekedy viac. To však nebude jediná paralela s tým, čím posledné roky žili v Rocksteady. Batman: Arkham Knight mala byť veľkolepá rozlúčka. Epické finále, v ktorom dáte zbohom jednému z najpopulárnejších superhrdinov v sérii najlepších videohier podľa komiksov vôbec. Obrovský príbeh, prepracované charaktery, silné emócie, hlboká strata a aj nečakané spojenectvá. To všetko sú veci, ktoré by ste od takejto hry čakali. A taktiež sú to veci, ktorých sa vo výraznej miere dočkáte.

Pocit pri hraní Arkham Knight je skutočne zvláštny. Za tie roky sa medzi vami a Batmanom vytvorilo puto. Je viac než len bežný herný hrdina. Je symbol akejsi éry, ktorú ste spolu s ním prežili. Tu vám popod nos prejde závan nostalgie, tam si zas spomeniete na niektorý moment z predchádzajúcich častí. Rocksteady sú si vedomí dedičstva tejto hry a dokonale s ním pracujú. Presne vedia, kedy na ktorú strunu zahrať. Fanúšikovia sa tak v ich rukách úplne roztápajú a nechávajú sa čoraz hlbšie vtiahnuť do finálneho boja v uliciach Gothamu.

Zároveň však autori hru robia aj pre ostatných hráčov. Pravdepodobne neexistuje jedinec, čo netuší, ktorý hrdina sa v noci prezlieka za veľkého netopiera a bojuje proti zločincom.

KNIGHT

BATMAN VYTIAHOL Z GARÁŽE SVOJ BATMOBIL

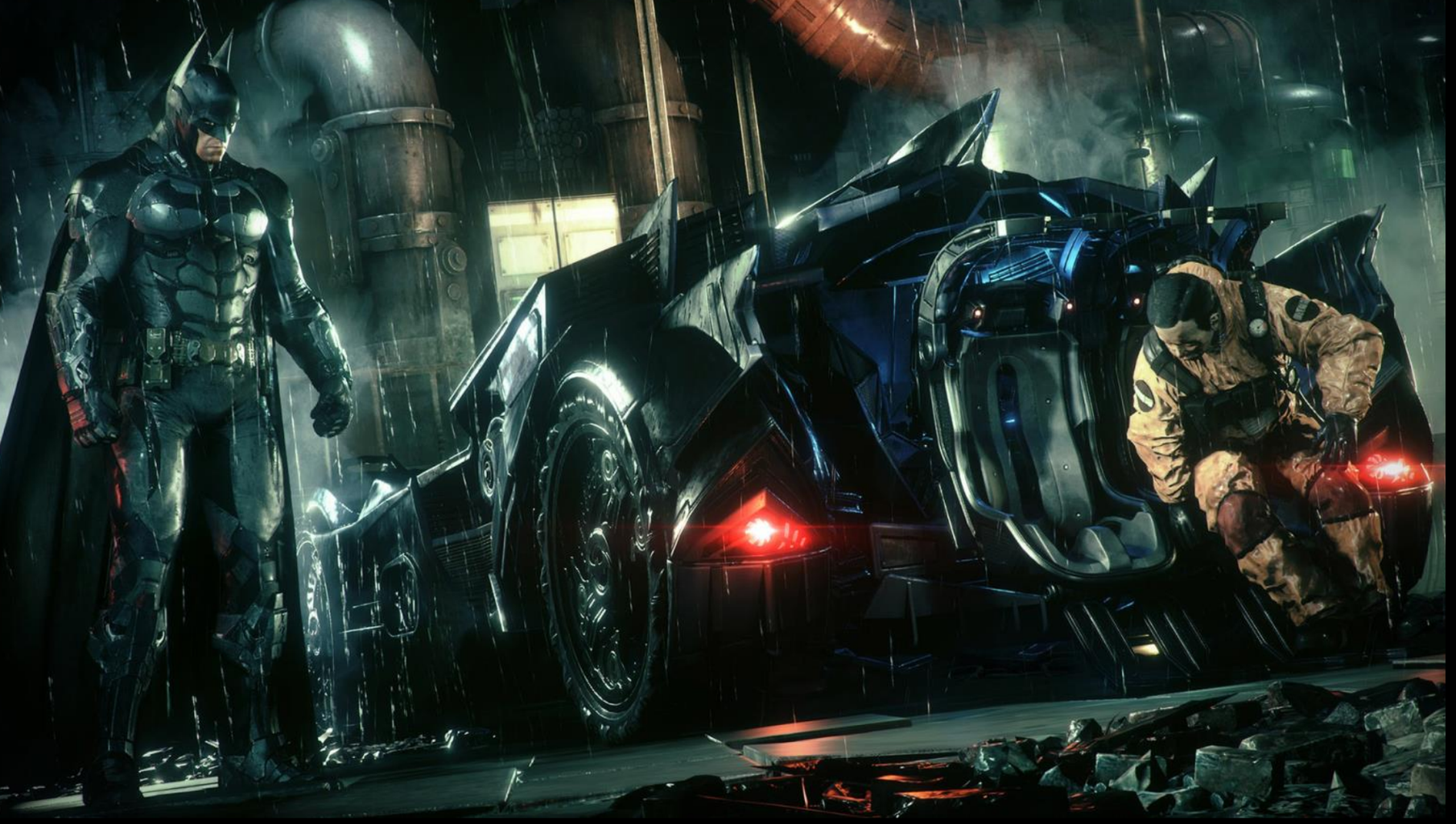
Pochopiteľne tak vývojári nepredstavujú postavu a jej svet úplne od základov, no hra stále dokáže zaujať aj nováčikov, ktorí nevedia o iskrení medzi Batmanom a Catwoman či ostatných aspektoch tohto sveta. No a nakoniec chcú tvorcovia spraviť radosť aj znalcom komiksov. Berú do rúk známe postavy a príbehy a dávajú im novú podobu, vlastný život, ktorý na jednej strane ťaží z toho, čo dobre poznáte, no na druhej strane do značnej miery inovujú.

To všetko nájdete na pozadí príbehu noci, keď Gotham čelí doteraz najväčšej hrozbe. Scarecrow do mesta povolal smotánku zloduchov a rozohráva s nimi veľkolepú šachovú partiu. Všetci sú však len figúrky na jednej strane šachovnice a oproti nim stojíte vy, keď sa snažíte odhaliť pozadie toho celého. Megalomanský plán o vypustení toxínu, ktorý zničí celé mesto, nie je pre komiksových fanúšikov žiadnou novinkou. Svieži vánok však prináša Arkham Knight. Nová postava je jednou z najsilnejších zbraní hry, a to najmä preto, že dokonale pozná každý jeden krok hlavného hrdinu, jeho identitu aj jeho tajomstvá. Sama sa však skrýva za rovnakou maskou so špicatými ušami.

Tajomstvo tváre, ktorá sa skrýva za maskou, vás neustále nahlodáva. Na nástup Arkham Knighta si chvíľu počkáte, no potom vám už nedá spať a vždy, keď sa objaví na scéne, pokúsite sa pochytiť nejaké náznaky toho, kto by to mohol byť. Je hnaný dopredu nenávisťou a aj keď by sa mohlo zdať, že ide o veľmi plochý charakter, v úlohe jedného z hlavných záporákov sa pokojne môže zaradiť medzi to najzaujímavejšie zo série.

Jediná škoda je, že už nejakú dobu pred samotným odhalením vám môže byť jasné, kto vás tak strašne nenávidí. O to zaujímavejšia však je konfrontácia po zhodení masky.

Celkovo medzi najsilnejšie aspekty hry patria práve postavy. Scenáru bola venovaná poriadna porcia prostriedkov a je to na ňom vidieť, keďže akonáhle sa raz zahryznete do príbehu, už vás len tak nepustí.



Šachové figúrky sa dajú do pohybu, striedate jedného súpera za druhým, na scéne sa však objavujú aj postavy na opačnej strane barikády, no ako sa ukáže, v Gothame nie je nič len čierno-biele. Postavy vás vedia prekvapiť, keď to nečakáte. Sami dostanete do rúk možnosti voľby, ako sa k nim zachovať a ovplyvniť tak priebeh hry v niektorých menších vetvičkách. Navyše sa tu vo väčšej či menšej úlohe objaví takmer každá známa tvár zo série, na iné zas nájdete množstvo odkazov.

Život však postavám dodávajú herci, ktorí im prepožičali hlas. A s pokojným svedomím môžem povedať, že v oblasti dabingu je Batman: Arkham Knight jednou z najlepšie fungujúcich hier vôbec. Z hercov autori dostali skutočne to najlepšie. Z Arkham Knighta srší nenávisť, pri Catwoman sa vám ježia chĺpky na predlaktí, z Ivy cítiť boj dobra so zlom a z Riddlera zas frustráciu. Je tu toho naozaj veľa a v momente, keď sa v zaujímavom zvrate na scéne objaví stará známa tvár, spraví si z hry vlastný kabaret, pri ktorom sa začnete sami seba pýtať, prečo sa neudeľujú Oscary za dabing. Na čele celého ansámbelu stojí vynikajúci Kevin Conroy ako Batman.

Jedinou možnosťou ako autori do hry mohli natlačiť toto neuveriteľné množstvo pestrých a prepracovaných postáv, bola zmena herného sveta. Je nielen väčší, ale aj pestrejší a živší. Jeho variabilita sa s predchádzajúcimi hrami nedá porovnávať, dáva vám doteraz nevídanú slobodu v jeho objavovaní a aj pri progrese. Navyše je navrhnutý naozaj skvele a rovnako ako postava v tomto prípade vystihuje esenciu Batmana z komiksov, tak Gotham je stelesnením toho, čo ste si predstavovali, keď ste prevracali stránky komiksu jednu za druhou.

Gotická atmosféra sa miesi s modernou dobou a keďže je hlavnou postavou jeden z najlepších detektívov, svoje miesto si tu našli aj žánrové trópy neo-noir.

Hra to na vás nehodí všetko naraz. Začínate síce v obrovskom meste, no zo začiatku sa ženiete len za jediným cieľom. Postupne sa ukáže nejaký ten ďalší

zloduch, no čo je hlavné, ľudoprázdne mesto (z ktorého ľudia utiekli kvôli hrozbe útoku) sa pomaly plní nepriateľskými jednotkami. Kým zo začiatku sporadicky narazíte na nejaké menšie oddiely, postupne pribudnú aj ťažko ozbrojené drony, čoraz lepšie vyzbrojení žoldnieri, kontrolné body milície a iné. To všetko je pliaga, ktorú musíte zo svojho mesta vyhnať.

Hra vám naservíruje obrovské množstvo misií. Niektoré sú prepracovanejšie, iné menej, niektoré sú dlhšie a pozostávajú z viacerých „questov", iné zas len z pár, prípadne z jednej úlohy. Dôležité však je, že vás príbeh stále dokáže udržať zaangažovaných a vtiahnutých do deja. Prelietate z jednej misie do druhej. Keď sa vám práve nechce naháňať Arkham Knighta, tak si môžete odskočiť do sirotinca, kde sa pokúsite zachrániť Catwoman uväznenú Riddlerom, ktorý navyše po meste porozhadzoval kvantá svojich trofejí. Okrem už uvedeného čistenia mesta medzi vedľajšími misiami nájdete aj lov na Man-Bata, naháňanie Fireflya či riešenie záhadných vrážd, ktoré sú sprevádzané opernou hudbou. Samozrejme, sú tu aj ďalšie misie, no tieto si vás získajú najviac. Azrael je zaujímavý z príbehového hľadiska, no jeho misie nie sú nič viac než AR výzvy, ktorých je v hre aj tak dosť.

Hra je stavaná tak, aby ste pri riešení úloh využili čo najviac jej možností a aj preto vám často dá len malé náznaky, ako niečo vyriešiť. Riddler je v tomto expert a vtedy preberáte striedavo kontrolu ako nad Batmanom, tak aj nad Catwoman, aby ste jednak bojovali s nepriateľmi, no hlavne vyriešili hádanky. Man-Bata lovíte zo striech, no najskôr odhaľujete jeho polohu podľa hľadania tradičného škrekotu.

Firefly po sebe zanecháva ohnivú stopu a zložiť ho dokážete len za pomoci Batmobilu. S nakopaním Penguinoveho zadku vám zas pomôže Nightwing podobne ako Catwoman. V inom prípade sa k vám zas pripojí Tim Drake ako Robin.

Každá z postáv má vlastný štýl, ktorý vychádza zo základov tradičného freeflow bojového systému, ktorý je pre sériu taký typický. Ten sa prakticky veľkých zmien nedočkal. Nejaké novinky si tam všimnete, no má položené výborné základy, takže nie je potrebné niečo obzvlášť meniť. Najvýraznejším spestrením je práve dual play systém, keď máte dve postavy. Môžete ich kombinovať a skĺbiť do jedinečných zakončovacích úderov, ktoré tomuto brutálnemu baletu dodajú novú šťavu. Podobne však môžete útoky kombinovať napríklad aj s batmobilom.

Batmobil je najväčším prírastkom do vášho tradičného arzenálu a až na jednu prekvapivú výnimku funguje rovnako. Zlodejov, chuligánov a výtržníkov na cestách dokážete spacifikovať gumovými projektilmi, drony ale zničíte hravo a efektne primárnymi a sekundárnymi zbraňami. Postupne si vozidlo viete vylepšiť a potom dokážete drony napríklad aj hackovať. Batmobil využijete pri rýchlom presune mestom (tradičné plachtenie tu však stále má svoje miesto), v boji a neraz aj pri riešení hádaniek, ktoré vás tu a tam slušne potrápia. Dokonca je súčasťou dvoch súbojov s bossom. Väčšinu hry funguje výborne, a to aj napriek nie práve ideálnemu jazdnému modelu. No občas je batmobilu naozaj trošku priveľa. Najmä, keď vás s ním hra núti skákať po strechách či pri repetitívnych naháňačkách. Dizajnovo je zvládnutý na výbornú (trochu v ňom badať inšpiráciu z Gigerovho konceptu pre Batman Forever) a má dva režimy, každý pre inú činnosť.

Batman: Arkham Knight je obrovskou hrou. Nielen rozlohou a zaujímavými možnosťami herného sveta, ale najmä časom, ktorý tam strávite úplne pohltení atmosférou. Ak by ste chceli len prebehnúť hlavnú príbehovú líniu, môže vám zabrať zhruba 12 hodín. Ale to rozhodne nechcete. Chcete v hre objaviť všetko a keď ju budete mať na 100%, chcete vidieť aj jej skutočný koniec. V tom prípade sa však ale musíte pripraviť na to, že vám dokáže zo života ukrojiť aj slušných 30 hodín. A ani tam to nekončí. Rovnako ako v prípade predchodcov, aj teraz sa môžete pripraviť na kvantum výziev v rôznych oblastiach. A potom na vás čaká aj New Game +. Rovnako ako sa hra od predchodcov nelíši v základnom koncepte, tak sa neposúva výrazne ďalej ani graficky. Aplikuje zaužívané technológie a známy výtvarný štýl. Na tom všetkom však, samozrejme, nájdete aj nejaké nové vrstvy v podobe moderných efektov, detailnejšieho prepracovania a podobne. Inými slovami, aj na túto hru sa opäť dobre pozerá. Nepríjemnosťou sú však technické problémy. O zle optimalizovanej PC verzii ste sa už určite veľa napočúvali, no ideálny chod občas nemajú ani konzolové verzie. Poklesy môžete badať najmä pri náročnejších scénach pri jazde batmobilom po meste.

Z hudby v hre padnete na zadok. Taktiež sa nesie v duchu celej Arkham série, no ako keby chcela obsiahnuť Batmana ako globálny charakter. Do známych motívov totiž hudba mixuje iné prvky, ktoré vám pripomínajú to, čo ste počuli v kine pri melódiách od Zimmera v Nolanovej trilógii či vám dokonca občas pripomenie Elfmana v Burtonových Batmanoch.

Herný soundtrack je bohatý a mnohé situácie majú hudbu šitú na mieru, aby presne vystihovala ich atmosféru a pomáhala v gradácii, čo tu neraz dokonale funguje, najmä vo vypätých momentoch, ktorých bude hneď niekoľko.

Batman: Arkham Knight je skutočne veľkolepým zakončením dlhoročnej púte Rocksteady, ktorá dokonale vystihuje Batmana ako postavu vo všetkých jeho podobách a po všetkých jeho stránkach. Neponúka nič, čo by ste nečakali. Hrá sa rovnako výborne ako predchádzajúce časti od rovnakých autorov. Získa si váš však príbehom s niekoľkými prekvapujúcimi zvratmi, ktorý postavy doženie až na hranu a neraz sa s vami poriadne zahrá, takže ani sami nebudete vedieť, čo je realita a čo len nočná mora smerujúca k šialenstvu. Niektoré karty, zvlášť v prípade Arkham Knighta, hra vyloží na stôl už príliš skoro. No aj tak ponúka vynikajúco prepracované postavy, s ktorými sa radi stretnete. A to na oboch stranách barikády. Od pozície najlepšej hry série však Arkham Knighta delia technické nedostatky a najmä bugy, ktoré ešte stále obsahuje a niektoré vedia byť nepríjemné.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ príbeh a dobre vykreslené charaktery
+ nečakané momenty
+ variabilná hrateľnosť a množstvo rôznorodých misií
+ detailný otvorený svet a spracovanie mesta
+ dĺžka hry
+ kvalitná hudba a dabing
+ nové súboje vo dvojici, stále chytľavý stealth

- občas nudné naháňačky
- technické problémy

9.0

XENOBLADE CHRONICLES

Veľká JRPG na malom displeji

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: MONOLITH SOFT
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ján Korec

HODNOTENIE

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

- veľké prostredia na malom displeji nepôsobia grandiózne
- nepraktický interface

9.0

MORTAL KOMBAT X

BOJOVNÍKOV ČAKÁ ĎALŠÍ TURNAJ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: NETHERREALM STUDIOS
DISTRIBÚTOR: WARNER BROS
ŠTÝL: BOJOVKA

RECENZIA

Bojovky ponúkajú skvelý spôsob odreagovania. Aj keď sú niektoré dosť drsné. A nájdete medzi nimi aj mimoriadne násilné, ktoré si plným právom zaslúžia nálepku 18+. A keby sme sa spýtali hráčov na najbrutálnejšiu bojovku, zrejme každému príde okamžite na um ten istý názov - Mortal Kombat. Originálku s prvými dvomi hrami z tejto kultovej série som si kúpil ešte v čase, keď som nemal PC, na ktorom by som ich hral. A Scorpion, Sub-Zero či Sonya ma stále dokážu spoľahlivo vtiahnuť do Netherrealmu - aj v X-tom pokračovaní.

Tri vyššie spomenuté ikonické postavy nechýbajú ani v najnovšej časti Mortal Kombat. Bez nich by to skrátka nebolo ono a určite by sa hráčom cnelo aj za ďalšími starými známymi, ako Johny Cage, Jax, Kano alebo Raiden. Všetci títo veteráni sú späť a dostavili sa aj iní osvedčení borci, ktorí postupne rozširovali zástupy bojovníkov na turnaji MK. V základnej ponuke novej časti je teda úctyhodných 25 hrateľných postáv. A to si ešte môžete zadovážiť ďalšie. Ale popri starých harcovníkoch sa objavili aj celkom noví vyzývatelia, ktorých mená by mohli zažiariť najmä v ďalších pokračovaniach. A nie sú to len takí hocijakí prišelci. Štyri najvýznamnejšie prírastky pochádzajú z vážených rodín. Možno vás prekvapí, že sa Johny a Sonya dali dokopy, menej prekvapí, že im vzťah až tak nevyšiel. Ale vzišla z toho šarmantná blond rebelka Cassie Cage, ktorá kráča v šľapajách svojich rodičov. Jax sa tiež pochlapil a jeho dcéra Jacqui Briggs zdedila po otcovi schopnosť rozdávať poriadne tvrdé údery. Kung Laov odkaz zas žije v podobe trochu zbrkléhо, ale odvážneho Kung Jina. A napokon Kenshi s páskou na očiach je hrdým otcom mladého Takedu, ktorý po otcovi zdedil aj schopnosť čítať a prenášať myšlienky. O jeho výcvik sa však postaral majster Hanzo Hasashi, známejší ako Scorpion a je to viditeľné aj na mladíkových špeciálnych pohyboch.

Nová „fantastická štvorka" dostala značný priestor v príbehu hry, no ani rodičia nezostali bokom. Uplynulo dosť veľa času a zdalo sa, že už nehrozí žiadna

katastrofa. Ale zlo sa nedá poraziť, len spí a čaká na svoju ďalšiu príležitosť. A tej sa chopilo v podobe Mileeny, ktorá sa prehlasuje za právoplatného dediča trónu Outworldu, a to znamená hrozbu pre obidva svety - teda aj ten náš. Momentálny vládca na druhej strane Kotal Khan musí čeliť rebelom, ale ľudia v rámci dobrých susedských vzťahov k nemu posielajú pomoc v podobe štvorčlenného tímu novej generácie, ktorý pripravil tatko Cage. Lenže sa všetko zamotá, nič nejde hladko a obratko a situáciu skomplikujú nedorozumenia, zrada a slepá pomsta a v neposlednom rade mocný amulet, ktorý môže narobiť veľa škody.

Príbeh je formovaný podobne ako v predošlej časti Mortal Kombat či Injustice. Dej je rozdelený do dvanástich kapitol a v každej dostane priestor jedna postava, s ktorou hráč absolvuje niekoľko bojov. Zápletka je veľmi slušná a tvorcom sa aj tentoraz podarilo zaujímavým spôsobom poprepájať väčšinu osobností hry. A to tak šikovne, že sa niektorí kladní hrdinovia zrazu ocitli na strane záporákov a naopak. Niektoré postavy dokonca vystupujú ako dobré aj zlé. Ako sa to podarilo dosiahnuť a ako bol vzkriesený Liu Kang sa dozviete v niekoľkohodinovom maratóne, ktorý je doplnený nenáročnými QTE a flashbackmi. Útržky z minulosti dopĺňajú dej a zaplnia medzery v príbehu a aj tam si zabojujete. Pritom je zaujímavé sledovať, ako sa postupne menia charaktery vybraných postáv, ich motivácie, postoje a kariéra. Napríklad vzťahy rodinky Cageovcov. Sonya sa poriadne vyhupla a je z nej generálka, lenže necitlivá k svojmu ex aj k vlastnej dcére. Nepriatelia na život a na smrť Hanzo Hasashi a Kuai Liang alias Scorpion a Sub-Zero si raz a navždy musia ujasniť, čo sa medzi nimi odohralo a rozhodnúť, ako to skončí. A podobných vsuviek je v príbehu viacero a možno vás zaujmú viac ako samotný boj o záchranu dvoch svetov. Škoda, že príbeh nie je ešte o niečo dlhší, ale budete ho hltať a je skutočne dobre napísaný, a to nielen na pomery bojoviek. Obstál by aj pri porovnaní s kvalitnou RPG.

Okrem príbehu si môžete v sólo režime vybrať veže, ktoré budete postupne dobýjať. Je tu klasické stúpanie na čoraz vyššie poschodie s desiatimi oponentmi, ktorých treba poraziť. V inej veži sa musíte prebojovať na vrchol bez jediného prehraného zápasu. Alebo to rovno skúste s jediným životom, ktorého zostatok sa vám prenesie do ďalšej bitky. Môžete vyskúšať aj šťastie v sťažených bojoch s modifikáciami, ktoré spravidla prinášajú postihy - vám alebo aj súperovi. Udierajú do vás blesky, nemôžete blokovať údery alebo niečo iné. Pritom môžete mať hneď niekoľko postihov. Live veže zas prinášajú online generované výzvy s náhodnými zostavami. Napokon môžete v poslednej vysokej citadele likvidovať gamepady pri rýchlom stláčaní tlačidiel, aby ste prerazili rôzne dosky a sochy.

Samozrejme, hra ponúka aj tréningy a samostatné zápasy, kde si postupne odomknete 25 postáv. Všetky, až na poslednú, ktorá sa sprístupní po dokončení príbehu. Veľmi praktický je výcvik orientovaný len na testovanie Fatality, kde si natrénujete kombinácie tlačidiel a môžete vypnúť aj časový limit na toto obľúbené zakončenie. Ak máte dva ovládače, určite radi vytrieskate kamaráta v režime pre dvoch hráčov, prípadne si porovnáte skóre pri dobýjaní veží. V ponuke nechýba ani online režim, ale na PS4 je podmienený využívaním platenej služby PlayStation Plus, na Xbox One to bude zrejme zlaté členstvo. Ponuka režimov je napriek tomu slušná, no môže vám tam chýbať Tag Team, kde ste si v boji prepínali medzi dvomi postavami, ktorý tentoraz tvorcovia úplne vypustili.

Osvedčené základy boja sa zachovali, ale došlo aj k určitým úpravám a zmenám. Postavy majú opäť pestrú paletu základných úderov, kopov a úchopov v niekoľkých variáciách. Využívajú rôzne kombá, dokážu blokovať aj odraziť nepriateľský útoky. Nechýbajú ani obľúbené špeciálne pohyby individuálne pre každého bojovníka. Lenže tentoraz si vždy pred bojom (s výnimkou príbehu) vyberáte jednu z troch škôl na ktorú

sa váš borec špecializuje. Niektoré prvky sú súčasťou každého štýlu, no spravidla 2 -3 sú vždy unikátne. Napríklad Takeda môže byť Ronin a vtedy používa extra útoky s pulzovými čepeľami. Alebo mu namiesto toho zvolíte Shirai Ryu, teda techniky majstra Hasashiho. Ako žiak Škorpióna vtedy dokáže používať obdobu jeho techník - rýchly fázový presun s premiestnením za súpera a zaháknutie protivníka vystreleným oštepom. Treťou voľbou pre Takedu je Lasher, čiže útoky s energetickými bičmi. Po vzore Injustice tentoraz MKX využíva rôzne interaktívne objekty v prostredí - odlomený konár, ktorým ovalíte oponenta, ale aj nešťastnú babičku, ktorú hodíte do súpera.

Nebol by to Mortal Kombat, keby nemal pridanú hodnotu v podobe devastačných superútokov a zakončení. Priamo počas bitky, keď máte plný zásobník energie, môžete opäť využiť devastačný X-Ray. Súpera polámete na kúsky, až mu (doslova) praskajú kosti, ktoré aj vidíte a príde o pekne veľa života. Vrcholným finišom sú, samozrejme, Fatality, ktoré sa vyznačujú pomerne zložitými kombináciami tlačidiel s krátkym limitom pri ich aplikácii. Zaujímavosťou je však tentoraz možnosť využiť zjednodušenú kombináciu, s ktorou zvládne Fatality každý - lenže počet použití je obmedzený. Porcovanie nepriateľov na kúsky, poliatie kyselinou a iné spôsoby krvavých jatiek majú stále svoje čaro. Hoci je však fatálnych zakončení veľa, možno vám budú chýbať Stage Fatality, ktoré sa dali v minulých častiach vykonať len v špecifických arénach. To napríklad zahrňovalo zhodenie protivníka z mosta s následným dopadom na ostne na dne jamy. Tu ich síce nenájdete, ale na druhej strane nechýbajú drsné Brutality a veľmi príjemnou novinkou sú Faction Kills.

Zabitia frakcie sú extra zakončenia, ktoré súvisia so sympatickou novou súčasťou MKX. Už pred prvým zápasom v hre si zvolíte jednu z piatich frakcií, do

ktorej budete patriť. Je tu Lin Kuei s grandmajstrom Sub-Zerom, Biely lotus reprezentovaný Raidenom, Quan Chiho Bratstvo tieňa, podsvetie Black Dragon, kde dominuje Kano a Špeciálne jednotky s generálkou Sonyou. Každá frakcia má trochu inú filozofiu a cieľ a môžete ju vymeniť za inú. Všetky však bojujú medzi sebou a hráči sa automaticky stávajú súčasťou tohto boja o prestíž a body. Nijako ich to pritom neobmedzuje pri výbere postáv v boji.

Každý hráč prispieva k úspechu svojej frakcie už tým, že bojuje, bez ohľadu na režim, no hlavne plní stanovené denné výzvy. Tie sú jednoduché, napríklad stačí vybojovať jeden zápas a pritom nepoužiť beh alebo dvakrát zvíťaziť v úlohe Kitany. Pekným bonusom je prístup k spomínaným finišom Faction Kills. Nie sú síce také komplexné ako Fatality, ale individuálne pre každú frakciu a tie úvodné majú veľmi jednoduché kombinácie. Stačí podržať R2 a dvakrát stlačiť dopredu alebo dozadu (z veľkej vzdialenosti) a na nepriateľa napríklad dopadne množstvo hviezdic, ktoré z neho spravia sito.

Z minulého dielu sa do hry preniesla krypta, kde sa prechádzate po cintoríne a okolí, rozbíjate sochy a vybojované mince vymeníte za bonusové súčasti. To znamená nové Brutality pre jednotlivé postavy, kredity na zjednodušenú kombináciu pre Fatality, extra hudobné stopy, artworky, kostýmy. Počet získavaných mincí sa dá ovplyvniť aj voľbou kariet. Tie sa odomykajú počas progresu hráča a pri zvyšovaní jeho levelu. Karty sa dajú pred bojom meniť a okrem „koins" pridávajú za vykonanie požadovaných úkonov v boji aj extra skúsenosti.

MKX má príjemnú modernú grafiku a variabilné prostredia. Navštívite obidva svety, interiéry aj exteriéry. Bojuje sa pri vraku lietadla v ulici mesta, v džungli, kobke či pri púštnom sídle v štýle Princa z Perzie. Pekne vyniknú jednotlivé pohyby a kombá postáv. Početné predelové scény v príbehu sú výborné a môžete si ich pozrieť aj v záznamoch. Hudba a zvuk v ničom nezaostáva. Sympatické sú najmä krátke slovné prestrelky bojovníkov pred zápasom, ktoré sú dobre napasované v závislosti od protivníka. Takže to napríklad poriadne iskrí, keď sa stretne Sonya a Kano. Ale ak má Kenshi bojovať s Takedom, berie to skôr ako nevyhnutnú otcovskú lekciu.

Ak sme multiplayerovej akcii Evolve vyčítali DLC politiku, musíme ju vytknúť aj MKX. Hoci je obsah základnej verzie hry bohatý, zamrzí vnucovanie Kombat packu za dosť nepekných 30€. Predávajú sa aj balíčky s easy Fatalitami, kostýmy a doplnkové postavy. Skalných fanúšikov môže vyjsť prikupovanie pekne draho. Dá sa však zaobísť aj bez toho. Tvorcom musíme vyčistiť žalúdok aj za zlý technický stav hry. Problémy v PS4 verzii som mal hlavne v úvode pri samotnej inštalácii. Hoci hra oznamovala, že je

kompletná a nie sú dostupné žiadne aktualizácie, po niekoľkých hodinách z ničoho nič začala sťahovať masívny niekoľkogigový obsah, ktorý patril do základnej výbavy produktu. Spočiatku sa mi totiž ani po splnení podmienok nedal spustiť príbeh, režim s vežami ani multiplayer. A podobný problém mali aj ďalší hráči. V priebehu ďalších hodín pribudli záplaty, ktoré do istej miery vyriešili úvodné komplikácie. Pri online progrese a frakciách však stále úplne bežne dochádza k výpadkom - chvíľu to funguje, zakrátko hra vyhlasuje chybu pri pripojení a tak dookola.

Mortal Kombat X je povinnosťou pre fanúšikov série a vlastne aj všetkých, ktorí holdujú kvalitným bojovkám. Hoci zamrzia absurdné a zbytočné technické problémy, ako aj vnucovanie platených doplnkov, ale aj absencia Tag Teamu, samotná hra patrí medzi špičku žánru. Na rozdiel od iných bojoviek nepotrebuje natŕčať polonahé bitkárky, aby zaujala. Tvorcovia radšej stavili na pozoruhodný príbeh, postavy, ktoré nie sú statické, ale majú vlastné osobnosti a neustále sa vyvíjajú. A áno, aj na brutalitu, ale tá do tejto hry skrátka patrí. Navyše je tu viditeľná snaha priniesť novinky - výber štýlov boja každej postavy a frakcie sú príjemným spestrením. Takže neváhajte - Let Mortal Kombat Begin!

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ pútavý príbeh
+ vývoj osobností a nová generácia bojovníkov
+ frakcie ako súčasť progresu hráča
+ voliteľné bojové techniky pre každú postavu
+ Fatality, Brutality, Faction Kills

- možné technické problémy pri inštalácii a online režime
- DLC politika
- chýba Tag Team a Stage Fatality

9.0

MONSTER HUNTER ULTIMATE

LOV MONŠTIER NA 3DS POKRAČUJE

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Hovorí sa o nej ako o sérii, ktorá rozhodla súboj medzi 3DS a Vita. Monster Hunter (MonHun) je len jeden, hoci na PS Vita nájdete aspoň poltucet nástupcov, ktorí priniesli do žánru niekoľko osvieženi. Monster Hunter je kult, ktorý dokáže rozpumpovať predaje konzol a primäť hráčov, aby investovali do jednej – a pri každom titule strávili 80-100 hodín a tí najvytrvalejší 200 či 500. Má nezameniteľnú formulku, vyvíja sa a stále nedokáže osloviť všetkých, lebo je to tuhá hra, ktorá sa s vami nemazná, no na druhej strane praje trpezlivým viac ako napríklad Dark Souls.

Ale dobrou správou pre neznalých je prístupnosť štvrtého dielu. Autori mierne znížili obtiažnosť, investovali do tutoriálov a zapracovali ich do hlavnej porcie singleplayeru. Hra sa vám viac venuje, pomôže a latku obtiažnosti síce napokon musí zvýšiť a protivníci budú tuhí, ale tá chvíľa nepríde tak skoro ako minule. Kým zahodíte 3DS do kúta od zlosti prvý raz, ubehne veru viac času ako napríklad pri trojke na 3DS či PSP tituloch.

Princíp hry sa nemení - ste hrdina, ktorý vo svete plní zadané questy. Buď sa vydáte zbierať potrebné predmety typu vajcia, rastliny, huby či vzácne lajná, alebo musíte zahlušiť nepriateľov a bossov, z ktorých padajú cenné suroviny. Tie použijete na výrobu silnejších zbraní i odevu, aby ste sa pustili do väčších protivníkov. Koncept ostal nezmenený a točí sa okolo neho základná hrateľnosť. Nemožno čakať dlhší ukazovateľ zdravia (jedine u nepriateľov, nie pri vašej partii), dynamickejšie súboje, ani otvorenejší svet, kde skúsite grindovať. Štýly naučené v iných RPG hrách sú takmer zbytočné. Neplatí návod, že ak nezdolám toho bossa teraz, odskočím si zatrénovať na päť hodín a potom padne. Nie a nemôže to fungovať ani kvôli faktu, že hrdina nemá vo výbave tradičné levely, ale jeho schopnosti určujú vaše vedomosti a ešte celková výbava, ktorú mu postupne vylepšujete.

Celkový zážitok je však bohatší, lebo hoci jadro hry ostalo rovnaké, je zabalené do plynúceho príbehu dynamickej karavány, ktorá sa poberá naprieč svetom. Namiesto jednej dedinky, kam by ste sa vždy vrátili, sa autori rozhodli poslať do sveta hrdinu v skupine, ktorá hľadá antickú relikviu. Zrazu dajú mnohé dialógy postáv hlbší zmysel, máte chuť ich sledovať a nechýbajú ani animácie. Postavám sa črtá ich charakter, rozpravy sú neraz zábavné a lokalizácia veľmi dobrá. Hre nechýba kontext, dá sa aj sledovať

príbeh a nemusíte vždy iba načrieť do svojho presvedčenia, že až na desiaty raz boss padne. Dobrý príbeh v MonHunovi je vítané spestrenie a kvalitný tmel zaručujúci hĺbku putovania. Aj adekvátny dôvod zaťať zuby a dostať sa cez ťažkých bossov, aby ste vedeli, čo sa odohrá ďalej.

Štruktúra zložená zo zadávaných questov s počtom hviezdičiek ostáva rovnaká. Celé roky funguje a potvrdzuje, že stupňujúca sa obtiažnosť dáva zmysel. Hráč hneď vidí náročnosť úlohy (od jednej po desať hviezdičiek), časový limit na jej splnenie (prvá polovica ním netrpí) a putuje na miesto činu. MonHun nemení cesty hrdinu po svete, nedáva mu voľnosť, aby ho detailne preskúmal (preto časový limit), ale sústredil sa na úlohy. Postupne sa treba naučiť mapku prostredia zloženú z 8-12 častí, vedieť, kde rastú cenné plodiny, kde sa premávajú potrebné beštie a kde sa eventuálne nachádza boss. Pri absencii túlania sa po svete vzniká otázka, či nie je štýl misií archaický a obmedzujúci – pravda leží na druhej strane, vždy vstupujete do akcie a nemusíte absolvovať nudnú cestu.

Ale je to vôbec zábavné? Nemať voľnosť, byť teleportovaný na mapku s tuctom priestranstiev a vždy vedieť, kde nájdem perlu či rastlinu? MonHun je populárny v Japonsku, lebo reflektuje náturu národa: poriadkumilovnosť, jasný systém, isté úlohy, cestu k cieľu. Sila hrdinu rastie s plynúcimi hodinami: učením sa máp, porazenými nepriateľmi, sledovaním ich ciest i úderov. Naplní vás to, ak sa stotožníte s tým postupom, ale ak chcete JRPG voľnosť, nedostanete ju. Ani košatý dej, dobre napísané charaktery, tony vedľajších úloh. Nie, preto je MonHun samostatný žáner a tasí iný, krásny paradox - kombinuje repetitívnosť základného konceptu (choď, ulov, zbieraj, použi, obleč a bojuj znova) s diverzifikáciou, kedy s pribúdajúcim počtom hviezdičiek na stupnici misií pridáva nové elementy a taktické možnosti. Naučíte sa ako na nepriateľa, využiť terén, novú taktiku, silnejšiu zbraň.

MonHun 4 Ultimate nie je iba najprístupnejší diel, ktorý nováčikom ukáže krásu série vďaka lepšiemu tempu. Je to aj najbohatšie vydanie. Napríklad v správaní sveta, čo odráža vaše činy alebo viacerými miestami na oddych či preberanie questov. Už to nie je iba jedna dedinka a základňa, karavána sa hýbe medzi viacerými, čím vzniká plnší pocit dobrodružstva. Variabilitu zvýrazní 14 zbraní, ktoré rozšíria vaše

možnosti lovu. Pri každej sa treba učiť jej nuansy, bonusy a spôsob použitia. 11 z nich sú meče, respektíve kombinácie so štítmi a ďalšími predmetmi. Je rozdiel medzi Long Swordom a kopijou Lance, hoci sa môžu zdať podobné v boji na kratšiu vzdialenosť. Zaujímavý Charge Blade (s dvomi módmi a uchovávanou energiou) či Insect Glaive (dokáže vyvolať malého summona) využijú skôr experti. A trio zbraní v kategórii Gunner zvádza na použitie bez kontaktu, ale nie je veľmi ľahké.

Paleta zbraní je však vítaná pre znalcov série, ktorí môžu experimentovať, skúšať známe a kochať sa použitím nových pri vybraných nepriateľoch. Rýchlo si uvedomíte, že treba voliť údery v správnom čase a z dobrého uhla. Nováčikov prekvapí relatívne pomalé tempo švihov i zásahov, preto je potrebné študovať všetko - vlastnosti arzenálu a beštií. A ak nájdete slabinu, budete rozdávať mocnejšie údery, odsekávať časti, dostávať sa k torzu. Novinkou sú pridané pohyby – hoci nemôžete skákať, vďaka terénnej nerovnosti možno dopadnúť na nepriateľa z útesu a útočiť zvrchu. MonHun 4 využíva častejšie vertikálny boj. Stále treba sledovať ukazovateľ zdravia a najmä staminu, bez nej ste stratení a nemožno behať, rýchlo šplhať či blokovať. Súbojový systém ponúka slušnú hĺbku, nie je iba o švihaní čepele.

Pri voľbe oponentov (i bossov) objavíte starých známych, iní protivníci zažijú premiéru. MonHun 4 Ultimate obsahuje takmer stovku beštií, menších kúskov nájdete 23 a veľkých až 75, čo je solídny nárast oproti tretiemu dielu i prvým častiam. Osobne mám najradšej pestrú faunu. Kecha Wacha pripomína lemura, Congalala obrovskú gorilu, nepohŕdam ani potomkami dinosaurov, ale úplne nadšený nie som z boja s operencami. Lietajúce či vtáčie typy mi neimponujú a tých pribudlo celkom dosť. Great Jaggi je klasika a podobných nájdete veľa. MonHun 4 Ultimate má najlepšie zloženie nepriateľov v sérii vôbec.

Keď konečne utriete krv i pot zo zbraní, môžete sa ponoriť do systému predmetov. Na mape sa črtajú rozličné kúsky na zber a inventár treba plniť všetkým, pretože nikdy neviete, čo budete potrebovať na upgrade. Veľa vzácností padá z nepriateľov, ale niektorí hráči sa potešia misiám, kde sa netreba vždy vydať iba zabíjať, ale šikovne pozbierajú nutné ingrediencie. Bobule beriete automaticky a rastliny, zuby, minerály, hmyz či ryby už predstavujú menšiu výzvu. Spracovanie predmetov v dedinách bude už na vás – v hre sú desiatky až stovky kombinácií, vyberať môžete bezhlavo, radšej to však skúste umne.

MonHun 4 Ultimate teší aj paletou prostredí. Aj tu platí výborná kombinácia nových území a repete obľúbených. Osobne holdujem prevedeniu otvorených priestranstiev. Step, lesy, duny, púšte, polárne pole sú

na vyšších priečkach, vulkány, svätyne či aréna potešia ostatných. Duny navyše núkajú dennú i nočnú verziu a niektoré lokality sú prerobené z minulých dielov na podstatne lepšie variácie.

Hrať môžete sólo i v multiplayeri, ale pozor, postup sa ráta samostatne, takže niektoré spoločné questy môžete opakovať. Na druhej strane má multiplayer lepšie spracovanie ako tretí diel. Netreba toľko čakať na ostatných hráčov, nie vždy musíte putovať vo štvorici a navyše sú tu aj vlastné úlohy. Keďže MonHun 4 Ultimate je 3DS exkluzivitou, odpadá paralelné hranie s Wii U, ale ani nechýba. Štvrtý diel je od začiatku prispôsobený 3DS. Platí to pre interface aj nuansy, ovládanie kamery je podstatne intuitívnejšie ako v MonHun 3 Ultimate. Majitelia New 3DS ocenia pravý analóg na prácu kamery, ale nie je to nutnosť. Ak máte staršie 3DS, na hre takmer nezbadáte rozdiel. Ani vo výkone. Grafika je solídna, hudba dobre vybraná. Možnosti platformy boli využité naplno.

Monster Hunter 4 Ultimate je najväčší, najprístupnejší a svojím spôsobom najvyspelejší diel série. Má veľa obsahu, je dostatočne variabilný a môže osloviť (aj na západe) najväčšie množstvo hráčov. No je to veľký žrút času i trpezlivosti, nehovoriac o stále vysokej obtiažnosti, ktorá nesadne každému.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ vynikajúci herný systém lovu monštier
+ taktické možnosti boja
+ paleta nových i známych beštií
+ bossovia patria medzi najlepších vo videohrách
+ desiatky predmetov, stovky zbraní
+ viac ako tucet atmosférických prostredí
+ výborná grafika a hudba na handhelde
+ lepší multiplayer

- stále vysoká úroveň obtiažnosti

9.0

BLOODBORNE

KRV, KRV, SAMÁ KRV

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: FROM SOFTWARE
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

RECENZIA

Japonské štúdio From Software je známe najmä vďaka sérii „Souls" hier. Prvou hrou z tejto série bol Demon's Souls, ktorý sa na pulty obchodov dostal ešte v roku 2009. Kvalitných RPG hier je na konzolách ako šafranu, a práve kvôli tomu sa po každej jednej začnú s nádejou obzerať početné skupiny hráčov. Demon's Souls doputoval exkluzívne na PlayStation 3 a to vo veľkom štýle. Milovníci RPG žánru konečne dostali to, čo tak dlho hľadali, a kvalitu titulu potvrdzovali aj vysoké známky v recenziách. Za hrou stál talentovaný dizajnér Hidetaka Miyazaki, ktorý si spolu so štúdiom From Software povedal, že po veľkom úspechu skúsi šťastie aj na ostatných platformách. Výsledkom bola hra Dark Souls, ktorá vyšla aj na Xbox 360 a neskôr sa dostala aj na PC. Toto sa ešte opakovalo s Dark Souls 2, no s príchodom nových konzol Sony vycítilo, že by si predsa len malo uchmatnúť podobnú hru opäť iba pre seba.

V prvej polovici minulého roka sa na internet začali dostávať informácie o tom, že From Software pracuje na Demon's Souls 2. Internet sa zaplnil dokonca aj videami z údajnej PS4 exkluzivity s kódovým označením Project Beast. Všetky špekulácie však ukončilo Sony o pár mesiacov na E3 2014, kedy sme sa dočkali odhalenia tejto hry, a to už pod oficiálnym názvom Bloodborne. Sony si tak splnilo svoj cieľ, aby Hidetaka Miyazaki pracoval na ďalšej PlayStation exkluzívnej hre. A aj napriek tomu, že napokon nejde o Demon's Souls 2, Bloodborne sa veľmi často spája a porovnáva so Souls hrami. Niet sa čomu diviť, na pohľad sú si tieto hry veľmi podobné, no zároveň aj dosť odlišné, čo napokon iba potvrdzuje, že Bloodborne mal byť od úvodu niečim novým a nie iba pokračovaním toho, čo sme tu už mali.

Príbeh Bloodborne sa odohráva v gotickom meste Yharnam, o ktorom sa medzi obyvateľmi nielen okolitých miest hovorí ako o meste, v ktorom existuje liek aj na tú najzákernejšiu chorobu. Do Yharnamu sa preto hrnú už po dlhé desaťročia skupiny chorých ľudí, ktorí hľadajú nádej na uzdravenie u miestnych liečiteľov. Ako hráč sa pritom chopíte práve jedného z týchto cestovateľov, ktorí do Yharnamu prišli hľadať liek.

DARK SOULS V PRESTROJENÍ

Nanešťastie, po príchode zisťujete, že mesto zasiahla hrozivá nákaza neznámeho pôvodu. Ľudia, ktorí sa touto chorobu nakazia, sa začnú meniť na ohavné príšery, ktorými sa veľmi rýchlo zaplnia ulice Yharnamu. Strach naháňajúce ticho, ktoré občas preruší kvapkajúca krv, výkriky beznádeje, utrpenia a plač. Kedysi radosťou prekvitajúce mesto sa mesto sa behom chvíle zmenilo na temnú oblasť, do ktorej sa odvážia vstúpiť len tí najodvážnejší.

Hneď po spustení hry vás ako prvý krok čaká vytvorenie vlastnej postavy. Na výber máte niekoľko druhov postáv, pričom každá má nejaké tie prednastavené atribúty, ktoré ovplyvnia jej schopnosti. Následne sa dostanete do prepracovaného editora, v ktorom máte k dispozícii skutočne široké spektrum nástrojov. Upravovať môžete všetko - od veľkosti hlavy, vlasov, brady, cez tetovania/znamienka, až po farbu pleti. Už od úvodu vám tak autori dávajú najavo, že na detailoch si rozhodne dali záležať.

Po dokončení tohto kroku sa ocitáte v meste Yharnam, ktoré je rozdelené na množstvo ďalších lokácií plných rôznych typov príšer, obrovských bossov či ďalších nástrah. Stretnete sa ako s „obyčajnými" obyvateľmi mesta, tak aj s príšerami v podobe vtákov, psov, pavúkov či hadov. Každá časť mesta ukrýva iné druhy príšer, takže aj po tejto stránke je hra skutočne rozmanitá. Slovo „stereotyp" tu jednoducho nemá miesto, zvlášť ak každá z príšer využíva inú kombináciu útokov, ktorým sa musíte neustále prispôsobovať. Svet v Bloodborne je do detailov prepracovaný a mimo hlavných ciest sa v ňom skrýva niekoľko tuctov tajných chodieb, priepastí a ďalších miest, z ktorých je cítiť strach doslova na každom kroku. V podstate ide o jeden komplexný svet, ktorý sa vám načíta iba raz a môžete sa v ňom ľubovolne prechádzať. Samozrejme, zo začiatku ste iba obyčajný cestovateľ bez zbrane a bez nejakého lepšieho brnenia, takže vaše kroky príliš ďaleko nepovedú.

No a tu sa dostávame k tomu najdôležitejšiemu – k jedinému miestu, kde sa môžete cítiť bezpečne. Týmto miestom je priestor nazvaný Lovcov sen, teda Hunter's Dream, do ktorého sa dostávate pomocou lámp, ktoré sa po zapálení stávajú akousi bránou a zároveň slúžia ako checkpointy. V sne sa teda môžete rýchlo presúvať medzi už zapálenými lampami – oblasťami, no hlavne si tu môžete vylepšovať postavu. A to nakupovaním lepšieho brnenia, nových zbraní, ich vylepšovaním či zvyšovaním levelu postavy. Vylepšovať si môžete zdravie, silu, výdrž, no tiež zručnosti a danosti, ktoré sú dôležité najmä pre použitie niektorých zbraní. Ak si totiž môžete kúpiť niektorú zbraň, to ešte neznamená, že ju môžete aj použiť. Dôležité je tiež dodať, že neexistuje brnenie, ktoré by bolo všeobecne „dobré“, ale každé má nejaké výhody či nevýhody. Jedno je odolné voči útoku ohňom, ďalšie proti hrubej sile a podobne. Všetky nákupy prebiehajú vymieňaním krvi, ktorú získavate zo zabitých príšer. Zozbieranú krv ale radšej čo najskôr využite, kedže ak zomriete, stratíte ju. V tomto momente však ešte nie je definitívne stratená, kedže ju môžete získať späť. A to buď po príchode na miesto, kde ste zomreli, alebo ju má príšera, ktorá vás zabila. Tú spoznáte tak, že jej svietia oči na ružovo. Každopádne, ak zomriete opäť, už sa s krvou môžete nadobro rozlúčiť, čo niekedy naozaj poriadne zamrzí, a preto radšej neriskujte.

Vzhľadom na časté prirovnávanie k Souls hrám by hráči predošlých hier asi očakávali možno až rovnaký súbojový systém. Ten sa síce podobá na systém zo Souls hier, no rozhodne nie je totožný. Autori ho mierne upravili, je akčnejší, a pridali do neho niekoľko nových prvkov. Tými najvýraznejšími sú strelné zbrane a možnosť „získať“ časť strateného života späť. Strelné zbrane boli pri oznámení dosť rozporuplnou novinkou, no tá, ktorej sa hardcore hráči najviac obávali, bola práve druhá menovaná. Predsa len, Souls hry sú známe veľkou obtiažnosťou a možnosť opätovného získavania

už strateného života tak trochu vyvolávala obavy, že sa hra (aj) vďaka tejto novinke stane podstatne ľahšou. Na začiatok však treba upresniť, ako to celé funguje. Ak ste pri súboji zasiahnutí, ukazovateľ zdravia síce poklesne, no ak do niekoľkých sekúnd úder opätujete, stratené zdravie sa vám sčasti - alebo až úplne - vráti. Toto však platí iba pre posledný zásah, čiže ak ste zasiahnutí hneď viackrát, môžete si obnoviť iba toľko zdravia, koľko ste stratili s posledným zásahom. Ako primárny spôsob dopĺňania zdravia však slúžia elixíry, takzvané Blood Vial – tie získavate buď z príšer alebo si ich môžete kúpiť v sne. No pre upokojenie všetkých tých, ktorí by sa obávali nízkej obtiažnosti, môžeme skonštatovať, že nič také sa nekoná a Bloodborne je stále tou hrou, ktorá poriadne otestuje vaše schopnosti a pevné nervy.

Na druhej strane, Bloodborne je prístupný aj novým hráčom, ktorí predošlé Souls hry nehrali. Hardcore hráči, ktorí vyhľadávajú poriadne výzvy, si v Bloodborne určite nájdu to svoje, no nestratia sa ani tí menej skúsení. Je to však celé o tom zvládnuť úvod hry, spoznať väčšinu mechaník a pochopiť princíp. Musíte sa zmieriť s tým, že obrazovku „You Died" budete vidieť častejšie, ako ste zvyknutí, no netreba sa hneď vzdávať. Dalo by sa tiež povedať, že Bloodborne je taký ťažký, ako si ho sami spravíte. Ak prechádzate cez určitú oblasť a hneď prvý nepriateľ vás dostal na kolená, nemusíte sa zbytočne trápiť a jednoducho sa vráťte späť, nazbierajte dostatočný počet krvi, vymeňte ju za niekoľko levelov a môžete bez väčších problémov pokračovať ďalej. Ani v takýchto prípadoch ale nemáte úplne vyhraté a stále potrebujete správnu taktiku a skúsenosti. Zvlášť keď sa na vás vrhne hneď niekoľko príšer naraz, nepomôže vám ani toľko diskutované získavanie zdravia z príšer a po pár úderoch vás hra uzemní s už dobre známou obrazovkou.

Vedľajšou, no aj tak pomerne obľúbenou funkciou hry je možnosť online kooperácie a PvP. Bloodborne teda ponúka aj online časť, ktorú si môžete zvoliť hneď na začiatku. Ak sa nezapájate do kooperácie, no aj tak hráte online, po svete sa vám budú zobrazovať pomníky ostatných hráčov s odkazmi, no aj s krátkou ukážkou toho, ako zomreli. Správy môžete označovať ako falošné alebo správne – nie všetci hráči totiž chcú ostatným pomáhať, a tak sa veľmi ľahko môže stať, že sa vás pokúšajú iba nalákať do pasce. Vráťme sa ale ku kooperácii. Zapínate ju počas hrania, a to zazvonením na zvonec z inventára. Bloodborne ponúka dve možnosti kooperácie, kde pomocou zvonca Beckoning Bell voláte do sveta druhých o pomoc, zatiaľ čo so Smart Resonant Bell ju zase ponúkate druhým. Spájanie sa s náhodnými hráčmi je poväčšinou pomerne zdĺhavé a na pripojenie spoluhráča si počkáte aj niekoľko minút. Ideálne preto je, ak sa na kooperácii dohodnete s kamarátom. To urobíte tak, že si v nastaveniach zvolíte obaja rovnaké heslo, na základe ktorého vás hra spojí.

Bežný hráč by sa mal dostať k záverečným titulkom po odohraní viac ako štyridsiatich hodín. Po tejto stránke sa tak hre nedá nič vyčítať. Treba ale počítať s tým, že je to veľmi individuálne a dosť záleží na vašich schopnostiach. Pokojne tak hrou môžete prejsť aj za menej ako dvadsať-tridsať hodín, no taktiež môžete mať za sebou štyridsať hodín a budete iba v polovici. Po dokončení hlavnej časti sa ale nič nekončí. Bloodborne totiž ponúka náhodne generované Chalice dungeony, ktoré v sebe skrývajú obrovský potenciál a hlavne znovuhrateľnosť. Takto vygenerované dungeony môžu byť navyše zdieľané aj s ostatnými hráčmi z celého sveta. Tým pádom sa môže herná doba natiahnuť aj o ďalšie desiatky hodín - nudiť sa rozhodne nebudete.

Po vydaní sa Bloodborne nestretol iba s chválou, ale aj kritikou, ktorá bola zameraná na technickú stránku hry. Dá sa povedať, že hry od From Software nikdy príliš nevynikali dobrou optimalizáciou či grafickým spracovaním a pri Bloodborne je situácia podobná. Aj keď sa nad grafickou stránkou hry nebudete rozplývať, vôbec neurazí a na niektorých miestach skôr príjemne prekvapí. Niekedy však vášmu oku neunikne doskakovanie objektov, čo na jednej strane nie je nič hrozné, ale s takýmito nedostatkami by sme sa už v súčasnosti nemali stretávať.

Po technickej stránke je to teda o niečo horšie a aj napriek tomu, že sa snímkovanie snaží držať na čísle tridsať, klesanie nie je niečo, na čo by ste narazili len výnimočne. Paradoxom je, že sa s ním nestretnete iba pri veľkých súbojoch, ale aj na relatívne prázdnych miestach. V drvivej väčšine prípadov však nejde o nič hrozné, čo by malo negatívny vplyv na hrateľnosť. Preto udeľujeme prvé miesto v kategórii neduhov dlhým nahrávacím obrazovkám. Pridlhé sú najmä tie, ktoré naskočia potom, ako zomriete, čo vzhľadom na obtiažnosť hry môžeme považovať za problém číslo jeden. Na aktualizácii, ktorá by mala nahrávacie časy skrátiť, sa údajne pracuje, tak snáď to nezostane iba pri slovách a čoskoro sa jej dočkáme.

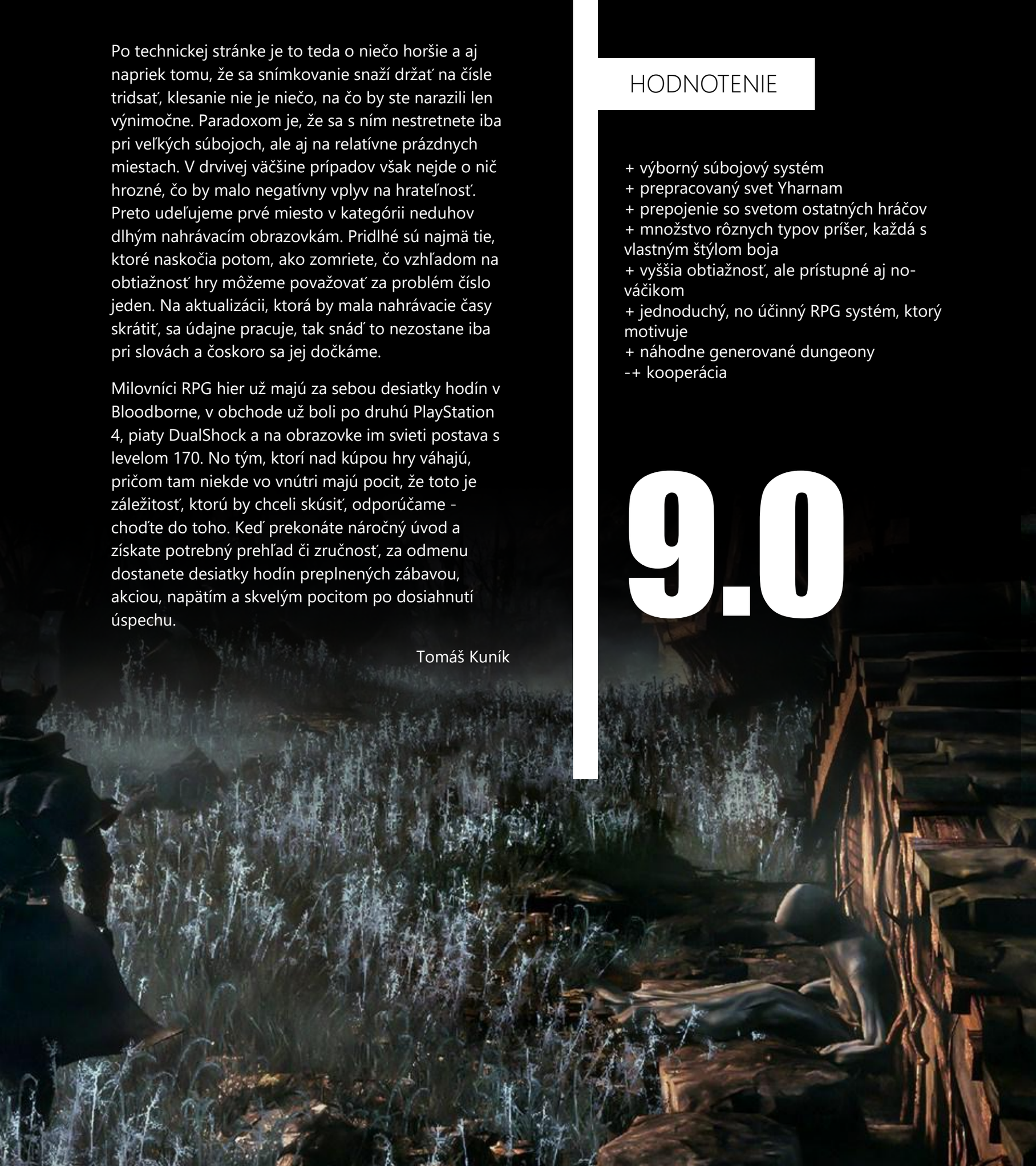
Milovníci RPG hier už majú za sebou desiatky hodín v Bloodborne, v obchode už boli po druhú PlayStation 4, piaty DualShock a na obrazovke im svieti postava s levelom 170. No tým, ktorí nad kúpou hry váhajú, pričom tam niekde vo vnútri majú pocit, že toto je záležitosť, ktorú by chceli skúsiť, odporúčame - choďte do toho. Keď prekonáte náročný úvod a získate potrebný prehľad či zručnosť, za odmenu dostanete desiatky hodín preplnených zábavou, akciou, napätím a skvelým pocitom po dosiahnutí úspechu.

Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ výborný súbojový systém
+ prepracovaný svet Yharnam
+ prepojenie so svetom ostatných hráčov
+ množstvo rôznych typov príšer, každá s vlastným štýlom boja
+ vyššia obtiažnosť, ale prístupné aj no-váčikom
+ jednoduchý, no účinný RPG systém, ktorý motivuje
+ náhodne generované dungeony
-+ kooperácia

9.0



ORI AND THE BLIND

STAVAJTE A NIČTE

PLATFORMA: XBOX ONE, PC
VÝVOJ: MICROSOFT
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

Dnešná doba praje hrám, ktoré sa pomocou všemožných filmových barličiek snažia zapôsobiť na city hráčov v miere, ktorú sme v minulosti nevideli. Často vám berú z rúk kontrolu, nechajú vás len pasívne sledovať udalosti a plne prenechajú v starostlivosti scenáristov. A takto vlastne balansujú na veľmi úzkej hrane, kde im hrozí strmý pád k nepríjemnému a neobľúbenému citovému vydieraniu. O to zaujímavejšie vyznieva fakt, že medzi všetkými tými veľkovýpravnými eposmi s filmovým feelingom je to práve drobná nezávislá platformovka, ktorá vás najvýraznejšie chytí za srdce a zahrá sólo na emotívnu strunu.

Ori and the Blind Forest je dospelou hrou. Dokonca dospelejšou ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Láska, nenávisť, smrť aj obetovanie, to všetko tu nájdete. Príbeh je postavený na protikladoch a už dávno ho poznáte, aj tak sa však hra neutápa v zbytočnom pátose a rozpráva ho s gráciou, akú často nevidieť. Čiastočne za to vďačí aj minimalizmu v tomto ohľade. Na začiatku sú vám predstavení protagonisti, expozícia je stručná, ale funkčná. Potom sa Ori, hlavný hrdina, ocitá vo vašich rukách a len tu a tam vám hra naznačí drobnú časť príbehu pomedzi to, ako vás necháva zápoliť s nástrahami a prekážkami. Príbeh sa opäť naplno vynorí až v samotnom závere. Aj vďaka neustále prítomnému fatalizmu by určite tak dobre nefungoval, ak by vás hrou sprevádzal nonstop. Takto vyznieva naozaj príjemne a nenútene.

Vy ste malý Ori, duch, ktorý má chrániť les, no osud ho zaveje niekam inam. Do náručia Naru, podivného lesného tvora, ktorý sa Oriho ujme ako matka a rozhodne sa ho vychovať. Ori tak utešene rastie, no nie je si vedomý vlastného osudu a ten ho tak nečakane prekvapí. Les postihne obrovská katastrofa, všetko začne umierať a, bohužiaľ, Ori sa opäť stáva sirotou. Na pokraji síl ho nachádza Sein - sprievodca. Spolu sa vydávajú na cestu lesom, aby sa ho pokúsili zachrániť a vrátiť mu život. Nebude to však jednoduché.

Hra má jedinečný nádych. Celé jej stvárnenie a aj príbeh akoby sa inšpirovali Miyazakiho tvorbou. Vizuálny štýl v žiadnom prípade nevykráda fenomenálne Studio Ghibli, tvorí si vlastnú identitu. Miernu inšpiráciu tu však môžeme badať.

O FOREST

Hra vyzerá skutočne nádherne a či už sú to prepracované postavičky, alebo detailný svet, je radosť na to pozerať. Badať z toho lásku, s ktorou autori k výtvarnému spracovaniu pristupovali. Navyše presne ladí s herným obsahom. Skvele vystihuje mystiku lesného sveta plného najrôznejších síl a podivných bytostí. A v tom je tá podobnosť s Miyazakim. Získa si vás svojim kúzlom a aj keď občas budete mať chuť hru v momente vypnúť, nedokážete to.

Ori nie je priamo lineárna hra. Ak by som ju mal v rámci žánru platformoviek k niečomu prirovnať, tak to sú klasické 2D Metroidy a pôvodné Castlevanie, no ani to úplne nereprezentuje zážitok z tejto hry. Pre oživenie lesa musíte vrátiť sily troch elementov: vody, vzduchu a tepla. Na ceste k nim vás hra vedie pomerne priamočiaro, keďže si musíte osvojovať mnohé nové postupy, schopnosti a možnosti, ktoré vám ponúkne. No po ceste za nimi sa môžete pomerne voľne túlať herným svetom, pokúšať sa dostať tam, kam to predtým nešlo či objavovať skryté zákutia. A je ich tu teda skutočne požehnane.

Nemusíte sa báť, že by vás pri Ori prepadla nuda. Svoje princípy predstaví hneď na začiatku, no stále ich oživuje novinkami. Zbierate tu rôzne orby, ktoré vám rozširujú život, energiu, rovnako tieto veci aj regenerujú. A verte, že si nedovolíte len tak niečo prehliadnuť či nechať za chrbtom. Neustále vo vás bude hlodať zvedavosť a často si poviete, že keď vás už hra nechala trpieť pri niektorých povinných úlohách a s vypätím všetkých síl a nervov ste ich splnili, tak aj trošku extrémnejšie umiestnené orby už nejako zvládnete. Počas hry prežijete aj 6 špeciálnych eventov naviazaných na príbeh.

S obyčajným skákaním si dlho nevystačíte a už od úvodu vám bude jasné, že postupne musia prísť nové schopnosti. Tie hra dávkuje pomerne svižne a po obligátnom dvojskoku nasledujú ďalšie šikovné kúsky, ktoré vám umožnia plachtiť, šplhať po stenách, či dokonca „nabíjať" energiou svoj výskok, vďaka čomu prerazíte aj pevné prekážky. Postupne čoraz viac z toho musíte používať naraz pri riešení „puzzle" a do výsledného mixu musíte pripočítať aj jednoduchú akciu pomocou malých bleskov svetla, ktorými bojujete s podivnými nepriateľmi.

Sú zaujímaví, no mohli by byť aj variabilnejší a hlavne by sa nemuseli takmer neustále respawnovať. V boji si však môžete pomôcť postupným vylepšením svojej postavičky. Strom schopností má 3 vetvy. Jedna sa zameriava na útoky, druhá na zbieranie orbov a tretia na schopnosti (napríklad dýchanie pod vodou, regenerácia...).

Ori nie je jednoduchou hrou. Nie je to oddychovka, ktorú si večer zapnete po vyčerpávajúcom dni s tým, že pri nej zrelaxujete. Skôr práve naopak. Musíte sa pripraviť na to, že tam narazíte aj na momenty, kedy vám jednoducho nedá vydýchnuť a vychutná si každú vaši chybu a zaváhanie. Našťastie je tu len minimum pasáží, kde by ste sa pri chybách museli naspamäť učiť každé miesto, kedy skákať, uhnúť alebo jednoducho niečo spraviť. Prakticky je to len trojica po získaní elementov. Aj tak vás však po dohraní môže prekvapiť výsledné číslo vašich smrtí - 500 totiž nie je nič nevídané.

Je teda pochopiteľné, že vás bude hra často hnevať, možno aj frustrovať, keďže vás čakajú skutočne krko (a palco)lomné platformingové kúsky. Možno niekedy budete chcieť vyhodiť ovládač von oknom, no zatnete zuby a prekonáte to. Ten pocit po zdolaní náročných prekážok skutočne stojí za to a občas vám ešte navyše blikne aj ikonka získaného achievementu. Speedrunom určite hru prebehnete aj za nejaké 3 hodinky, koniec koncov o tom je aj jeden z achievementov. Pri prvom prechádzaní, keďže sa s hrou aj tu a tam potrápite, však môžete počítať so zhruba 9-10 hodinami, čo je rozhodne veľmi slušné. O to viac poteší, že prakticky celú dobu nemusíte bojovať s nudou alebo stereotypom.

Jednou z najunikátnejších vecí v hre je netradičné ukladanie vašej pozície. Jeden z tých niekoľkých druhov orbov vám totiž dobíja energiu, pomocou ktorej si môžete svoj progres ukladať a to prakticky na ľubovoľných miestach (len nie pri nepriateľoch a počas tých eventov na jeden dych). Nemôžete však ukladať úplne bezhlavo, keďže sa táto energia môže aj minúť. Stále máte slušné možnosti a voľnosť, no niekedy sa hodí pouvažovať nad tým, či sa neoplatí s uložením radšej pár skokov počkať.

Posledným dielikom tejto malebnej skladačky je skvelá hudba, za ktorou stojí skladateľ Gareth Coker (na konte má hlavne krátke filmy). Podarilo sa mu vytvoriť niečo jedinečné, čo krásne dotvára atmosféru hry a aj vďaka nemu si vás Ori and the Blind Forest okamžite získa a len tak vás nepustí. Celkovo ide zatiaľ o jeden z najlepších herných zážitkov v tomto roku, ktorý hráčov osloví nielen unikátnym vizuálnym spracovaním, ale taktiež chytí za srdce a preverí vaše schopnosti v skákačkách. Hru budete nenávidieť, no to len v pár unikátnych chvíľkach. Vtedy sa však do nej ešte viac zahryznete a keď konečne prekonáte náročnú prekážku, hru oceníte ešte viac. Je vystavaná skutočne výborne a všetko v nej funguje tak, aby vo vás vzbudila čo najlepší dojem. A aj preto jej tie menšie chybičky radi odpustíte.

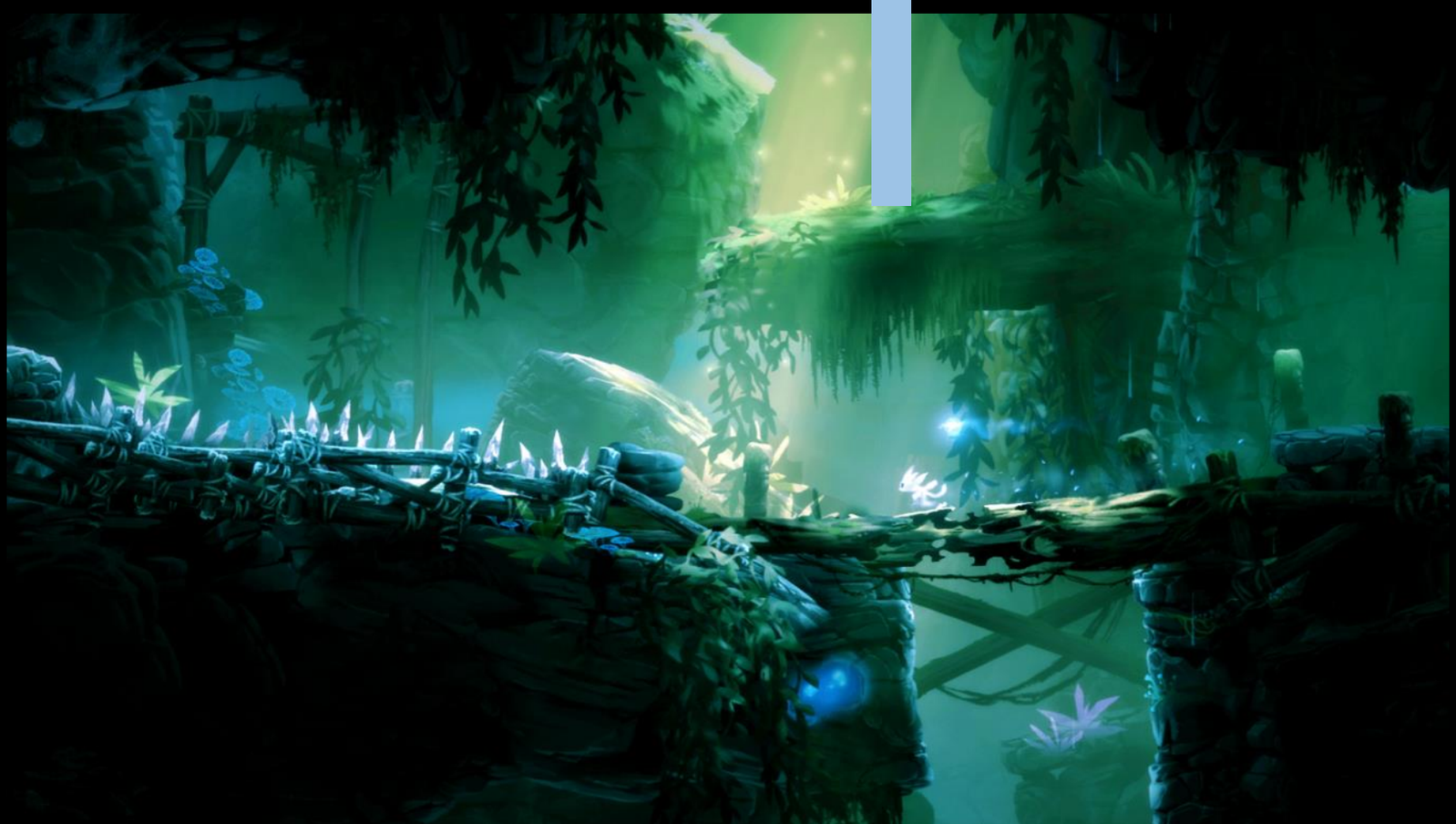
Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ štýlová grafika a vynikajúca hudba
+ chytí za srdce
+ jedinečná atmosféra
+ slušná dĺžka a prakticky žiadny stereotyp
+ skutočná výzva
+ zaujímavý save systém

- občas už frustrujúce
- respawn nepriateľov

9.0



TALES FROM BORDERLANDS

DOBRODRUŽSTVO VO SVETE BORDERLANDS

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, XBOX360, PS3, IOS
VÝVOJ: TELLTALLE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Tales from the Borderlands je prvá séria, respektíve hra, po ktorej odohraní všetkých epizód máte chuť ísť nielen na ňu znova, ale zvážiť aj kritéria ako ju hodnotiť. Už po tretej epizóde mi presne napadlo, že tu nestačí iba hovoriť o hrateľnosti, QTE sekvenciách či pomere akcie, dialógov a animácií. Pri scenári tohto kalibru je potrebné prehodiť výhybku a pristúpiť kritickejšie (v dobrom smere) k príbehu, deju a jednotlivým postavám, pretože táto hra si zaslúži byť posudzovaná aj štýlom, aký mi sedí pri tvorbe filmových recenzií. Áno, Tales from the Borderlands sa podarilo prekročiť pomyselnú hranicu, kedy si už nechcete všímať iba tú kvalitu grafických polygónov, ale aj hĺbku príbehu, narácie a herecké výkony. Lebo hoci videohry ponúkajú aktívnu participáciu, máloktorá má širokú škálu emócií či chvíľ, kedy nie je podstatné pristihnúť sa, že niečo hrám alebo sledujem – ale ako ten celý zážitok vstrebávam.

Pritom základné hry Borderlands neoplývajú úžasným príbehom, skôr majú tmel pre grindovanie vo svete či co-op fušerinu v najlepšom svetle. No keď sa chopia šance majstri z Telltale Games, ktorí sú hodní svojho mena a ako jedni z mála píšu pútavé scenáre na pokračovanie, ožije aj tento svet niečím výnimočným. Žánrové vymedzenie balansuje medzi westernom, sci-fi a komédiou, čo je úžasný mix, ktorý môže ponúknuť prakticky veľa: košaté dialógy s vtipmi, pútavé prostredia vo vesmíre i púšti, aj veľký rozsah či pestré lokality. Hra Tales from the Borderlands nás o tom presvedčila v prvej epizóde už za necelú hodinu, keď dokázala štartovať na vesmírnej stanici, iniciovať zradu a dostať sa na planétu, kde prebehla prestrelka a dej sa začal rýchlejšie zamotávať.

Pritom bude na hráča i fanúšika série kladená aj iná otázka: koľko je ochotný hrať, respektíve aké pasáže tu očakáva? Základom Borderlands bola totiž akcia a naháňačka za predmetmi, totálny loot grinding na desiatky hodín. Ak tu očakávate niečo podobné, budete radi, že sa dostanete aspoň do inventára. Akcia nie je vynechaná a čakajú vás napínavé prestrelky, ale budete ich skôr s otvorenou sánkou sledovať ako ovplyvňovať. Tales from the Borderlands však

komplementárne dopĺňa celý svet a osudy postáv – akoby ďalšia žánrová hra bola najsilnejšou voľbou, príkladným spin-offom pre túto generáciu.

Aktívne časti spĺňajú požiadavky milovníkov adventúr a, samozrejme, priaznivcov Telltales sérií. Keď sa k nim dostanete, môžete sa rozhliadnuť po atmosférických lokalitách a hľadať potrebné prvky. Autori sa nehrajú na hľadanie pixelov, ale praktické spracovanie a kamera je výborná. Hrdina Rhys nasadil už v prvej kapitole šikovný element kybernetického očka, ktoré skúma jednotlivé časti a on ich môže vtipným komentárom hodnotiť. Interakcia s predmetmi takto naberá nový rozmer a neustále vás udržuje nielen v strehu, ale aj v dobrej nálade. Pri Fione sa môžete prehrabávať v inventári, kupovať si oblečenie pre postavy, čo zďaleka pripomína túžbu po lepšej výbave.

Väčšiu voľnosť si užijete aj v dialógových scénach, kedy si vyberáte smery, kam sa dialógy uberajú a formujete motivácie postáv. Netreba ich podceniť, za mnohé vetvy v príbehu budete zodpovedať sami a miera je robustnejšia ako v prvých hrách Telltale Games. Mechanizmy ostali rovnaké, ale cítiť, ako sa v čase vyvinuli a autori pracujú s lepším obsahom. Nájdete tu aj pár priestorových puzzle, ale nie je to nič vážne, čo by nevyriešil sústredený pohľad a pár klikov myšou. Niektorí kritici série by ešte mohli aj namietať, že Telltale Games vlastne zjednodušili aj existujúci systém adventúr, ale je to planý pokus o kritiku v čase, keď ich ambície sú podstatne vyššie a výsledné hry zanechávajú lepší dojem.

Zoberte si iba dvojicu hlavných postáv a šlamastiku, do ktorej sa dostávajú. Rhys sa dozvie, že Handsome Jack bol zabitý a jeho korporácia Hyperion hľadá nového lídra. Zacíti šancu na povýšenie, no keď príde do kancelárie veľkého šéfa, zistí, že na stoličke už sedí podlý Vasquez, ktorý si razí cestu hocijakými spôsobmi a Rhys sa zrazu namiesto vyššieho fleku dočká pozície upratovača. Z pomsty sa rozhodne vydať na istú planétu, kde sa má nachádzať vzácny Vault Key, o ktorého získanie sa usiluje aj Vasquez (túto informáciu započuje ešte v kancelárii). Pomáhať

má kamoš Vaughn, ale na planéte rýchlo zistia, že proti lokálnym hrdlorezom nemajú šancu. Budú radi, ak prežijú prvých pár hodín.

Paralelnú líniu obstará Fiona so sestrou Sashou, ktoré sa rovnako usilujú získať Vault Key. Nie sú to cnostné žienky, ale pod vplyvom životných okolností či ekosystému planéty sa prispôsobili. Osud ich ženie do náručia maskovaného cudzinca, ktorý má vlastné plány. Osudy Fiony a Rhysa sa pekne prepletajú, navyše Telltale Games využívajú aj skvelú možnosť posúvania sa v čase medzi minulosťou a prítomnosťou, respektíve aj ďalšiu techniku narácie: rozličné uhly pohľadu postáv a nazeranie na udalosti. Vďaka tomu sa Tales from the Borderlands mení z klasického lineárneho zážitku na košatú mozaiku, ktorá núka zábavné, rozlične podané časti. Hráč sa učí orientovať v čase, medzi postavami, miestami a snaží sa sám zistiť, čo sa deje a poskladať si výslednú story.

Scenáristi podávajú špičkový výkon. Nielen v budovaní a posúvaní deja, práci s hlavnými postavami, ale aj ostatnými protagonistami. Vaugh, Sasha i Vasquez sú solídne napísané postavy, ktoré majú silné party a Telltale z nich dokáže veľa vyťažiť. Sú tu napínavé momenty, vrcholne empatické body, kedy sa dokážete vcítiť do úlohy Rhysa či Fiony (ak aspoň trochu chcete bojovať proti zmijám, zradám a zlu).

Ale Tales from the Borderlands odskakuje o míľu od ostatných hier vďaka tone ďalších elementov, ktoré si v prvých dvoch epizódach nemusíte uvedomiť, ale v neskorších na vás doľahnú. Je tu kopec humoru a hoci sú osudy hrdinov v podstate dramatické, satirický náhľad vás vtiahne do inej roviny vnímania. Je tu nádherne spracovaný vesmír, fungovanie korporácie tam hore a chudákov ľudkov tam dole. Sú tu poctivé party pre rozprávanie vo westernovom štýle, ktorý z trojice žánrov naplno preváži.

Striedanie jednotlivých sekvencií (skúmanie/puzzle, dialógy, sekvencia, prestrelka) je vhodne podané, pričom najmä znalci uznajú autorom, ako ďaleko sa posunuli nielen v rozprávaní príbehu, ale aj iných atribútoch. Zoberte si nádhernú kameru, ktorá sníma dynamické akčné scény alebo prestrelky. Či je to akcia hneď v prvej alebo často spomínaná scéna vo štvrtej epizóde, tu sa nepozeráte iba na šikovne zostrihaný trailer, ale poctivú prácu priamo v hre, pred ktorou a po ktorej nasleduje ďalší úsek deja.

V nemalej miere je otázne, ako hráte celú sériu Tales from the Borderlands. Nie som veľký fanúšik seriálového hrania, lebo herná scenáristika už pokročila natoľko, aby vás na 2-3 mesiace nechala tápať v tme po vyústení perfektne zrežírovanej scény (a ruku na srdce, koniec prvej i tretej epizódy tu bol poriadne

sugestívny). Takže aj Tales from the Borderlands som hral rovnako ako recenzujem – odohral som prvú časť a teraz po takmer roku zhltol celú porciu piatich epizód. A musím uznať, že je to hra robená na postupné hranie, ale v rozmedzí niekoľkých večerov, aby ste intenzívne vstrebali celý svet a zistili, ako na seba postavy, ich konanie a jednotlivé akty nadväzujú. Celá séria je výbornou ukážkou, ako tvoriť pokročilé odbočky zo zavedených sérií a neprekáža jej ani to, že ste honbu za predmetmi kedysi v Borderlands neabsolvovali. OK, nebudete vedieť, kto je Handsome Jack, ale celý príbeh si užijete.

A tak sú finálne hodnotenie i celkové pocity zo série vyššie ako z malej porcie na Silvestra minulého roka. Autori si nechali otvorené zadné vrátka, aby mohli eventuálne pokračovať, ale to teraz neprekáža. Všetko, čo platilo pre prvú epizódu (príbeh, postavy, atmosféra, akcia, dialógy), treba aplikovať aj tu, ale odpadá pocit, že chcete hrať dlhšie alebo si pýtate viac. Dostanete 8 až 10 hodín kvalitnej zábavy a ukážku, že sa herná scenáristika posunula ďaleko dopredu a možno si pýtať rovnako veľa ako u adventúr či JRPG deväťdesiatych rokov.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ pútavý príbeh s vydareným scenárom
+ dobre vykreslené charaktery postáv
+ kvalitné dialógy aj akčné sekvencie
+ atraktívny konzistentný celok

- uvítali by sme viac aktívneho hrania a nielen sledovanie deja

9.0

UNCHARTED NATHA COLLECTION

ZOPAKUJME SI PRÍBEHY NATHANA DRAKEA

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: NAUGHTY DOG
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

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

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

AN DRAKE

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

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

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

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

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

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

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

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

Tomáš Kuník

HODNOTENIE

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

- chýba multiplayer

9.0

8.5

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 hereckú 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, daždе, 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

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 Fallout 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.

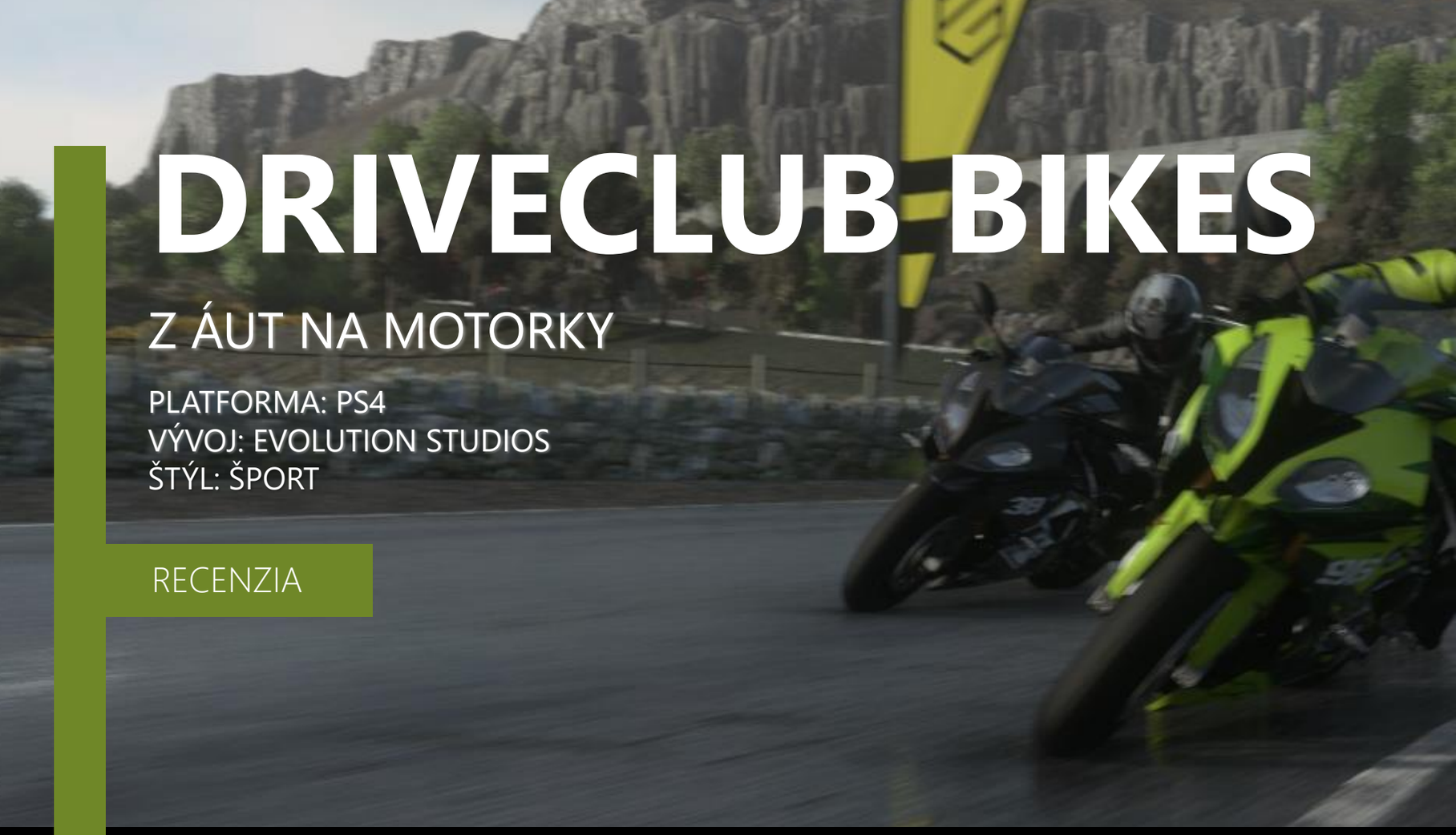
Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ zaujme ako zábavná akčná hra s RPG prvkami a výstavbou

- neobstojí ako plnohodnotná RPG

8.5



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

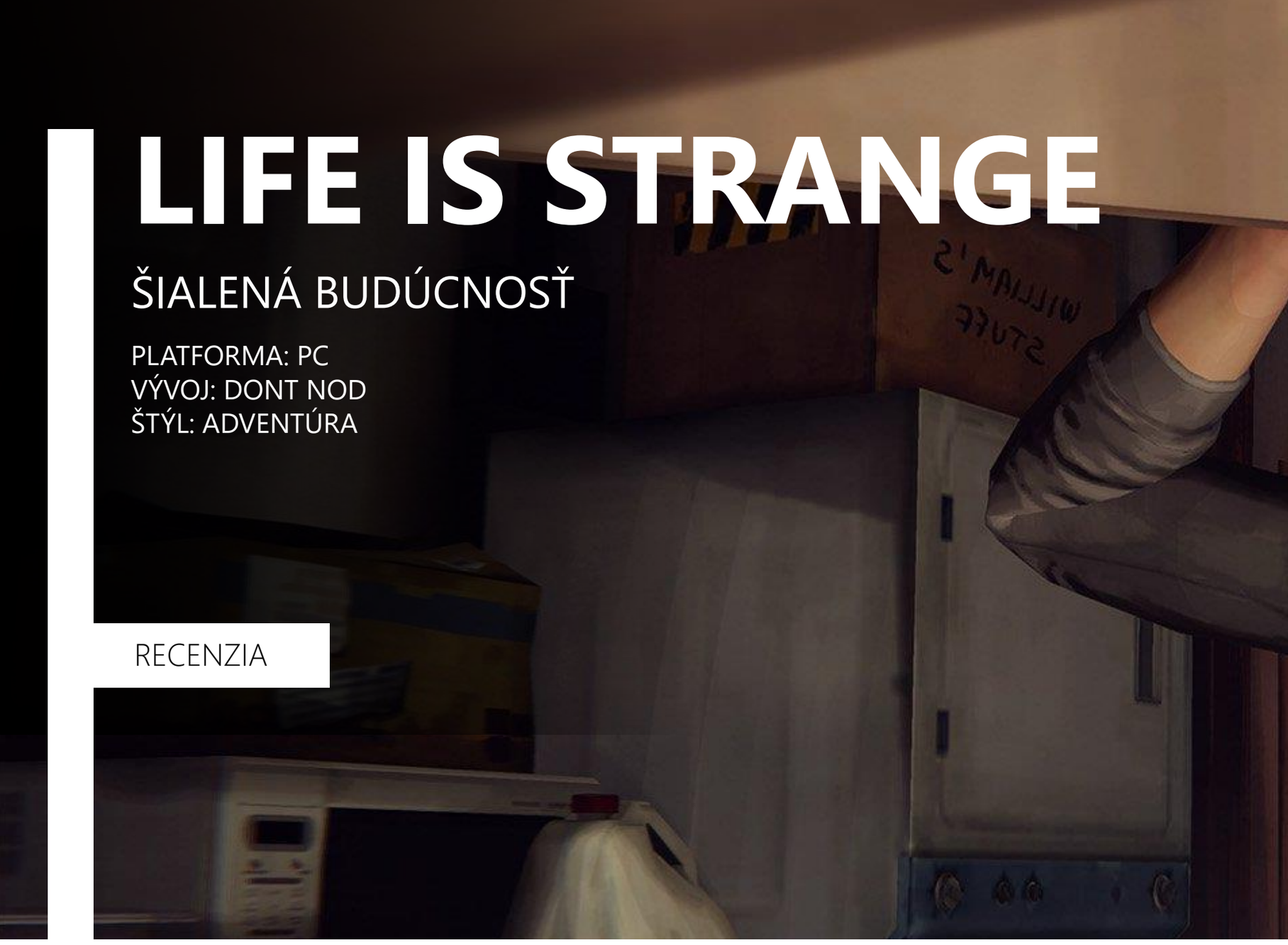
- žiadne nové trate
- obnovovanie na trati po nárazoch nie je vyvážené

8.5

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

LARA CROFT GO

PUZZLE DOBRODRUŽSTVO

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

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Peter Dragula

HODNOTENIE

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

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

8.5

SOMA

VSTÚPTE DO TEMNOTY

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

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

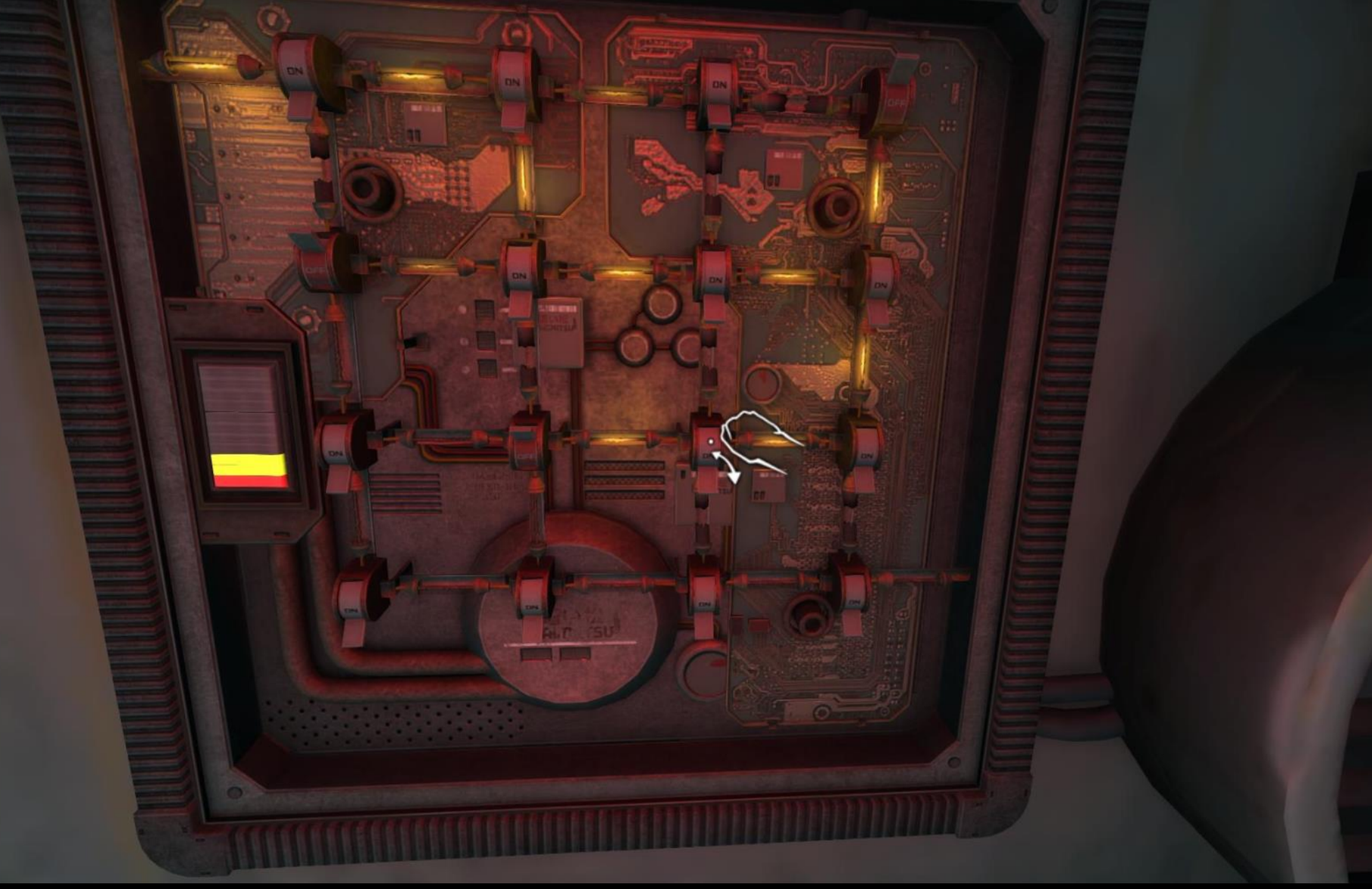
Často budete používať počítače, ku ktorým neraz treba pohľadať nejaké dátové čipy alebo iné doplnky, aby ste sa dostali ďalej. Pomocou počítačov odomknete uzamknuté systémy a dvere, získate dôležité údaje, niekedy ukážu mapu úrovne alebo obsahujú audio nahrávky obyvateľov komplexu. Príležitostne pritom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

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

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

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

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



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

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

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

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

Branislav Kohút

HODNOTENIE

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

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

8.5

DYING LIGHT

MESTO ZOMBÍKOV NA VÁS ČAKÁ

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

RECENZIA

Techland, ktorý je známy svojim kvalitným enginom a decentnými Call of Juarez a Dead Island sériami, skúša v novej hre Dying Light niečo nové. Síce stále v zombie štýle podobnom ako v Dead Island, ale tentoraz tvorcovia pritvrdili. Z akčného boja o prežitie sa stáva tvrdý survival, ktorý sa na jednej strane inšpiruje craftovacími zombie hrami, na druhej assassinovským parkourom a do toho celého pridáva atmosféru prežívajúceho sveta podobnú Metro sérii. Autori vytvárajú mix posúvajúci vlastný podžáner zombie hier vpred, aj keď nie všetko im vyšlo dokonale.

Presnejšie sa v hre dostávame do mesta Harran, ktoré sa sa stalo centrom zombie epidémie a je v karanténe. Armáda tam zhadzuje zásoby a lieky, ale blíži sa čas finálneho úderu a vláda chce toto miesto zrovnať so zemou spolu s nákazou. Skôr ako sa tak stane, agentúra potrebuje získať určité informácie z mesta a tak tam posiela vás - Kylea Cranea, tajného agenta. Vašou úlohou je infiltrovať sa medzi miestne gangy a nájsť zbehlého agenta s potrebnými informáciami. Keď sa tam však dostanete, spoznávate ľudí a nadchádza čas ťažkých rozhodnutí. Tie síce vy priamo v hre neriešite, ale budete cítiť, akú ma postava dilemu medzi svojou úlohou a pomocou miestnym ľuďom.

Príbeh však pri postupe zohráva len sekundárnu úlohu, primárne je to o kombinácii parkouru a boja o prežitie v zombie meste. V hre prakticky vidieť, aké boli priority autorov, a teda vytvoriť náročný zombie svet, ktorý je drsný, v ktorom je rozvrátená spoločnosť a kde ľudia nebojujú len proti zombíkom, ale aj proti sebe. Nechýbajú rôzne typy zombíkov, veľmi hlboko je prepracované zbieranie vecí a ich craftovanie a to je naviazané na výrobu zbraní. Dopĺňa to ťažký boj so zombíkmi, nechýbajú ani RPG prvky na postupné odomykanie ďalších schopností a možností. Je to ako sen zombie fanúšika.

Zatiaľ čo gameplay mechaniky sú veľmi dobre navrhnuté, na príbehu a misiách sa mohlo viac zapracovať. Svet hry je obsiahly a zaplnený informáciami a rozhovormi a celé to v tomto pripomína Metro 2033, kde len postupne odhaľujete pozadie udalostí ako aj pozadie nákazy. Samotný rozvoj príbehu je rovnako vlažný, aj keď postupne naberá na obrátkach. Stereotypné misie mu nepomáhajú, stále len za niekým prídete, dá vám úlohu a tá je len o nosení niečoho späť, vyslobodení, kontaktovaní alebo treba čosi zapnúť. Sú síce výnimky, ale väčšina misii je priamo určených len na to, aby ste sa zdokonaľovali v prežití v meste. Hlavne hráčov hľadajúcich akciu a adrenalín to môže sklamať, podobne ako aj neustále umieranie. Táto hra však nie je pre nich. Toto je skôr pre hráčov, ktorých baví náročná skúška prežitia, nutnosť zbierania vecí, obchodovania, skladania a upgradovania zbraní a aj taktizovania na bojisku.

Taktika je tu totiž dôležitá. Toto nie je hra ako Dead Rising, kde motorovou pílou naraz zničíte dvadsať zombíkov na jeden švih, toto je hra, kde si opravujete aj dosku s klincom, aby ste na dvadsať zásahov zabili jedného zombíka. Náležite tomu je v uliciach aj primeraný počet zombíkov, Väčšinou vidíte jedného-dvoch, len miestami viac ako päť naraz a to už viete, že sa im máte veľkým oblúkom vyhnúť alebo pomedzi nich rýchlo prebehnúť. Útek je tu totiž najlepší spôsob záchrany. Často sa však boju nebude dať vyhnúť a je preto vhodné vždy si zadovážiť aspoň železnú rúru alebo inú základnú zbraň a aj tá vám vydrží len určitý čas. Postupne však nachádzate nové materiály, kupujete nové návody na zbrane a vytvoríte napríklad elektrické kladivo.

K skutočným strelným zbraniam sa dostanete až v druhej polovici hry a aj to len s obmedzeným počtom nábojov. Budete si ceniť každý jeden, pretože

obchodníci nemajú veľké zásoby a mimo nich získate muníciu len od padlých ozbrojených ľudí. Je tak vhodné zbytočne nestrieľať a ak sa dá, použiť inú zbraň alebo taktický útek. A to špeciálne v noci.

Autori v hre pridali aj plynulý prechod dňa a noci, ktorý výrazne ovplyvňuje hrateľnosť. Zatiaľ čo cez deň je mesto viac -menej pokojné (aspoň zo začiatku) a cez zombíkov väčšinou bez problémov prebehnete, v noci je to iné. V meste je úplná tma, svietite si len svojou baterkou, kde-tu zahliadnete oheň a miestami nevidíte ani zombíkov, predtým ako na vás vyskočia. Je potrebné dávať si pozor a to hlavne na typy zombíkov, ktoré sa v noci vydávajú na lov (spolu je ich v hre 20 druhov). Vidíte ich na mape aj s ich detekčnou oblasťou. Vašou úlohou bude pohybovať sa rozvážne, pomaly a potichu. Ak sa pošmyknete, narobíte hluk a väčšinou už zombíkom neuniknete. Hlavne zo začiatku je dobré na noc si oddýchnuť v zabezpečených domoch - či už hlavných domoch frakcii alebo vašich, ktoré postupne na mape zaisťujete. V nich sa objavujete aj po zabití..

Smrť v hre nie je tragická. Celý svet sa zachováva v aktuálnom stave, a teda ak ste zabili niektorých dôležitých ľudí alebo zombíkov, už vám nebudú zavadzať, ale zároveň sa vám neobnoví ani inventár. Čo je však dôvodom na to, aby ste nezomierali, sú skúsenostné body, konkrétne Survivor pointy, ktoré vám pri každej smrti ubudnú. Totiž čím dlhšie prežijete, tým viac XP bodov získavate a za ne upgradujete survivor stránku vašej postavy. Rozširuje napríklad možnosti

craftovania vecí, môžete pridať zľavy pri obchodovaní. Podobne je na tom sila, ktorú využijete na vylepšovanie bojových schopností a nakoniec je tu pohyb, kde čím viac skáčete, tým viac špeciálnych prvkov a skokov odomkýnate.

Samotný parkour z pohľadu prvej osoby funguje veľmi dobre, dokonca lepšie ako v Assassin's Creed. Musíte hľadať, kde sa môžete zachytiť, ako sa môžete dostať vyššie a presne smerovať skoky. Miestami autori pridali aj puzzle prvky, kde musíte prísť na to, ako skákať, aby ste vyšli na potrebné miesto. Napríklad pri rádiových vežiach - Far Cry by sa mohol priučiť. Na parkour je pripravené aj celé mesto, či už malé slumy na začiatku hry alebo historická časť mesta neskôr. Tam je to priam lahoda - skákanie cez strechy, presúvanie sa po kábloch, balkónoch a skákanie bezpečne do odpadkov podobne ako v Assassin's Creed do sena. Ale jedno obmedzenie tu je - neexistuje rýchly presun, všetko musíte prebehnúť alebo preskákať manuálne.

Samotnú príbehovú časť prejdete aj za tých 15 hodín, ale nie je dôvod sa ponáhľať. Toto je hra, kde je veľmi vhodné spoznávať svet, obsadzovať „safe houses", zbierať veci, vyrábať nové, predávať, kupovať, brať vedľajšie misie a získavať tak bonusové veci. Nakoniec aj všetky RPG prvky sa upgradujú veľmi pomaly a ak si chcete odomknúť všetko, neponáhľajte sa. K tomu je dobré spojiť sa s priateľmi v kooperácii a užiť si aj tam a občas si skúsiť aj možnosti zombíka. Reálny rozsah titulu je na 40-50 hodín, samozrejme, za podmienky, že vás tento štýl baví.

ČAKÁ VÁS ROZSIAHLE MESTO, KTORÉ PREKONÁTE PARKOUROM

V kooperácii sa spojíte s tromi ďalšími priateľmi, s ktorými sa vydáte na lov alebo výpravy, zatiaľ čo hra vám vytvára mini-challenges, v ktorých víťaz úlohy dostane dodatočné body. Aby to nebola nuda, do kooperačnej hry sa vám môže pripojiť hráč hrajúci v Be a Zombie móde, v ktorom sa chopí špeciálneho typu zombíka a vydáva sa na výpravu s cieľom zabíjať ľudí. Je to zombík, ktorý ma svoj vlastný skill tree a postupne mu odomkýnate schopnosti a možnosti. Hra za neho je úplne iná, má takmer čiernobiele videnie, má svoj rev, ktorým lokalizuje objekty v okolí a svoje chápadlá, ktoré využíva na priťahovanie sa na vysoké miesta, ako aj na likvidovanie ľudí. Je to príjemný doplnok k hre a ponúka pohľad z druhej strany.

Graficky vyzerá titul veľmi kvalitne, Chrome engine dosiahol v šiestej verzii svoj nový vrchol a parádne zachytáva mesto. Jedinečne prepracovaní sú zombíci, na ktorých vidíte každý úder a odtrhnuté ruky. Z mŕtvol vidíte vytekať krv a kvalitne je spracovaná aj zmena dňa a noci, ako hrateľne, tak aj vizuálne, nehovoriac o prakticky dokonalom parkoure. Celé to dotvárajú prestrihové scény a animácie postáv, ale nechýba ani ničenie tiel, kde je zahrnuté prerezanie pokožky, môžete odkryť vnútornosti zombíkov, zlomiť nohy, orezať ruky alebo hlavu. Autori sa pohrali aj s vytekaním krvi po smrti ľudských nepriateľov. Jediný problém je s optimalizáciou na PC. Ak máte lepšie zostavy, výraznejšie to nepocítite, ale pri slabších procesoroch alebo kartách s nižšou pamäťou môžete zažiť veľké pády framerate. Ideálne je znížiť dohľadnosť. V každom prípade enginom sa Techland práve dotiahol na úroveň nových verzii Unrealu, Frostbite a Cryenginu. Špeciálne veľmi

pripomína Frostbite v Battlefielde.

Celkovo Techland na hre Dying Light pekne zapracoval. Neponúka žiadnu jednoduchú arkádovku, ale tvrdý survival štýl s rozsiahlou kampaňou, doplnkom kooperácie s úlohami a aj možnosťou stať sa zombíkom. Je to rozsiahle, má to veľmi dobrú hrateľnosť a aj kvalitný vizuál. V rozmanitosti misií a spáde príbehu síce titul zaostáva, ale nahrádza to množstvom informácií a možností sveta, ktoré sú veľmi veľké. Ak ste fanúšikom hardcore survival hier, je Dying Light presne pre vás.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ prepracovaný survival štýl so zbieraním vecí, craftovaním, upgradovaním
+ kvalitne vyladená hrateľnosť parkouru aj bojov
+ vysoká vizuálna kvalita mesta aj zombíkov

- chýba väčšia rozmanitosť úloh v misiách
- príbeh sa rozvíja len pomaly

8.5

DIRT RALLY

SKUTOČNÝ ALLY SIMULÁTOR

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: CODEMASTERS
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Tieto Vianoce síce sneh nenadelili, no zato začína poriadne mrznúť. Ráno si už na cestách musíte dávať pozor, aby ste nedostali šmyk, nezaparkovali niekomu v záhrade a nezrovnali so zemou plot a aj stromčeky. Ak sa vo vás skrýva pretekár, je lepšie nájsť si nejaké prázdne a veľké parkovisko a vyskúšať si efektné šmyky v rýchlosti jeden a pol machu tam. Alebo si kúpite **DiRT Rally**, najlepšiu hru aká v tomto žánri vyšla za dlhé roky. Naozaj. Takto ste si vždy predstavovali dokonalý rally zážitok, pri ktorom vám vrie krv v žilách a srdce sa vám rozpumpuje už na štarte.

Značka DiRT má trošku pošramotenú povesť. Nasledovala legendárne meno Colin McRae, pričom sa postupne vypracovala na samostatnú sériu, ktorá však pri trojke zmenila smer a s časťou Showdown fanúšikov rally sklamala na celej čiare. A možno aj na to Codemasters doplatili. Desiatky rokov známe meno v hernom biznise sa dostalo do finančnej tiesne, akú predtým tvorcovia nepoznali. A tak „Codies" pristúpil k razantnému kroku, ktorý nie je tradičný pri takto známych vydavateľoch. Nový DiRT sa mal vrátiť k základom prvých dvoch častí CMR, mal byť poriadne náročný a taktiež sa mal tvarovať podľa želaní komunity. Aj preto hra vyšla formou Early Access, ktorého výsledok máme dnes pred sebou. Menší tím a menší rozpočet znamenali, že sa peniaze nesmú vyhadzovať mimo samotnú hrateľnosť. DiRT Rally tak od úvodu neútočí na vaše zmysly megalomanskou prezentáciou, prepracovaným introm ani ničím podobným. Po úvodných prihláseniach a prehláseniach vás čaká strohé menu, ktoré vás ihneď smeruje na to najdôležitejšie. Čo najskôr si nastavte čo potrebujete a vyrazte na cesty. Je jedno v akom režime, len aby ste tam už boli. A ak máte stále v živej pamäti to, ako sa jazdilo v DiRT 3 a Showdown, bude to pre vás obrovský šok.

Myslíte si, že budete držať nohu stále na plyne, pred zákrutou presne zabrzdíte a zadok jemne oškriete o neviditeľný mantinel na okraji cesty širokej ako pristávacia dráha na letisku? To máte z trochu inej rally hry. Paradoxne sme sa dočkali situácie, že tá najlepšia rally hra na trhu nemá oficiálnu licenciu (DiRT Rally nemá klasickú licenciu, ale aspoň disponuje licenciou na Majstrovstvá sveta rallycross), ale zároveň ukazuje, že si vie dobre poradiť aj bez nej. A ťaží práve z hrateľnosti a doslova výnimočného pocitu z jazdy.

Rozhodnete sa oťukať v niekoľkých rýchlych pretekoch. Vyberiete si auto, trať, vyrážate zo štartu a v prvej zákrute končíte v šmyku a nakoniec na streche. Nevadí, skúšate opäť, idete opatrnejšie, už máte za sebou takmer celý prvý meraný úsek, no po ďalšom šmyku končíte v strome. Hra vás resetne a vráti na trať, udelí vám 14 sekúnd penalizáciu a s dymom spod kapoty a podivným rachotiacim zvukom sa plazíte do cieľa. Fyzika je neúprosná a koní pod kapotou je viac, než zo začiatku dokážete skrotiť. Ale to je len a len dobre.

Nebudem vám klamať. Hra je v prvých hodinách frustrujúca. Preč sú všetky barličky a možnosti vrátenia času. Nastavíte si pár asistentov a to je všetko. Už sa môžete spoliehať len na seba, keďže hra vám vždy dá len jednu šancu. A nepomôže vám ani „ragequit", keďže zaň vás v kariére odmení rovno diskvalifikáciou. Chvíľu potrvá, kým sa naučíte dobre jazdiť. Keďže ale hra ponúka viacero totálne rôznych povrchov (a ešte aj v nich má každá trať iné zloženie), budete sa s jazdným modelom pasovať pomerne dlho. Keď ho konečne zvládnete, tak zistíte, že aj na najnižšej obtiažnosti stále na prvé miesto strácate nejaké tie sekundy. Ale aspoň to už nie je 50, ale len 5.

Časom ale nejaké tie rýchlostné skúšky vyhráte a taktiež sa môžete štverať hore rebríčkom pomedzi svojich priateľov. Taktiež si môžete dovoliť skúsiť aj vyššiu obtiažnosť. A vtedy ste už zrelí na kariéru. A práve tam objavíte ďalšie čaro hry. Aj počas kariéry vás bude neraz fackať. Celkovo sa skladá zo 6 krajín (Wales, Grécko, Fínsko, Švédsko, Monako a Nemecko), každá je špecifická povrchom aj cestami a v každej sa vám bude dariť inak. Niekde menej, niekde viac. To isté ale platí aj pre vašich súperov. Niekde skončia na prvom mieste, inde tí istí na poslednom. Alebo sa im pritrafí nešťastná nehoda a po defekte prídu do cieľa na nelichotivej pozícii. Nemusíte vyhrávať, aj tak si ale stabilnými umiestneniami dokážete v rally šampionáte zabezpečiť bedňu.

Rally kariéra však má aj pár neduhov. Časom sa môže prejaviť stereotyp. Počet rýchlostných skúšok síce narastá, no krajiny sú stále rovnaké. Občas je dokonca jedna skúška len obrátenou verziou predchádzajúcej. A taktiež sa v nej poriadne nagrindujete. Peňažný progres v hre je veľmi pomalý, kredity získavate jedine na bežnú prevádzku. Ak sa počas rozohranej rally kariéry rozhodnete preskočiť na rallycross kariéru či preteky do vrchu, často nebudete mať dosť kreditov na kúpu auta pre tieto preteky.

Hra je pomerne skúpa na finančné odmeňovanie, čo rozhodne nepatrí medzi jej klady. Na druhej strane obsahuje prekvapivo slušný model manažmentu tímu, ktorý ale niečo stojí. Kupujete si autá, najímate lepších (a drahších) mechanikov, predlžujete kontrakty a vybavujete ich perkami, aby lepšie nastavili vaše auto na trať a pridali vám niekoľko možností do detailného nastavenia. Auto si môžete sami nastaviť presne podľa svojich potrieb a toto nastavenie zdieľať cez Steam Workshop pre ostatných hráčov. Lepší mechanici sa hodia aj počas rally. Po každých dvoch skúškach máte nárok na opravy, ktoré vám zaberajú istý čas. A lepší mechanik s vyšším skillom na motory vám poškodenie opraví za kratší čas.

Taktiež auto si najazdenými kilometrami zlepšujete, no nie až tak výrazne. Je to skôr taký menší bonus. Ideálne je do kariéry vkročiť od 60. rokov, no hra vám pravdepodobne neskorší štart ani nedovolí. Tieto autá ešte nie sú také rýchle a dajú sa najjednoduchšie

zvládnuť. Celkovo hra ponúka 10 kategórií vozov a líšia sa hlavne dekádou, kedy boli aktívne. Našťastie Codemasters nezabudli ani ako jazdia divé šelmy v kategórii B, s ktorými máte o zábavu postarané. Nájdete tu však aj aktuálne novinky a taktiež známe a populárne vozy ako Impreza či Lancer X.

Aj tak je ale výsledný počet áut nižší, než by ste si želali. Globálne je síce vozidiel v hre relatívne dosť, no ak si to rozoberiete na jednotlivé kategórie, tak zistíte, že v niektorých sú len po dva kusy. Napríklad 60. roky zastupuje len Mini Cooper a Lancia Fulvia. Chýba legendárna Alpina či napríklad Saab 95. Podobné je to aj v iných kategóriách a napríklad spomínaný Lancer X je jediným Lancerom v hre. Rallycross licencované autá a vozy na preteky do vrchu (celkovo len tri) sú v hre samostatne.

Rally je super, aj keď je kariéra časom trochu repetitívna. Na tratiach máte klaustrofobický pocit. Sú úzke, kľukaté, náročné a vynikajúco navrhnuté. Nemáte priestor na chybu - ak okolo vás nie sú priepasti, priekopy, stromy alebo múry, tak sú tam záveje, ktoré vás priťahujú ako magnet. Aj tak som si ale najviac užíval rallycross. Dynamické preteky plech na plech neoslovia počtom rôznorodých tratí a ani áut, ale atmosférou pri pretekoch patria k tomu najlepšiemu, čo hra ponúka. Preteká sa na doraz a súperi si idú pre prvé miesto aj cez vašu mŕtvolu. Všetky tie rozjazdy a kvalifikácie vás budú baviť, no pravá šou začne až vo finále. Škoda, že nie je práve táto časť hry ešte rozsiahlejšia. Navyše je aj pre nováčikov prístupnejšia ako rally.

Preteky do vrchu na legendárnom Pikes Peak sú zase presným opakom. Predstavujú to najnáročnejšie, čo v DiRT Rally nájdete. Tiež je obrovská škoda, že hra neponúka viac áut a vrchov, no niekoľko rôznych variácií Pikes Peak vám nejakú dobu postačí. Autá sú rýchle, ťažko sa ovládajú, ale ten pocit, keď sa rútite nebezpečnou cestou pri závratnej rýchlosti a za vami zostávajú kúdoly prachu, je na nezaplatenie. Málokedy to dokončíte v zdraví a vcelku, často si pri tom vytrháte vlasy, no v zásade si budete jazdu vychutnávať.

A okrem toho hra dokáže zaujať aj v online segmente, keďže si už v Early Access stihla vybudovať veľmi slušnú komunitu. Vaše časy sú zapísané do všetkých možných rebríčkov a dobre viete, že vždy narazíte na niekoho, kto vás prinúti dupnúť na plyn a stiahnuť tú jednu desatinku. Taktiež dokážete jazdiť v rôznych online eventoch a nechýbajú ani ligy, pričom si s priateľmi môžete vytvárať vlastné. Možností je mnoho a ligy tak môžu vyzerať presne podľa vašich predstáv. Poteší aj prítomnosť výziev, ktoré sú denné, týždenné aj mesačné.

EGO engine, aj keď hra využíva jeho najaktuálnejšiu verziu, nie je najnovší. Občas to je trošku vidno, napríklad modely áut zaostávajú za konkurenciou, ktorá vyšla v priebehu roka (teraz nemyslím WRC). Ani okolie tratí nie je to najkrajšie, aké ste kedy videli. Hra ale aj tak vyzerá dobre. Hlavne rôzne časticové efekty, keď sa za vami víri prach či odskakuje blato. Osloví vás aj kvalitný priestorový zvuk (aj keď zvuky áut by mohli byť trošku lepšie) a taktiež dobrý deštrukčný model, ktorý nie je len vizuálny, ale má vplyv aj na jazdu ako takú. A to výrazný. Navyše sa hra skvele ovláda volantom a autori už upravili aj spätnú väzbu (aj keď stále má svoje chyby), pričom aj tu sa s nastaveniami môžete spoľahnúť na Workshop.

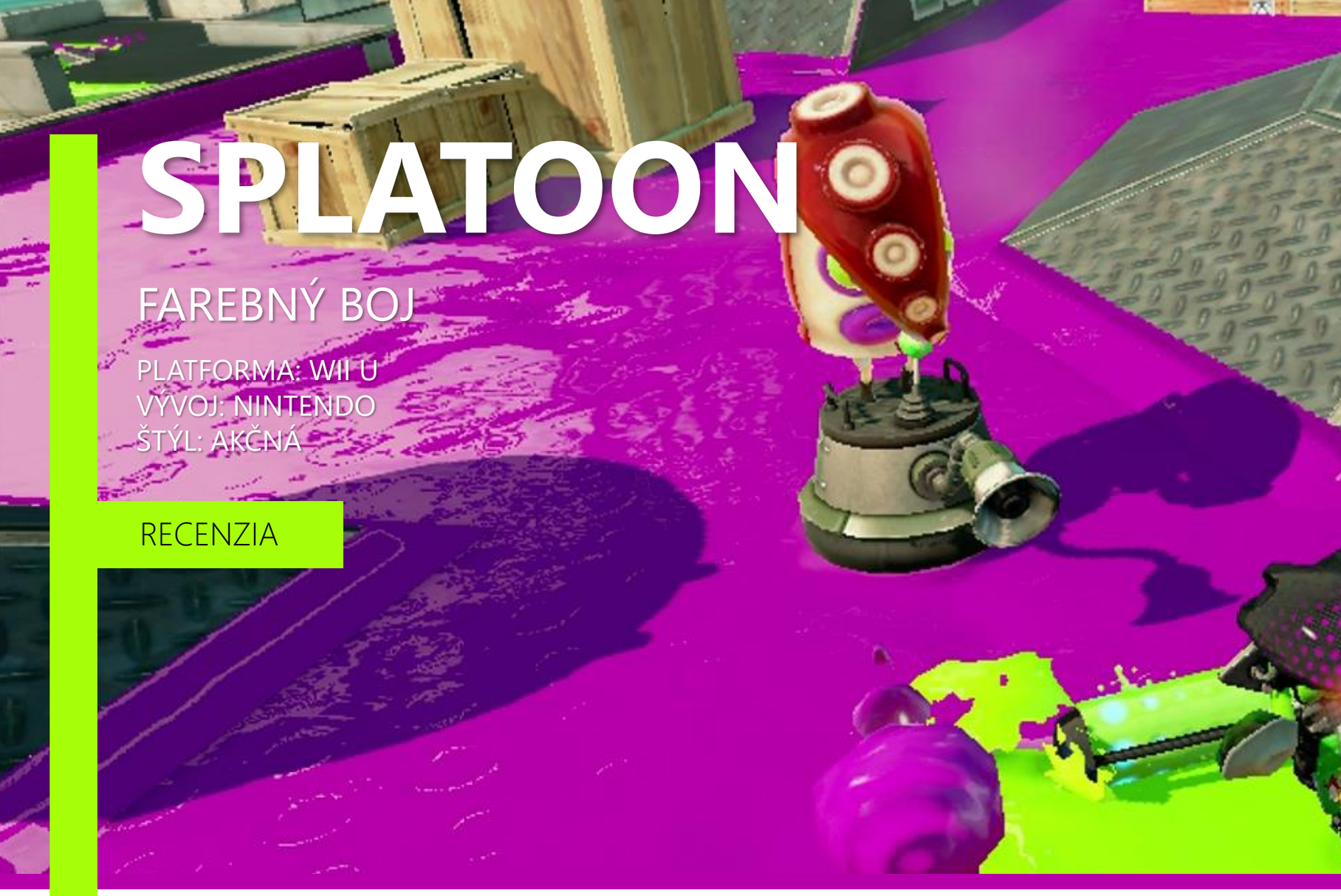
DiRT Rally je najlepšou rally simuláciou za dlhé roky. A je skutočne simuláciou, Codies sa nehrajú len so slovíčkami, ale stoja si za nimi. Rally vás potrápi, možno až tak, ako už roky žiadna podobná hra. Jej úzke cesty plné nebezpečenstva si budete užívať. Taktiež sa budete učiť na svojich chybách a pomaly získavať odvahu aj rýchlosť. Koniec koncov, k tomu vás okrem bežných pokynov bude často nabádať aj váš spolujazdec. A neuveriteľne si užijete každý jeden súboj v rallycrosse. Škoda len výrazného grindovania v kariére a taktiež ponuky, ktorá mohla byť širšia. V oblasti áut by stačilo málinko viac, v oblasti tratí by to chcelo ešte nejaký slušný update.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ náročný jazdný model
+ skvele navrhnuté trate
+ zábavný rallycross
+ zábavný manažment tímu
+ napredujete učením sa na vlastných chybách
- ešte stále nie úplne dokončené (niekde chýba obsah)
- grindovanie v kariére
- menšie (aj technické) chybičky
- chýba lokálny multiplayer

8.5



SPLATOON

FAREBNÝ BOJ

PLATFORMA: WII U
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

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

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

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

AKČNÉ FAREBNÉ BOJE OD NINTENDA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

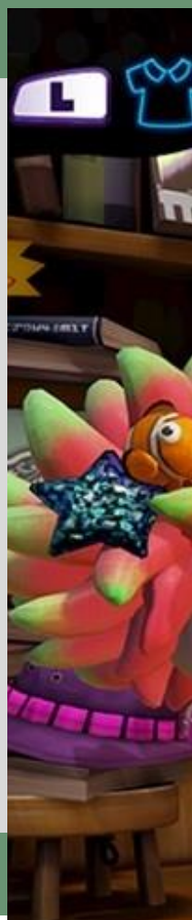
Dva multiplayerové režimy sa síce môžu zdať málo (aj tu postupne pribudnú ďalšie), no rozdiel je veľký. Každý sa hrá inak, v každom musíte k boju pristupovať iným štýlom a možno aj s iným vybavením. Nie sú však všetko, čo Splatoon ponúka. Je tu singleplayer kampaň, kde sa stanete hrdinom v boji proti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

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

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

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

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



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

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

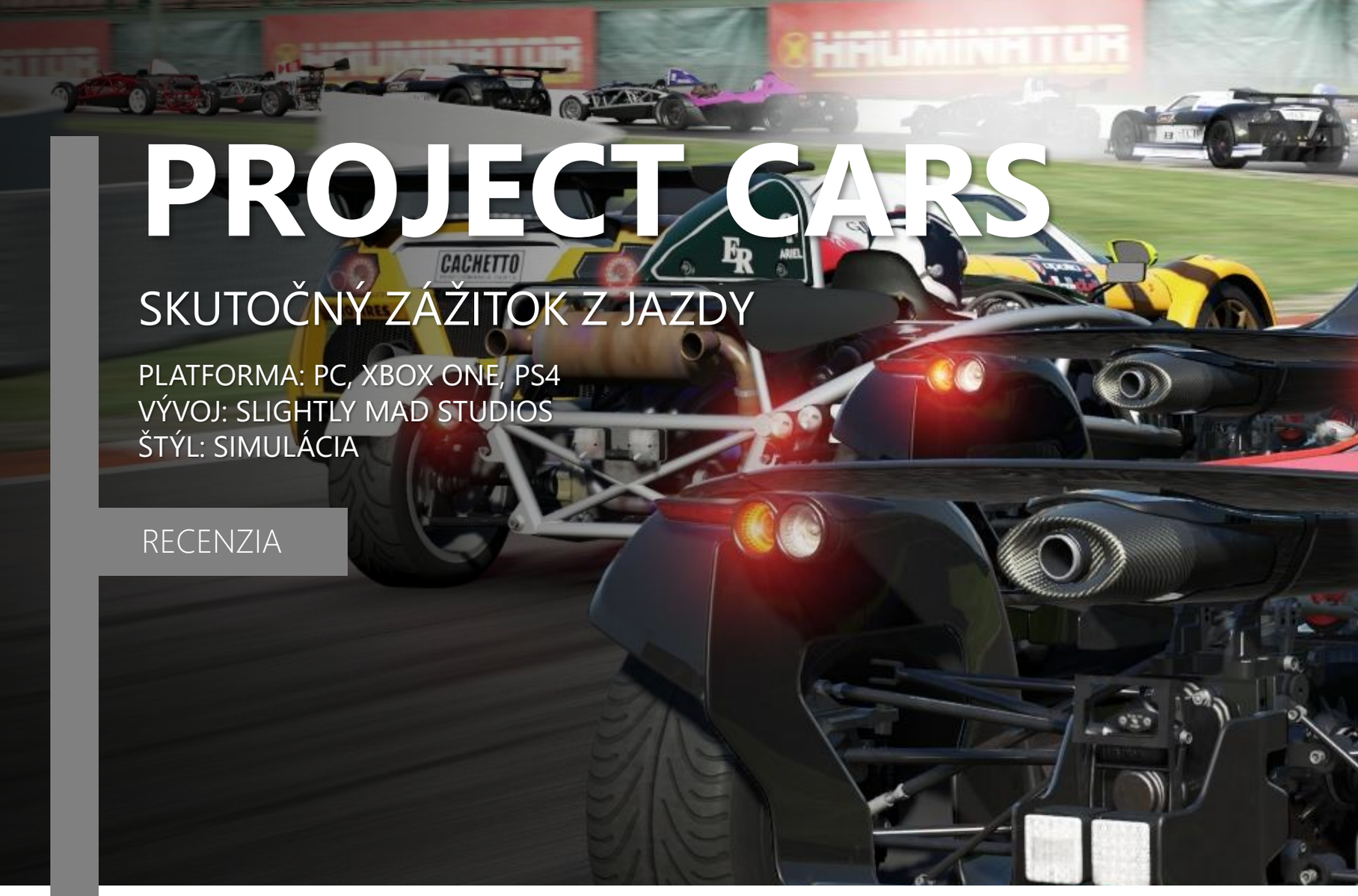
Matúš Štrba

HODNOTENIE

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

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

8.5



PROJECT CARS

SKUTOČNÝ ZÁŽITOK Z JAZDY

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: SLIGHTLY MAD STUDIOS
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Nervózne presuniete prsty na volante, aby ste ho uchopili pevnejšie. Ľavú nohu jemne priložíte na spojkový pedál, pravou vytáčate motor. Letmo skontrolujete zrkadlá, či je za vami všetko v poriadku, no pohľad máte aj tak upretý na semafór pred sebou. Stále svieti červená. Periférne skontrolujete ešte auto vedľa seba. Červená zmizla, objavila sa oranžová a pri radení rýchlosti vám vrie krv v žilách. Čakáte na zelenú a už cítite výkon každého jedného koňa pod kapotou. Je tam a vy štartujete. Na prvej križovatke po ceste z práce domov ste práve odbočili doľava, no celú noc ste strávili hraním Project CARS a neviete sa dočkať chvíle, kedy si k hre sadnete opäť.

Predstavovať jednu z najočakávanejších pretekárskych hier posledných rokov je skôr obligátna povinnosť ako niečo potrebné. Slightly Mad Studios sa po niekoľkých hrách pre niekoho iného pustili do vlastnej tvorby a s pomocou komunity posledné 3 roky pracovali na svojom najambicióznejšom projekte. Nevyhli sa mu problémy, no už pri jeho názve fanúšikovia motošportu vždy spozorneli. Autori hru nehypovali, samotní hráči nevedeli vydržať deň bez toho, aby sa so svetom podelili o nové obrázky, z ktorých pravidelne padali sánky o pár poschodí nižšie. Menej je však niekedy viac. Odklady a presýtenosť materiálmi z hry v hráčoch časom vybudovali imunitu a možno aj apatiu.

Teraz je hra konečne tu. Točí sa vám v DVD mechanikách, obsadila slušnú porciu miesta na HDD a jedno je zrejmé – oplatilo sa čakať. Nech už si o hre alebo jej vývoji myslíte čokoľvek, nech už je váš favorit na poli pretekárskych hier akýkoľvek, nech kopete za ktorúkoľvek platformu, zastavte sa aspoň na chvíľu pri

KONEČNE PORIADNA KONKURENCIA FORZY A GRAN TURISMO

Project CARS, lebo práve toto môže byť hra, na ktorú ste čakali. Vzduch nad rozpáleným asfaltom slnkom zaliatej trate sa pred vami vlní, po svetovo známych okruhoch sa premávajú autá všetkých váhových kategórií a za sprievodu jemnej elektroniky, gitár a aj sopránu z úvodného intra vám naskakujú zimomriavky.

Už len tento úžasný mix dáva čo-to tušiť, no taktiež vzbudzuje veľké očakávania. Dovolím si trochu predbehnúť - len málo z nich sa nenaplní. Úvodné oťukávanie je však skôr nesmelé. V úvode vám hra dá na výber z troch základných nastavení, do ktorých sa neskôr môžete hlbšie ponoriť. Ste nováčik, amatér alebo profesionál? Každému bude pasovať presne na mieru. Hra vám chce každý jeden krok vysvetliť, no aj tak sa v nej spočiatku strácate.

Menu je fragmentované na niekoľko väčších aj menších položiek a vy neviete, kam skôr skočiť. Chcete si nastaviť to aj tamto, no zároveň si svoje nastavenia chcete aj vyskúšať. A ruku na srdce, chcete vedieť, aký vizuál z hry dokážete dostať a ako v skutočnosti vyzerá na trati.

Hráči to síce nemajú príliš radi, no v prípade Project CARS veľká časť herného zážitku závisí od nastavení. Už nejakú dobu sme vedeli, že titul nebude hardcore simulátorom, no ani arkádou. Chce si hľadať svoj priestor niekde medzi tým a osloviť čo najširšie spektrum hráčov. Ak napríklad milujete vynikajúce Assetto Corsa, nemusíte na hru pozerať cez prsty. Stačí sa do nej hlbšie ponoriť a niekde ďalej v menu objavíte mnohé známe položky, vďaka ktorým si môžete hru vyladiť podľa seba.

Nie je to len o úvodnom výbere z trojice možností a vypnutí či zapnutí rôznych asistentov. V nastavení hry viete ísť ďalej a v konečnom dôsledku ponúka veľmi slušnú mieru autenticity. Nie je to AC, ale simulácie sa nebojí.

Funguje to však, samozrejme, aj naopak. Ak nepotrebujete do dokonalosti vybrúsiť každý jeden prejazd apexom, vie byť hra zhovievavá. Ponúka vám nielen benevolentnejšie nastavený jazdný model, ale aj rôzne iné barličky, ktoré vám pomôžu k virtuálnym víťazstvám. Môžete použiť rôzne vizuálne pomôcky, no aj asistentov na trati, ako napríklad kontrolu trakcie, automatický štart motora (ak chcete, môžete ho pokojne štartovať manuálne) a ďalšie. Je skutočne len na vás, akú hru z Project CARS budete mať. Nikdy však nesmiete zabudnúť na to, že autám sa mína benzín, gumy potrebujú zahriať a vedia sa aj zničiť, no a drobný ťukanec nemusí byť niečím, z čoho sa ľahko vylížete. A aby toho nebolo málo, rovnako ako v skutočnosti, aj tu vás môže prekvapiť nečakaná porucha. S niektorými viete pokračovať, inokedy potrebujete navštíviť boxy, no vyhorená spojka znamená koniec.

Rovnako ako je hra otvorená rôznym typom hráčov, umožňuje pretekať s obrovským množstvom periférií. Pre mnoho z nich ponúka pripravené profily a je super nájsť si tam ten svoj volant. Pre lepší zážitok sa však oplatí aj v týchto nastaveniach trochu viac povŕtať. Hra je síce pripravená k okamžitému hraniu, a to dokonca aj s klávesnicou, no v základných nastaveniach nedokážete dostať z ovládačov maximum a nezáleží na tom, či ide o gamepad alebo volant. Stačí sa pohrať s mŕtvymi zónami a senzitivitou riadenia, plynu, spojky a iných prvkov a hneď sa hra ovláda inak.

Jediným negatívom je spätná väzba, s ktorou aj keď sa vyhráte, niečo jej chýba. Cítite nerovnosti, keď auto

pláva a aj horšie preradenie, no stále by mala byť výraznejšia.

Zážitku ale napomáhajú aj ďalšie nastavenia. Napríklad si môžete nastaviť uhol jednotlivých kamier v hre tak, aby vám čo najviac vyhovoval. Nájdete tu všetky štandardné a aj menej používané pohľady, nechýba kamera z kokpitu či z pohľadu vlastných očí (a cez priezor helmy). Upraviť si však ďalej môžete citlivosť FOV na rýchlosť, nakláňanie prilby a separovane aj kamery pri točení, preťažení alebo nerovnostiach. Pohrať sa môžete aj s nastavením DOF alebo Look to Apex. Priamo v hre si navyše môžete nastaviť aj obtiažnosť súperov na stupnici od 0 do 100 po jednom bode, čo už sa dá považovať za posadnutosť detailmi.

Popritom, ako ste hru ladili podľa svojich predstáv z hľadiska autenticity, ovládania a aj grafiky, ste si, samozrejme, všetko aj vyskúšali vo voľných tréningoch. Ešte síce neovládate všetky finesy, no pretáčavý šmyk v zákrute vás už nedesí. Ochotne sa tak púšťate do režimu kariéry, ktorý tvorí výraznú porciu z ponuky Project CARS. Opäť vás však prekvapí rozsah toho, čo máte pred sebou. Cieľom kariéry je dosiahnutie trojice historických míľnikov, no nenavádza vás na žiadnu cestu, ktorou sa k nim môžete dostať. Tú si volíte úplne sami. Je teda len na vás, či do sveta motošportu chcete vstúpiť ako Michael Schumacher a iní známi jazdci, ktorí začínali na motokárach, alebo sa rovno vrhnete na jazdenie vo formulách a iných dravých šelmách, ktoré hltajú asfalt. Rôzne pretekárske triedy máte na začiatku svojej kariéry rozdelené do 8 výkonnostných kategórií a niektoré sa ešte ďalej delia. Hneď v úvode si tak môžete vyberať z celkovo 16 možných tried a výber je skutočne len a len na vás.

Hra takto pokrýva snáď všetky kategórie pretekov dvojstopých vozidiel, ktoré sa jazdia na asfalte. Z tých exotickejších tu narazíte aj na NASCAR.

Ste nikto. No aj tak ste mali na stole 3 alebo 4 zmluvy, z ktorých ste si mohli vyberať. Podľa toho, kde ste sa rozhodli začať, sa rozhodnutie s podpisom zmluvy odrazí na farebnom prevedení vášho stroja (napríklad motokáry) alebo na tom, že vám v garáži skončí jeden z viacerých typov vozidiel (špeciály, cestné...). Pozriete sa do kalendára a vidíte, že v prvej sezóne je pomerne prázdny. Máte v ňom poznačené len preteky vo vlastnej triede. Svojimi výkonmi však bojujete nielen o ďalšie kontrakty, ale aj o pozvánky. V jednej sezóne si tak sadnete za volanty rôznych strojov, ak si vás nejaký sponzor všimne. Popri svojej hlavnej triede sa môžete zúčastniť menších špeciálnych eventov alebo aj kratších sérií pozostávajúcich z niekoľkých pretekov. Líšia sa aj pravidlami a bodovaním a nie všade sa za úspech považuje len víťazstvo.

Škoda, že manažment hry nie je prepracovaný do väčšej hĺbky. Ponuky môžete prijímať a odmietať, no to je tak všetko. Nevyjednáte si lepšiu dohodu, neupravíte si vzhľad svojich áut, nenasimulujete väčšie časti sezóny (jednotlivé fázy ako tréning alebo kvalifikácia sa však simulovať dajú). Hra vás tlačí do toho, aby ste buď jazdili, alebo sa hrali so svojimi autami. Aj v nich totiž dokážete nastaviť mnoho vecí podľa vlastného gusta, nie len typ pneumatík, ale aj ich tlak, balans bŕzd a podobne. Každú vašu činnosť však eviduje a stávate sa tak súčasťou obrovskej komunity.

Vo vašom profile sa evidujú najazdené kilometre, trate, autá, preferovaný štýl jazdy, triedy, ktorých ste sa zúčastnili, skúsenosti v jednotlivých oblastiach a aj zastúpenie činností, ktorým sa v hre venujete. Opäť sa tak musím vrátiť k tomu, že ponuka Project CARS je neuveriteľne pestrá a aj toto dokazuje, že je v nej radosť tráviť čas aj inak ako jazdením. Samozrejme sa do komunitných rebríčkov zapisujú aj vaše časy spolu s nastaveniami, s akými ste ich dosiahli. Komunitné eventy môžete sami vytvárať, vstupovať do nich či si len sťahovať dáta od ostatných hráčov, napríklad ghostov. Nechýba online hranie, ktoré taktiež disponuje slušnou porciou nastavení a je bleskovou hračkou vďaka prehľadnému lobby brosweru.

To najdôležitejšie však nastáva v momente, keď máte za sebou tréningy, kvalifikáciu, vypilovanú stratégiu v boxoch, už len stojíte na štartovej čiare a čakáte na zelenú. Ste tu len vy, auto z polygónov, v ktorom virtuálne sedíte a trať pod jeho kolesami. Vtedy opäť prechytíte volant na stole pred vami, skontrolujete zrkadlá, súpera na pozícii vedľa seba a už len s hlbokým nádychom a rozbúchaným srdcom počkáte na zelenú. Bez ohľadu na tie tony nastavení, ktorými ste si prešli, teraz zažívate radosť z jazdenia.

Do konca rovinky dupete na plyn, ako sa len dá, snažíte sa čo najpresnejšie preradiť a predbehnúť súpera vedľa vás, stúpite na brzdu, aby ste do prvej zákruty vošli ideálnou stopou a na prvom mieste. Trošku vám uletí zadok, no to ešte skorigujete a snažíte sa získať aspoň mierny náskok, len aby ste nemuseli jazdiť defenzívnu stopu, čo by mohli využiť ďalší jazdci za vami. Pokúsite sa nazbierať tisícinky sekundy prejazdom cez obrubník, no strata kontaktu s vozovkou vás rozhádže, horšie zaradíte, autom trhne a už sledujete, ako vás po vonkajšej strane predbieha súper.

Dojem z jazdy a dojem z rýchlosti v Project CARS je vynikajúci. Vnímate každé zrýchlenie, každý jeden otras. Kamera môže byť neposedná, nakláňať sa do všetkých smerov a ešte viac tak vie umocniť dojem z jazdy, ktorému chýba len máličko k tomu, aby sme mohli hovoriť o pretekárskom orgazme. Nezáleží na tom, či sa rútite zákrutami v motokáre, Mustangu alebo futuristickom Lykane. Každé jedno z áut je novou výzvou a novým zážitkom, ktorý si najskôr musíte podrobiť a potom sa ním môžete nechať unášať.

Do úplne nových výšin sa jazdenie dostáva vďaka bezkonkurenčnému audiovizuálnemu spracovaniu. Hudba tu je dokonale namiešaná z rozličných žánrov, ktoré spolu fungujú v jedinečnej symbióze. No keď je treba, všetko prehluší rev motora, ktorý v tejto oblasti môže smelo konkurovať tým najlepším, a to aj vďaka skvelému priestorovému spracovaniu, k čomu sa pridávajú aj bohaté ruchy.

K tomu si musíte pripočítať aj skvele spracované autá, ktoré sú síce doplnené slabším okolím tratí, no to dokonale vyvažuje dynamický systém počasia, ktorý sa stará o to, aby sa stále bolo čím kochať. V priebehu pretekov sa môže počasie meniť a okrem toho, že vám spôsobuje problémy so zvládnutím áut (dážď, hmla), na ktoré musíte reagovať zastávkou v boxoch, je to pastva pre oči.

Počasie dokáže prekvapiť. Čakáte, že sa každú chvíľu spustí lejak a ono nakoniec svitá do krásneho rána. Keď vás zalievajú slnečné lúče pri brieždení, máte chuť na chvíľku len tak zastaviť. Naopak pri daždi by ste z trate najradšej utiekli, lebo voda je zrazu všade a občas už skutočne nič nevidíte. Všetky tieto krásy si však vyberajú daň na výkone. Kozmetických efektov je tu mnoho a hru skutočne skrášľujú, no našťastie je aj veľmi slušne škálovateľná, takže sa stačí pohrať s nastaveniami a užijú si ju aj hráči so staršími zostavami. Optimalizácia je na veľmi slušnej úrovni a zároveň si z Project CARS môžete spraviť najlepšie vyzerajúcu pretekársku hru súčasnosti, ak na to máte možnosti.

Jedinou chybou takmer dokonalého pretekárskeho zážitku je kolízny model. Už sme si zvykli, že ak do hry vstupujú veľké licencie, na detailnú deštrukciu môžeme zabudnúť. Tu to nie je inak a deštrukcia je skôr odstupňovaná a benevolentná ako prirodzená. Horšie je to však s kolíziami, ktoré často nevyzerajú tak, ako by ste čakali. Nie je to síce žiadny ping-pong, no aj tak sa stane, že po náraze od súpera veľmi netradične a možno aj komicky skončíte na streche. A kolízie tu nie sú nič netradičné, keďže AI protivníkom často chýba pud sebazáchovy a so stoickým pokojom vás zrolujú jedna radosť. Najmä vtedy, keď sa po menšom neplánovanom výjazde z trate na ňu chcete vrátiť. Najhoršie je, že hra za takéto zrážky často penalizuje čiernymi vlajkami práve vás.

Množstvo šampionátov vás pri hre udrží dlhé desiatky hodín. Ak vás omrzí kariéra, môžete sa vrhnúť na komunitu a online zápolenie. Viac ako 100 tratí je zárukou, že vás jazdenie len tak neomrzí, a to medzi nimi nájdete aj rôzne variácie najznámejších svetových tratí, ako Laguna Seca, Nordschleife, Spa,

Donington a mnohé ďalšie. Horšie je to však s autami. Tried je veľa a do nich sa delí len 60 úvodných kúskov. Ďalšie budú neskôr do hry pribúdať a niektoré aj úplne zadarmo, no takto hrozí, že si tu niektorí hráči nenájdu ten svoj milovaný kúsok. Výber je síce pestrý, no mohol by byť aj rozsiahlejší.

Project CARS je presne tým, v čo mnohí dúfali. Je to pretekárska hra ako žiadna iná, ktorá nebude mať problém nájsť si svoje publikum a to bude vďaka jej obrovským možnostiam a hĺbke rozličných nastavení poriadne široké. Dokonalé audiovizuálne pozlátko je len príjemným bonusom k pretekárskemu zážitku, pri ktorom sa vám s krvou miesi adrenalín a vysokooktánový benzín. Keď po prvý raz zbadáte dynamické počasie v plnej paráde, na chvíľku na tratí spomalíte, len aby ste sa ním mohli pokochať. Hneď nato však musíte v daždi vyrovnávať pekelné šmyky. Hra má prakticky len dva nedostatky, nemožno ich však prehliadnuť. A tu a tam ju ešte špatia menšie bugy, ktoré sa do finálnej verzie nemali dostať. Keď budú preč, pokojne si toho pol boda pripočítajte, Project CARS je výnimočný racing, ktorý si to zaslúži.

Matúš Strba

HODNOTENIE

+ skvelý pocit z jazdy a rýchlosti
+ audiovizuálne spracovanie
+ množstvo obsahu
+ množstvo trait
+ široké možnosti nastavenia jazdného modelu
+ podpora rôznych periférií a ich nastavenia
+ obrovská sloboda pri prispôsobení hry
+ prehľadná komunita a online režim

- stále obsahuje menšie bugy
- slabší kolízny model
- menej áut

8.5

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

EPIZODICKÍ ZOMBÍCI

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

RECENZIA

Siedma časť nikde. Capcom si aktuálne ani nemôže dovoliť veľký finančný prepadák, a tak vo veľkom neinvestuje. Namiesto toho skúša, čím by hráčov vedel najviac osloviť a opäť si tak získal ich priazeň.
A ideálnym priestorom pre takýto „experiment" je Revelations. Začalo sa to pred pár rokmi ako drobná odbočka od hlavnej série, ktorá rozšírila hlavný príbeh o udalosti na jednej lodi, ktorá bola miestom tajných pokusov. Úspech možno prekvapil aj samotný Capcom a malá 3DS exkluzivita sa čoskoro objavila na veľkých platformách. Teraz tvorcovia z Revelations robia regulárnu podsériu, ktorá ešte ďalej rozvedie okrajové časti príbehu a otestuje, čo to tí hráči vlastne chcú.

Prvý titul Revelations naznačil epizodický formát. Hra vyšla kompletne a mali sme ju k dispozícii ihneď celú, no umožnilo to autorom trošku zaexperimentovať s rozprávaním a hernou dynamikou.Pokračovanie Resident Evil: Revelations 2 už úplne prešlo na epizodický formát, v ktorom sme sa vydania jednotlivých epizód dočkali postupne v predchádzajúcich týždňoch. Niečo nám načrtla už prvá epizóda na začiatku tohto mesiaca, ktorá sa vydarila možno aj viac, ako v samotnom Capcome očakávali. Teraz sa konečne môžeme pozrieť na celkový obraz a poskladať si jednotlivé kúsky skladačky.

Revelations 2 sa podarilo - a dokonca veľmi dobre. Už v prvých momentoch s hrou budete cítiť, že sa niečo kvalitné nesie vo vzduchu. Prakticky v jej prospech pracuje všetko, od postáv, cez epizodickú štruktúru, až po vynikajúco nastavené tempo, ktoré mixuje akciu aj napätie vo veľmi dobrom pomere, ktorý sa až, takpovediac, vysmieva z nepodarenej šestky. Skutočne nečakajte žiadnu záchranu celého sveta pred globálnou hrozbou bioterorizmu. Pripravte sa na intímnejší zážitok dvoch žien bojujúcich o holý život a cestu jedného otca za záchranou svojej dcéry.

Odkazy na ďalšie časti série tu, samozrejme, nechýbajú. Hra nás zavedie do roku 2011, katastrofa zo šiestej časti je ešte ďaleko, no v postavách doznievajú udalosti z piatej časti. Afrika bola testom toho, aký potenciál v sebe skrýva Uroboros. A teraz to treba dotiahnuť ďalej. Albert Wesker je síce mŕtvy, no jeho posolstvo sa nesie ďalej a tak isto aj jeho megalomanské sklony k zničeniu sveta, kde by sa stal vládcom.

Vypustiť do sveta smrteľný vírus však predstavuje veľké riziko aj pre psychopatov, a tak si to treba vyskúšať v malom a na poctivo vybratých vzorkách. Odľahlý ruský ostrov na pokraji spoločenského aj finančného krachu sa javí byť ideálnym miestom.

Roky ťahania za nitky z pozadia sú na konci a na ostrov treba nahnať tých správnych ľudí. A keď tam nechcú prísť sami, treba im pomôcť. Takto sa tam dostanú aj Claire Redfield a Moira Burton. Ostrieľaná hrdinka série chcela hodiť strieľanie nemŕtvych za hlavu a začala pracovať pre Terra Save, kde rozprestrela ochranné krídla nad Moirou, dcérou ďalšieho zo starých známych. Stačí však pár sekúnd a kancelárske bunky sa menia na väzenské cely plné krvi a smradu. A navyše sa na zápästí objaví farebný náramok, cez ktorý sa čoskoro ozve zlovestný ženský hlas. Treba pozbierať zvyšky odvahy, to málo zbraní, čo sú k dispozícii a pár rastlín a dúfať, že to postačí na cestu z ostrova.

Revelations 2 nerozvádza len jednu príbehovú líniu. Operuje hneď s dvomi a do toho umne mieša nielen zmeny tempa a herného štýlu, ale hlavne času, ktorý je súčasťou jej kúzla. Claire a Moira sa na ostrove ocitajú v úvode herného príbehu, Barry prichádza o 6 mesiacov neskôr, keď sa všetko zmenilo a chce celej situácii prísť na koreň. Nezostáva však dlho sám. Už pri svojom príchode stretáva mladú slečnu. Volá sa Natalia Korda a aj napriek jej nevinnosti vám na nej niečo nehrá. Barry sa jej však ujme a aj keď by nevyhral titul dospelák roka, dokáže sa o ňu aj v takýchto extrémnych podmienkach postarať.

Časový odstup dvojicu línií nielen rozdeľuje, ale aj spája. V priebehu zloženom zo štyroch herných epizód často prejdete tie isté lokality, no je viditeľné, ako ich poznačil zub času. Aj keď sa to tak nezdá, v úvode je ostrov ešte relatívne civilizovaným miestom, kde ešte tu a tam narazíte na živého človeka a najväčšiu hrozbu predstavujú stále pomerne bežní zombíci. No ako plynul čas, všetko na ostrove umieralo, no dlho to mŕtve nezostalo. Zo stavieb sú už len ruiny osídlené podivnými mutantami a rôznymi monštrami. Taktiež si musíte všímať zmeny v prostredí. Niekde sa totiž časom môže vytvoriť cesta, ktorú dokážete neskôr s inými postavami využiť. Nemáte pritom pocit, že musíte absolvovať otravný backtracking, keďže vždy je aj prechádzka už známym prostredím niečím iná.

Revelations 2 stavia na chémii a rozdielnosti postáv. Jednak majú skvelé charaktery, ktoré si obľúbite. Priamo v hre ale oceníte ich rôznorodosť. O to viac, ak si k nej máte s kým sadnúť a prejsť ju kooperatívne. Claire už za tie roky dobre poznáte, zbraní ani monštier sa nebojí. Moira je zaujímavejšia. Stále dospieva, vzpiera sa autoritám a má poriadne podrezaný jazyk. Okrem toho má problémy s otcom aj zbraňami, a preto ju v akcii priamo nevyužijete. O to viac ale pomôže pri prekonávaní prekážok a odomykaní náročných zámkov. Barry je ostrieľaný veterán so slušným arzenálom, vďaka čomu si poradí aj so silnejšími protivníkmi. Nešlo by to však bez Natalie, ktorej tajomstvo graduje, keď zistíte, že nepriateľov dokáže vycítiť aj na väčšiu vzdialenosť. Tým môžete získať strategickú výhodu.

V každej epizóde si zahráte za obe dvojice, pričom si herný čas delia medzi seba zhruba rovným dielom. Určite netreba pripomínať, že každá sa hrá trochu inak, no ak po boku nemáte živého spolubojovníka, budete sa musieť pasovať s trošku slabšou umelou inteligenciou a manuálnym prepínaním postáv v kľúčových momentoch. Niežeby sa pri tom všetkom hra bála akcie, no po dlhej dobe budete náboje skutočne počítať a každý jeden vystrelený vedľa zamrzí. To prináša atmosféru, aká v tejto sérii už dlhú dobu chýbala. Kľúčom je pocit neistoty. Miesto, kde sa cítite bezpečne, tu len tak nenájdete a stále vo vzduchu visí nejaký nový problém.

Epizodický formát možno vyvolal istú mieru kontroverzie, no nie je na škodu, keďže s ním autori vedeli pracovať, a to zvlášť v úvode. Koniec prvej epizódy je perfektný. Penal Colony je celkovo asi to najsilnejšie, čo Revelations 2 priniesla. Epizódy sú kratšie, každá trvá niečo málo cez 2 hodiny, pričom v tomto čase sú zahrnuté obe dvojice. Tomu je prispôsobené gradovanie, ktoré je rýchle a strmé, takže vás hra ihneď dostane do tempa a pomaly dávkuje nové útržky príbehu. A na záver nesmie chýbať poriadny cliffhanger. No škoda, že je postup často veľmi predvídateľný - vrátane príbehu.

Resident Evil je tu s nami už dlho a priniesť tak niečo, čo by sme ešte nevideli, je naozaj náročné. Revelations 2 to len potvrdzuje. Momenty prekvapenia kazí často to, že už dopredu tušíte, kde sa čo stane. A to isté platí pri postavách, pričom situáciu mierne zľahčujú aj náramky na zápästiach. Nie je to výrazné negatívum hry, no bolo by super, ak by ste pri prvom letmom pohľade na fotku hlavnej záporačky už dopredu nevedeli, kto to je a aký je jej vzťah k celkovej sérii. Nechýba tu zrada, „nečakaný“ zlom a nakoniec ani happyend, aj keď to tak nevyzerá. Ale akosi to už všetko tak typicky patrí k žánrovým trópom, že z toho na zadok nepadnete.

Okrem štyroch základných epizód hra ponúka ešte ďalšie dve pre tých, ktorí sa rozhodli ísť do kompletnej edície. Každá z nich zaberie necelú hodinu, čo celkový herný čas dokáže natiahnuť na nejakých zhruba 12 hodín. Bohužiaľ, sú už obsahovo slabšie. Jedna sa venuje Moire a udalostiam po skončení hry. Príbeh rozvíja pekne, no hrateľnostne spadla do šablóny „horda“ režimu, kde sa len bránite vlnám nepriateľov v uzavretých lokalitách. Druhá vám zas predstaví Nataliu ešte pred začiatkom hry. Taktiež príbehovo sympaticky dopĺňa základnú hru, obsahovo je už skôr otravná. Postaví vás do niekoľkých chodieb, ktoré musíte prejsť bez toho, aby vás zazreli nepriatelia. Navyše tu nájdete aj kooperatívny Raid režim, kde čisto len čelíte vlnám nepriateľov a snažíte sa v tabuľke dosiahnuť čo najvyššie skóre.

Revelations 2 chce, aby ste sa k hre vracali aj po jej prejdení. V kampani okrem zbraní a vybavenia zbierate aj drahokamy, ktoré predstavujú hernú menu. Tú neskôr môžete investovať na získanie schopností pre

svoje postavy, ale taktiež aj vymeniť za odomykateľné bonusy, ako artworky, kostýmy pre postavy a podobne. Po leveloch sú navyše roztrúsené aj zberateľné predmety, ktoré sú však tak dobre skryté, že sa nemusíte hanbiť, ak si prvý z nich všimnete až v polovici druhej epizódy. Koniec koncov, k hre sa niekedy neskôr aj tak radi vrátite. Rozhodne to však nebude vďaka jej technickému spracovaniu. Atmosféra prostredia, zahmlené lokality ostrova a špinavé interiéry vyzerajú fajn z hľadiska umeleckého stvárnenia, no technickou kvalitou zaostávajú. To isté môžem povedať aj o postavách, ktoré nevyzerajú práve najlepšie. Je to taký grafický priemer, ktorý neurazí, no ani nenadchne. Hra však nevyniká ani optimalizáciou a nepoteší rozdelením obrazu pri lokálnom coope, kedy obraz ešte viac orezáva. Situáciu zachraňuje obstojný dabing, Moira sa mi obzvlášť páčila, a taktiež príjemná minimalistická hudba dokresľujúca atmosféru.

Resident Evil: Revelations 2 by sa dal zhodnotiť veľmi stručne: veľa muziky za málo peňazí. Avšak aj bez sympaticky nastavenej cenovky by stále šlo o veľmi zaujímavý titul, ktorému najviac pošramotil povesť samotný Capcom. Samozrejme tu nájdete niekoľko chýb. Niektoré prekážajú menej, iné viac. Stále dostanete veľmi dobrý zážitok, ktorý ťaží z dobrých autorských rozhodnutí a zaujímavej kombinácie sympatických postáv s rôznorodými schopnosťami. Ak sa do hry pustíte po epizódach, ťažko vydržíte do ďalšej. Ak absolvujete všetko naraz, ťažko sa vám od nej bude vstávať. A to je pocit, ktorý dnes už tak často pri hrách nezažívame.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ veľa muziky za málo peňazí
+ atmosféra
+ skvelá dynamika
+ rôznorodé postavy s unikátnymi schopnosťami
+ kooperatívne hranie

- slabšia grafika
- predvídateľnosť
- nudné bonusové epizódy
- málo nápaditi nepriatelia

8.5

ASSETTO CORSA

KONEČNE PRIADNA SIMULAČNÁ RACINGOVKA?

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: KUNOS SIMULAZIONI
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Pretekárskych simulátorov nebolo nikdy dosť. Vždy len hŕstka, ktorá si delila komunitu dostatočne šialenú na to, aby vydržala stovky či tisíce kôl krúžiť stále dokola, len aby stiahla tisícinu sekundy z výsledného času. Každý lepší simulátor je využitý do posledného šmyku. Trvá dlhé roky, kým začne byť nutné ísť do pit stopu vymeniť ho za nový - neojazdený. Takže obúvame nové Asseto Corsa od tvorcov úžasného netKar Pro a začína sa starý, ale krásny kolotoč nanovo.

Už intro vás vtiahne do hry a rozkmitá tie správne valce. Nebýva zvykom, že intro v pretekárskej hre stojí za veľa, ale tu sa autorom podarilo dokonca aj to. Prehľadné menu? Výborne, ďalšia dobrá správa. Ak očakávate podrobné nastavenia všetkého možného, nebudete sklamaní. A zďaleka to nekončí pri nastaveniach grafiky, zvukov či ovládania. Vyslovene užívateľsky príjemné je nastavovanie toho, čo chcete robiť. Výber je rýchly, intuitívny, prehľadný. Všetko je krásne stále k dispozícii a tlačidlo „Štart" čaká len na to, aby naplnilo osud šoféra, ktorý vo vás drieme.

Na výber máte najrôznejšie možnosti, ako získať niektorú z viac než stovky možných trofejí. Budete prekvapení, koľko rôznych achievementov sa dá v pretekárskej hre vymyslieť. Tak ako slúžia tieto ciele na udržanie vášho záujmu, tak rôznorodé módy slúžia na vybláznenie všetkého druhu. Drag racing nie je taký jednoduchý, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Drift ani nehovoriac. Bez dokonalého ovládania plynu nie je šanca postúpiť či získať medaily. Samozrejme, sú aj iné možnosti ako súťažiť. Hotlap, čo je variácia naháňania vlastného „ducha", či Time Attack, kde na každé ďalšie kolo máte menej času, vám napumpujú adrenalín aj do nechtov. Ten budete potrebovať, keďže rôznych výziev a challenge módov je nespočetne veľa, ale i kariéra stojí za to. Je rozmanitá, strieda rôzne módy, dostatočne dlhá a príjemne náročná.

No, samozrejme, jadro všetkého sú klasické okruhy. Tí, ktorí majú namemorovaný každý uhol a stúpanie na svetovo známych okruhoch, majú výhodu. Laserom namerané okruhy prenesené do virtuálnej podoby

SKUTOČNÁ SIMULÁCIA POTEŠÍ FANÚŠIKOV

presne kopírujú tie reálne. Stačí sa pozrieť, ako vyzerajú v skutočnosti niektoré reálne okruhy a ak si všimnete na niektorých miestach menšie či väčšie nerovnosti, kde auto čo i len minimálne zavibruje, môžete si byť istí, že to bude aj tu. Presne spracované rôznorodé povrchy a ich ovplyvnenie jazdných vlastností sa v tomto prípade musíte naučiť tiež. Tratí nie je veľa ani málo, na začiatok tak akurát - rôzne svetové okruhy, drag boxy či špeciálne okruhy na drift. Ak vám to začne byť málo, stačí pozrieť do ponuky komunity a narazíte na desiatky ďalších tratí vytvorených nadšencami. Nájdete všetko možné, od precízne vytvorených klasických okruhov, cez trate v horách pre preteky do vrchu, rally či špeciality, ako púštne prostredie, kde prevládajú rovné cesty či snežný driftovací okruh v rozprávkovom prostredí.

Ako v rozprávke sa bude cítiť každý, kto má rad široký výber áut. Nebudete vedieť, čo máte vyskúšať prvé. Autori namiešali ten správny výbušný mix pre kohokoľvek, kto má rád štyri kolesá. Od starších klasických športových áut, cez novšie kúsky, až po brutálne moderné super športy. Ďalej sú samozrejmosťou pretekárske autá rôznych výkonových tried i období a nájdete tu aj formuly. Každé jedno vozidlo sa ovláda inak a každé sa budete musieť naučiť krotiť v každej jednej zákrute. Podobne ako pri tratiach aj tu, v prípade, že ste nenašli to svoje vozidlo, môžete skúsiť šťastie na internete a zistíte, či už komunita náhodou nevytvorila to, čo si žiadate. Nájdete aj také kúsky, ako je stará známa Lada.

Predovšetkým pôjde o krotenie prebytku krútiaceho momentu a jeho súboja s priľnavosťou. Taký súboj fyzikálnych veličín, ako zažijete v Asseto Corsa, je raj pre každého, kto večer namiesto správ pozerá telemetrie. Ak chcete vyhrávať, budete musieť detailne sledovať merania, aby ste následne v boxoch nastavili auto do najmenšieho detailu. Taký výborný engine spracúvajúci jazdný model s integrovaným

prepočtom pre pneumatiky sa len tak nevidí. Určite patrí k špičke a preverí či aj vy. Doslova budete cítiť, ako vaše gumy spolupracujú s asfaltom a ako tá čierna zmes ovplyvňuje pohyb kompletne všetkého. Prenášanie váhy, využitie zotrvačného pohybu či spoliehanie sa na aerodynamiku bude vašim spolucestujúcim. Nádhera, ale rozhodne to nie je pre každého, aj keď rôzne nastavenia dávajú šancu i víkendovejším hráčom.

Neustále balansovanie na rozhraní šmyku, pretočenia kolies pri rozbiehaní či zablokovaní pri brzdení, bude vyžadovať nielen pevné nervy, tréning, skúsenosti a znalosti, ale aj dobré ovládanie. To pozostáva nielen z čo najlepšieho volantu s pedálmi a Force feedbackom, ktoré sú nutnosťou, ale aj z dlhých hodín presného nastavovania každého detailu, citlivosti a celkovo fine-tuning ovládania. Bez toho nemáte šancu nie len na predné priečky, ale ani na jediné čisté kolo. Force feedback sa dá nastaviť do najmenších detailov a jeho nastavovaním strávite desiatky minút a možno aj hodiny. Bez neho len ťažko presne vycítite správanie auta a nemáte šancu udržať vozidlo pod kontrolou, pokiaľ chcete jazdiť na hrane či mierne za ňou.

Pri každom výbehu z trate budete potrestaní nie len pravidlami, ale v lepšom prípade aj pneumatikami zanesenými od štrku, trávy či iného bordelu. V horšom prípade si poškodíte auto a model poškodenia vám presne povie, čo a ako veľmi ste to prepískli. Úplne najlepšie je na to použiť spomínané telemetrie a nastavovania. Tie sú tu naozaj výborné. Veľmi veľa ukazovateľov a nastavení máte k dispozícii v reálnom čase, priamo v hre počas súťaženia a môžete si na obrazovke vyvolávať rôzne okná, posúvať ich, ako vám vyhovuje a v priamom prenose sledovať ktorékoľvek hodnoty. Sledovať sa oplatí aj replay záznamy, s možnosťami ovládania nie len kamery, ale aj foto módu pre zvečnenie niektorých pamätných momentov. Ak si chcete oddýchnuť, je možné len tak zaparkovať v jednom zo „showroomov", nastaviť si prostredie a kochať sa krásnymi autami.

Naopak, na vybláznenie je tu ešte možnosť ukázať ostatným živým hráčom, kto je na asfalte pánom. Slušne spracované lobby vám umožní pomerne rýchlo nájsť to, po čom vaše srdce túži. Použijete rýchle nastavenia a už opierate blatník o živého šoféra. Tu nastáva zatiaľ jediný výraznejší problém a tým je optimalizácia multiplayeru v prípade, že chcete hrať na serveri s vyšším počtom hráčov naraz.

Zatiaľ čo v hre pre jedného hráča pokojne použijete najvyššie detaily s maximálnym počtom áut, pri vysokých a stabilných hodnotách fps, v multiplayeri za určitých podmienok hra pomerne často až neúnosne seká. Vzhľadom na to, že v MP nemusí počítač prepočítavať umelú inteligenciu iných jazdcov, ani ich fyziku, je to zrejme problém, ktorý bude snáď čoskoro odstránený. Aj keď súperiť so živými hráčmi je to pravé orechové, ani jazdci ovládaní počítačom sa nemusia za svoje výkony hanbiť. Nielenže sú dobrí, ale robia aj ľudské chyby.

Najväčšou prekážkou v hraní tohto skvostu však paradoxne môžete byť vy sami. Ak si pri slove hodiny predstavíte čas namiesto jazdy zadkom napred, ak cestou do práce neskúšate prejsť zákruty o niečo rýchlejšie ako včera, ak vám prenos váhy nič nehovorí, ak nemáte výborný volant s Force feedbackom a ak odmietate memorovanie každého milimetra trate naspamäť, tak toto nebude nič pre vás. Asseto Corsa je pretekársky simulátor so všetkým, čo k tomu patrí a žiada od vás, aby ste boli simulátorový nadšenec, ktorý nič neberie na ľahkú váhu. Ak spĺňate požiadavky, zapnite si pásy, pedál pritlačte na podlahu, zahryznite sa do volantu a môžete začať rezať zákruty.

Andrej Hankes

HODNOTENIE

+ veľký výber áut v kvalitnej grafike
+ jazdný model
+ Force feedback
+ prehľadné menu a jeho možnosti
+ autentické zvuky
+ presnosť spracovania tratí
+ fyzikálny model pneumatík
+ komunita a sťahovateľný obsah
+ telemetria a rôzne ukazovatele/nastavenia priamo pri jazde

8.5

TOTAL WAR ATILLA

HUNI VTRHLI DO EURÓPY

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: CREATIVE ASSEMBLY
ŠTÝL: REALTIME STRATÉGIA

RECENZIA

Total War je už stálicou na poli stratégií. Pomerne frekventovane nám prináša stále nové časti, ktoré rozširujú čoraz košatejšiu sériu. A tá je stále obľúbená a zachováva si vysoký štandard, do ktorého zapadá aj Attila. Názov dáva jasne najavo, do akého obdobia je umiestnený najnovší prírastok v kolekcii od Creative Assembly, a vlastne je už vopred jasné, čo môžeme od hry očakávať. Asi je aj prirodzené, že nás Total War po rokoch už nemá veľmi čím prekvapiť. Alebo predsa?

Menu hry prináša ustálenú ponuku, na akú sme si už zvykli. Samozrejmosťou je masívna grand kampaň so všetkým, čo k tomu patrí. Hlavne pre nováčikov je dobré najskôr sa oťukať v prológu v úlohe Vizigótov. Kto má chuť len na zážitky priamo z bojiska, môže hrať rýchle, štandardné alebo historické bitky. A celé to dopĺňa decentný multiplayer, ktorý prináša samostatnú bitku alebo celé ťaženie viacerých hráčov. Ponuku dotvára bohatá Total War encyklopédia s vysvetlivkami, rebríčky najlepších a nahrávky, ak ste si zaznamenali niektorý boj. Trochu kole oči prvý a určite nie posledný DLC balíček s Vikingmi, ku ktorého kúpe (pre predplatiteľov Attilu zdarma) vás hra "nenápadne" podnecuje.

Grand kampaň vám dáva na výber spomedzi desiatich frakcií rozdelených do kategórií. Takže si zvolíte niektorý spomedzi barbarských národov, migrujúcich kmeňov alebo jednu z dvoch častí Rímskej ríše. Okrem toho východné frakcie symbolicky zastupujú Sassanidi a nomádov reprezentujú Huni. Všetko sa začína tesne pred narodením Attilu. Svet prechádza veľkými zmenami a je plný nepokojov. Kedysi veľká a jednotná Rímska ríša sa rozdelila na východnú a západnú a nevyhnutne speje k záhube. Bič boží, slávny vodca Hunov, sa narodí v roku 400, ale vy začnete ťaženie o päť rokov skôr. Či už v koži prívržencov alebo odporcov veľkého kočovníka, sledujete na pozadí kampane jeho vzostup a cestu k moci. Máte pred sebou rôzne úlohy, no v konečnom dôsledku pri snahe

ZNOVU VYLEPSENÁ A ODLADENEJŠIA TOTAL WAR HRA

o víťazstvo ide o prežitie do určitého obdobia, vojenskú, kultúrnu či inú dominanciu, čo zahrňuje dobytie určených regiónov alebo získanie konkrétnych technológií.

Dodržiavanie postupu alebo čo bolo dobré včera, bude aj dnes

Polovica zo všetkých hrateľných frakcií ponúka štandardný postup, ktorý sa vývojári v Total War hrách nesnažia zásadne meniť, len upravujú detaily a brúsia hrany. (Ak ste hrali predošlé tituly zo série, nasledujúce riadky môžete pokojne preskočiť, až kým nebude reč o Hunoch.) To znamená, že pred sebou máte svetovú mapu, po ktorej v ťahovom režime postupujú vojská a agenti reprezentovaní figúrkami. Pri stretnutí vašej s nepriateľskou armádu dochádza k boju. Presuniete sa na bojisko a snažíte sa koordinovať postup stoviek vojakov rozdelených do skupín a označených vlajočkami. Určujete formácie, strelcom a obliehacím zbraniam aj druh munície, usmerňujete vojská, snažíte sa využívať výhody terénu a počasia. Svoju úlohu zohráva správne taktizovanie, morálka, generáli a ďalšie faktory, na ktoré treba prihliadať. Cieľom je rozdrviť, prípadne zahnať na útek nepriateľskú armádu a v mestách ovládnuť a udržať kľúčové body. V podstate klasika, len s kozmetickými úpravami a mám dojem, že o niečo lepšou AI ako minule.

Po boji sa rozhodnete, ako naložíte so zajatcami alebo aký bude osud dobytého mesta. Porazených nemusíte nevyhnutne zabiť alebo prepustiť, ale môžete ich aj pribrať do svojich radov. V prípade miest máte až päť možností, ako s nimi naložíte - od rabovania, cez relatívne nenásilnú okupáciu, až po úplné zrovnanie sídla so zemou. Prečo však mesto búrať, keď je zdrojom príjmov a nových jednotiek? Aj tentoraz tam totiž budujete rôzne stavby, od

hospodárskych až po vojenské, staráte sa o blahobyt obyvateľov a za to im vyrúbete ľubovoľné dane. Pritom zväčšujete svoju ríšu, aj počet vojsk, za ktorých udržovanie sa však permanentne platí. Súčasne sa rozvíja aj váš rodokmeň.

Velitelia pozemných a námorných vojsk a šľachtici získavajú hviezdičky a s nimi aj užitočné schopnosti, dobré aj zlé charakterové vlastnosti a na základe vašich rozhodnutí aj miesta v úrade. Pritom s nimi môžete do značnej miery manipulovať, uchýlite sa ku korupcii, vraždě nedôveryhodnej osoby, môžete rozhodnúť o manželstvách, adoptujete člena rodiny a zamiešate karty v politike. V neposlednom rade je dôležitá aj diplomacia, kde si s inými frakciami dohadujete obchody, mierové a iné dohody a pakty, pričom využijete svoj vplyv, ale keď treba, aj peniaze.

Až potiaľto je to vlastne všetko tradičné, s kozmetickými úpravami, poupraveným dizajnom a užívateľským rozhraním. Hra za päť zvyšných frakcií je však diametrálne odlišná. Huni a migrujúce kmene totiž nemajú mestá a ani si nemôžu prisvojiť dobyté sídla. A to je skutočne razantná zmena, ktorá vyžaduje celkom iný prístup. Osud týchto kmeňov závisí na mobilných hordách, ktoré sú takmer neustále v pohybe a musia bojovať o prežitie. V prípade potreby si však hordy založia tábor, vtedy sú

dočasne imobilné a môžu stavať niekoľko budov a vylepšení. Pri kempovaní sa zvýšia príjmy kmeňa a oddychujúca horda sa rozrastá. Práve úroveň rastu je popri financiách najdôležitejším faktorom pri výstavbe nových objektov, ale aj pri vytvorení ďalšej hordy s novým veliteľom. Každá horda má individuálne vylepšenia a na ich základe generuje odlišné príjmy a bonusy a verbuje jednotky. Popri vlastných posilách sa pritom dajú najímať žoldnieri. Kedykoľvek je potrebné, tábor sa zruší a horda môže putovať ďalej. Progres sa pritom zachová a pri ďalšom táborení je možné opäť niečo prikúpiť a aj využiť edikty.

Pre dobrý chod kmeňa je dôležité správne manažovať hordy. Musíte vhodne nastavovať a meniť ich režimy, ktoré okrem táborenia zahrňujú nájazdy a masovú migráciu, vhodnú ako únikový manéver. Takže napríklad máte rozložený tábor, ku ktorému sa blíži prisilné nepriateľské vojsko. Buď môžete okamžite naverbovať žoldnierov a postaviť sa súperom zoči-voči, alebo zbalíte stany a jednoducho odídete. No aby vám prenasledovateľ nebol v pätách, zvolíte si migráciu a potom v kole prekonáte až o 50% väčšiu vzdialenosť. Nevýhodou je, že sa vtedy horda rýchlo unaví a nemôžete verbovať posily.

Hordy sa voľne pohybujú prakticky po celom svete. Niektoré veľmoci ich nechajú na pokoji, iné sa pripravujú na boj. V bitkách sa Huni a kočovníci správajú ako iné frakcie a majú aj možnosť použiť ohnivé šípy, ktoré zapália budovy, využijú obliehacie zbrane a ostatné súčasti vhodné pri útoku na opevnené sídla. Preferované sú pojazdné jednotky, ale nie je to pravidlom a kočovníci majú aj slušnú pechotu a k tomu možnosť pripojiť spomínaných žoldnierov. Dobyté mestá si však nemôžu privlastniť, vedia ich len vyrabovať a nechať tak alebo ich zrovnajú so zemou a vypália celý región. Taktika spálenej zeme je vizuálne pôsobivá a oheň, ktorý sa šíri po mape, vyzerá efektne. Postihnutá frakcia sa z toho ale rozhodne neteší.

Migrujúce kmene sa nevyhýbajú ani vode, kde sa automaticky pozemné jednotky dočasne zmenia na lode. V námorných súbojoch sú potom dva základné druhy útokov. Lode s lukostrelcami vystreľujú šípy - vhodné sú ohnivé, ktorými zapália nepriateľské plavidlo. Zvyčajne však dochádza hlavne k priamemu kontaktu lodí, keď sa priblížia tesne k sebe a nastane bitka muža proti mužovi na palube.

Podobne ako tradičné veľmoci aj frakcie s kočujúcimi hordami majú svoj strom technológií, ktorý je rozdelený na vojenské a civilné inovácie. Prvá kategória pridáva bonusy armádam a umožňuje najímanie pokročilých druhov jednotiek. Civilné výdobytky zvyšujú príjmy, zlepšujú hospodárenie na pasienkoch a odomykajú vyspelejšie úžitkové budovy.

Aj tentoraz Total War vyzerá graficky veľkolepo, či už na globálnej mape, kde sa všetko dynamicky mení s počasím a ročnými obdobiami, alebo na bojisku so stovkami detailne spracovaných jednotiek s individuálnymi animáciami postáv. Jednotlivé druhy vojsk pohodlne rozoznáte aj na ikonách. Tvorcovia sa pohrali s dizajnom a užívateľským rozhraním a väčšina zmien je pozitívna. Daňou za príjemný pohľad na hru sú značné hardvérové nároky a s tým spojené určité technické problémy, na ktoré môžete naraziť. V press verzii mi hra občas padala (našťastie má automatické ukladanie po každom kole), ale vždy len pri čakaní na vykonanie ťahu ostatných frakcií na mape.

To je, mimochodom, stále veľmi zdĺhavé a je škoda, že tvorcovia neumožnili hráčom tento čas využiť napríklad na prehliadku kolónií. Takto nezostáva nič iné, len civieť na globálnu mapu, kým sa nevystriedajú ikony všetkých frakcií. K tomu som prakticky neustále zaznamenával kolísanie framerate. Hudba je štýlová a dobre napasovaná k stepným jazdcom. Bude sa vám páčiť.

Attila je vydarený príspevok do zbierky Total War titulov. Tvorcovia neriskovali žiadne dramatické zásahy do zabehnutého systému, ale predsa skúsili aj niečo nové. Priniesli výrazne odlišný postup za Hunov a migrujúce kmene, ktorý môže byť adekvátnym dôvodom na kúpu hry. Pri hraní za tradičné veľmoci s obligátnym rozvojom miest sa toho veľa od minula nezmenilo, čo môže niekomu vyhovovať, ale práve kočovné frakcie vniesli do hry príjemný svieži vietor. Zrodenie Attilu malo svoj zmysel.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ výrazne odlišný postup pri hre za Hunov a migrujúce kmene
+ praktické úpravy dizajnu a užívateľského rozhrania
+ dobrá štruktúra rozvoja postáv a ich schopností
+ obliehanie miest je naozaj veľkolepé
- pri hre za tradičné frakcie len minimálne zmeny oproti predošlej časti
- môžete naraziť na technické problémy

8.5

EVOLVE

DOKÁŽE 4 VS 1 MULTIPLAYER ZAUJAŤ?

PLATFORMA: PC,, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: TURTLE BEACH
ŠTÝL: MULTIPLAYEROVÁ AKCIA

RECENZIA

Hry ponúkajú skutočne rôznorodé formy zábavy. Umožňujú nám preháňať sa krkolomnými zákrutami svetových okruhov v nablýskanom krásavcovi, ktorý nám v detstve visel na plagáte nad posteľou, no rovnako aj zažiť svetové konflikty z oblakov, riadiť jednotky niekde vo vesmíre, či vypestovať si závislosť na zachraňovaní princezien. Máločo z toho sa však vyrovná tomu pocitu, keď môžete poriadne nakopať kamoša. Samozrejme to nerobíte naživo, ale natrieť mu to aspoň virtuálne je pocit na nezaplatenie. A čo tak ešte možnosť rozdupať ho a roztrhať na kusy?

Zem je nám malá. Niežeby sme sa tu nepomestili, no ambície siahajú oveľa ďalej. Žiadny Mesiac ani Mars. Chceme sa dostať ešte ďalej. Tam niekde je planéta s menom Shear. Trošku exotické a divoké miesto, no s trochou snahy by sa mohlo nazvať domovom. Je tu však jeden menší problém. Všetci a všetko na planéte nás chce zožrať. To si po chvíli uvedomili aj kolonisti a začala sa urýchlená evakuácia celej planéty, kým ešte je koho evakuovať. A vtedy do práce povolali vás – lovcov, ktorí možno nie sú najbystrejší alebo najkrajší, no vedia hubiť škodcov. A to aj takých dvojposchodových.

Toto sú dva základné stavebné kamene Evolve od Turtle Rock Studios. Z radov multiplayerových FPS vytŕča budovaním pocitu zadosťučinenia vždy, keď priateľov porazíte či s nimi vybojujete ďalšie víťazstvo. A až nečakane veľmi si zakladá na príbehu.

Ten síce nie je originálny a v konečnom dôsledku ani hlboký, no hre dodáva nový rozmer. Máte 5 dní na to, aby ste z planéty dostali toľko ľudí, koľko len bude možné. Alebo naopak - spravili si z nich večeru a postarali sa o to, že planétu neopustí nikto. Partia lovcov je skutočne tak trošku panoptikom plným rôznorodých postáv. Od chladnokrvných zabijakov, cez vedcov, vtipkárov, až po robota a ešte ďalej.

Je to dvanásť protagonistov, z ktorých každý je svojský. Obľúbiť si ich môžete nielen na základe herného štýlu, ale aj vďaka osobnosti. A keďže bojujú bok po boku, pochopiteľne medzi nimi funguje istá chémia. Badať ju môžete najmä pri vstupe do jednotlivých súbojov, no občas medzi sebou niečo prehodia aj v boji. Samozrejme sa to nemôže rovnať singleplayerovým hrám a časom sa interakcia medzi postavami začne opakovať, no aj tak je to niečo, čo bežne nevidíte. A čo sa týka obludária na druhej strany barikády, tam sa, samozrejme, na osobnosti nehrá, no rozdielnosť sa zakladá na dojme z jednotlivých monštier. Radi útočíte nenápadne, z diaľky alebo dáte prednosť demonštrácii svojej sily? Žiadny problém.

Už asi tušíte, že Evolve bude výrazne individuálnym zážitkom. Zabudnite na veľkolepé bitky s desiatkami postáv na každej strane. Asymetrický koncept 4 proti 1 môže pôsobiť komorne, no nie je to tak. Boje majú stále náboj, šľahajú pri nich plamene aj blesky a ak aj nehráte, vždy sa na to dá dobre pozerať. A skutočne nemusíte vždy hrať a teraz nemám na mysli len replay. Od hry si môžete nachvíľku oddýchnuť a na mape vás v boji zaskočí AI. Každopádne sa vďaka tomuto konceptu strany jasne diferencujú a nepotrebujete žiadne rozsiahle intro a tutoriály, aby ste vedeli, čo od nich môžete očakávať.

ODVÁŽITE SA POSTAVIŤ MONŠTRU? ALEBO NÍM BUDETE VY?

Lovcov je v hre 12 a delia sa do štyroch tried. Hra vám sama dáva na výber prioritu jednotlivých tried, takže si nastavíte na popredné priečky tie, za ktoré hráte najradšej a práve tie sa vám bude snažiť v hre dať. Ak hráte s hráčmi s podobnými prioritami, hra tieto triedy rotuje medzi nimi a celkovo sa tak k svojej obľúbenej triede dostanete veľmi často. V rámci triedy však nemáte hneď prístup ku všetkým postavám. Musíte si ich odomknúť počas progresu, no ak čakáte, že čím vzdialenejšia postava, tým silnejšia, mýlite sa. Odomknuté postavy totiž nepredstavujú niečo lepšie, ale alternatívu s iným spôsobom hrania.

Assault je silová trieda a jeho jedinou úlohou je spôsobiť monštrám čo najviac škody. Support je už podľa názvu podporná trieda a slúži ako pri útoku, tak aj pri obrane pred monštrami. Úlohou Medica je udržať tím nažive a Trapper je stopár a lovec v jednom. Jeho úlohou je monštrum vystopovať a chytiť. Každá z postáv má dvojicu zbraní, aj keď nimi niektoré postavy nemôžu priamo pôsobiť škodu. Okrem toho v rukáve schovávajú aj jednu špeciálnu schopnosť (všetky postavy v danej triede ju majú rovnakú) a jeden doplnok, ktorý v boji padne vhod a môžete tak napríklad na bojisko povolať drona, či využiť iné podobné vlastnosti.

Oproti 12 lovcom hra ponúka len 3 monštrá. Ďalšie prídu ako súčasť DLC, čo rozhodne mnohých nepoteší, no aj s trojicou si zatiaľ užijete slušnú porciu zábavy. Začínate s Goliathom, rýchlym a silným obrom, ktorý dokáže lovcom poriadne zakúriť pod zadkom, občas aj doslova. Je stavaný na priamy útok, no nemôže útočiť bezhlavo. Časom sa ale môžete dopracovať aj ku Krakenovi. Ten dokáže útočiť z väčšej diaľky, aj keď slabšie. Jeho výhodou je však lietanie. Wraith je posledným odomknuteľným monštrom a je z nich najviac zákerný. Dokáže sa teleportovať a jednoducho zmiznúť z dohľadu. Dokonca by sa dalo povedať, že ide o stealth postavu.

Evolve však nie je len o tom, či radšej útočíte alebo sa staráte o podporu, či liečenie. Aj v rámci jednej triedy dokážete zažiť diametrálne odlišný zážitok, stačí len zmeniť postavu a do rúk sa vám dostanú nové zbrane a nová schopnosť. To je základ toho individuálneho zážitku, kde si každý hráč bude môcť vybrať presne to,

BOJE SÚ VYVÁŽENÉ, MÔŽU BYŤ ALE ZDĹHAVÉ

čo mu vyhovuje najviac. Postavy odomykáte postupne levelovaním v rámci triedy a tým, akí ste šikovní so zbraňami a výbavou. Hra vás tak núti využívať všetky vaše možnosti čo najefektívnejšie. A funguje to, v boji sa snažíte, chcete si vyskúšať nový unlock a keď už vo svojej triede máte všetky postavy, vyberiete si tú správnu.

Navyše môžete postavy vhodne dopĺňať, reagovať nimi na výber monštra súpera či naopak. Ak má súper pozemné monštrum, môžete si zobrať Hanka – supporta so schopnosťou privolať orbitálny útok. Dokonca aj menej zábavné úlohy, ako napríklad medik, sú v Evolve opäť svieže. Každá z troch postáv lieči, no každá inak a každá sa hodí v iných situáciách, pričom ich prínos v boji oceníte nielen pri liečení. A to platí pre všetky postavy vo všetkých triedach. Dáva to priestor na zlepšovanie na jednej strane a taktiež aj na zmenu, ak vás hra za jednu postavu začne nudiť. Všetky postavy, lovcov aj monštrá, navyše zastrešujete pod jedným globálnym ratingom, ktorý vám zas odomyká jednoduché perky, ktoré si do boja beriete – vždy jeden.

Nie je možné pustiť sa do hry a vždy hrať len s jednou postavou, pričom budete očakávať samé víťazstvá. Evolve je stavané kooperatívne a komunikáciou s hráčmi nič nepokazíte, no taktiež s nimi nemusíte prehodiť jediné slovo. Stačí len dobre poznať súpera, poznať spoluhráčov a ich postavy. Každá má silné aj slabé stránky a navzájom sa musíte dopĺňať. Ak napríklad viete, že assaultova zbraň má silný účinok, ale len na krátku vzdialenosť, musíte sa pokúsiť obmedziť pohyb monštra. Rovnako keď hráte za monštrum, môže sa vám hodiť, ak viete, kde je slabina medikovho liečenia. Hra je výborne vybalansovaná. Necítiť, že by mali buď ľudia alebo monštrá jednostranne navrch a je to vidno aj na bojoch, ktoré často nemajú jednoznačného víťaza, ale tvrdo sa bojuje dovtedy, kým sa jednej strane nepodarí utrhnúť do vedenia. A aj vtedy to nemusí byť definitívne. Len hru musíte dokonale poznať.

Ťažiskovým režimom je Evacuation. Ponúka najväčšiu porciu príbehu a taktiež najvýraznejšiu dynamiku. Predstaví vám päťdňový súboj o životy ľudí na planéte.

Každý deň predstavuje súboj partie hráčov proti monštru. Každý deň je iný režim a iná mapa. Hráči si volia režimy v lobby a vyhratý súboj predstavuje bod pre víťazný tím. Vyhráva ten, kto bude mať v konečnom zúčtovaní prevahu, pričom finále je režim Defend, v ktorom sa snažíte opustiť planétu. Evacuation však prichádza aj s doplnkami.

Hra sa sama snaží dosiahnuť balans medzi tímami a okrem toho sa stará o to, že žiadne dva súboje nebudú nikdy rovnaké. Nielen vďaka rôznej taktike hráčov a množstvu rôznych postáv, ale aj vďaka dynamickým eventom. Ak vyhráte súboj, v tom ďalšom dosiahnete niektorú z mnohých výhod v prostredí. Za ľudí napríklad získate silové pole, ktoré zoslabuje efekt schopností monštra, či obranné vežičky, ktoré vám v boji pomáhajú. Monštrám naopak môže hrať do kariet, keď ľudia prehrajú a v ďalšom dni rieky na mape zaplavia nebezpečné ryby, či zo zničenej základne unikne radiácia, ktorá, samozrejme, ľuďom škodí. Pripomína vám to niečo? Turtle Rock majú na svedomí sériu Left 4 Dead.

Evacuation však nie je jedinou možnosťou, ako si Evolve môžete užiť. Nájdete tu prekvapivo solídny režim sólo hrania a, samozrejme, nechýbajú ani možnosti privátnej hry, priatelia a rôzne tabuľky. Aj Evacuation sa však skladá zo štvorice režimov.

Prvým je tradičný Hunt, kde na seba navzájom poľujú lovci aj monštrá. Druhým je Nest, kde majú ľudia za úlohu zničiť vajíčka na mape a zabrániť tak monštru, aby z nich vyliahlo svojich pomocníkov. Rescue je režim zameraný na ľudí – musíte zachrániť niekoľko osôb na mape, no, samozrejme, vám v tom bráni hráč predstavujúci miestnu krvilačnú faunu. Už spomínaný Defend je posledným vzdorom a preto je aj plný napätia v boji sústredenom na menšie plochy. Úlohou monštra v tom všetkom je vyvinúť sa prostredníctvom papania miestnej fauny. Priamo v boji tak môže získať nové alebo vylepšené schopnosti, pričom vyšší stupeň evolúcie znamená aj vyššiu šancu uspieť proti lovcom.

V Evolve nájdete vyše tucet máp. Niektoré si môžete užiť naprieč viacerými režimami, pár z nich len v niektorých. Prostredia v nich sú rôzne, spájajú divočinu s jemne industrializovaným a kolonizovaným svetom, no ich najvýraznejšou spoločnou črtou je veľká rozloha. A to nie len do šírky, ale aj vertikálne, čo predstavuje pomoc pre monštrá. Je tu množstvo jaskýň, vrcholov a iných miest, kde sa dá schovať. Sú skutočne rozľahlé a členité, vďaka čomu sa súboje občas slušne naťahujú. A taktiež sú plné nástrah pre obe strany. Totiž na Shear vás chce skutočne všetko zožrať – mnohé menšie potvory a aj mäsožravé rastliny. A môžete tam zažiť aj dynamické eventy, ako búrky a podobne.

Shear však nie je len nebezpečným miestom, ale aj skutočne krásnym miestečkom vo vesmíre. Vďačí za to najmä CryEnginu a aj keď možno technicky nie je najkvalitnejšou hrou na trhu, kombinácia kvalitne odvedenej grafiky a vydareného, temne ladeného výtvarného štýlu vás osloví. Ešte viac však poteší zvuk. Dabing postáv je na vysokej úrovni, aj so všetkými tými prízvukmi. Prostredie žije nielen graficky, ale aj zvukovo. Všade niečo šuští, v kríkoch je krokodíl, zo skaly zase vzlietnu vtáky, ktoré vyplašil hráč v koži monštra.

A to všetko je aj priestorovo zvládnuté na výbornú. Často tak viete mnoho vecí v prostredí identifikovať len podľa toho, odkiaľ prišiel zvuk. Čo je neoceniteľná pomôcka, keď vám niekto ide po krku.

Niekomu môže prekážať DLC politika hry, inému ju zas znepríjemnia ešte stále sa vyskytujúce bugy a problémy (občasný stuttering, kurzor myši zostáva v hre a vyrušuje v obraze a podobne), no najviac hráčov Evolve odplaší tým, že nie je bežnou multiplayerovkou. Nejde tu o fragy, asistencie a bodíky v záverečnej tabuľke, kde vyčnievate nad desiatimi ďalšími hráčmi. Ten pocit tu nikdy nezažijete. Zažijete tu však skvelý pocit zo spolupráce malého tímu v boji proti krvilačným monštrám. Na jednej aj druhej strane je to zábava, ktorá vám umožňuje zvoliť si štýl hry, ktorý najviac vyhovuje vašim loveckým alebo predátorským chúťkam. Evolve navyše spolupracuje aj s vlastnou mobilnou aplikáciou/hrou, kde okrem hrania puzzle rýchlovky môžete sledovať replaye, štatistiky a ďalšie veci.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ vyvážené strany
+ množstvo rôznorodých postáv
+ veľké a prepracované mapy
+ množstvo vecí na odomykanie
+ skvelý dojem z boja

- dialógy postáv sa po pár dňoch opočúvajú
- DLC politika
- niekoho môžu nudiť dlhšie súboje
- rôzne menšie technické chyby

8.5

JUST CAUSE 3

NOVÝ OSTROV, NOVÝ DIKTÁTOR

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

RECENZIA

Avalanche Studios krátko po decentnom Mad Maxovi pokračujú vo svojej Just Cause sérii. Tú otvorili už pred deviatimi rokmi, kedy nám predstavili Rica Rodrigéza, špecialistu na odstraňovanie diktátorov a spolu s ním aj ničím neviazanú sandboxovú hrateľnosť s masívnym prostredím, rozmanitými vozidlami a ničením všetkého, čo nám stálo v ceste.

Prvýkrát sme sa v Just Cause 1 s Ricom vybrali na ostrov San Esperito, kde sme museli odstrániť miestneho diktátora a naučili sa základy bojov, v Just Cause 2 ho Agentúra vyslala na zaujímavejší a rozmanitejší ostrov Panau. Tu sa situácia skomplikovala a po udalostiach v hre sa rozhodol dať výpoveď a mieri domov. Dúfa, že si bude môcť oddýchnuť. No nebude to také jednoduché. Jeho ostrov Medici je tiež v rukách krutého diktátora, ktorého je potrebné zastaviť skôr, ako svoje pazúry rozvinie na celý svet. Ťaží totiž na svojom území vzácny materiál bavárium na výrobu bômb. Zo svojej krajiny tak robí vyťaženú púšť.

Rico sa tak dostáva späť domov a nachádza svojich kamarátov, s ktorými vyrastal, bojovať v rebelskom hnutí. Nemajú však skúsenosti, a preto je Rico ich jediná nádej na to, aby sa niečo zmenilo. Preberá tak vedúcu úlohu a vrhá sa do boja. Nakoniec je v tom expert.

V hre nás znovu čaká rozsiahle prostredie, tentoraz inšpirované stredomorskymi ostrovmi, ktoré ponúknu španielske a talianske architektúry, zelené lesy, polia, pláže, pustiny a aj vysoké zasnežené hory, a to všetko lemované vojenskými základňami.

Všetko je roztrúsené na sérii malých ostrovčekov a jednom veľkom hlavnom ostrove. Nakoniec tak ako je štandard v Just Cause sérii. Toto všetko budete budete postupne oslobodzovať ako pri voľnom hraní, tak aj popri prechádzaní príbehových misií. Rátajte s tým, že vám to zaberie aj cez 60 hodín - osobne som mal po uplynutí 31 hodín splnený príbeh a oslobodenú polovicu krajiny.

Samotný príbeh je teraz znovu skôr len doplnok, aj keď tentokrát s lepšie prepracovanými prestrihovými scénami. Nečakajte od nich nejakú výrazný hĺbku alebo niečo iné mimo primárneho cieľa hry. V krátkosti pred misiami zachytávaju situáciu medzi rebelmi, zábavné a aj zradné postavy ako aj samotného diktátora. Základom je znovu samotný boj s pár spestreniami.

V misiách dostávate rozmanité zadania, od jednoduchého presunu alkoholu pre rebelov, cez ukradnutie špeciálneho tanku, až po obranu hlavného kempu rebelov alebo eskortovanie niekoho, likvidáciu masívneho lietadla alebo sa zapojíte do niekoľkých masívnych vojen oboch strán. Sú to viac špecializované misie, sú rozmanité a hlavne odlišné od toho, čo budete robiť mimo nich, a teda oslobodzovania miest. Tých je v hre aj viac ako stovka a sú rozdelené do provincii, ktoré oslobodením všetkých miest získate na stranu rebelov. Postupné dobytie niektorých lokalít je aj nutné pre pokračovanie v príbehu. Ale nie je to na škodu, keďže objavovanie prostredia a oslobodzovanie je veľmi zábavné a otvára vám aj nové bonusy.

Keď už však hráte 25 hodín, začína to už byť stereotypné, ale stále pôsobivé. Čakajte masívne explózie nádrží každého druhu, likvidovanie satelitov, radarov, ale aj propagandistických billboardov alebo reproduktorov a má to niečo do seba. V každom meste máte výpis vecí, ktoré je potrebné zničiť, aby ste mohli vyvesiť vlajku a prehlásiť mesto za svoje. Podobne to funguje aj na vojenských základniach, ktorých sa následne ujmú rebeli. Aj tu však stačí len zničiť dôležité budovy alebo stroje a celá základňa je vaša. V ceste vám vždy stoja miestne hliadky, ktoré sa vás budú snažiť zastaviť a popritom privolávajú posily, či už v podobe ozbrojených transportov, tankov, helikoptér, alebo vás rovno zameriavajú bombardovacie lietadlá alebo lode. Všetko preto, aby sa doladila atmosféra chaosu, ktorý vytvárate. Samotné armády však väčšinou pre vás nie sú ohrozením, skôr vás nútia viac sa pohybovať, presúvať sa svojím lanom, využívať padák, ostreľovať nepriateľov zo vzduchu, občas si ukradnúť helikoptéru alebo tank, aby ste získali silovú prevahu.

Je to hlavne arkádová hrateľnosť, a teda nečakajte realistické zranenia hlavne na vašej osobe. Znesiete aj desiatky striel, ale pravidelne, keď sa vám začne červenieť obrazovka, už musíte zájsť do krytu, niekde si na chvíľu oddýchnuť. Po ďalších zásahoch zomierate a reštartujete misiu od posledného checkpointu alebo sa objavíte neďaleko posledného miesta útoku. Nedá sa povedať, že by to bol trest, skôr väčšinou je to aj výhoda, keďže vám hra vtedy aj doplní muníciu a môžete pokračovať s plnou výzbrojou.

Munície totiž v hre nie je nikdy dosť, a to ani keď zbierate náboje po nepriateľoch alebo dopĺňate v muničných boxoch. Pri neustálej strelbe sa míňa veľmi rýchlo a pri veľkých bojoch je dobré zháňať si vozidlá s neobmedzenými projektilmi alebo raketami. Tie si buď ukradnete od nepriateľov, alebo ich môžete objednať expresne od rebelov, čo ale stojí to beacony, ktoré musíte zbierať. Je to malé obmedzenie, ktoré veľmi nevadí. Viac môže prekážať obmedzený počet rýchlych presunov po mape. Tie pre zmenu stoja rastliny, ktoré získavate z obsadených základní. Viete ich síce nazbierať, ale toto obmedzenie skutočne nebolo potrebné. Zábava by bola voľnejšia.

Voľné ničenie a misie ešte v hre dopĺňajú challange úlohy. Prístup k novým získavate vždy pri oslobodení dedín. Sú to oceňované súťaže v rôznych typoch hrateľnosti, napríklad lietanie alebo jazda cez určenú trať na čas, alebo strieľanie s určitou zbraňou na body alebo explózie. Ak získate dostatok ozubených kolies, odomkýnajú sa nové upgrady na vaše zbrane a vybavenie, ako nitro na autá, lietadlá, lode, lepšie granáty a veľa ďalšieho. Dokáže to pekne vylepšovať vaše možnosti a tým aj hrateľnosť, ale netreba na to popri spĺňaní misii a oslobodzovaní zabúdať.

Just Cause 3 vylepšuje celú sériu v jednom zo základov, a to v pohybe. Pohyb tu totiž nie je závislý na nejakých vozidlách, základom je kombinácia háku a padáku. Zatiaľ čo hák vás pritiahne, padák vám umožní vyletieť a plachtiť nad krajinou alebo základňou a ostreľovať ju zo vzduchu.

Novinkou je teraz wingsuit, ktorý vám umozní zahrnúť aj rýchle zosuny nad krajinu a hlavne ďaleké dolety. S padákom to veľmi dobre spojíte a rýchlo sa dokážete presunúť k najbližšiemu mestu alebo preplachtiť z najvyššieho vrcholu ostrova niekoľko kilometrov ďaleko. Hák ale nie je jediným vylepšením. Ďalším je možnosť spojenia dvoch vecí vaším vystreleným lanom a navyše ich ešte aj pritiahnuť. Toto budete môcť využívať na pripojenie nepriateľskej helikoptéry o zem, vďaka čomu to bude mať zrátané. Alebo pripútate vojaka k explodujúcej plynovej bombe a spolu sa tak vznesú do vzduchu. Alebo hocičo iné. Nie je to povinné, ale je to dobrá zábavka či už mimo bojov, alebo aj počas nich.

Graficky je Just Cause 3 veľmi pozoruhodný, hlavne v rozsiahlosti, pôsobivosti a explóziách. Hlavne tam je skutočná jednotka. Dokáže vytvoriť priam explodujúce peklo, a to aj so zapracovanou fyzikou. Síce tam miestami cítiť dopad na framerate, ale sú to len chvíľkové záchvevy, ktoré odznejú spolu s explóziami. Ale napriek tomu mi hra ide prekvapivo stabilne, a to napriek starej grafickej karte GTX570. Na vysokých nastaveniach beží v rozlíšení 1080p a cez 30 fps, na novej GTX970 ide bez problémov pri 50-60 fps na maxime.

Hra vyzerá veľmi pekne. Autori veľmi dobre vykreslili krajinu, ktorá sa postupne mení zo stredomorského štýlu na ihličnaté lesy, nechýba zasnežená hora a aj ťažbou zničená krajina. Samozrejme, znovu vzhľadom na rozsiahlosť nečakajte detailné prepracovanie každého domu alebo základne. Väčšinou sa podobajú, len sú inak rozmiestnené a skutočne len niekoľko základní je jedinečných. Nie je to však problémom, keďže toto nie je GTA, tu si užívate parádne výhľady na krajinu a popritom systematicky likvidujete všetko, na čo narazíte.

Samotná hra síce podobne ako predchodcovia nemá multiplayer, ale pre zmenu má hlboko zapracované rebríčky porovnávajúce vaše skóre s ostatnými hráčmi, a to prakticky v každej oblasti. Od počtu headshotov na jeden zásobník, cez voľný pád, pád s wingsuitom, ťahanie sa s hákom a veľa ďalšieho. Zo začiatku tam vraj tvorcovia mali malý problém s dlhým nahrávaním rebríčkov, ale nezbadal som to a loadingy boli veľmi rýchle. Možno však ešte autori k rebríčkom mohli pridať kooperáciu, tá by sa veľmi dobre hodila, a to ešte aj viac ako multiplayer.

Celkovo je Just Cause 3 veľmi dobrým pokračovaním v sérii a hra ponúka presne to, čo by ste od nej čakali. Teda ponúka zábavnú hrateľnosť, neustále explózie, množstvo vozidiel a upgradov a oproti predchádzajúcej časti znovu viac detailov, možností a aj celkovej zábavy. Ak vás však nebavili predošlé diely alebo nemáte radi čistenie a obsadzovanie prostredí, táto hra vám nič nedá. Je to čisto o zábave a ničení.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ zábavná hrateľnosť
+ masívny svet a deštrukcia
+ dobre zapracovaný padák, wingsuit a hák
+ rebríčky porovnávajúce váš výkon zamerané prakticky na všetko

- neskôr je už oslobodzovanie základní stereotypné
- príbeh je nevýrazný
- hodila by sa kooperácia

8.5

RECENZIE

8.0

STAR WARS BATTLEFRONT

NÁVRAT NA BOJISKÁ

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4, PC
VÝVOJ: DICE
ŠTÝL: AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

RECENZIA

Mohla to byť najlepšia hra roka. Mala na to všetky predpoklady - špičkových autorov, vydavateľa ochotného naliať do vývoja nemalý balík peňazí, zábavný koncept a v neposlednom rade licenciu, pri ktorej mene sa fanúšikom sci-fi ježia chĺpky na rukách. Zdalo sa, že očakávania hráčov už nemôžu byť vyššie, no s každým novým obrázkom a hlavne každým trailerom na prichádzajúcu siedmu epizódu ešte trošku podrástli. Spojenie hry a prichádzajúceho filmu nie je očividné, skôr len okrajové, aj tak sa z neho podarilo vyťažiť mnoho.

Je mnoho ohľadov, v ktorých Star Wars Battlefront boduje naplno. Len sa pozrite naokolo. Nenájdete v súčasnosti krajšie vyzerajúcu hru. Prvé hodiny v nej budete neustále zomierať. Nie preto, že by sa vám nedarilo. Jednoducho sa zapozeráte niekde do prostredia. V úlohe bežného vojaka Impéria ste účastníkom súboja na zemi, no vojna prebieha aj hore. Chvíľu sa zadívate na majestátny Star Destroyer priamo nad vami a zrazu je po vás. Navyše to nie je len o veľkolepých scénach boja, ale aj o detailoch. Lesný mesiac Endor je prekrásnym miestom, kde sa dokážete jednoducho stratiť v spleti rôzneho porastu. Ak chcete získať nadhľad, vybehnete do korún stromov, kde sa skrývajú Ewokovia.

DICE svoj Frostbite engine skutočne vypilovalo a v Battlefronte ukazuje svoju doteraz najlepšiu formu. Vidno to napríklad na časticových efektoch. Výbuchy si budete užívať, už len kvôli nim sa budete vyzbrojovať rôznymi granátmi a zvolanie orbitálneho útoku či hodenie imploderu je niečo prekrásne. Vidíte, ako sa vietor pohráva s pieskom na Tatooine či snehom na planéte Hoth. To isté platí aj pre zadymený Sullust či nočnú a upršanú mapu na Endore.

Všetko to nielen skvele vyzerá, ale hlavne dopomáha autenticite a vy ste tak pri hraní presvedčení, že tu ešte nikdy nebola hra, ktorá by lepšie vystihla podstatu Star Wars. Príjemným bonusom je prekvapivo schopná optimalizácia hry, zvlášť na PC, kde aj so starším železom dokážete z hry vytĺcť skutočne veľa a pri snímkovaní aj cez 60 fps.

Star Wars licencia navyše poskytuje ďalšiu veľkú výhodu – obrovskú zvukovú knižnicu v najvyššej kvalite. Či už je to nestarnúca hudba Johna Williamsa, dabing legendárnych postáv, alebo len dobre známe zvukové efekty, ako škrekot TIE stíhačov, keď lietajú ponad vaše hlavy. Všetko z toho tu nájdete a ešte oveľa viac, pričom opäť aj na úrovni veľkolepých zvukových kulís aj drobných detailov. Hra vám chce neustále navodzovať zimomriavky, či bojujete na zemi alebo vo vzduchu a ak som písal, že na výbuchy sa dobre pozerá, tak pri poriadnej zvukovej zostave vedia otriasať základmi vašich domov. A potom si zrazu všimnete taký drobný detail, že ak niekto trafí vášho astro droida, vydá presne rovnaký zvuk ako vo filme. A dokonca tu môžete počuť aj známy wilhelm scream efekt.

Bezkonkurenčné audiovizuálne spracovanie a takmer dokonalá atmosféra vás sprvu opantajú. Zamilujete sa do hry a ako to pri pravej láske býva, zo začiatku vám budú unikať jej chyby. V poblúznení z tej krásy si budete užívať možno aj prvých desať hodín. Hra pre vás potom čaro síce nestratí, no zrazu sa vám otvoria oči a všimnete si veci, ktoré vám predtým unikali. Jednou z nich môžu byť aj trochu rozporuplné rozhodnutia ohľadne obsahu hry. Toho jednoznačne nie je málo, no nie je ho ani veľa.

Hype bol obrovský a možno by ste čakali viac. Ak ste navyše hrali staré Battlefronty, tie toho popravde ponúkali viac. Neponúkali však kampaň a rovnako ju nenájdete ani tu. Medzi epizódami VI a VII je 30-ročná medzera, no na jej vyplnenie si ešte budeme musieť počkať niekde inde. Aj napriek tomu ale hra ponúka isté možnosti vyžitia pre jedného hráča, aj keď predpokladá, že sa bude mať s kým spojiť. Namiesto kampane tu totiž nájdete trojicu kooperatívnych režimov. Tréning ponúka päticu misií, ktoré môžete prechádzať spolu na trojici obtiažností. Battles vás na 8 mapách pripravia na multiplayer. Môžete ich hrať sami s vlastným AI tímom proti inému AI tímu alebo proti tímu, ktorý vedie váš priateľ. No a nakoniec sú tu štyri Survival misie, ktoré môžete hrať sami alebo vo dvojici a veru hlavne na vyšších obtiažnostiach sa občas poriadne zapotíte, kým porazíte všetkých 15 vĺn nepriateľov.

Nedá sa povedať, že by tieto režimy dokázali nahradiť plnohodnotnú kampaň, no ak sa na to pozriete s odstupom, majú čo ponúknuť a dokážu zabaviť. Vedia vás celkom slušne pripraviť na to, čo vás čaká v online súbojoch, naučia vás princípy hry, pohybovať sa v nej, používať zbrane a ďalšie z jej aspektov. A hlavne vo dvojici si ich odkážete užiť. Škoda, že PC je oproti konzolám ukrátené o lokálny multiplayer, no dá sa to pochopiť. Príjemným bonusom je minihra s Darth Vaderom, do ktorej sa môžete pustiť na všetkých platformách. Prvý raz si siahnete na jednu z najsilnejších postáv, keď dostanete za úlohu vyčistiť základňu Rebelov na Hothe.

A tu si už musíme ujasniť jednu dôležitú vec. Nie, Star Wars Battlefront skutočne nie je len preskinovaným Battlefieldom. Vyzerá inak, ale hlavne hrá sa inak. Z BF4 sem síce môžete nabehnúť, no tak isto aj z iných multiplayeroviek.

Budete si musieť zvykať na špecifiká a odlišnosti, ktoré Battlefront prináša. Mapy sú veľké, na oblohe aj na zemi. Dlhé hodiny budete mať pocit, že ste ešte ani zďaleka nevideli všetky ich kúty, aj tak je ale hra komornejšia a na bojiskách sa stretne menej hráčov. Menej hráčov, veľké mapy a aj tak vám neustále hrozí nebezpečenstvo. Každý si tu musí nájsť svoj štýl a zmäteným pobehovaním po bojisku nič nedosiahnete, keďže niekto si rád zalieta v stíhačkách, iný zasadne do AT-ST a ďalší z diaľky ostreľuje pulznou zbraňou. Neustále nad vami visí hrozba a vy sa musíte naučiť čeliť jej.

Opäť sa ale musím vrátiť k problematickému obsahu. Hra ponúka celkovo 9 režimov, každý je iný, väčšina predstavuje variácie na staré známy režimy a žánrové klasiky. Režimov je teda možno viac, než by ste čakali, len tých máp by mohlo byť trošku viac. Taktiež ich nie je málo a ďalšie zadarmo prídu, no môže sa stať, že by ste si po pár týždňoch chceli vyskúšať niečo nové. Z 12 máp, ktoré hra obsahuje, sú niektoré dostupné len v niektorých režimoch, čo je pochopiteľné, keďže dizajnové rozhodnutia sa museli prispôsobiť potrebám konkrétnej mapy. Potešujúce však je, že verne zachytávajú svety Star Wars univerza, nenudíte sa na nich, architektúrou vedia zaujať a len jedna z nich má problémy s tým, že by sa do niektorého režimu nehodila, no k tomu sa dostaneme.

Deväť režimov sa stupňuje podľa veľkosti. Najväčšie sú Walker Assault a Supremacy, do ktorých sa zapojí až po 40 hráčov. Supremacy je založený na obsadzovaní bodov na mape, no Walker Assault je už zaujímavejší. Impérium útočí pomocou svojich AT-AT a potrebuje s nimi dôjsť až na koniec mapy. Rebeli im v tom majú zabrániť, no nie je to práve jednoduché, keďže musia najskôr aktivovať body umožňujúce zamerania walkerov Y-Wing bombardérmi, po čom sa na ne dá útočiť. Je to dynamický a napínavý režim, ktorý často nie je rozhodnutý až do samého konca. Najsilnejšiu úlohu má pechota, no tá často proti AT-AT neobstojí. Hráči môžu využívať power-upy, ktoré im umožnia nasadnúť do kokpitov rôznych strojov na oboch stranách, čo v boji vie poriadne pomôcť. A ak nie, stačia aj menšie power-upy, ktoré vám pridajú zaujímavý kúsok výbavy (zbrane, štíty, droidov...).

Menšie režimy (10 vs 10) sú Blast a Fighter Squadron. Prvý je variáciou na TDM, takže nič nové, no druhý vás zavedie do oblakov, kde si užijete skutočne zábavnú leteckú akciu, ibaže s menším počtom strojov. 20 hráčov je doplnených o 20 AI bojovníkov, aby to bolo ešte živšie, pričom za ich zostrelenie získate menej bodov ako za živého protihráča. Na výber je legendárny X-Wing a A -Wing na strane rebelov a TIE Fighter a TIE Interceptor na strane Impéria. Každé sa ovlída inak, každé má iné výhody a manévre. Autori sa s nimi veľmi pekne vyhrali a o to viac zamrzí, že si nezalietate vo viacerých typoch. Ak ale počas zápasu nájdete power-up, môžete na bojisko priletieť aj ako Millenium Falcon alebo Slave-1.

16 hráčov sa môže zapojiť do bojov o záchranné moduly v Drop Zone, pričom úlohou tímu je obsadiť viac modulov, než má súper, čo už taktiež dobre poznáte. Rovnako aj Cargo, čo je obdoba Capture the Flag pre 6 hráčov na každej strane, lenže bojujete o drahocenný náklad. Droid Run je rovnako len 6 vs 6 režim a je to vlastne tiež len obsadzovanie bodov, ibaže musíte obsadzovať droidov, ktorí sú neustále v pohybe. Jedným z power-upov medzi rôznymi režimami je Hero power-up. A ako asi tušíte, po jeho aktivovaní sa zmeníte na jedného zo silných hrdinov so špeciálnymi schopnosťami, ktorých je ťažké dostať, no nie úplne nemožné, ak tím spolupracuje.

Hrdinovia sú však sami v centre pozornosti v dvoch režimoch. Heroes vs Villains je taktiež pre hráčov na každej strane, pričom každý tím má trojicu hrdinov a zvyšní hráči fungujú ako ich ochranka. Tím, ktorý ako prvý príde o trojicu hrdinov, prehráva. Na strane Impéria sú to Darth Vader, Boba Fett a Imperátor Palpatine. Na strane Rebelov sú to Luke, Han Solo a Leia. A táto šestica sa predvádza aj v režime Hero Hunt pre 8 hráčov

celkovo. Jeden z hráčov je hrdinom a ostatní sa ho snažia dostať. Hrdina v boji dokáže všeličo, ale sedmička protivníkov je občas priveľa. Hráč, ktorý hrdinu zabije, sa ním stáva v ďalšom kole. Je to jeden z najzábavnejších režimov, aj keď je prevažne o kradnutí killov (keďže pustiť sa do hrdinu s tým, že ho dáte dole, je hlúposť). A tu je problém s jednou z máp. Naháňať totiž Boba Fetta (ktorý dokáže lietať) v zalesnenom Endore je nemožné a táto postava sa na mapu vôbec nehodí, keďže akonáhle sa hráč dostane do jeho kože, až do konca hry ho z nej nikto nemusí dostať.

A toto sú tie drobnosti, ktoré si neskôr začnete všímať a občas vám budú prekážať. Je to stále len o balanse, niekde sa hodí pridať, inde ubrať. V zásade sa ale hra už teraz hrá veľmi dobre. Nie výborne, no veľmi dobre, čo je v prípade multiplayeroviek neduh, ktorý vyrieši až čas. Je tu prekvapivo málo bugov. Žiadne pôrodné bolesti ako v prípade Battlefieldov vás nečakajú. Snáď len hitboxy, prípadne rýchlejšie servery by mali prísť čo najskôr, nech sa už nestáva, že vás súper trafí aj za prekážkou.

Nevadí to, keď je prekážka zničiteľná, ako napríklad drobné príbytky Jawov. Prekáža to, keď sa skryjete za niečo pevné a nepriestrelné. Každopádne sa nemôžete len tak spoliehať na to, že sa napríklad na Endore schováte za strom. Deštrukcia v Battlefronte je síce obmedzená, no aj tak stále veľmi slušná a opäť zažijete jeden z tých momentov, keď prestanete hrať a budete len pozerať na to, ako sa pod nohami AT-AT váľajú stromy na Endore a termálnymi detonátormi sa snažíte vyčistiť si cestu cez drobné stromčeky.

Star Wars Battlefront sa vás snaží udržať veľmi dlhú dobu. Celkovo hra ponúka 50 levelov, cez ktoré sa môžete štverať. Mohlo by sa zdať, že to je málo, keďže zvlášť zo začiatku je levelovanie skutočne rýchle, ale má čo

ponúknuť aj po dlhšej dobe. Autori to dobre vyvážili tým, že čokoľvek si levelom sprístupníte, musíte ešte aj zakúpiť za herné kredity, na ktoré prebieha vaše skóre zo súbojov. Nekúpite si tak všetko. Postupne si sprístupníte 11 blasterov a 24 Star kariet. Keďže hra neobsahuje systém tried, Star karty ovplyvňujú to, čo si so sebou do boja zaberiete. Máte 3 sloty, do ktorých si môžete osadiť odomknuté a zakúpené vybavenie a jednu schopnosť. Časom navyše môžete postavu aj špeciálne vytrénovať, napríklad na ochrancu hrdinov, čo so sebou prináša ďalšie schopnosti. Odomykáte si aj 152 outfitov a emotov a 30 kúskov, z ktorých si poskladáte virtuálnu diorámu, to už ale nepredstavuje práve veľkú motiváciu. Väčšina hráčov sa uspokojí s levelom, ktorý im postačí na DL-44 (zbraň Han Sola).

Star Wars Battlefront je naozaj láskou a prechádzate v ňom všetkými štádiami. Pri úvodnom poblúznení si vás získa, neskôr si začnete všímať chybičky, no nakoniec s hrou radi zostanete a tie chyby prežijete. Napokon možno niektoré z nich odídu. Rozhodne ale má čo ponúknuť a to je hlavne zábavná akcia, ktorá vás vie strhnúť . Úprimne, vo svete Star Wars sme si už poriadne dlho lepšie nezastrieľali. Fanúšikovia univerza do hry musia ísť, a dokonca si môžu aj nejakého pol bodíka pripočítať za vernosť pôvodnej filmovej trilógii. U tých ostatných to bude ťažšie rozhodnutie, ktorému už ale o týždeň môže pomôcť vydanie Battle of Jakku DLC, ktoré prinesie nový režim, nové mapy a zadarmo. Po pár úpravách už nebude nad čím rozmýšľať.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ bezkonkurenčné audiovizuálne spracovanie
+ zábavná a dynamická akcia na zemi aj vo vzduchu
+ množstvo detailov
+ dizajn máp
+ zaujímavé nové režimy
+ SW autenticita a vynikajúca atmosféra

- žiadna poriadna hra pre jedného hráča
- občas zásahy cez objekty
- chýba trocha balansu
- málo stíhačiek

8.0

HER STORY

FILMOVÁ HRA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SAM BARLOW
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Úvodné slová recenzie interaktívneho dobrodružstva Her Story budú možno trochu kruté, ale aspoň budeme všetci hneď vedieť, na čom vlastne sme. Tak po prvé, Her Story nie je hra v klasickom zmysle slova. Je to vlastne pozeranie krátkych videosekvencií. Pozerate videá, nachádzate nové, a to vyhľadávaním kľúčových pojmov, ktoré odhalíte v ukážkach už videných. A to je všetko. No dobre, tak teda je Her Story nesmierne zaujímavé a originálne dobrodružstvo.

Vyriecť finálny verdikt a označiť Her Story číselným hodnotením je krutá rana na solar a kopačka do miest, kde sa to mužskej populácii nerobí. Pretože to nejde tak ľahko. Napíšete, že je to skvelá zábava (čo pre Her Story jednoznačne platí) a polovica herných „odborníkov" vás roznesie na virtuálnych kopytách v diskusii, pretože to nie je hra. A nestrieľa sa tam a nie je tam Geralt. Alebo čosi podobné. Budú mať pravdu, pretože to skutočne nie je hra v pravom zmysle slova. Zvozíte tento interaktívny počin za minimum herných prvkov (pretože tu fakt myš a klávesnicu neroztrieskate) a druhá polovica hráčov vám vynadá do ignorantov, ktorí vedia len strieľať a rozdávať virtuálny genofond Geralta kade-tade. Tak ako? Jednoduché - rozhodnite sa sami, berte alebo nechajte tak už hneď teraz.

Her Story stojí predovšetkým na príbehu a aby zostal vesmír ako ho poznáme zachovaný, bolo by neradno nielen prekrížiť naše lúče, ale zároveň aj napísať viac, než je nutné. Potom sa ale dosť ťažko hodnotí a ukazuje, prečo teda Her Story za tých pár drobných stojí - musíte nám veriť. Hneď po spustení hry vás jediná možnosť v menu hry posadí za počítač. Nie za hocijaký, rýchlosť procesoru sa v roku 1994 dala počítať v desiatkach Hertzov. V „options" si ponechajte zapnutú imitáciu obrazu starých CRT monitorov a do toho raz za čas započujete rachotenie harddisku. Ak si tieto časy pamätáte, istotne ich oceníte a atmosféra začne hustnúť nie po pár minútach, ale behom pár sekúnd, ako šibnutím čarovného prútika.

V kancelárii policajnej stanice sa dostanete k prípadu, ktorého vyšetrovanie vôbec neleží na vašich pleciach. Tajomný detektív SB vám ho len ukáže. No môžete sa do kauzy ponoriť naplno a mozaiku zloženú z drobných dielikov v podobe 271 videí trvajúcich od zopár sekúnd do dvoch minút (nerátajúc jedno príjemné intermezzo) si zložíte sami. Od počítačovej obrazovky sa nepostavíte, inteface vychádzajúci zo starých Windwsov (nie XP, ani 95, ale poctivé 3.11) vám dá len niekoľko možností, kam kliknúť. Okrem read.me súborov, ktoré aspoň na úvod niečo vysvetlia, nájdete v systéme napríklad logickú hru Reversi. Základ ale tvorí databáza videí nahraných na ručnej videokamere.

Na ukážkach je zachytená žena, ktorá sa zúčastnila siedmich výsluchov: od zmiznutia manžela Simona, po nájdenie jeho tela, potvrdenia vraždy, sledovania motívov, jeho minulosti, až po vyvrcholenie vyšetrovania. Viac nepotrebujete vedieť. Herecký výkon hlavnej protagonistky Vivy Seifert je obdivuhodný. V komornej dráme dokázala ukázať hneď niekoľko hereckých postojov, vdýchla hrdinke skutočný život a bez väčších problémov sa pohráva s vašimi sympatiami presne tak, ako to práve ona chce. V jednej chvíli snímanú postavu takmer nenávidíte, najradšej by ste ju poslali do horúcich pekiel. Strih. Spustíte ďalšie video a už by ste jej dokázali všetko odpustiť, držíte jej palce a máte nahlodané svedomie. Verte, pohltenie vďaka tomuto hereckému výkonu funguje na výbornú.

Základný kameň hrateľnosti je prostý: aby ste si video mohli pozrieť, musíte ho najprv nájsť v databáze ručným zadaním kľúčového výrazu. V príkazovom okne máte na začiatku zadaný výraz „murder" a na čo prídete, ktoré videá nájdete ako prvé, ktoré si pozriete skôr než iné, záleží len na vašom snorení. Postupné odmotávanie zápletky a jednotlivých súvislostí je odlišné pre každého hráča. Nielenže môžete prísť k rovnakému záveru odlišnými cestami, ale výsledok si nemusíte vyložiť rovnako, nakoľko každý mohol vidieť čosi iné, v inom poradí a vo finálnom verdikte pôsobia scény odlišne.

Aby toho nebolo málo, v tom istom momente sa pod vybraným výrazom môže zobraziť len 5 videí (zvaľme to na technickú nedokonalosť vtedajšieho hardvéru), hoci v databáze ich môže byť mnohonásobne viac, nepreklikáte sa k nim. Musíte sa k nim dostať inak, cez iné slová - nápovedu nájdete v ďalších ukážkach.

Her Story má špecifický štýl budovania atmosféry. Úvod prekvapí minimalistickou hrateľnosťou, neveríte, že sa z toho môže vykľuť niečo zaujímavé. Lenže ono to postupne príde, začnete si na papier čmárať najprv už odhalené slovíčka, neskôr možno dôjde aj na stranu počmáranú pavučinou postáv a ich vzťahov. Časom hlavná protagonistka odhalí (v jemných náznakoch) svoje tajomstvá a – extrémne dôležitý fakt – monológy sú perfektné, nepočujete otázky, len odpovede. Scenár je napísaný presne tak, aby sa zbytočne neplytvalo slovami, prezentujú sa maximálne prirodzeným spôsobom, nejde len o zhluk rozťahaných, odrapkaných súvetí. A dabing si zaslúži palec smerom nahor. Isteže, je tu len jedna hlavná postava a jej monológy so skromnejším rozsahom.

Avšak Sam Barlow, ktorého dieťaťom tento projekt je, dokázal dobre známu pravdu. Aj komorná dráma má šancu pohltiť - pri správne načasovanom gradovaní deja a jeho prirodzenom prerozprávaní.

Spracovanie a jeho kvalitu vidíte na okolo rozhádzaných obrázkoch. Rozlíšením nastaveným na HD nič nezískate, obraz odporúčame ponechať decentne zrnitý cez CRT filter. Her Story nepotrebuje pompéznu grafiku. Postava sedí za stolom a rozpráva, gestikuluje, mení svoje správanie (a hlasovú intonáciu), do čoho vám na nervy brnká nevtieravá hudba. Herný interface svojou jednoduchosťou neruší, veď vlastne pomaly ani nie je kam kliknúť. Obtiažnosť hodnotiť nebudeme, je na každom z vás, ako sa k príbehu postavíte, no znalosti angličtiny odporúčame mať na vyššej úrovni, než dovolenkovej „vanbírplíz".

Chybičky krásy? Odhliadnuc od toho, že Her Story je skôr pozeranie krátkych videí než hra, nám prekážalo, že sa ukážka napríklad nedá zapauzovať.

Vypnúť ju skôr, posúvať, to áno. Ale natvrdo zastaviť, aby sme myšou nemuseli držať ukazovateľ stopáže, už nie. Odozva písaných výrazov je pomalšia, než sme dnes zvyknutí, no ako simulátor trieskania do klávesov na starších klávesniciach to berieme. Dobre, už je to varenie z vody a zápory si cucáme z prsta.

Her Story je interaktívny projekt, ktorý si buď užijete, alebo si nad nim znechutene odpľujete. Ak ste pripravení na to, že hrať tu takmer nie je čo a len sledujete videá, premýšľate nad významom slov a hlavne si domýšľate, čo sa vlastne deje, potom je tá osmička tam hore oprávnená. Za tých pár Eur to berte, veď za lístok do kina alebo piatkový relax po práci/škole dáte vonku určite viac. Ak vám originálny štýl nevonia, môžete pokojne nadávať, zúriť, v diskusii si klopkať na čelo. A odčítať si od hodnotenia ľubovoľný počet bodov medzi sedmičkou a osmičkou. Ale to je všetko, čo môžete spraviť. Her Story je totiž vynikajúci zážitok, ktorý vám z hlavy len tak nevyprchá. Po dokončení hry sa do nej pustíte znovu, aby ste pozorne sledovali monológy, hľadali prehliadnuté a jednoducho to skúsili úplne inak. Bravo, takto si predstavujeme nezávislé hry!

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ originálny herný koncept
+ Viva Seifert
+ dialógy

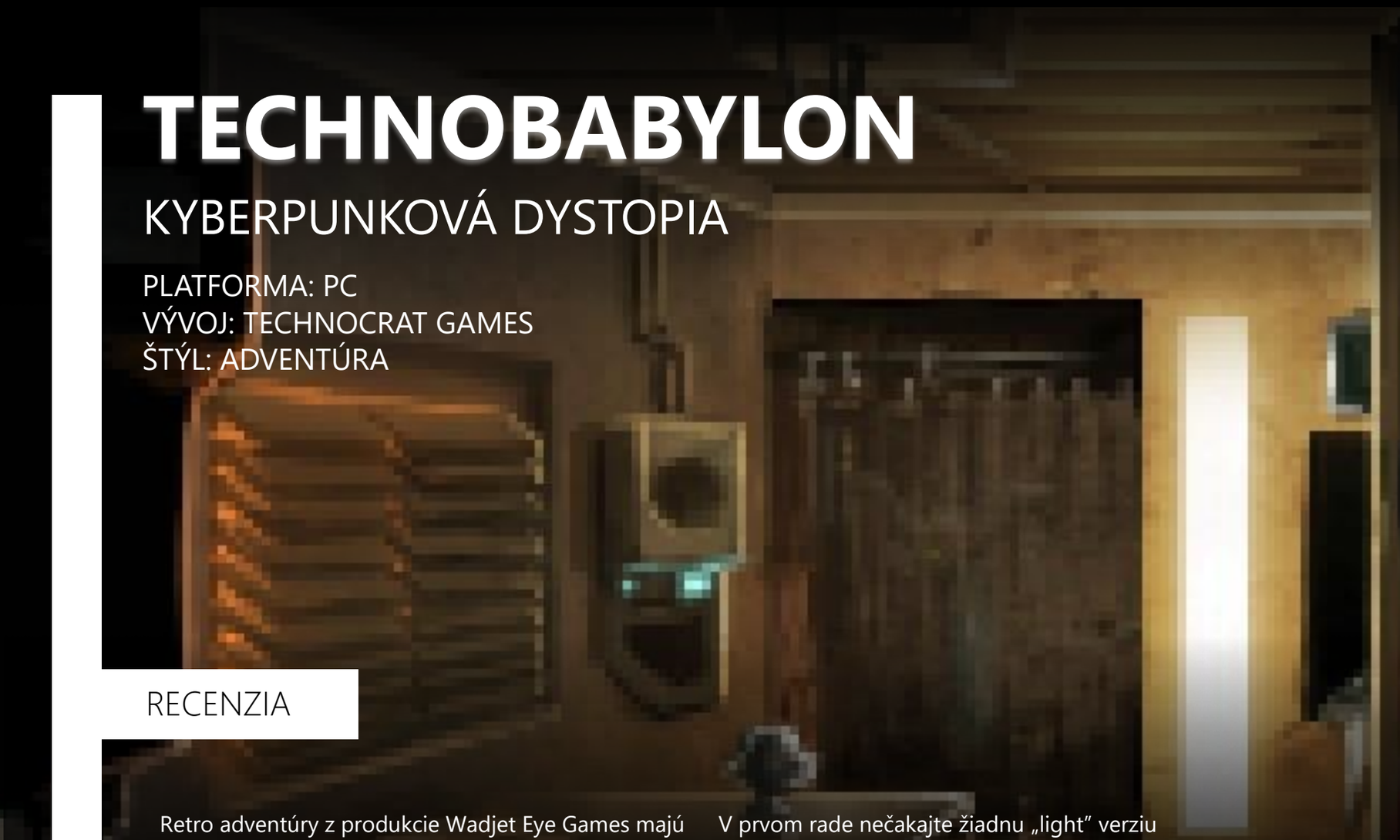
- v podstate to nie je hra

8.0

TECHNOBABYLON

KYBERPUNKOVÁ DYSTOPIA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: TECHNOCRAT GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA



RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

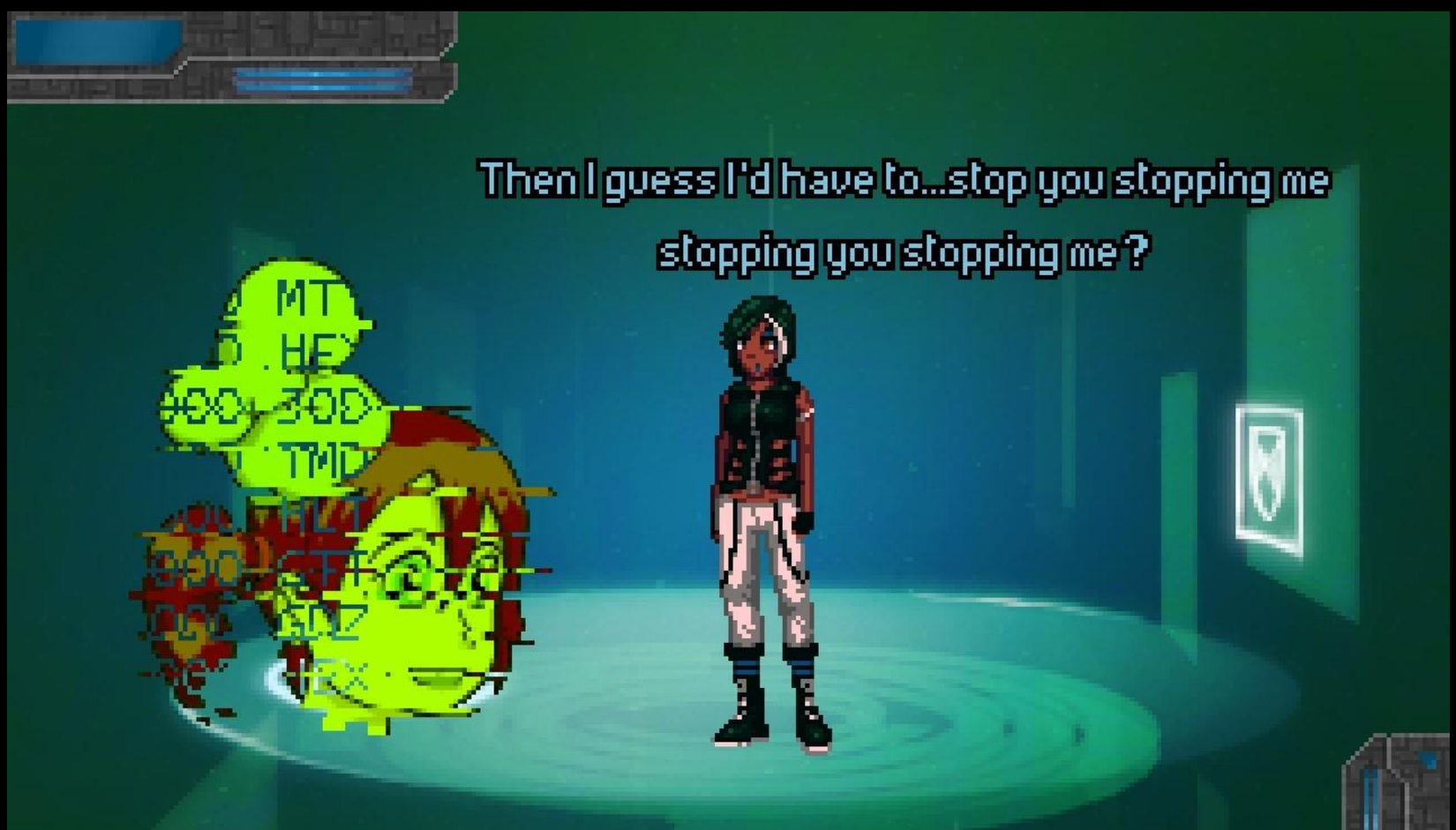
Ján Kordoš

HODNOTENIE

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

- pixel hunting
- nevýrazný dabing
- nedostatočné usmerňovanie hráča

8.0



BATTLEFIELD HARDLINE

POLICAJNÉ BOJISKO

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360
VÝVOJ: VISCERAL GAMES
DISTRIBÚTRO: EA
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Zatiaľ čo sa DICE venuje hre Star Wars: Battlefront, nové pokračovanie Battlefield série majú na starosti Visceral Games, autori Dead Space série. A podľa svojich preferencii si v sérii zvolili vlastný smer. Podobne ako v Battlefield: Bad Company to znamená odklon od pôvodnej série, ale tentoraz tvorcovia úplne opúšťajú boje armád a vrhajú sa do iného typu konfliktu, a to do boja policajtov a kriminálnikov. Prinášajú tak niečo iné, ako sme boli zvyknutí.

Možno sa to už teda nemuselo volať Battlefield, ktorý je zadefinovaný ako vojnová séria, ale na druhej strane hra ide stále v stopách Battlefieldu, a tak má názov svoje opodstatnenie. Navyše hra značku v rôznych smeroch vylepšuje a prispôsobuje svojim potrebám. Už to nie sú masívne boje s ťažkými zbraňami, ale rýchlejšie, dynamickejšie boje s policajným vybavením a aj zapracovaním stealth postupu. Visceral skutočne nelenili a vylepšili ako singleplayer, tak aj multiplayer.

Síce už teraz môžem napísať, že nedosiahli úroveň pôvodnej série, ale napriek tomu zvolili dobrý smer, ktorý má potenciál do budúcnosti. Zatiaľ síce nevieme, či im v tejto podsérii dovolí EA pokračovať, ale ak chcete znovu multiplayerovku so 64 hráčmi, krátku ale intenzívnu kampaň, Battlefield Hardline vás do príchodu Battlefrontu dokáže zabaviť.

Príbeh dobrého a zlého policajta

Kampaň má svoj štýl a ponúka niečo, čo sme tomto štýle hry už dlho nevideli. Ponúka typický policajný príbeh so všetkými klišé, čo k tomu patria. Je drsný, plný zrád, návratov, drog, zbraní, politikov. Je to presne to, čo od policajného príbehu čakáte a k tomu vidieť, že Visceral Games vedia vyrozprávať dej a zadefinovať postavy. Možno však celému príbehu hádže polená pod nohy linearita. S takýmto konceptom misii by to ideálne vyniklo v otvorenom štýle GTA.

Takto si musia autori poradiť s kombináciou akcie a automobilových naháňačiek na Frostbite engine, No ako vieme, automobilové naháňačky a Frostbite nikdy nešli dokopy a tu to nie je iné. Je to nemotorné, fyzikálne na úrovni Mario Kart a aj keď pekne navrhnuté a naskriptované, hrá sa to veľmi zle. Oproti tomu však akčné scény excelujú. Autori šli do otvoreného štýlu podobného Crysis, a teda je čisto na vás, ako sa postaráte o nepriateľov pred vami. Môžete ísť do toho akčne a prestrieľať sa cez nich, no vtedy musíte dávať pozor na sirény, ktoré budú neustále privolávať ďalšie posily. Alebo môžete ísť potichu, zakrádať sa a buď zatýkať, elektrizovať, alebo potichu likvidovať každého nepriateľa. Prípadne skúsiť aj všetkých obísť. Stealth systém tu skutočne funguje veľmi dobre a hru si užijete s akýmkoľvek prístupom. Možno je škoda, že tvorcovia viac nezapracovali na AI. Nepriatelia síce dobre odpovedajú na to, keď vás zachytia a na zvuky, ale paradoxne aj uprostred plného kempu reagujú na vystrčenie odznaku a hneď dvíhajú ruky. Pri boji sa v taktizovaní tiež nevyznamenajú. Vynahradzujú si to však početnosťou..

Čakajú vás napríklad prepady skladísk so zločincami, budovy s po zuby ozbrojenou ochrankou, ale aj lety nad bažinami na vznášadle, nedobrovoľný výlet do púšte, a dokonca aj otvorený ostrov s niekoľkými kempmi nepriateľov. Tam to začína pripomínať Far Cry. Všetky prostredia si môžete pred svojim príchodom zoskenovať mobilom, zistiť stavy a polohu nepriateľov, rozloženie bezpečnostného systému a následne sa môžete pustiť do boja, ako aj do získavania dôkazov. Pritom každý level skrýva niekoľko dôkazov, ktoré buď musíte, alebo môžete nájsť. Celkovo sú otvorené misie dobre navrhnuté, neustále ponúkajú možnosť nových prístupov a jediná škoda, je, že ich nie je aspoň dvakrát viac.

MULTIPLAYER PONÚKNE NOVÝ TYP BOJA POLICAJTOV A ZLOČINCOV

Sedem hodín síce je pre tento COD a Battlefield štýl stavby hry štandard, ale skutočne sa z konceptu dalo vytiahnuť ešte viac. Napríklad mi veľmi chýbal prepad banky, ktorý sa do príbehu nezmestil a objavil sa len v multiplayeri. Napriek dĺžke má však kampaň vysokú znovuhrateľnosť. Môžete sa vracať do misii hľadať ďalšie nenájdené dôkazy, skúšať iný postup ako aj nové zbrane, ktoré sa postupne odomkýnajú. V tejto hre pochopíte dôležitosť pištole pre policajtov. Tá sa stane vašou primárnou zbraňou, ale do ruky dostanete aj brokovnice a samopal. Pekným prídavkom je hák na lezenie alebo lano na spúšťanie. Obe môžu pekne rozšíriť možnosti taktiky, aj keď si bez problémov poradíte aj bez nich. Najlepšia je aj tak elektrická pištoľ.

Multiplayerový prepad banky

Multiplayer v titule nezaostáva a nesporne je kvalitný. Prebral celý Battlefield 4 engine a to v aktuálnom stave, čiže všetko je vyladené, všetko funguje, a tak sa hráči môžu ponoriť do multiplayerových máp a režimov. Tie sa snažia vymaniť z Battlefield štýlu a darí sa im to. Zároveň ponúkajú citeľne iný štýl boja. Nie sú to masívne boje s neustálymi explóziami a invázie tankov s bombardovaním lietadiel. Bitky sú tu rýchlejšie, bojuje sa s ľahkými a stredne ťažkými zbraňami, a teda čakajte pištole, samopaly a maximálne granátomety. Žiadne veľké guľomety, z vozidiel žiadne tanky a ani lietadlá. Nechýbajú však helikoptéry, rôzne policajné autá, obrnené vozy a motorky. Navyše boje 64 hráčov pekne dopĺňajú rýchle boje pre 10 hráčov.

Hráte sériu otvorených režimov, a teda Conquest alebo tímový deatmatch a hlavne tematické boje v Heist, Hotwire, Rescue, Blood Money, Crosshair módoch. Zatiaľ čo v Conqueste sa obe strany ako zvyčajne snažia obsadiť a udržať kontrolné body, napríklad v Hotwire sú týmito kontrolnými bodmi vozidlá, s ktorými je potrebné jazdiť, aby ste si ich udržali. Dodáva to módu na rýchlosti. Oproti tomu Rescue je menší akčný mód pripomínajúci Counter Strike so zajatcami, ale s tým rozdielom, že prostredia sú plne otvorené a budovy tu môžete rozbíjať a dnu sa dostanete napríklad aj cez stenu. Nechýbajú ani prepadové módy, v ktorých zlodeji musia kradnúť peniaze a zlikvidovať svedkov. Alebo naopak - policajti musia obraňovať trezor.

Hra má základné povolania, ako sa na Battlefield patrí. Nechýba postupné odomkýnanie zbraní a vybavenia. Celé to dopĺňa hacker mód, obdoba Commander módu z Battlefieldu 4, ktorý prebral vedenie nad tímami svojej strany. Teraz má hacker k dispozícii hackovacie utility umožňujúce zvýhodniť svojich vojakov.Samotní vojaci sú už štandardné classy, a to operátor, teda útočník a zároveň medik, mechanik je vlastne inžinier, enforcer obdoba supportu a profesional je sniper. Všetkým postupne môžete vylepšovať ich zbrane.

Všetko sa hrá inak ako Battlefield, a teda hru obíďte, ak od toho čakáte pokračovanie Battlefieldu. Choďte do toho, ak chcete niečo iné. Ak vás napríklad baví Counter Strike, PayDay a chcete v tomto štýle niečo masívnejšie aj s použitím vozidiel. Presne to vám ponúkne multiplayer Battlefield Hardline. Na 9 mapách nájdete všetko, od banky, cez vlakovú stanicu, mesto, malé dedinky, púšť, farmy a majú aj svoje levolution efekty meniace postredie, či už v malom alebo veľkom.

KAMPAŇ PONÚKNE OTVORENÉ LEVELY S VOĽNÝM PRÍSTUPOM

Vizuálne je to pôsobivý titul, nakoniec tak ako sme pri Battlefieldoch zvyknutí. Frostbite engine ukazuje svoj štandard, a teda veľmi pekne prepracované a rozsiahle prostredia, kvalitné textúry, explózie, ničenie materiálov a aj prestreľovanie stien. Možno jediné, čo vadí, sú tváre postáv, ktoré síce majú detaily, ale ich nasvietenie je už slabšie a často vyzerajú neprirodzene. Celkový dojem však nekazia a znovu ide o vizuálny zážitok či už budete v púšti, bažinách alebo kanceláriách uprostred prestrelky, kde všetko okolo vás lieta.

Čo vyslovene vadí je fyzika vozidiel. Je to ako facka celej kampani, nehovoriac o tom, že prakticky celá hra racingovou scénou aj začína. Osobne som ju opakoval asi desaťkrát, kým som sa trafil tam, kam bolo potrebné, aby sa misia neskončila. Podobne na tom boli ďalšie skriptované naháňačky. Nie je ich veľa, ale tvorcovia radšej nemuseli postavu za volant púšťať vôbec a mali ju nechať, nech napríklad strieľa len z okna. Na rozdiel od kampane s tým v v multiplayeri nie sú problémy, tam už majú autori tento model rokmi odskúšaný a funguje. Celé to príjemne dopĺňa hudobná stránka a to ako v single, tak aj multi časti. Hudba má štýl a reálne skladby v pozadí prijemne dotvárajú policajnú tému, nehovoriac o samotných zvukoch zbraní a prostredia, ktoré ako vždy v BF sérii dodávajú hre bojovú atmosféru.

Veľká škoda je aj to, že na konzolách je hra technicky stále na úrovni starého Battlefieldu 4, kde 720p na Xbox One a 900p na PS4 nie sú práve štandardné rozlíšenia pre rok 2015. Na druhej strane, kvalita grafiky je vysoká a framerate sa snaží pohybovať na 60 fps. Už potom záleží len na tom, ako ďaleko ste od TV a ako vam budú prekážať preblikujúce pixely na hranách (špeciálne v niektorých prostrediach v multiplayeri to dosť vidieť). Je otázne, či DICE nemali čas na vylepšenie enginu pre konzoly alebo si väčší update nechávajú na jesenný Battlefront. Ak s týmito rozlíšeniami prídu aj tam, už to bude hanba. Na PC však hra funguje veľmi dobre a od posledného Battlefieldu bola pekne vyladená, špeciálne v multiplayeri, kde už beta ukázala prijateľné nároky a veľmi dobrú stabilitu.

Celkovo je Hardline decentným prídavkom do Battlefield série. Možno nie štandardným, ale otvárajúcim novú vetvu série, po ktorej sa skutočne oplatí ísť. Už len preto, že herný trh s policajtmi a zlodejmi je poloprázdny a potrebuje oživenie. Hardline to pekne zvláda, a to ako v kampani, tak aj multiplayeri. Možno by to chcelo niektoré prvky doladiť, napríklad v príbehu sme od Visceral čakali viac, ale je to slušný rozbeh a celkom pekný začiatok. Navyše sme dostali stealth prídavok dobrý pre kampaň a multiplayer obohacujú rýchle 5 vs 5 režimy.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ policajný štýl akcie
+ kvalitne spracovaný stealth postup, ktorý je plne voliteľný
+ otvorené levely v kampani
+ dobre navrhnuté režimy pre multiplayer

- scény na vozidlách zhoršujú dojem z kampane
- nízke rozlíšenie na konzolách, hlavne na Xbox One
- slabá AI vojakov pri prestrelkách

8.0

CITIES SKYLINES

KONEČNE KVALITNÁ SIMULÁCIA MESTA

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: PARADOX INTERACTIVE
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Výstavba mestečiek je v hrách odjakživa obľúbená, a pritom takýchto titulov nie je na trhu až tak veľa. Keď hráčov naposledy sklamalo SimCity, otvoril sa priestor pre nového kandidáta na post najlepšej simulácie mesta. A pre mnohých je synonymom splnených želaní práve Cities: Skylines od Colossal Order a Paradox Interactive.

Napriek tomu, že SimCity zlyhalo, zanechalo za sebou stopu, ktorá je viditeľná aj v Skylines. Základné princípy výstavby mesta sa nápadne podobajú na systém od Maxisu. Na začiatku si teda zvolíte druh krajiny, pripojíte sa k diaľnici a na svojom ohraničenom území vytvoríte prvé cesty a pri nich vyznačíte obytné (zelené), komerčné (modré) a priemyselné (žlté) zóny. Môžete to urobiť formou menších či väčších bodov alebo farebných pásov. Zakrátko na určených miestach začnú bez vášho ďalšieho pričinenia vyrastať domy, obchody a továrne - tie by nemali byť v tesnej blízkosti príbytkov, pretože majú negatívny vplyv na prostredie a tým aj na obyvateľov.

Následne treba postaviť čerpadlo a vodovodné potrubia aj s odtokom. Rozvody sú umiestnené pod povrchom a vám stačí pohodlne nakresliť linky, ktoré povedú k domom. Pritom pekne vidíte označené plochy, kde je zabezpečený prísun vody. Ďalej pristavíte elektráreň a prúd sa automaticky rozšíri medzi domami v okolí, prípadne si vypomôžete elektrickými stĺpmi. Na začiatku môžete postaviť výkonnú, ale škodlivú elektráreň na uhlie alebo menej efektnú, ale ekologickú veternú. Neskôr pribudne aj solárna či vodná. Týmto ste zvládli základy hry a vaše skromné sídlo sa pomaly ale isto začne zväčšovať.

Ďalším krokom je výstavba skládky odpadu, ktorá by tiež, pochopiteľne, mala byť ďalej od príbytkov. A keď sa už skromné sídlo začne podobať na mestečko, bude nutné využívať aj menu zdravotníctva, hasičov a polície. Nemocnice dozrú na zdravotný stav obyvateľov. Cintoríny a potom aj krematórium zabezpečia dôstojnú rozlúčku s nebohými. Hasičské stanice, samozrejme, majú na starosti likvidáciu požiarov a policajné dbajú na dodržiavanie poriadku a znižujú kriminalitu. Mestá potrebujú vzdelaných ľudí,

POSTAVTE VAŠE MESTO SNOV

takže v teréne nájdite aj priestor na základné a stredné školy a nejakú univerzitu. V tejto fáze už mesto naplno žije a je dobré vybudovať autobusové a vlakové stanice a trasy so zastávkami, metro a neskôr aj letisko, prípadne prístav. Súčasne je optimálne zväčšovať a vylepšovať cesty, čo pomôže plynulejšiemu chodu dopravy.

Ľudí môžete hýčkať a potešiť výstavbou parkov a dekorácií, ktoré musia mať, tak ako prakticky všetky budovy, priamy prístup k ceste. A keď už všetko ide ako po masle, môžete si dovoliť výstavbu unikátnych budov a monumentov. Znamenajú pre vás vysokú prestíž, ale majú vplyv aj na turistický ruch a blahobyt. Takto si môžete postaviť napríklad Sochu slobody, Eiffelovu vežu, štadión alebo katedrálu. Niekde tu vaše možnosti končia a už sa vlastne venujete len rozširovaniu mesta osvedčenými metódami.

Je škoda, že sa tvorcovia trochu viac nevenovali zabezpečeniu surovín, výrobe a produkcii. Nedá sa povedať, že na ne nemysleli, ale všetko až príliš zjednodušili formou vymedzenia obvodov, ktorým následne určíte špecializáciu - lesníctvo, poľnohospodárstvo, spracovanie rudy alebo naftový priemysel. Potom už len treba čakať na podniky, ktoré sa chopia príležitosti.

Pokročilejšie budovy, prirodzene, nie sú prístupné hneď, ale postupne sa odomykajú. Nové objekty, ale aj možnosti spravovania mesta, vrátane vyhlášok a ustanovení, spravidla pribúdajú pri dosiahnutí vyššej úrovne sídla, čiže pri raste populácie a dosiahnutí určeného počtu obyvateľov. Niektoré nové stavby a prostriedky sú ale podmienené aj splnením ďalších požiadaviek. Napríklad múzeum moderných umení postavíte len v meste, kde má 50 percent občanov pokročilé vzdelanie.

Prirodzene, na všetko potrebujete peniaze, inak sa ďalej nepohnete. Značné sumy sú nutné na výstavbu nových objektov, ale aj ich pravidelnú údržbu, zabezpečenie energií a chod dopravy. Našťastie sa dajú upravovať dane, a to osobitne rezidenčným zónam vyššej a nižšej úrovne, komerčným zónam, továrňam a úradom.

A keď to nestačí, môžete si zobrať hoci aj tri pôžičky a budete ich pravidelne splácať - samozrejme, aj s úrokmi. Ak všetko v meste pôjde tak, ako má, onedlho sa rozhodnete prikúpiť nový pozemok, aby ste rozšírili územie. Práve táto vymoženosť si mnohých hráčov získa. Kameňom úrazu SimCity boli totiž smiešne malé sídla, ktoré sa nedali zväčšovať. Autori Cities: Skylines si toho boli vedomí, a preto môžete prikupovať a zastavať ďalšie štvorce dovtedy, kým máte z čoho a kým sa vám chce. Pritom si viete vybrať spomedzi susedných parciel tie, ktoré vám svojim terénom a zdrojmi najviac vyhovujú.

V hre nechýbajú rôzne tabuľky so štatistikami, možnosť použiť pauzu alebo aj dvojnásobne zrýchliť plynutie času a režim voľnej kamery, kde máte pred sebou mesto ako na dlani a v plnej kráse. Dokážete aj premenovať obvody či dokonca jednotlivých obyvateľov. Hra sa sústredí na pohodlie hráča v sólo režime a nečakajte spoluprácu ako v SimCity, ale na druhej strane, netreba byť neustále online a mnohí hráči si to budú pochvaľovať.
Na mňa však Skylines pôsobí trochu neosobne a až príliš stroho a jednoducho. Na hornej časti obrazovky síce vyskakujú odkazy a pripomienky od obyvateľov mesta, ale sú to len dookola omieľané rovnaké správy, ktoré sú časom otravné. Namiesto opakovania rovnakých činností a nezáživného búrania opustených objektov by som uvítal väčší sortiment štandardných budov alebo aspoň prístavby. K tomu prepracovanejší systém produkcie a výroby a možno aj nejaké malé úlohy či sídlo starostu, ako sme to videli v SimCity. UFO priletieť nemusí, ale nejaká živelná pohroma, ktorá by priniesla do jednotvárneho sandboxu trochu vzrušenia, by nebola na škodu. Škoda, že tvorcovia aspoň trochu nepopustil uzdu fantázii.

Našťastie Colossal Order k Skylines pribalili aj dva editory, a tak si hráči sami môžu dotvoriť hru podľa svojich predstáv. Je to skvelá možnosť a poviem to otvorene - aj záchrana pred rýchlo nastupujúcim stereotypom, ktorému sa pri hraní základnej hry časom nevyhnete. Niekoľko dookola opakovaných procesov sa stane rýchlo monotónnymi a práve výtvory komunity dokážu hre dodať šťavu.

Grafika hry je dobrá, ale ničím nevyniká. Holá krajina neponúka žiadne pôsobivé scenérie a je chudobná na detaily, avšak po zastavaní sa na všetko pozerá lepšie, hoci stále sú viditeľné rezervy.

Napríklad ani pri výrazných zásahoch do prostredia sa nijako zásadne nemení vzhľad okolia. Akýkoľvek úsek mesta si môžete priblížiť a pokochať sa pohľadom na rušné ulice a ešte pohodlnejšie je to v režime voľnej kamery. Zvuky sú skromnejšie, po vypnutí priemernej hudby počujete prakticky len šum a iba zriedka niečo výraznejšie.

Cities: Skylines nie je veľmi komplikovaná simulácia mesta, a práve preto osloví mnohých hráčov. Na druhej strane je však až príliš jednoduchá pre milovníkov komplexných budovateľských a manažmentových hier. Oproti poslednému SimCity toho Skylines neponúka až tak veľa, ale na rozdiel od svojho slávneho konkurenta, ktorým sa však zjavne inšpiruje, je v lepšom technickom stave, netreba byť neustále online a mesto sa dá pohodlne rozširovať. Spolu s editormi, pomocou ktorých komunita výrazne obohacuje pôvodný obsah, to väčšine hráčov postačí. Ale ak patríte k náročnejším „budovateľom", až takí nadšení nebudete a z hodnotenia si odpočítajte jeden bod.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ nenáročná výstavba a manažment osloví aj menej skúsených hráčov
+ dostatok priestoru, mesto sa dá neustále rozširovať
+ editory a výtvory komunity, ktoré výrazne obohacujú hru
+ nemusíte byť neustále online

- pre náročnejších hráčov málo možností a priveľmi zjednodušený manažment
- žiadne katastrofy, úlohy alebo iné oživenia a motivačné prvky
- po čase nastupuje stereotyp

8.0

GREY GOO

NÁVRAT TVORCOV COMMAND AND CONQUER

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: PETROGLYPH
ŠTÝL: REALTIME STRATÉGIA

RECENZIA

Nová stratégia z dielne tímu Petroglyph zaujme nielen svojím názvom, ale ako vidíte pri hodnotení, aj svojím obsahom. Tak ako prakticky každá hra, má svoje pre a proti, v konečnom dôsledku je to však presne to, po čom pištia srdcia stratégov, ktorým chýbajú klasické RTS v štýle Command & Conquer alebo Starcraft.

Spomínané hry sú jednoznačne inšpiráciou Grey Goo a vidíte to v zaužívanom systéme, ktorý ale tvorcovia spestrili menšími vylepšeniami. Príbeh zas nenápadne kopíruje Starcraft, jeho štruktúra, rasy a v konečnom dôsledku aj zápletka vám určite pripomenie obľúbený hit od Blizzardu a jeho pokračovanie. Ľudia sú stále ľuďmi, protossov zastúpila rasa Beta (výzorom však podobná) a namiesto zergov ohrozuje vesmír podivná inteligentná hmota Goo. Kerriganovú, Jima Raynora, či Tassadara nahradili iné charizmatické postavy, ako šarmantná Lucy a sympatický mimozemšťan Saruk. Všetky rasy sa najskôr oťukávajú a bojujú medzi sebou, no v duchu hesla „nepriateľ môjho nepriateľa je môj priateľ ", sa ľudia a Beta snažia dohodnúť a ťahať za jeden povraz. Inak Goo všetko zničí. Alebo je všetko trochu inak? Čo za tým všetkým vlastne je, sa dozviete po absolvovaní lineárnej kampane, kde si postupne zahráte za každú stranu a frakciu.

Misie odsýpajú jednu za druhou a všetko sa odohráva výlučne na bojisku, bez postranného manažmentu či koordinácie posádky medzi jednotlivými scenármi. Hlavné ani vedľajšie ciele neprekvapia. Musíte zničiť nepriateľskú základňu v oblasti, ochrániť civilistov, kým dorazia do bezpečia, nájsť záchranný modul alebo udržať kľúčové pozície. Samotná štruktúra misií nie je zlá, hoci niektoré mohli byť lepšie vybalansované a dotiahnuté. Hľadanie posledného zašitého Goo nepriateľa na mape, kde sa priebežne množí, je napríklad dosť otravné.

Na normálnej obtiažnosti je hra dosť náročnou výzvou. Pri niektorých mapách vás čaká aj viac reštartov či nahrávanie pozícií, kým neprídete na ideálnu taktiku, s ktorou napokon uspejete.

NÁVRAT STRATÉGIÍ OD PETROGLYPHU

AI protivníkov, ale ani vašich jednotiek, pritom neexceluje. Nerobí síce zásadné prešľapy, ale niekedy nezareaguje na prítomnosť nepriateľov v dohľade alebo sa niekde zamotá, keď nasmerujete jednotku na vzdialenejšie miesto na mape. Keď však dáte povel na hliadkovanie, nepriateľ nezostane nepovšimnutý. Súper vás neohromí inteligenciou, ale hlavne početnou prevahou a neustálym prívalom posíl, ktoré vám nedajú vydýchnuť. Z vášho pohľadu je dôležitá taktika, agresivita, ale aj produkcia veľkého počtu jednotiek, inak skôr či neskôr podľahnete.

V boji nenarazíte na hrdinov so špeciálnymi schopnosťami, čo je aj dobre, pretože sa môžete koncentrovať na koordinovanie štandardných pozemných a leteckých síl. V hre nenájdete vyslovene unikátne jednotky, ale všetky druhy majú svoje prirodzené funkcie, na ktoré sú predurčené, majú výhody aj nevýhody. Takže nechýba pechota, variácie tankov, artiléria a obliehací stroj. K tomu nejaká stealth jednotka, prieskumník a pri humanoidných rasách aj útočné lietadlá a bombardéry. Okrem toho každá strana môže na vrchole svojich síl a s dostatkom surovín postaviť jednu supersilnú jednotku. Ale aj taký megalomanský kolos, ktorý používa ničivý laser, extrémne výbušné rakety či ničivé vlny, však má svoju Achillovu pätu.

Kým prvé dve rasy svojím vojnovým arzenálom skutočne neprekvapia, Goo má okrem organických hybridov, ktorí sú adekvátnou alternatívou moderných jednotiek súperov, zaujímavé pohyblivé hmoty. Pripomínajú plastelínové placky zo seriálu Chobotnice z druhého poschodia, líšia sa svojou veľkosťou a majú špecifické využitie. Tá najväčšia „placka" je Matka Goo a plodí menšie placky, ktoré sa môžu premeniť na základné a pokročilé jednotky. Všetky, vrátane matiek, sú pohyblivé, pomaly ničia budovy, na ktoré sa prisajú a dokonca aj jednotky nepriateľov v ich tesnej blízkosti.

Je to teda výrazne odlišný zážitok ako pri hre za ľudí a Beta. A týka sa to nielen produkcie jednotiek, ale aj celého manažmentu základne a ťažby surovín.

Zdroj príjmov na výstavbu budov a jednotiek je vlastne len jediný. Nachádza sa v zemi, respektíve na jej povrchu, kde humanoidi musia postaviť ťažobné zariadenie a vedľa neho rafinériu. Goo na zdroj len presunie matku, ktorá sa zväčšuje, rastie a čím viac surovín nasaje, tým častejšie sa môže deliť a plodiť nové jednotky. Goo má takýmto spôsobom všetko zabezpečené a nič viac nepotrebuje. Ľudia musia k primárnej budove základne pristavovať moduly a bloky, ktoré sú priamo alebo elektrickými rozvodmi spojené s centrálnou budovou. Beta má trochu väčšiu voľnosť a môže ľubovoľne v teréne umiestniť separované pobočky, ku ktorým pristaví potrebné budovy.

Ani jedna rasa nepotrebuje na výstavbu robotníkov, treba len nájsť vhodné miesto a po uplynutí určitého času je stavba hotová. Čas sa môže predĺžiť, ak je nedostatok zdrojov, respektíve vyrábate priveľa objektov a jednotiek naraz. Vtedy totiž vzrastie spotreba zdrojov a namiesto pribúdania ubúdajú, takže pri mínusových hodnotách odtoku sa všetko zastaví alebo prinajmenšom spomalí. Beta sa ešte v niektorých detailoch líši od ľudí, napríklad nemá tradičné obranné veže, ale môže na obranné múry poslať vybrané jednotky a tie si tam vytvoria dokonalý palpost. V princípe je však výstavba základní u týchto rás veľmi podobná a je v štýle Dune 2 či C&C.

Každá frakcia má aj prístup k technologickým vylepšeniam. Spravidla sú tri v každej oblasti, ale zvolíte si len po jednej možnosti. Vďaka tomu majú napríklad lietadlá viac munície alebo sa pozemné sily pomaly regenerujú. Zo zaujímavých prvkov stojí za zmienku skrývanie jednotiek pod stromami. Tam ich uvidí len prieskumník alebo sa ukážu, keď niekto príde až nim do úkrytu. Môžete to využívať vy, ale aj nepriateľ.

Okrem kampane si môžete zvoliť aj samostatné mapy s ľubovoľnou rasou a pustiť sa do lokálneho alebo online multiplayeru. V štandardnom režime musíte zničiť kľúčové budovy súperov, v anihilácii pobiť všetko živé a v treťom režime stačí eliminovať súperovu základňu. Teda žiadne prekvapenie, ale je dobre, že si hráči vzájomne môžu zmerať sily a zabojovať o lepšie umiestnenie v rebríčku.

Graficky a dizajnovo je na tom hra veľmi dobre. Mapy mi síce niekedy pripadali trochu prehustené objektmi a chvíľami boli menej prehľadné a všetko splývalo, ale nedá sa povedať, že vyzerajú zle. Naozaj úžasné sú však brífingy, kde vidíte tváre hlavných protagonistov na celej obrazovke. Vyzerá to veľmi moderne a efektne. Obzvlášť radi tam uvidíte Lucy...Dabing je vydarený a moderná hudba sa do hry hodí. Čerešničkou na torte sú veľmi kvalitné prestrihové scény, ktoré sa vyrovnajú aj tým od Blizzardu a už kvôli nim sa oplatí pokračovať v kampani.

Grey Goo je klasická realtime stratégia, aké sa už dnes tak často nevyskytujú. Neprináša bombastické novinky, ani unikátny príbeh, ale poctivú old-school hrateľnosť s menšími vylepšeniami v oku lahodiacom balení. Mnohým hráčom presne toto chýba a Petroglyph rozhodne trafil do čierneho. Len je škoda, že je hra dosť náročná, určená predovšetkým pre hardcore stratégov, a preto príležitostných hráčov odradí. Tých, čo vydržia, ale odmení veľmi príjemným zážitkom.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ old+school hrateľnosť s menšími vylepšeniami
+ výborné prestrihové scény a brífingy
+ výrazne odlišný systém hry za Goo
+ Lucy

- slabšia AI a náplň niektorých misií
- víťazstvo často podmienené početnou prevahou
- príležitostných hráčov odradí značná obtiažnosť

8.0

NEED FOR SPEED

SPÄŤ DO ULÍC

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EA
ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Sériu Need for Speed treba pochváliť za to, že sa snaží každý diel ukázať v inom svetle. Nie každá cesta, smerovanie arkádových pretekov, vám musí byť po chuti - a úprimne, málokomu sa páčia všetky diely - ale určite si nájdete to svoje. Ak ste od nadšenia najviac vyskakovali pri kultových Undergroundoch, môžete otvárať detské šampanské. Nové Need for Speed (bez podtitulu) je práve Undergroundom z roku 2015. Vyčačkaným po technickej stránke a doplneným o permanentný multiplayer.

Aby sme predišli zúrivým záchvatom komunity, povedzme si veci na rovinu. Nové Need for Speed nie je pre fanúšikov reálneho jazdenia, hardcore simulátorov a skrátka kohokoľvek, kto nechce akceptovať, že tu autíčka jazdia ako angličáky po koberci. Jazdný model je šialene akčný. Ďalej majú stopky tí hráči, pre ktorých je smrteľným hriechom to, že si Need for Speed nemôžu klasicky zapauzovať a nechať herný svet zamrznúť. Ani počas jazdenia po otvorenom svete, ani počas preteku. Jednoducho to nejde, a preto si hru nekúpite. Pokojne, sú aj horšie veci, pre ktoré sa oplatí ziapať v diskusiách. A napokon áno, EA znovu recykluje už dávno hráčmi prežuvané. Je to zlé a nešportové. Ale zábavné. Ak patríte medzi vyššie uvedených hráčov, pohladíme vaše ego: nové Need for Speed je hnoj, fuj a bordel. Jeden bod z desiatich a dobrú noc.

My ostatní sa teraz pekne usadíme do kresla alebo rozvalíme na gauč, pretože sa začína jazda, pri ktorej strávime desiatky hodín a ani po prejazdenom víkende nebudeme mať dosť. Po jazdení so športiakmi po otvorenej krajine sa tentoraz presunieme do Ventury City. Mesta, ktoré je zahalené do nočného sveta nelegálneho pretekania vo vytunených kárach. Tomu zodpovedá aj zápletka, avšak príbehu je lepšie sa nevenovať. Plytkosť porovnateľná s argentínskymi telenovalami (z nuly na hlavného kápa metropoly) sa netýka len stupídneho rozprávania, ale aj samotných dialógov a hereckých výkonov.

Postavičky prezentujúce sa v drsných pózach by sa neujali ani v slovenských seriáloch. Vždy sa tvária úplne cool, automechanik (rozumej nezávislá čičinka) pozná olej iba tak opaľovací a špinu za nechtami len z dokumentárnych filmov z Afriky. Neveríte im ani mäkké f, je to béčkové, umelé a aj filmové Need for Speed pri tomto paškvile vyzerá ako filozofická cesta za sebapoznaním vlastnej duše.

Dobre, ale príbeh ako po lobotómii nás pri pretekoch ani veľmi nezaujíma. Dôležité je, že tu máme všetko to, čo sme milovali pred rokmi. Máme garáž, kde si nakupujeme nových tátošov a trochu tam pobaštrngujeme s kombinačkami. Aby ste svoje autíčko ukazovali všetkým rodinným príslušníkom, polepíte ho kadejakými nálepkami (diery po výstreloch ako na susedovej favoritke), pokreslíte, namaľujete krikľavými farbami, dokúpite tu nový spojler (vizuálne úpravy si však odomknete až na šialene vysokých leveloch vašej postavy, čo pekných pár desiatok hodín trvá), tam zas svetielko a kocháte sa. Možností volieb je dostatok, takže si vyberáte dlho. Z niečoho to však zaplatiť musíte. Peniažky získavate po dokončených pretekoch. Ak sa trmácate na chvoste pelotónu alebo sa vám pri driftovaní šmýka iba tak zadnica zo stoličky, do virtuálnej peňaženky vám strčia almužnu, ale stále niečo. Zlepšovať sa môžu aj notorockí oškierači laku, len to trvá dlhšie.

Ono to na začiatku ani nie je žiadna sláva a prvá investícia pôjde istotne do zvýšenia účinnosti motoru ako takého. Zlepšenie akcelerácie, maximálky či konských síl môžete aktívne sledovať, no nie všetky možnosti máte hneď odomknuté, prístupné ostanú po splnení vybraných úloh. Pozitívom je ladenie vozidla, kedy si volíte či ho využijete skôr na driftovanie, alebo má pevne sedieť na ceste.

Okrem nastavenia jednotlivých parametrov (tlak v pneumatikách, odozva a rozsah riadenia, diferenciál...) môžete jednoducho potiahnuť jazýček doľava a všetko sa vám upraví automaticky. Na vyladenie jazdných vlastností však slúži táto položka výborne - je to stále arkádové, ale rozdiel cítiť. Tých pár minút sa oplatí obetovať, aby ste z vozidla dostali maximum a prispôsobili si ho vlastnému jazdeckému štýlu.

Konečne máte pred sebou prázdne ulice, mrholenie vyvoláva jemné chvenie, pridanie plynu s adekvátnou zvukovou odozvou zdvihne chĺpky na zátylku a už to ide. Nové Need for Speed sa hrá ako arkáda, pri ktorej môžete pohodlne vypnúť a relaxovať s naplnenou túžbou po rýchlosti. Akcelerácia na stovku za zopár sekúnd a vlastne už idete dvesto, číslo na tachometri sa pomaly škriabe na trojciferné číslo s trojkou na začiatku. A o to ide predovšetkým. Ventury City, pre ktoré bolo predlohou americké LA, obsahuje vysvietené centrum s obchodnými zónami, industriálne časti s tmavými zákutiami, ale aj serpentíny v hornatých častiach na periférii, pokojné rezidentné oblasti a, samozrejme, kilometre a kilometre ciest, mnohoprúdové diaľnice nevynímajúc. Originalitou vás Ventury City nezaujme, no je dostatočne pestré a rozsiahle, aby bolo stále na čo pozerať bez zbytočne otráveného pohľadu na opakujúce sa komplexy. Spamäti po meste jazdiť nebudete ani po mnohých odjazdených hodinách. Uličiek, kde sa môžete stratiť, tu na vás číha dostatok.

Ovládanie je plne intuitívne a v konečnom dôsledku ide iba o to, či chcete prejsť zákrutu šmykom a kochať sa úžasne zvládnutým driftom alebo pôjdete v starom štýle s menšou ovládateľnosťou, ale o to silnejším výkonom a stabilitou. Na to, aby ste si našli svojich favoritov na konkrétny jazdecký štýl, nepotrebujete vysokoškolský titul. Na začiatku sa budete len tak túlať mestom so známym songom od Tublatanky (a to, mimochodom, aj preto, že hudba v novom Need for Speed stojí za dve veci a aj tá druhá je psí výkal), otestujete si tvrdosť miestnych policajtov (sú slabí,

pomalí a ľahko sa im stratíte), koľko dá tá vaša haraburda a potom nastúpia jednotlivé preteky, ktoré vás posunú ďalej v príbehu, otvoria nové vylepšenia a koniec koncov zaplnia vašu virtuálnu peňaženku.

Okrem príbehových misií nájdete na mape desiatky nepovinných eventov a zberateľských objektov. Vyfotíte sa na špeciálnom mieste, nájdete nejaký upgrade a podobne. Lenže to vás začne na zaplnenej mape trápiť až v momente, kedy si budete chcieť rýchlo zlepšiť svoju finančnú situáciu. Okrem tradičného preteku (štart, cieľ, tlupa nadržaných a vytunených aut) tu nájdete časovku alebo súboj jedného na jedného. Nesmie chýbať už spomínaný drift: v bežnej forme, kedy musíte získať minimálny počet bodov alebo v prípade skupinovej bitky najväčší počet bodíkov za efektné a efektívne šmýkanie sa po mokrej ceste. Zábavné je skupinové driftovanie, kedy sa musíte držať celého pelotónu, aby ste dostali nejaké body. Násobič je vyšší, čím ste hlbšie v skupine a ak vám ostatní utečú, môžete spraviť akýkoľvek bohovský šmyk, nulou násobený milión je stále toľko, koľko vytunených aut má autor recenzie v garáži. Nie, nemám garáž.

A potom je tu Gymkhana. Presne tá od Kena Blocka. Koniec koncov, ten tu vystupuje taktiež (spoločne s inými hviezdami undergroundového pretekania, pričom každá zastrešuje iný typ misií), dokonca aj prehodí nejakú tú vetu, navyše vás pochváli, takže mnohým istotne zvlhnú šiltovky. Na rozdiel od Dirtu a ostatných pokusov z dielne Codemasters nám presne táto forma pretekov sedí najviac. Je zábavná, napínavá, avšak nie frustrujúca. Musíte trať prejsť do vypršania limitu a zároveň ako v driftovacích súťažiach skončiť s minimálnym skóre. Splnenie oboch podmienok vyžaduje neustále sústredenie, pretože strácať čas zbytočným driftovaním sa nevypláca a funguje to, samozrejme, aj naopak. Výsledkom je presne taká jazda, akú vidíte na YouTube. Nič vám nedaruje zadarmo, trať sa budete musieť v neskorších fázach naučiť. Hrateľnosť vybičovaná na maximum je zaručená. Okrem toho dostávate úlohy od renegátov, kde je vašou úlohou robiť na cestách neplechu, no vzhľadom na slabých policajtov sa snažíte pomalou jazdou skôr nestratiť ochrancom zákona.

Automobilov nájdete v hre dostatok. Desiatky skutočných vozidiel si môžete upravovať podľa svojho gusta a aj z bavoráku spravíte mršku pohybujúcu zadkom do rytmu zákrut. Nie je to realistické, ale o tom sme už písali. Čaká vás tu toho veľa - od bežných aut po americké klasiky, japonské žihadlá, drahšie limuzíny až po športiaky. To všetko tu nájdete, len škoda, že v garáži môžete mať len 5 tátošov. Ak chcete nový kúsok do zbierky, musíte sa niektorého zbaviť. Inak interface nemá chybu, všetko máte poruke. Jedine tá neprítomná pauza občas chýba, no rozhodne neirituje natoľko, aby ste nadávali. Horšie je to s nestabilným pripojením k serverom. Musíte byť neustále online, hoci sa multiplayeru účastniť nechcete a ostatných pretekárov v uliciach Ventury City vidieť nepotrebujete. Aj to by sme ešte zvládli, ale ak sa preruší spojenie, hra vás hodí do úvodného menu. Pokojne aj počas výborne rozbehnutého preteku, ktorý ste po hodine drilovania konečne mohli dotiahnuť do úspešného konca. Ale nie, teraz sa nejaký škodoradostný server rozhodne trucovať a vy sa s penou pri ústach veľmi premáhate, aby ste ovládač nehodili ak nie do telky, tak minimálne do okna. Rušivým elementom sú aj neustále telefonáty od vašich parťákov a súperov, ktoré vám rozvibrujú gamepad.

Obtiažnosť nie je možné nastavovať, avšak obavy nováčikov, že by im trofeje unikali, sú zbytočné. Eventy označené ako easy zvládnete bez akýchkoľvek problémov a slúžia len na zoznámenie sa s vozidlom, na medium už musíte spozornieť, ale iné ako prvé miesto si stále nepripúšťate. Až na hard začnú podávať ostatní jazdci plnohodnotné výkony, stúpne ich agresivita a neboja sa na to dupnúť. Jediným obmedzením sa stáva dnes už všadeprítomný catch-up systém, ktorý nedovolí protivníkovi utiecť vám ani po zbytočnej strate, ale rovnako ani vy nikdy neuniknete ostatným na väčšiu vzdialenosť. Dvíhanie napätia to podporuje, no taktiež si povšimnete, že sa z nehody súper dostane až neuveriteľne rýchlo a niekedy vás predbehne rýchlosťou, ktorú si nedokážete vysvetliť, aby vzápätí začal nelogicky spomaľovať.

Na technické spracovanie by sme mohli spievať oslavné chorály kedykoľvek. Takže áno, vyzerá to nádherne, modely aut sú až neuveriteľne detailné, stekajúce kvapky dažďa nás privádzali do vytrženia, prostredie okolo je úžasné, mnoho objektov je zničiteľných (nie domy, zvodidlá a iné zátarasy) a jednoducho tým ohúrite. Taktiež sa nebudete vedieť nabažiť zvukov motorov - tie tátoše pradú ako najrozkošnejšie mačiatka na svete.

Poškodenie má len čisto vizuálny charakter a svoje autá len oškriete alebo mierne skrivíte plech. To všetko trikrát áno, ale to sami tušíte zo záberov z hrania. Takže namiesto ochkania si povedzme, čo nám prekážalo: hudba a stromy. Hudba je elektronická, nevýrazná a odhliadnuc od hudobného žánru je jednoducho v úzadí, chýbajú chytľavé motívy, známejšie skladby. Stromy sem dávame len z trucu, aby bolo čo kritizovať. Vo vetre sa stromy, kríky a ostatné trávnaté porasty kývajú komicky, akoby v nepodarenom animáku, ktorý sa snaží pôsobiť strašidelne.

Základnou otázkou teda zostáva, ako sa to vlastne hrá a či sme sa bavili. Takže bez dlhého okúňania sa: výborne a áno. Nie je to síce taká úžasná pecka ako kedysi Underground, no zábava je to bohovská. Navyše možno v našich mysliach zrejme ešte stále úraduje nostalgia. Need for Speed mnoho originality nepobral, my sme sa však desiatky hodín bavili. Má to svoje muchy, občas haprujúce online pripojenie znepríjemní nejednu session, avšak podčiarknuté a spočítané tu máme najlepší Need for Speed za posledné roky. Za pekných pár posledných rokov. A to sa počíta.

Hre zatiaľ vyšli len konzolové verzie, PC verzia vyjde začiatkom roka 2016.

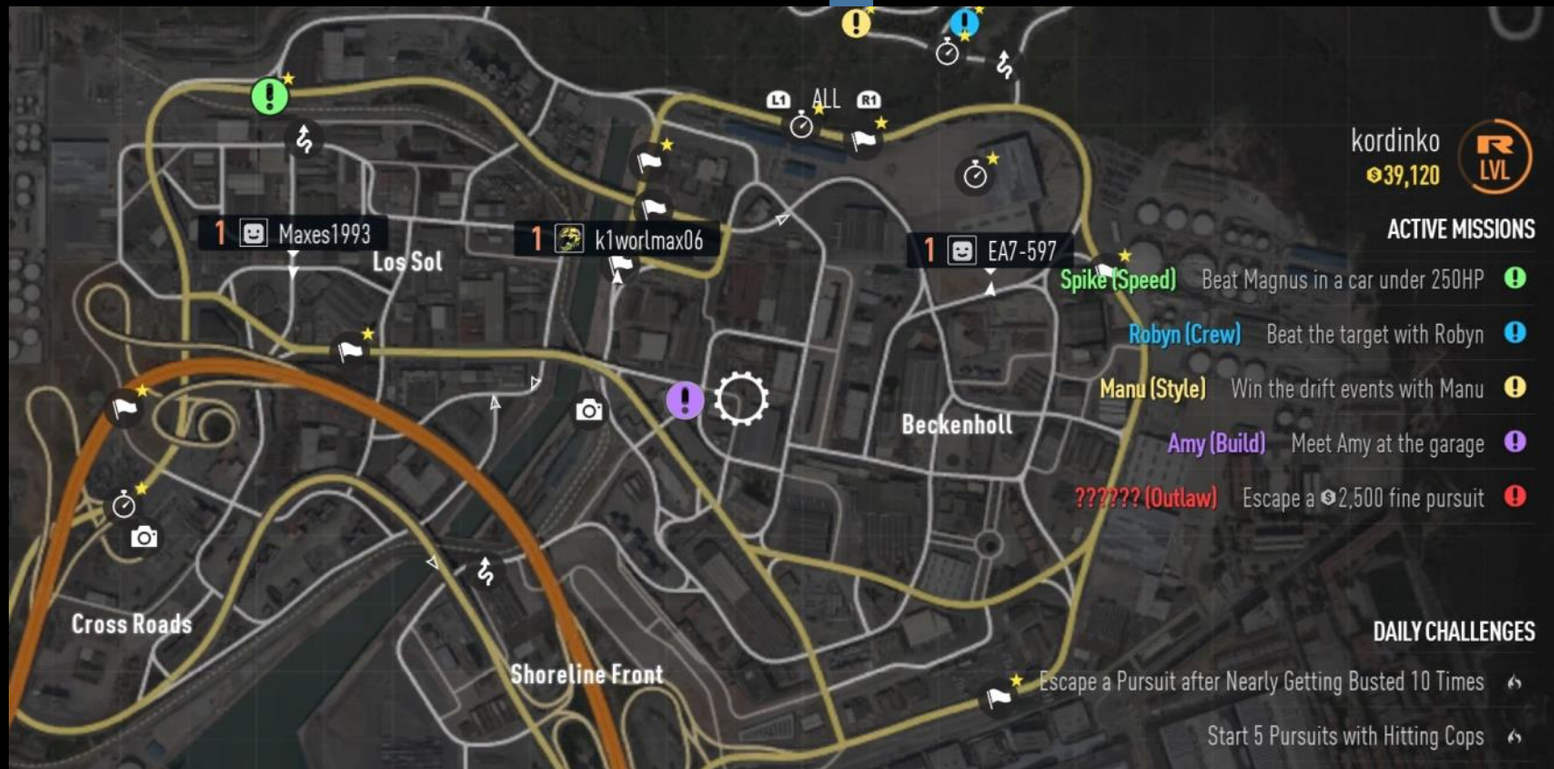
Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ arkádový jazdný model
+ technické spracovanie
+ dostatok eventov
+ vozidlá a ich úpravy
+ potešenie z jazdy

- nie veľmi originálne
- slabá prezentácia zápletky
- haprujúce online pripojenie

8.0



PES 2016

KONAMI V PRVEJ LIGE

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

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Juraj Malíček

HODNOTENIE

+ náročnosť
+ dôraz na technický spôsob hry
+ futbalový pocit

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

8.0

NHL 16

HOKEJOVÁ EVOLÚCIA

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

RECENZIA

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

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

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

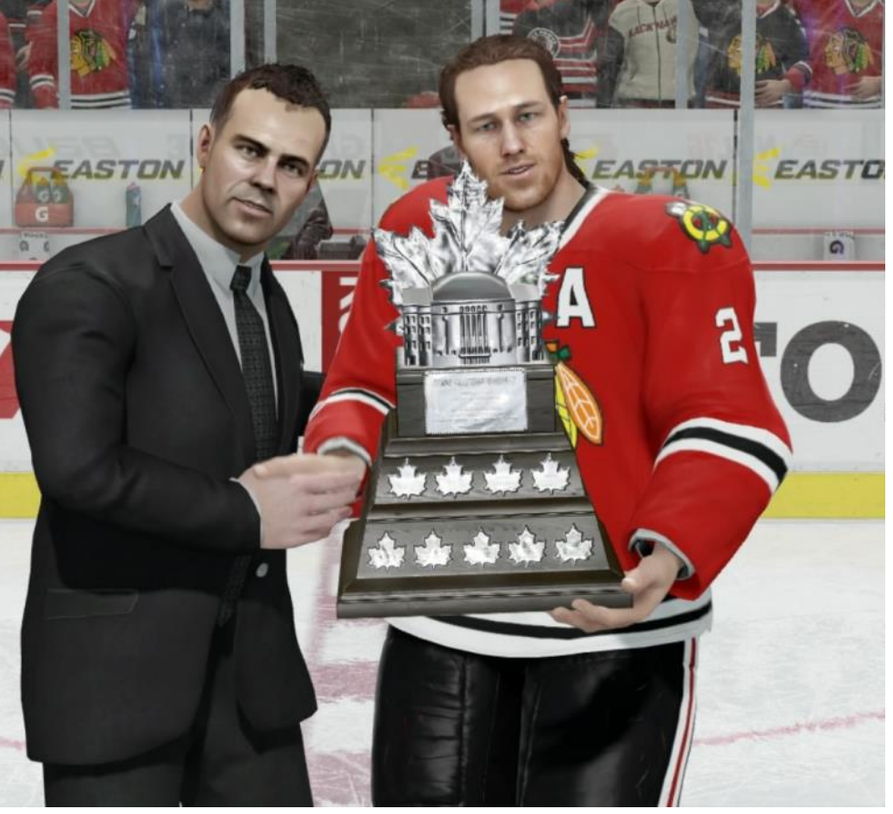
Po minuloročnom trapase s okliešteným obsahom sa v EA Sports poučili a ponúkajú plnú výbavu. Navyše sa zdá, že je hra v najlepšej forme. Rýchle zápasy, tradičná online hra, 6 na 6, lokálny multiplayer, online nájazdy -

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Matúš Štrba

HODNOTENIE

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

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

8.0

UNTIL DAWN

SKUTOČNÝ INTERAKTÍVNY HOROR

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: SUPERMASSIVE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Kedy ste naposledy hrali poctivý horor? Asi to bol Outlast, však? A pred ním pravdepodobne prvá Amnesia. Tak ako tento žáner v istej dobe upadol vo filmovom odvetví, tak aj tvorcovia hier upustili od toho, aby hráčov poriadne vydesili. Nejaké tie first person horory tu boli, no väčšinou ste nezažili ten pocit, keď ste mali zimomriavky ešte dve hodiny po vypnutí hry. Až teraz sa o niečo také pokúša Supermassive Games – štúdio, o ktorom ste doteraz možno ani nepočuli. Pripravte sa však na to, že odteraz už o ňom budete počuť častejšie.

Po sérii portov a skutočne drobných hier sa Supermassive Games vydali náročnou cestou k oveľa väčšej produkcii. Dokonca k takej veľkej, že sa pripravovaný kúsok po prepadnutí The Order: 1886 stáva jednou z najväčších exkluzívnych hier pre konzolu PS4 v tomto roku. Z pôvodného titulu pre Move na PS3 postupne vznikla zaujímavá hra, ktorá opäť experimentuje s filmovými prostriedkami a navyše po ceste vykradla, čo sa len dalo. Nemusí to byť nutne zlé a ako sa ukazuje, má to niečo do seba. Until Dawn vám vyrozpráva príbeh o boji o prežitie, ktorý sa odohrá počas jednej noci. Intenzívny, napínavý a desivý. Hru si rozhodne užijete, je tu však niekoľko „ale".

Videli ste už niekedy nejaký horor? Akýkoľvek? Ak áno, Until Dawn vám nebude cudzí. Autori scenára totiž stavajú na klasickej premise, pričom ak si domyslíme, že vlastne vytvorili tradičný teen slasher, občas sa až sami strácajú v žánrových trópoch a klišé. Tvorcovia hovoria, že sa inšpirovali klasikami ako Shining a Psycho. Oveľa viac však na povrch vyplávajú črty známych kúskov ako Halloween alebo My Bloody Valentine, no tu a tam do toho autori primiešajú aj niečo ďalšie. Trochu duchariny, trochu Saw. Výsledok nepôsobí originálne, no stále je dostatočne zaujímavý na to, aby ste sa k hre odhodlane posadili.

Kedykoľvek sa partia tínedžerov niekde vyberie, nemôže to skončiť dobre. To je pravidlo žánru. Trvanlivosť členov takejto partie je kratšia ako trvanlivosť benzínkovej bagety na ostrom letnom slnku. A presne o tom je Until Dawn. Pri výročí strašnej tragédie, ktorá pred rokom zmenila osudy každého z 8 mladých ľudí, sa Sam, Ashley, Mike, Josh a ďalší opäť stretávajú, aby sa nielen zabavili, ale si aj navzájom pomohli preniesť sa cez to, čo ich doteraz máta. A aby toho nebolo málo, stretávajú sa opäť na tom istom mieste. Vravíte, že vám to nedáva zmysel? To v podobných filmoch nikdy, no v tom je aj časť ich čara. Na pozadí tragédie a stretnutia sa totiž pomaly

rozohráva krvavá hra, pri ktorej mládežníci rozhodne zabudnú na to, čo zažili pred rokom.

Mená sú dôležité. Zapamätajte si ich. Priraďte si ich k tváram. Toto sú totiž ľudia, ktorí vám niekoľko najbližších hodín budú robiť spoločnosť. Taktiež sú to ľudia, ktorých osudy budete mať v rukách a bude záležať len na vás, či sa dožijú svitania alebo skončia rozporcovaní na kusy niekde v okolí osamotenej horskej chaty. Je to osem mladých ľudí. Každý iný, no nikto z nich v tejto hre nie je náhodou. Niektorých si obľúbite, iných začnete nenávidieť. Postavy sú rôznorodé a vy s nimi pracujete. Priamo počas hry totiž neovplyvňujete len ich osud, ale aj vzťahy a charakteristiky. Nikdy neviete, kedy vám naštrbená dôvera zabráni niekomu zachrániť krk.

To, vďaka čomu môžete s postavami prežiť všetko možné, je ich vynikajúce vizuálne spracovanie. Hra beží na modifikovanom Killzone: Shadow Fall engine a postavám bola obzvlášť venovaná dôrazná opatera. Dokážete v nich zreteľne rozoznať hercov, ktorí za nimi stoja. Tváre sú detailné a reálne. Možno je škoda, že sú herci často afektovaní, aby vynikla detailná mimika. Najviac to je vidieť na psychiatrovi, s ktorým sa raz za čas stretnete. Veľmi pekne je však spracované aj prostredie, z ktorého si ale veľa neužijete, keďže je večne ponorené do tmy. Na nejaké neduhy však narazíte aj v oblasti grafiky, pretože niektorým objektom sa nevenovala dostatočná pozornosť. Napríklad niektoré zvieratá sú spracované príšerne, taktiež občas hra trhá, akoby vynechala nejaké snímky. No nie je to veľmi časté.

Obsadenie je v slasheroch kľúčové. Povedzme si úprimne, primárne o tom boli Vreskoty alebo Viem, čo ste robili minulé leto. Jednoducho to musia byť sympatickí mladí herci, ktorí možno nevynikajú výkonom, ale sú šití na mieru svojim postavám. A toto Until Dawn dokonale spĺňa. Hayden Panettiere (Heroes) si strihla úlohu Sam, energickej dievčiny, ktorá chce byť s každým kamarátka. Ako playboy Mike je výborný Brett Dalton (Agents of S.H.I.E.L.D.). Ani Rami Malek (Mr. Robot) sa tu však nestratí. Peter Stormare (Big Lebowski) vám ako psychiater nedá spať. No taktiež ostatní herci odvádzajú kus poctivej roboty a vďaka nim tieto postavy ožívajú.

A tu je prvé ale. Aby ste si hru užili, musíte byť fanúšikmi žánru. Until Dawn totiž ide striktne podľa pravidiel slasherov a už táto osmička priateľov je poskladaná tak, aby prezentovala každý známy archetyp. Hysterka, macho, sexi baba, černoch a tak ďalej. Je vám to povedomé?

To preto, lebo je to tak v každom takomto horore. Niektoré situácie sú predvídateľné a správanie postáv je, samozrejme, iracionálne. Žena, ktorá si nevie ani odniesť vlastnú tašku, niekde vidí zabijaka a je pre ňu typické, že sa tam ide sama pozrieť. Podobných príkladov je veľa. Podobne je to aj s pravidlom, že ako prvé zomrie dievča, ktoré prvé ukáže prsia, aj keď tu to nie je také doslovné (a sčasti to závisí na vás). Rovnako ako vo filmoch, aj tu však sex zohráva výraznú úlohu.

Identita zabijaka s maskou je jednou z najsilnejších zbraní titulu a zároveň je na ňu naviazaných niekoľko veľmi pekných príbehových zvratov. No niekde vo vnútri tak trochu budete tušiť, o koho sa jedná, ak ste podobných filmov videli viac. Autori tu totiž taktiež využívajú motívy, ktoré v žánri poznáme už od 70. rokov. Trochu to zachraňuje jeden zo spomínaných zvratov, vďaka čomu hra úplne nepadá do vôd klišé. Ak ste fanúšikmi hororov, väčšinou narazíte na známe prvky a hlavne tá iracionalita chovania je hlúpa, no stále funguje a baví. Ak niečo podobné na filmovom plátne neznesiete, môže to aj tu pre vás predstavovať prekážku.

Rozbeh hry je pomalý. Možno až priveľmi. Ak vezmete do úvahy, že s hrou strávite zhruba 3 temné večery (a inokedy ako za tmy ju predsa hrať nechcete), expozícia zaberie zhruba ten prvý. Pre budovanie napätia to síce nie je najlepšie, no hra si to vykompenzuje neskôr, keď napätú atmosféru budete môcť krájať. Expozícia je taká dlhá pravdepodobne preto, aby vás naučila herné pravidlá. Zoznamujete sa s postavami, prostredím a najmä plynutím deja. Podobne ako vo filmoch, aj tu sa postavy časom (nelogicky) rozdelia. V priebehu hry preberiete úplne všetky, a to buď samostatne alebo v skupinkách. A musíte si sledovať čas. Viacero udalostí sa deje súbežne a zažijete ich z dvoch rôznych pohľadov. Hra je akoby rozdelená do epizód (s epizodickým formátom rozprávania) a intermezzo tvorí už spomínaný psychiater, ktorý však komunikuje priamo s vami ako hráčmi. Postava v kresle je len vašou personifikáciou. Odpovede na otázky a aj všetky voľby sú len a len vaše.

A taktiež vám hra predstavuje svoj hlavný prvok – osud. Ten nie je pevne daný a v určitých momentoch ho dokážete ovplyvniť. V dobrom aj zlom. V úvode vám hra možnosť voľby naznačí, no neskôr ju úplne rozvedie. V tomto bode sa Until Dawn inšpiruje teóriou motýlích krídiel. Jedna udalosť v úvode vás môže stáť život v závere. Takto si prejdete 22 kľúčovými bodmi, ktoré sa ďalej vetvia. Komu dáte svetlicu, ktorú nájdete? Nie je to len o tomto rozhodnutí, ale aj o ďalších, ktoré sa v budúcnosti na toto pôvodné nabalia. Výsledkom môže byť život alebo smrť. Občas je možnosť voľby len naoko a ak si náhodou zopakujete danú pasáž, zistíte, že sa nezmenilo vôbec nič alebo len minimálne (ak vám napríklad hra dá na výber cestu, či sa vydáte vpravo alebo vľavo), inokedy vám zas zlé rozhodnutie ochotne hodí priamo do tváre, keď niekto zomrie.

A občas je riešením jednoducho nič nerobiť. Aj na také situácie tu narazíte. Niekedy preto, lebo okolo vás je nebezpečenstvo a vy sa nesmiete ani len pohnúť (čo kontroluje enormne citlivý ovládač), inokedy sa zas len oplatí byť ticho, keďže tak napáchate najmenej škôd. Butterfly effect sa prejavuje v súvislosti s minulými rozhodnutiami. Budúcnosť vám naznačujú totemy, keďže Indiáni sú jedným z nosných motívov príbehu hry. Totemy sa delia sa na 5 druhov: smrť, strata, nebezpečenstvo, šťastie a vedenie. Nachádzate ich „rozhádzané“ po okolí a je len na vás, čo si z nich zoberiete a ktorá budúcnosť sa vyplní. Občas sú indície zrejmé, inokedy vágne a netušíte ani len to, o ktorej postave hovoria.

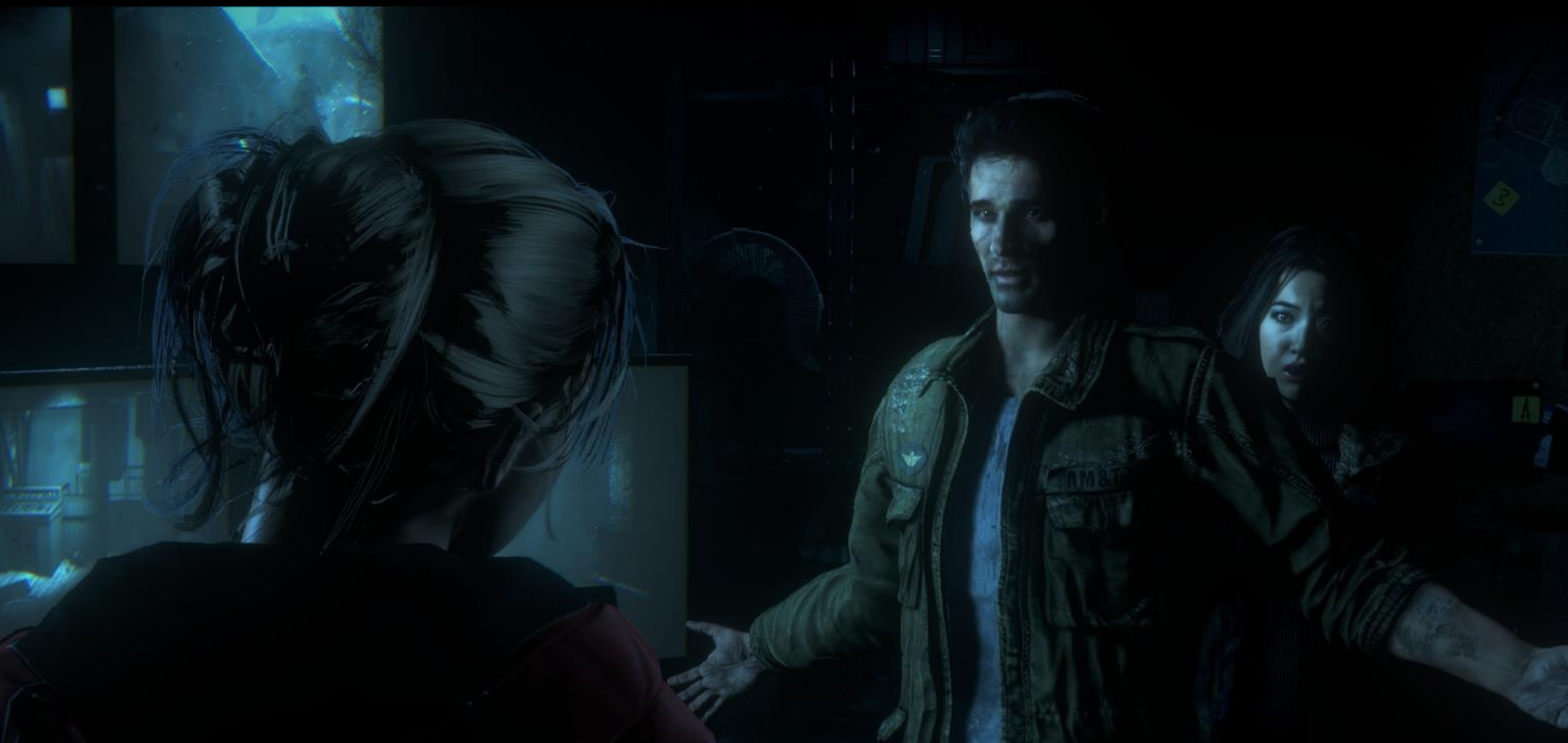
Keď sa hra rozbehne a všetky kolesá stroja sa uvedú do pohybu, je radosť mať ju pred sebou. Postavy, umiestnenie, temnota okolo vás a čas, ktorý vás tlačí, to všetko hrá do kariet atmosféry. No aj tajomstvá, ktoré postupne odkrývate zbieraním rôznych predmetov. Hora , kde sa dej odohráva, je síce vzdialená a nedostupná, no plná rôznych zákutí, o ktorých v úvode ani netušíte. A tých tajomstiev je tu hneď niekoľko. Nejde len o človeka, ktorý vás naháňa, ale už veľmi skoro vytušíte, že je za všetkým viac, než sa na prvý pohľad zdá. Je to trochu čitateľná situácia,

čo je trochu škoda, no baví vás popri boji o holý život nazrieť za roh, či tam nenájdete fotografiu, novinový ústrižok alebo niečo iné z blízkej aj vzdialenej minulosti.

Ďalšie dve veci v rámci hry fungujú výborne pri budovaní atmosféry. Prvou je neistota vašich krokov. Ak sa pri úteku vyberiete rýchlejšou cestou, nemusí to pre vás dopadnúť najlepšie. Pomalšia cesta je však bezpečnejšia. Je až podivuhodné, koľko dvojitých ciest nájdete na jednom kopci. Občas je to naozaj len ilúzia, občas vás môže zachrániť vaša šikovnosť a občas to má naozaj následky. Druhou vecou je neistota sveta okolo vás. Je to všetko vôbec realita? Ak áno, čo tam robí psychiater so záľubou obklopovania sa podivnými vecami? Alebo sa len vy ako hráč zahrávate s osudom postáv a skôr nimi manipulujete ako ich chránite?

Nie až takú dobrú službu atmosfére robí hudba v Until Dawn. Tá štandardne stavia na „ľakačky" s intenzívnymi slákmi (predvídateľné) a temným ambientom vo všetkých ostatných momentoch. Od úvodu je hudba príliš fádna a atmosféru skôr stupňuje samotné dianie a obraz ako zvuk, ktorý by to mal sprevádzať. Pritom horor ako žáner je na toto extrémne citlivý. Ostrým kontrastom je vynikajúca úvodná skladba O Death (tradičná americká), ktorá v hre získala nové aranžmány (s indiánskou tematikou) a o vokály sa stará Amy Van Roekel. Len škoda, že ju v hre počujete len dvakrát. Rozhodne sa však zapíše medzi to najzaujímavejšie, čo v oblasti hudby v hrách tento rok ponúkol.

A máme tu druhé ale, no toto môže byť ešte väčšou prekážkou. V Until Dawn totiž príliš nehráte, skôr sa pozeráte. Akcie tu je minimum, no príde rad aj na ňu. Predovšetkým sa aktívne zapájate do triviálnych činností, ktoré musíte robiť gamepadom. Ak niečo nájdete, musíte to uchopiť a v ruke otočiť tak, aby ste sa na to pozerali. Podobne musíte otvárať dvere, škrtať zápalkami a podobne. Alebo len gamepadom naznačíte svoju voľbu a dialóg prebieha ďalej sám. No a nesmieme zabúdať ani na quick-time eventy, ktorých hra tiež ponúka hojne. Nepomáhajú ani absurdné situácie, keď po konci jednej prestrihovej scény prejdete kúsok cesty, stlačíte tlačidlo a sledujete ďalšiu scénu. To už mohla byť celá situácia spracovaná jednou peknou scénou. Nie je to práve predstava o ideálnej hororovej adventúre a pre mnohých to je prekážkou. Ak vám prekáža, že sa na hru budete viac pozerať ako hrať, nie je Until Dawn pre vás.



Medvediu službu hre robí kamera. Tá sa snaží pôsobiť filmovo. Niekedy jej to ide a ponúkne zaujímavé zábery. Inokedy si myslí, že vie lepšie ako vy sami, čo vlastne chcete vidieť. Výsledkom je, že sa ocitáte v neprehľadnej situácii, kde môžete kamerou len minimálne pohnúť. Spolu s tým je spojené aj kostrbaté ovládanie pri chodení s postavou. Prepne sa vám kamera a zrazu nejdete dopredu, ale dozadu, či sa v priestore o niečo zaseknete alebo úplne stratíte orientáciu. Nie sú to drobnosti a občas dokážu skutočne nahnevať, zvlášť keď sa snažíte niekam trafiť alebo niečo nájsť.

Until Dawn nie je dokonalou hrou a ani nie je hrou pre každého. Ľahko dokáže odradiť a ponúka tradičné žánrové prvky, ktoré už niekomu možno lezú hore krkom. Postavy sú iracionálne, niektoré situácie hlúpe a nelogické, mnoho vecí je jednoducho predvídateľných. Ale ak ste fanúšikmi žánru, choďte do toho. Zabavíte sa, neraz vás zamrazí a nakoniec vo vás hra zanechá dobrý dojem. Ale predovšetkým Supermassive Games ukázali autorom The Order: 1886, ako sa má vytvoriť poriadna filmová hra, ktorá vydrží, zaujme a ešte sa k nej budete chcieť vrátiť kvôli znovuhrateľnosti. Vývojárom ku cti slúži aj 9 krátkych bonusových dokumentov o tvorbe hry, ktoré si postupne odomknete.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ herci a ich postavy
+ tajomstvá
+ vlastná cesta hrou
+ skladba O Death
+ poctivý horor a atmosféra
+ niekoľko prekvapení v deji
+ bonusy

- kamera a kostrbaté ovládanie pohybu
- občas je možnosť voľby len naoko

8.0

7.5

MAD MAX

ŠIALENÁ BUDÚCNOSŤ

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

RECENZIA

Šialený Max zažil najväčšiu slávu vo filmoch koncom 70. a začiatkom 80. rokov minulého storočia. Pôvodný film v hlavnej úlohe s Melom Gibsonom, v ktorom sme sa pozreli na rozpálené cesty plné silných štvorkolesových strojov, sa po dlhej prestávke opäť postavil na nohy a do kín dorazil vo veľkom štýle. Tento rok sme sa teda dočkali novodobého pokračovania, ktoré však prekonalo všetky očakávania. Najnovší Mad Max ponúkol obrovskú dávku akcie v kvalitnom spracovaní. Vo svete navyše získal vysoké hodnotenia a vypredával kiná. Aby sa ale fanúšikovia filmového Mad Maxa mohli po jeho skončení ponoriť do vyprahnutého prostredia opäť a ešte hlbšie, ďalší krok bol jasný. Vo Warner Bros. určite vedeli, že sa im v zákulisí pečie nový filmový trhák, a tak na stôl vyložili poriadnu kopu peňazí s cieľom vytvoriť aj herné spracovanie. Sprevádzať veľký film nejakou tou hrou je vždy dobrý biznis. Zvlášť vtedy, ak sa hra podarí a nejde len o nejakú rýchlo vytvorenú záležitosť s veľkým menom na obale.

Mad Max v hernom spracovaní však priamo nenadväzuje na žiadny filmový príbeh. Táto správa síce môže niektorých sklamať, no faktom je, že vďaka tomuto rozhodnutiu mali autori pri vytváraní prostredia a príbehu voľnú ruku. Vývojári sa, samozrejme, inšpirovali v samotnej podstate filmov, čiže rozpálená zem, Gastown, Max a túžba po pomste tu jednoducho nemôžu chýbať, no celkovo ide o originálny zážitok. Očakávania sa zvlášť po úspechu filmu stupňovali, z videí hra pôsobila dobre a bez pochýb sa zaradila medzi najočakávanejšie tituly tohto (po)prázdninového obdobia. Je však výsledok uspokojivý?

Otvorený svet a šialená akcia - tak toto je kombinácia, pre ktorú je potrebný tím vývojárov, ktorý má s takýmto typom hier bohaté skúsenosti. Bez nejakého väčšieho rozmýšľania je teda jasné, že tými najlepšími kandidátmi pre túto pozíciu sú švédski vývojári z Avalanche Studios. Tím, ktorý má na svojom konte sériu Just Cause, ktorá je svojím šialeným spracovaním

veľmi dobre známa, by sa podľa predpokladov mal s Mad Maxom popasovať ľavou zadnou. Pre Mad Maxa navyše využil aj svoj vlastný engine, ktorý poháňa druhý diel Just Cause.

Hra vám nebude príbeh predkladať pomaly. Hneď v úvodných minútach sa dozviete všetky potrebné informácie o katastrofe a aktuálnych podmienkach na Zemi.

Svet už nie je tým, čím bol kedysi, zmenil sa na vyprahnuté, nehostinné prostredie plné nebezpečenstiev. V podstate sa jedná o typický úvod všetkých post-apokalyptických filmov či hier, no v tomto prípade nemáte ísť bojovať o záchranu sveta, ale o to, aby ste sa v prvom rade pomstili. Mad Max začína akčne. Veziete sa vo svojom aute, no zrazu vám cestu skríži gang na čele s jeho vodcom, ktorým je Scabrous Scrotus. Proti skupine nemáte ani najmenšiu šancu, prichádzate o auto a takmer aj o svoj život. Plný hnevu však stretávate automechanika Chumbucketa, ktorý vám je ochotný pomôcť s pomstou, a zároveň s postavením vašeho vysnívaného auta - Magnum Opus. Úprimne povedané, s príbehom si autori veľa práce nedali, nejde teda o žiadnu prvotriednu záležitosť, no na druhej strane ani nemôže ísť vyslovene o sklamanie. Mad Max totiž stavia na úplne iných prvkoch.

Podstatou herného Mad Maxa je rozsiahly, rozmanitý svet plný vedľajších úloh, nepriateľských táborov a, samozrejme, možností úprav vlastného automobilu. Od príbehu však ešte nebudem celkom odbočovať, kedže príbehové misie sú tie, ktoré by vás mali hnať dopredu pri hraní hry. Autori sa z nejakého dôvodu rozhodli, že rozsiahle skúmanie mapy a príbehové misie sčasti prepoja. Párkrát sa mi totiž stalo, že som musel hrať nejakú vedľajšiu úlohu, prípadne pozbierať niečo na mape, aby som mohol prejsť na ďalšiu príbehovú misiu. Niektorým hráčom to vadiť nemusí, no mne osobne to prekážalo. Vedľajších úloh pritom hra ponúka veľa, zvlášť ak si otvoríte mapu, vidíte, že je nimi doslova celá posiata.

Ak sa ale pustíte do bližšieho skúmania, zistíte, že síce čo do počtu je ich skutočne mnoho, no sú veľmi jednotvárne. A to je škoda. Spravidla treba zničiť tábor, ropné ťažisko či vyzbierať oblasť. Pre označovanie nových úloh je najlepšie využiť balóny rozmiestnené po mape, s ktorými môžete vystúpiť do určitej výšky a následne ďalekohľadom skúmať okolité prostredie.

V tomto smere však hru drží nad vodou rozmanitosť prostredí. Síce idete zničiť napríklad tábor plný nepriateľov, no zakaždým je celkom iný, s podzemnými chodbami či jaskyňou vytesanou do skaly. Pustatina v hernom Mad Maxovi je spracovaná na výbornú a tu jednoducho nie je autorom čo vytknúť. Pri jazde prostredím sa musíte vysporiadať so skupinami nepriateľských áut, ktoré pravidelne jazdia po určitých trasách,

Sem-tam narazíte na vežu so sniperom, pričom veľký pozor si musíte dávať aj na rozmiestnené pasce. Vaším súperom však nie sú len živé bytosti, ale aj matka príroda. Či ide o suché, skalnaté útesy alebo piesočné duny, rozhodne to nie sú miesta, v ktorých by ste chceli čeliť poriadnej búrke.

Počas hry vás totiž môže náhodne zasiahnuť hrozivá smršť, pri ktorej sa je najlepšie ukryť niekde do uzatvorenej budovy alebo aspoň za väčšiu skalu. Po okolí totiž začnú lietať veľké železné kusy odpadu, ktoré vás pri zásahu odhodia aj o niekoľko desiatok metrov ďalej. Takéto nárazy ale nerobia dobre ani autu, čiže zostať v ňom počas búrky nie je najrozumnejšie rozhodnutie, no ak nemáte na výber, ako dočasná ochrana vie poslúžiť. Záleží to však aj na tom, ako veľmi dobre máte svoje auto vylepšené. Okrem odpadu sa totiž musíte vyhýbať aj bleskom, ktoré sú oveľa nebezpečnejšie. Mimo veľkých búrok môžete naraziť aj na menšie víry, ktoré veľkú škodu nenarobia, no ak im vbehnete do cesty, vedia s vami poriadne zatočiť.

Aj napriek tomu, že Mad Max beží na staršom engine z Just Cause 2, vyzerá na úrovni. Autori do enginu zapracovali viaceré vylepšenia a moderné efekty, vďaka ktorým sa na hru pozerá veľmi dobre. Celkom kvalitné textúry, zmena dennej doby, silné búrky či efektné výbuchy áut, pri ktorých sa ich súčiastky rozletia na všetky strany - toto všetko robí z Mad Maxa hru s pôsobivou grafikou. Na PlayStation 4 hra beží v 1080p pri 30 fps, pričom poklesy snímkovania sú iba mierne a narazíte na ne iba párkrát. Stretol som sa však aj s menšími chybami, kedy mi postava začala nepochopiteľne poletovať priestorom. Ak patríte medzi hráčov, ktorí sa radi pohrajú s fotorežimom, Mad Max vám okrem neho ponúka aj videorežim, v ktorom si nastavíte v podstate rovnaké parametre ako pri vytváraní fotografie (vrátane orámovania) a presne s takýmto nastavením môžete hrať. Či už ide o filtre, expozíciu, blur alebo hĺbku ostrosti, toto všetko máte k dispozícii.

Ak nebudete využívať možnosť pre rýchle cestovanie výberom na mape, v aute strávite drvivú väčšinu herného času. Automobilovým súbojom sa tak určite nevyhnete. Popri ceste k ďalšej misii môžete bez problémov naraziť na skupinu áut s hlavnou dodávkou vpredu, ktorú by ste mali zničiť. Súboje sú v hre dosť podstatné a s touto myšlienkou by ste si aj mali vylepšovať vaše auto. Bez ostnatých šípov okolo karosérie môžu na vaše auto veľmi jednoducho vyskočiť nepriatelia a začnú vás cez čelné sklo buď kopať alebo búchať palicami. No a ak si dáte na kolesá ostne, môžete svojim súperom ničiť auto aj popritom, ako ich vytláčate z cesty. Umelá inteligencia jazdcov je však nemilosrdná a nemajú problém vás odhodiť až k stene alebo vo veľkej rýchlosti vás poslať do šmyku. Hneď na začiatku hry si na auto namontujete vystreľovací hák, ktorým môžete súperov vytiahnuť rovno z auta, alebo im odtrhnúť dvere, kolesá či poškodiť ich brnenie.

Celé prostredie v Mad Maxovi je rozdelené na určité oblasti, ktoré sú pre vás samostatnou hrozbou. Táto hrozba je pritom vyjadrená aj v číslach a vašim cieľom je znížiť ju až na nulu. Každé vyčistenie trás s nepriateľskými autami, zhadzovanie veží pomocou vystreľovacieho háku a už spomínané čistenie táborov znižuje level hrozby v danom regióne. Tento level je priamo naviazaný na možnosti úprav, ktoré máte k dispozícii. Ak teda chcete napríklad lepší hák, musíte znížiť úroveň ohrozenia na 2 a podobne. Týmto si však dané vylepšenia iba odomknete, aby ste si ich následné mohli zakúpiť za získanú hernú menu. Touto menou sú takzvané scraps, čiže železný odpad, ktorý je v početnom množstve ukrytý v táboroch, no taktiež „vypadáva" zo zničených áut a občas ho môžete získať aj zo zabitých nepriateľov. Celkovo ale ide o dosť vzácnu menu a kým si nazbierate dostatok scraps na jedno vylepšenie, zabrať vám to môže aj niekoľko hodín. Kým sa dostanete na koniec príbehovej časti, pri hre strávite zhruba 20 hodín. Toto číslo však záleží od toho, ako často budete popritom plniť vedľajšie úlohy. Ak by ste ale chceli vyzbierať na mape naozaj všetko, rezervujte si aspoň dvojnásobný čas.

Mimo automobilových súbojov si problémy budete riešiť aj ručne. Ešte vzácnejšie ako scraps sú v Mad Maxovi náboje - pomocou brokovnice zabijete so šťastím jedného nepriateľa z dvadsiatich. Budete sa teda predovšetkým spoliehať na päste. Súbojový systém je tu ale jednoduchý - štvorcom udierate, pričom trojuholníkom môžete reagovať na prichádzajúci útok od ďalších súperov. Kapitolou samou osebe sú nepriatelia vybavení nejakou tou drevenou palicou, ktorým sa je najlepšie najskôr uhnúť a až potom útočiť. Ak ich zabijete, zbraň im môžete, pochopiteľne, zobrať. Max má však pästné súboje rád a ak bojuje bez prestávky niekoľko sekúnd, prepne sa do režimu, v ktorom sa mu dostane do žíl maximálna dávka adrenalínu a na nepriateľov používa nové chmaty. Maxove schopnosti pri súbojoch je možné taktiež vylepšovať, a to od odolnosti voči úderom až po nové spôsoby boja. Tie sú však dopĺňané možnosťami úprav vzhľadu, a teda Maxovi môžete nechať nárast dlhé vlasy i bradu.

Mad Max vyniká v rozsiahlom a prepracovanom prostredí s masívnym počtom úloh, ktoré sú ale jednotvárne, čo je jeho najväčšou slabinou. Príbehová časť navyše naberie to správne tempo až tesne pred jej koncom, čo taktiež zamrzí. V žiadnom prípade ale nejde o vyslovenú nudu a väčšinu hernej doby sa budete aj napriek nedostatkom baviť.

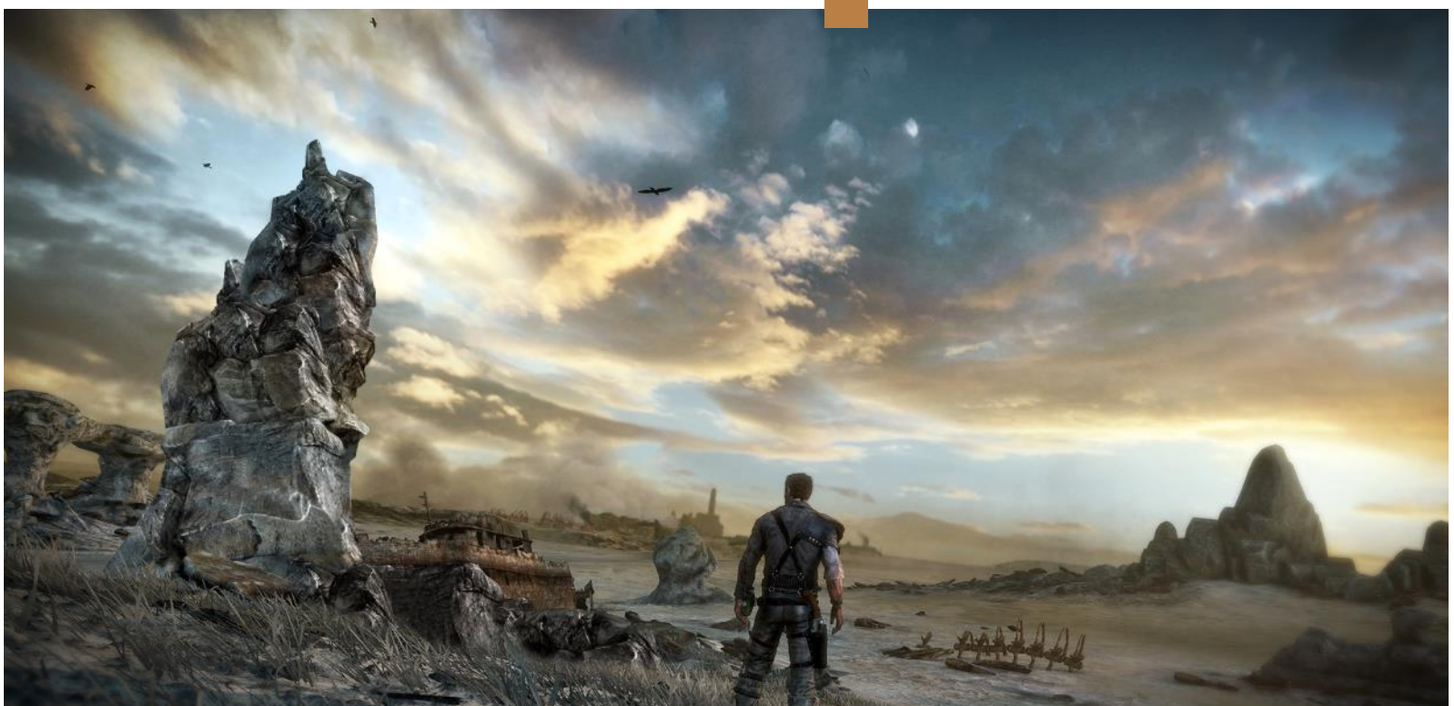
Tomáš Kuník

HODNOTENIE

+ masívny sandbox
+ dobre spracované automobilové súboje
+ viaceré možnosti úprav automobilu a postavy
+ rozmanité prostredia
+ efektné búrky
+ foto a video režim
+ dlhá herná doba

- príbehové misie nútia hrať vedľajšie misie
- jednotvárne úlohy
- menšie bugy a občasné poklesy sním-kovania

7.5



THE CREW WILD RUN

LONDÝN ČAKÁ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Ubisoft minulý rok spustil ambicióznu racingovku The Crew, ktorá sama osebe rozbehla podžáner online pripojených racingoviek. Dovtedy hry len váhavo a voliteľne pristupovali k online pripojeniu, ale Crew ukázal, že to môže fungovať a aj to reálne funguje. Need for Speed to tento rok potvrdil. Výhody online pripojenia sa začínajú ukazovať, a to ako free obsahom, tak aj dynamickými eventmi.

Crew nám minulý rok otvoril veľký prepracovaný otvorený svet zachytávajúci celé prostredie USA, doplnil to sériou rozmanitých vozidiel, ich vylepšovaním a hlavne stovkami rôznych eventov, ktoré ste si mohli zahrať sami alebo s priateľmi v skupine. Koncept bol veľmi dobrý, graficky to malo na svoju rozlohu slušnú úroveň, nechýbal príbeh, ale jediné, čo nepotešilo, to bol jazdný model, ktorý náročnejším hráčom nesadol.

Teraz po roku sa Ubisoft rozhodol rozšíriť hru expanziou Wild Run, ktorá prináša zaujímavé vylepšenia. A aj keď tú najpodstatnejšiu časť, a to ovládanie vozidiel upravuje len mierne, hráči môžu byť spokojní. Wild Run totiž pridáva sériu nových typov vozidiel, novinky do mapy, ďalšiu časť príbehového módu a predovšetkým nový automobilový festival, ktorý je nosným prvkom expanzie.

Stredobodom Wild Run je festival Summit, ktorý veľmi dobre využíva online pripojenie hry a možno Forze Horizon 3 ukazuje, ako má spraviť svoj festival. Totiž vzhľadom na to, že je celá hra online, autori dávkujú obsah festivalu postupne. Jedna festivalová sezóna prebieha mesiac, pričom kvalifikačné eventy sú každé tri dni. Tu vás každý tretí deň čakajú ostatní hráči na inom mieste sveta v hre a s nimi aj nové úlohy a preteky. Tie musíte prejsť a snažiť sa dosiahnuť čo najlepšie výsledky, aby ste získali medaily potrebné na otvorenie cesty do finálne. To bude tento mesiac od 28. decembra.

Na samotných eventoch jazdíte hlavne nové extrémne jazdy so špeciálne upravenými vozidlami, plus dopĺňajú to rôzne typy ďalších pretekov a náročných jázd. Napríklad musíte čo najďalej utiecť z daného miesta, dosiahnuť čo najvyššiu rýchlosť, prejsť rôzne challenge, stunty, ale aj duely. Všetko sa počíta do rebríčkov a porovnáva s ostatnými hráčmi. Následne aj vyhodnocuje a určuje, či sa vám ujde medaila.

Samotné eventy sa opierajú o modifikované vozidlá a konkrétne novinky monsterov, drifterov, dragsterov a aj prídavok motoriek. Teda napríklad váš Nissan 370 Z môže ľahko dostať masívne kolesá, turbo pohon alebo driftovaciu sadu. S monster truckom sa následne vydáte do nových kaskadérskych arén rozmiestnených po celých spojených štátoch a budete v nich skákať, hľadať cesty na ťažko dosiahnuteľné mieste a zbierať body na dosiahnutie lepšieho skóre. Plus, samozrejme, s monsterom si môžete zajazdiť, kde len chcete a je to aj zábava.

Aj keď pôžitok z jazdy mierne obmedzuje absencia hlbšej deštrukcie vozidiel v premávke. Nie je to ono, keď z nich nemôžete robiť placky.

Druhým prídavkom sú driftery, kde si s autom upraveným na driftovanie vychutnáte preteky v šmykoch. A čím viac driftov do zákrut, tým viac bodov. Na dokonalé drifty však treba dostatok tréningu, keďže jazdný model nie je taký predvídateľný ako napríklad v Need for speed. Nakoniec dragstery sú už extrémne prevedenie drag pretekov. Tu dostane vaše auto masívny boost, s ktorým bez problémov dáte 500 -kilometrovú rýchlosť a následne to ubrzdíte padákom. Pri samotných pretekoch ide len o rovnú trať a dokonalý štart a radenie. Na púšti je to lahoda a prejdete ju ľavou zadnou. Len akonáhle je trať v meste, už musíte rátať s nerovnosťami na ceste, kde sa ľahko odchýlite z rovnej trasy alebo poskočíte. Tam už prichádza na rad aj brzdenie. Tak či tak, je to jeden z najlepšie spracovaných drag pretekov.

Summit festival je síce hlavnou časťou hry, ale ak by ste chceli klasické misie, je tu znovu aj príbehový mód. Vydáte sa v ňom znovu do undergroundového prostredia, v ktorom musíte postupne zničiť jeden z Detroitských gangov. Chýba tomu však nápad, oživenie a prakticky všetko čo by z neho spravilo viac ako len sériu komentovaných úloh. S prídavkom extrémnych vozidiel mohli ísť s príbehom úplne inde a možno viac do zábavného štýlu. To už viac zaujímavé sú Freedrive eventy, tie sú ďalšou novinkou expanzie a sú dostupné kedykoľvek. Sú rozdelené na preteky Challenge a kaskadérske miniúlohy - Stunts.

Challenge vám umožní vytvoriť si rýchly pretek na vami nadefinovanej kdekoľvek na mape a Stunts sú pekné oživenie jazdy krajinou, kde vám automaticky hra generuje ciele, ktoré treba dosiahnuť. Napríklad 20 tesných prejdení okolo áut, alebo dostať sa na nejaké miesto v určitom čase, jazda na jednej strane cesty napríklad 3 kilometre, alebo prejsť prevýšenie 100 metrov. Všetko musíte splniť v danom čase. Je to zábava a zároveň aj nutnosť, keďže splnenie aspoň 2 úloh vyžaduje vstup na každú kvalifikáciu Summitu.

Novým doplnkom sú aj motorky, ktorých je sedem. Ponuka je od terénnych KTM, cez klasiky ako Indian Scour, až po superrýchle cestné, ako Kawasaki Ninja H2 alebo Ducati Diavel. Ich ovládanie je na pomery Crew v norme, teda viac arkádové, ale keď ich dostanete do ruky, nebudete mať s nimi problém a hlavne pohľad z prvej osobny je v nich parádny. Tieto motorky sa zaradia do pôvodnej ponuky štandardných vozidiel. Spolu ich teraz bude 40 a budete ich môcť upgradovať v štandardných triedach, ako street, dirt, perf, raid a circuit. Podľa ich špecifikácie. Nových však bude 18 vozidiel v Extreme ponuke, ktoré upgradnete už na spomínané drifty, monstery alebo dragstery. Nakoniec výkon každého môžete ešte dopĺňať stovkami vylepšení v každej oblasti, od kolies, cez motor, vzduchové systémy, palivo, brzdy, diferenciál, váhu, až po prevodovku. Všetko ovplyvňuje akceleráciu, najvyššiu rýchlosť, grip a aj brzdenie. Nechýba ani vizuálne vylepšenie. Samotné vylepšenia môžete získať v pretekoch alebo ich môžete kupovať za peniaze v hre, prípadne aj reálne peniaze, ktoré môžete do hry investovať, ak sa vám nechce prechádzať a zarábať štandardným spôsobom. V tomto ohľade však cítiť ako Ubisoft príliš tlačí na reálne peniaze. Základné upgrady v pôvodnej hre stáli 10-20 tisíc tu stoja 400-500 tisíc. Sú síce extrémne, ale aj extrémne drahé.

Samotná hra má hneď tri edície - samostatná expanzia Wild Run ak máte pôvodnú hru, The Crew Wild Run Edition aj s pôvodnou časťou a ešte Complete edition aj s pridaným season passom. Ak máte pôvodný Crew a do Wild Run sa nepustíte, dostanete vylepšenia v grafike, motorky a možnosť vyskúšať si jednotlivé nové typy vozidiel z expanzie. Ak ju stále hrávate určite však odporúčame kúpiť, keďže je to pre hru veľké plus a oživuje ju to. Ak ste nemali pôvodnú hru a vyhovuje vám arkádový racing s otvoreným prostredím, môže vás titul príjemne zabaviť, ale je stále je tam to riziko, že vám nesadne ovládací model.

Z technického hľadiska je hra veľmi dobre navrhnutá a aj spracovaná. Všetko je také, ako má byť. Nemá žiadne veľké chyby, alebo problémy. K tomu je grafika teraz ešte lepšia ako minule, pribudli efekty počasia, teda hmly, reálnejšie pôsobia celé scenérie, veľa spravilo nasvietenie, vylepšený bol dážď, pribudli mokré vozovky. Jednoducho je to v tomto ohľade posun o krok vpred. Aj keď stále to nie je na úrovni napríklad Forzy Horizon 2, ale je to pekné a hlavne rozmanité. Keďže sú tu celé Spojené štáty a máte tu všetko, od zasnežených kopcov, cez lesy, sopky, až po púšte a soľné jazerá, nehovoriac o malých, alebo veľkých mestách. Vzhľadom na veľkosť tu parádny prídavok robí prídavok ľudí v mestách, ktorí oživujú svet hry, alebo pekne ho obohacujú aj lietadlá a vlaky, ktorými sa môžete prepravovať. Hlavne zo začiatku pokým nemáte objavené aspoň hlavné mestá na mape (následne už totiž môžete cestovať aj cez fast travel funkciu). K tomu cítiť ako si toto prostredie priam pýta ďalšie expanzie, napríklad a aj mimo vozidiel, či už lietadlá, alebo lode (aj keď ani Crew 2 s Európou by vôbec nebol zlý nápad).

Ovládací model bol podľa Ubisoftu vylepšený, ale nepovedal by som, že výrazne. Síce nie je zlý, to vyslovene nebol ani v pôvodnej hre, ale ak hrávate viac simulačne orientované hry, alebo aj Forzu Horizon, toto vám bude pripadať ako GTA. A to aj napriek množstvu nastavení smerom k simulácii kde si môžete všetko možné zakázať a ovládať hru volantom, je to skôr

len komplikovanejšie nie reálnejšie. Reálnemu vnímaniu nepomáhajú ani kolízie, kde napríklad idete v 200-kilometrovej rýchlosti nabúrate do kamióna a vaše auto odletelo niekam do neba. Stále sa tu nedá spoľahnúť na to, či prekážka vaše auto zastaví, odsunie, alebo ho niekam odrazí.

Nakoniec to celé dopĺňajú aj rozšírenia po hudobnej stránke, kde nové rádiá ponúknu dostatočný výber ozvučenia či už v autách, alebo na motorke.

Wild Run je slušná expanzia, ktorá v istých častiach pekne vylepšuje pôvodnú hru, v iných ju veľmi nerieši, ale celkovo je to pre The Crew veľké plus. Dodáva veľa obsahu a robí titul oveľa zaujímavejším a aj zábavnejším, ako bol pôvodne. Možno ešte ten počet vozidiel a ovládací model sú ešte stále dvomi najväčšími mínusmi aby hra mohla mať väčší dosah.

Ak by sme mali Wild Run hodnotiť samostatne ako expanziu, je to 7.5, ale ak ste pôvodnú hru nehrali a plánujete kúpiť kompletnú edíciu, to by sme vzhľadom na celý obsah ohodnotili na 8.0.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ masívny svet US, teraz s ešte lepšou grafikou
+ dobre zapracovaný festival
+ typy vozidiel, teraz rozšírené o monster trucky, dragstery a driftery
+ pribudli motorky
+ viac súťaživejšie ako pôvodná hra

- jazdný model nesadne náročnejším hráčom
- fyzika kolízií
- stále len skromná ponuka áut
- vysoké ceny upgradov do nových kategórii vozidiel (zrejme pre mikrotransakcie)

7.5

FIFA 16

NOVÝ ROČNÍK PRIDÁVA ŽENSKÝ FUTBAL

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

RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

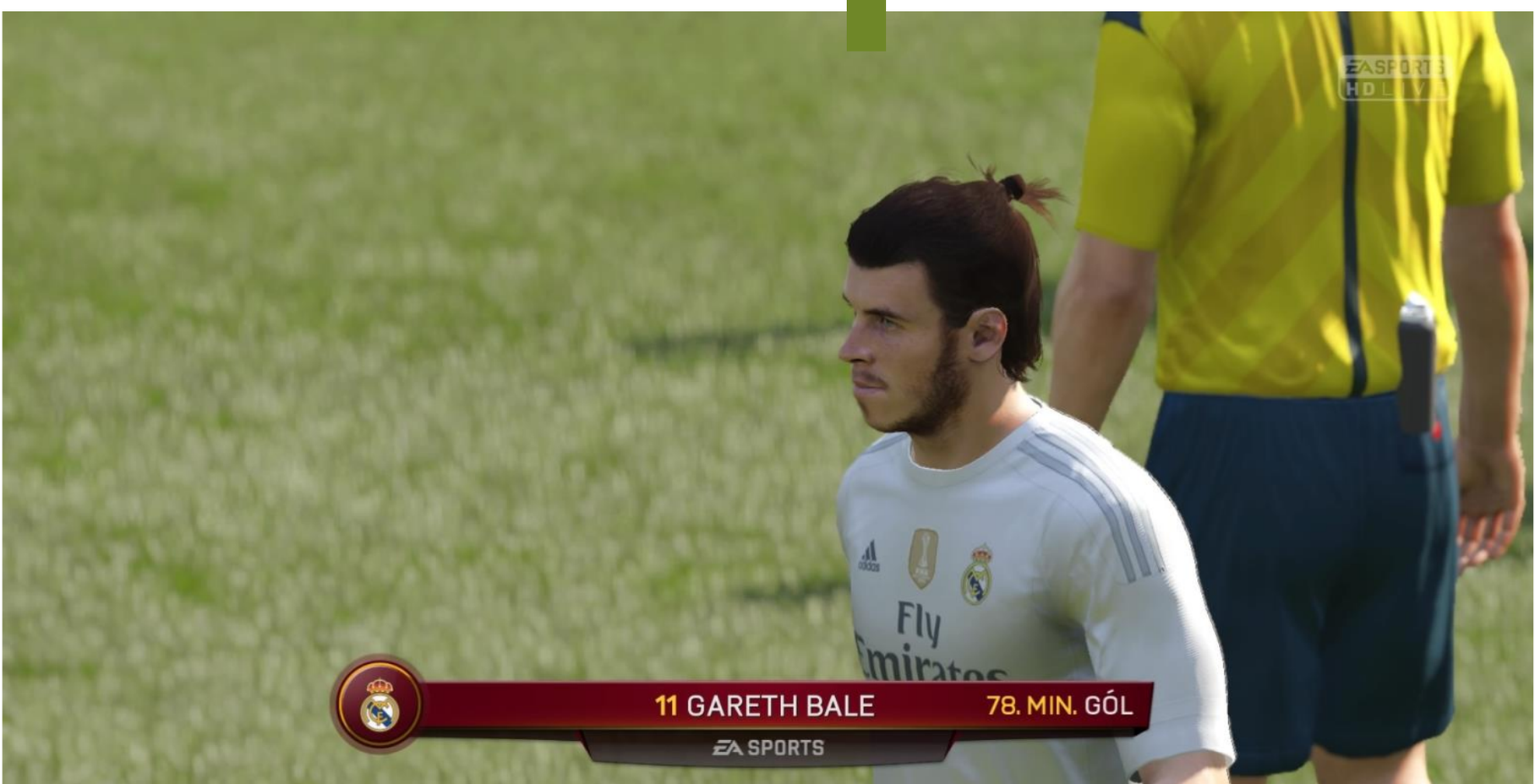
Matúš Štrba

HODNOTENIE

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

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

7.5



RAINBOW SIX SIEGE

MESTO BUDÚCNOSTI

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

RECENZIA

Séria Rainbow Six už pred rokmi zaujala akciou s taktickým plánovaním, ktorá hrdo niesla meno Toma Clancyho. Všetky časti boli v podobnom duchu, a tak sme ani tentoraz neočakávali nič iné. Lenže doba sa mení a mnohé už nie je také, aké bývalo. Menia sa aj hry a to sa týka aj Rainbow Six. Ak teda čakáte FPS v duchu predošlých častí, čaká vás tvrdé precitnutie. Ale to, že Siege nie celkom pasuje do osvedčenej série, ešte neznamená, že nepobaví.

Hra pre jednotlivca je dobrá len dovtedy, kým si neosvojíte základy a nezískate dostatok meny - renomé na odomknutie prvých agentov. Obmedzuje sa totiž iba na sériu bojových situácií, ktoré vlastne slúžia len ako výuka. Tvorcovia sa ani nepokúsili vytvoriť aspoň symbolický príbeh. Potom tu síce ešte máte lov na teroristov s možnosťou bojovať v náhodne vyberaných misiách ako vlk samotár, ale to vás veľmi rýchlo prestane baviť. Tu citeľne chýba možnosť ovládať a koordinovať celý tím a naplánovať jeho postup - teda to, čo bolo príznačné pre minulé časti Rainbow Six. Tímový boj si užijete aspoň v kooperácii piatich živých hráčov, kde každý ovláda jedného agenta a stojíte proti početnejším AI teroristom. Ale to je už o niečom trochu inom. Prím hrá jednoznačne plnohodnotný multiplayer, kde sa proti sebe postavia hráči v dvoch päťčlenných družstvách výlučne v úlohách agentov.

Multiplayer začína krátkou prípravou výstroja a výberom agenta. V menu hry si postupne môžete odomknúť celkovo až 10 útočníkov a rovnaký počet obrancov z piatich druhov špeciálnych jednotiek - SAS, FBI SWAT, GIGN, SPECNAZ a GSG 9. Každá ozbrojená zložka má teda dve postavy, ktoré sú určené do prepadového komanda a dve nasadzované pri ochrane bomby alebo rukojemníka.

V multiplayeri sa hrá na náhodne vybranej mape (ak si nezvolíte vlastnú hru s upravenými podmienkami) a každý tím dvakrát vystupuje v pozícii obrancov a dvakrát v úlohe útočníkov. Na základe toho si každý hráč pred ďalším kolom vyberie agenta z príslušnej kategórie. Ak je stav po štyroch kolách nerozhodný, o absolútnom víťazovi rozhodne piate kolo.

Agenti majú rôznu odolnosť a rýchlosť. Sú rozmanití, ale na výber je len pár primárnych a sekundárnych zbraní, ktoré najviac pasujú k danej postave (dajú sa do istej miery upravovať - mieridlá, kamufláž...), plus doplnkové zariadenie a špeciálna výbava. Takže napríklad obranca Tachanka môže rozložiť stacionárny guľomet, Smoke na diaľku odpaľuje svoje toxické nálože a Kapkan kladie výbušné pasce na okná a dvere. Medzi útočníkmi je pre zmenu Sledge, ktorý rýchlo rozbije barikády ťažkým kladivom, Fuze zas umiestni nálož, ktorá prerazí stenu a tam rozhodí niekoľko granátov (ideálne na čistenie zabezpečených miestností) a Blitz má odolný štít, ktorý skvele chráni a navyše oslepí nepriateľa. Na rozdiel od singleplayeru a kooperácie proti AI nepriateľom, ale v multiplayeri, ktorý je oveľa dynamickejší a rýchlejší, niektoré zo schopností využijete len ojedinele. Napríklad Docova stimulačná pištoľ, ktorá na diaľku oživí raneného spolubojovníka, je prakticky zbytočná. Nepriateľ postreleného takmer vždy rovno dorazí, v lepšom prípade je za najbližším rohom hociktorý spolubojovník, ktorý svojho parťáka oživí zblízka. Ranený sa dokonca sám môže preplaziť k svojmu kolegovi a pre istotu si aj podrží ranu, aby spomalil krvácanie.

Pred bojom v multiplayeri majú útočníci niekoľko desiatok sekúnd na preskúmanie cieľovej oblasti pomocou dronov.

Malé diaľkovo ovládané vozidielka sa dostanú do budov cez škáry v stenách a aj cez barikády na dverách, pod ktorými býva dostatočná medzera. Drony slúžia na zmapovanie oblasti - odhalenie polohy cieľa, lokalizovanie nepriateľov. Obrancovia pre zmenu tento čas využívajú na budovanie zátarás a nastavenie pascí. Potom nastane boj, ktorý je rozhodnutý do štyroch minút. Agent sa môže prikrčiť alebo si ľahnúť a vtedy je nenápadnejší a menej hlučný. V prípade potreby naopak pobehne. Pri streľbe je vhodné používať vykláňanie. Najdôležitejšia je však spolupráca agentov v tíme.

Hráči, ktorí majú radi voľnosť pohybu, ocenia, že si na mapách dokážu vyrobiť nové prechody búraním stien, behajú po strechách, použijú lano na vonkajších múroch ako skratku nahor alebo naopak dolu, dokonca s možnosťou húpať sa a skočiť dnu oknom na poschodí. Treba si však dávať pozor, pretože po úmrtí svojho agenta je už hráč až do konca kola iba pozorovateľom. Kamery na stenách (obrancovia) alebo zostávajúcich dronoch (útočníci) však môže využiť na sledovanie oblasti a vie aj označiť nepriateľov, ktorí sa objavia v dohľade. Takže aj takto dokáže pomáhať zvyšných členom tímu, ktorí ešte žijú. Za víťazstvo v kole aj celej misii, zabitie či asistenciu pri eliminácii nepriateľa, získavajú agenti renomé. Bodíky sa pripisujú aj za identifikovanie protivníka, objavenie cieľa či postavenie barikády. Takže potom je za čo odomykať nových agentov a prikupovať vylepšenia.

Veľmi zaujímavý je deštrukčný model, ktorý ozvláštňuje celú hru. Väčšina stien sa dá rozbiť a rozstrieľať, pričom miera poškodenia závisí od materiálu, ale aj použitých prostriedkov. Niekedy doslova zlikvidujete celú stenu, takže z nej zostanú len ruiny, inokedy zvýšia aspoň trámy. Betónové steny odolajú. Rozbíjate aj zabarikádované a doskami zatlčené dvere a okná. Ničiť sa dá prostým úderom pažbou pušky - najskôr sa objavia diery a po troch úderoch zosype celá bariéra. Ďalším spôsobom je

streľba do prekážky, pričom brokovnicou určite odstránite zábrany skôr ako pištoľou. Napokon môžete použiť nálože, ktoré majú u seba vybraní členovia špeciálnych jednotiek. Rovnako ako tradičné steny sa dá prederaviť aj podlaha. Takto môžete napríklad prekvapiť nepriateľov v miestnosti pod vami, keď na nich odrazu vpadnete zhora. Cez betónovú podlahu sa však dá dostať len na miestach s poklopmi, ktoré treba odpáliť.

Ako už bolo naznačené, v hre je aj možnosť stavať bariéry. Túto vymoženosť má váš tím v obranných misiách, pri ochrane rukojemníka a bomby. Všetky postavy bez rozdielu a obmedzení môžu zatĺkať ľubovoľné okná a dvere, čím zdržia útočiaci tím. Navyše je možnosť dodatočne spevňovať steny, takže nepriatelia sa už tak ľahko nedostanú ani cez krehkejšie múry. Okrem toho obrancovia na základe svojej špecializácie a prípravy používajú ďalšie obranné prostriedky, ale už v limitovaných množstvách. Môže to byť spleť ostnatých drôtov položená na podlahu, ktorá spomalí každého, kto tadiaľ prechádza. Alebo rozostavia extra odolné bariéry, nálože či stacionárny guľomet, použijú kameru alebo zariadenie, ktoré detekuje nepriateľov na základe tepu srdca, aj keď sú za stenou.

To všetko je super, ale hra má aj svoje chyby a nedostatky, ktoré ju do istej miery degradujú. Postup v hre orezaný o plánovanie a chýbajúci AI tím napokon oželiete, ale aspoň v singleplayeri by bol určite prínosom. Máp je málo a mohli byť aj väčšie (spravidla jedna budova a veľmi blízke okolie), nehovoriac o tom, že podobné lokality sme už videli v predošlých častiach. Ešte k tomu pri štandardnom multiplayeri vyberá hra režim aj mapu sama. A ponuka herných režimov je tuctová a chudobná - eliminácia nepriateľov, boj o rukojemníka a deaktivovanie/ochrana bomby je notoricky známe klišé.

Viaceré veci sú nedomyslené. Napríklad pri misiách s obranou v zabezpečenom priestore nemôžu obrancovia presunúť rukojemníka aspoň niekam do rohu alebo za stôl. Uprostred miestnosti sa tak stáva ľahkým cieľom pre obidva tímy, ktoré ho neraz v zápale boja omylom smrteľne zranía. Čudne pôsobí aj to, keď sa váš elitný agent zabije pri páde z výšky dvoch metrov - aj túto vzdialenosť nadol môžete bezpečne prekonať len s lanom. A keď nejaký hráč spadne alebo vyskočí z hry, veselo je automaticky odštartované ďalšie kolo, aj keď v jednom tíme zostali napríklad iba dvaja agenti. A to je v drsnom multiplayeri s jedným životom pre každého veľmi značná nevýhoda. Oslabení si v načatom boji si musia poradiť sami, lebo hra im nedá ani len AI náhradníkov a ďalší hráč môže byť aktívny až pri najbližšej fáze prípravy.

Spočiatku nepríjemným obmedzením je aj výber agenta pred bojom a mohol byť aj dlhší čas aj na jeho prípravu. Každý agent môže byť vo vašom tíme zastúpený iba raz. Takže hoci máte odomknutých troch útočníkov, stáva sa, že nemôžete použiť ani jedného, lebo už si ich prisvojili vaši spoluhráči. V takom prípade vám nezostáva nič iné, len sa uspokojiť s neutrálnym regrútom, ktorý nemá žiadne špeciálne schopnosti. Iste, sú hry, kde si hráči musia rozdeliť rôzne povolania - jeden je snajper, druhý medik, tretí inžinier atď. Lenže toto nie je ten prípad. Všetky postavy v Rainbow Six: Siege sú rovnocenné - buď si hráči v družstve volia iba útočníkov, alebo len obrancov. A pri takomto delení je obmedzenie výberu naozaj neopodstatnené. Prinajmenšom mohol byť menej prísny limit - maximálne dvaja hráči s rovnakým agentom, aj to by pomohlo. A kritiku si zaslúži aj samotný deštrukčný model. Áno, je super rozstrieľať dvere alebo steny na kúsky, ale pritom nemôžete trafiť žiarovku, aby ste napríklad zatemnili osvetlenú oblasť na ulici alebo chodbičku v dome, kde by vás potom nepriateľ ťažšie spozoroval. A keď už je dôraz kladený na barikády, určite by bola zaujímavá možnosť preniesť stôl alebo stoličku a zaprieť tak dvere.

Rainbow Six: Siege nevyzerá vyslovene zle, ale ani na najvyšších nastaveniach to nie je nič extra. Navyše hra zavádza už pri nastavení. Napríklad podľa automatického poradcu mi mala dobre fungovať maximálne na stredných nastaveniach, ale zistil som, že úplne bez problém beží aj na ultra. Objekty aj postavy by si žiadali jemnejšie spracovanie, pôsobia dosť hrubo a neotesane. Hodili by sa nápaditejšie mapy - použité lokality sme už x-krát videli v zaujímavejšom prevedení. Navyše si všimnete grafické a iné bugy a chybné animácie, napríklad pušku po nebohom, ktorá poletuje meter nad zemou. Okrem toho sa z nepochopiteľných dôvodov niekedy mapy načítajú rýchlo, inokedy čakáte dlhé minúty.

Príležitostne hra spadne alebo má problém s pripojením. Už sa to ale nestáva často. Ozvučenie a hudba sú OK, ale podobne ako grafika neexcelujú. Hráči môžu medzi sebou komunikovať hlasom, ale keďže namiesto dohovoru s tímom väčšinou tárajú nezmysly, oceníte, keď radšej budú ticho. Hra obsahuje aj češtinu, ale ešte aj tá je nemastná-neslaná, niektoré výrazy dosť nešťastné a preklad nepresný.

Rainbow Six: Siege je jednou z tých hier, ktoré nepasujú do svojej série a mala by mať radšej iný názov. Viac pripomína Counter Strike ako predošlé časti, ktoré sme si tak obľúbili. Možno aj kvôli tomu ma hra v úvode veľmi nepresvedčila. Ale postupne som sa začal výborne baviť, hlavne pri spoznávaní jej deštrukčného systému a z toho vyplývajúcich možností v multiplayeri. A práve tým si Rainbow Six: Siege dokáže získať aj iných hráčov. Ak si ich však chce aj dlhodobo udržať, potrebuje viac máp a herných režimov. A vzhľadom na menej obsahu by sa žiadalo znížiť cenu produktu.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ zaujímavý deštrukčný model stien a podlahy
+ obranné prostriedky na zabezpečenie priestoru
+ rôznorodí agenti s odlišnou výbavou
+ zábavný multiplayer
+ dôraz na tímovú spoluprácu

- málo máp a herných režimov
- chýbajú osvedčené prvky (plánovanie a vlastný tím)
- rôzne menšie chyby a neduhy
- nezáživný singleplayer
- predražené

7.5

ANGRY BIRDS 2

NÁVRAT BOJA VTÁKOV A PRASIAT

PLATFORMA: iOS, Android
VÝVOJ: ROVIO
ŠTÝL: PUZZLE

RECENZIA

Rovio si vo svojej aktuálnej hre stanovili náročný cieľ, vytvoriť pokračovanie legendárneho Angry Birds titulu, ktorý prakticky zadefinoval moderné hranie na mobiloch a už roky vedie rebríčky sťahovaných hier. Zároveň sme za tie roky videli, ako zábavní vystreľovací vtáci postupne prechádzajú z klasického plateného modelu na free 2 play, ktorý má za úlohu vyžmýkať z vašich vreciek čo najviac peňazí alebo vás donúti čakať. Na týchto základoch postavili Rovio aj Angry Birds 2.

Titul, ktorý ste v začiatkoch mohli hrať neobmedzene celé hodiny, ako sa vám len zachcelo, je teraz založený na čakaní na ďalšie životy alebo platení. Je to akoby autori nechceli, aby ste hrali viac. Niekedy sa zdá, že by tvorcovia najradšej od vás pýtali 50 eur mesačne za to, aby ste ich hru vôbec spustili. Je to škoda, ale nie je to tragédia. Na druhej strane totiž majú free 2 play hry aj svoju svetlú stránku a to, že je ich základ zadarmo a ak nehrávate dlho, od Angry Birds 2 dostanete zábavnú záchodovú rýchlovku. Vždy si prejdete niekoľko levelov na jedno posedenie, zabavíte sa a idete ďalej.

To, či vám bude free 2 play štýl prekážať, je už na vás, čo je ale dôležitejšie, v hre sa zmenila hrateľnosť. V pôvodnom titule, kde ste každú miestnosť mali parádne zmapovanú, ste skúšali čo a ako presne zamieriť, aby ste to na päťdesiaty pokus konečne vyčistili. Teraz máte náhodne generované levely a aj vtákov, ktorých si môžete prepínať, priebežne počas hry ich získavate a navyše aktivujete špeciálne kúzla. Je to už iné Angry Birds, na aké ste boli zvyknutí. Ale neznamená to, že je zlé.

Ak ste nehrali pôvodné Angry Birds hry, pripomíname, že vašou úlohou v stovkách miestností bolo vystreľovať chúďatká vtáky s rozmanitými možnosťami na pevnosti zelených prasiat a zničiť ich takticky a s čo najmenším počtom pokusov. Vtáky postupne dostávali ďalších priateľov, ďalšie verzie hier, ako Seasons s rozmanitými témami alebo išli na výlet do Ria, do vesmíru, navštívili aj Star Wars univerzum, aby sa teraz po pätnástich častiach vrátili späť k svojim začiatkom.

A aká je teda hrateľnosť Angry Birds 2? Arkádovejšia a explozívnejšia. Určite však nie je zlá, je len iná, ako ju poznáme z jednotky. Už nejde o neustále opakovanie levelov a ich prechádzanie s presne daným počtom vtákov. Treba sa naučiť prechádzať levely čo najefektívnejšie a s taktickou výmenou vtákov a prípadným používaním bonusových kúzel. Hra totiž teraz prepája hneď niekoľko levelov za sebou a na prejdenie si musíte vtáky rozložiť a rozumne využívať a vždy rátať s tým, že ak naplníte energetický pás deštrukciami sveta, získate za to ďalšieho bonusového vtáka.

Ak by vám to bolo málo, je tu aj možnosť kúpenia si vtáka za kryštály, ktoré postupne zbierate (alebo si kupujete). Aj keď to nie je to nevyhnutné, levely sa vždy sa dajú prejsť so štandardnou ponukou vtákov. Ak nie na prvýkrát, tak postupne, keď sa vám vygenerujú najlepšie levely, to prejdete.

Plus väčšina levelov má možnosť používania kúzel, ktoré tiež postupne získate alebo si kupujete za kryštály. Dokážete nimi napríklad spustiť na prasatá zlaté kačky, takže level môže explodovať. Viete spustiť sneh, čím celý level zamrazíte alebo vyberiete zbraň, ktorá väčšinu prasiat postrieľa či použijete oheň, ktorý jedno prasa zapáli. Znovu to nie sú nevyhnutné bonusy, ale zabavia a zjednodušia aspoň jeden z levelov.

Podobne ako hrateľnosť aj samotný priebeh hry je mierne upravený, levely už nie sú zobrazené len ako čísla, ale nasledujú líniu príbehu utekajúceho prasaťa, konkrétne prasacieho kuchára, ktorý chce použiť ukradnuté vajcia na praženicu. Vy tak prechádzate rôznymi oblasťami sveta, ničíte jeho prasacích kolegov a približne v každom piatom až desiatom leveli stretnete aj kuchára a musíte sa ho snažiť zničiť. To bude stále náročnejšie. A celkovo boss levely budú patriť k tým komplikovanejším.

Náležite s postupne sa zvyšujúcou obtiažnosťou budú pribúdať nové vtáky, pričom už v štvrtine hry získate kompletnú ponuku starých známych a niekde v tretine aj všetky bonusové zbrane. K tomu do levelov pribudli ventilátory a rôzne teleportačné diery, ktoré zmenia pohľad na linearitu levelov. Nechýba ani viac dynamiky, explózii a vylepšená fyzika, ktorá sa prejavuje prakticky na všetkom v leveloch. Samotný štýl grafiky ostáva v 2D, ale obohacuje ju aj o 3D efekty, keď explózie zdevastujú časti konštrukcii alebo aj prasatá, a pritom výbuchy mieria k vám do obrazovky. Tu sa skutočne nedá nič namietať, len je možno škoda, že tvorcovia do hry nepridali viac prestrihových animácii alebo rovno aj animovaný príbeh, keďže animovaných Angry Birds sérii už majú niekoľko a tu určite niečo podobné chýba.

Samotnú príbehovú časť dopĺňa turnaj v arena móde, do ktorého sa môžete raz za niekoľko hodín zapojiť a vyskúšať, koľko levelov prejdete a koľko bodov nahráte s jednou várkou vtákov. Umiestňujete sa tým v rebríčku a navyše získavate bonusové pierka pre vtáka, s ktorým ste hrali. Každý z vtákov má totiž teraz svoje skúsenosti, ktoré sa získanými pierkami zvyšujú a vtákovi pribúdajú levely. Síce sa nestáva silnejším, ale čím vyšší level vtáka, tým viac viac bodov pri každom zničení získava. Znamená to ako viac bodov v turnajoch, tak aj rýchlejšie získavanie bodov v príbehových leveloch a tým pádom aj rýchlejšie získanie ďalších vtákov.

Celkovo je Angry Birds 2 kvalitná hra, ale postavaná na rozporuplnom princípe počas postupu. Niekomu míňanie životov a čakanie na doplnenie nebude prekážať, niekomu áno a rovno to vymaže, niekto si za životy namiesto čakania radšej zaplatí. Ak však pri hre vydržíte, čaká vás puzzle strieľačka, síce už teraz akčnejšia a menej závislá na presnosti, ale stále dobrá na skrátenie dlhých chvíľ a zabavenie sa.

Hra je momentálne dostupná zadarmo na iOS a Androide. Ostatné verzie vyjdu postupne, ale ak si chcete zahrať aj na PC, môžete si nainštalovať Bluestack, ktorý emuluje na počítači Android a umožní Angry Birds 2 štandardne stiahnuť.

HODNOTENIE

+ vylepšená viac dynamická grafika
+ rozšírená hrateľnosť
+ stále veľká zábava
+ viac mimestností v jednom levely
+ pridané bonusové zbrane
+ možnosť výberu poradia vtákov
+ cez 200 levelov

- otravné free 2 play prvky
- obmedzená možnosť priameho replayu levelu, teraz sa míňajú životy
- náhodne generované levely znižujú puzzle element

7.0

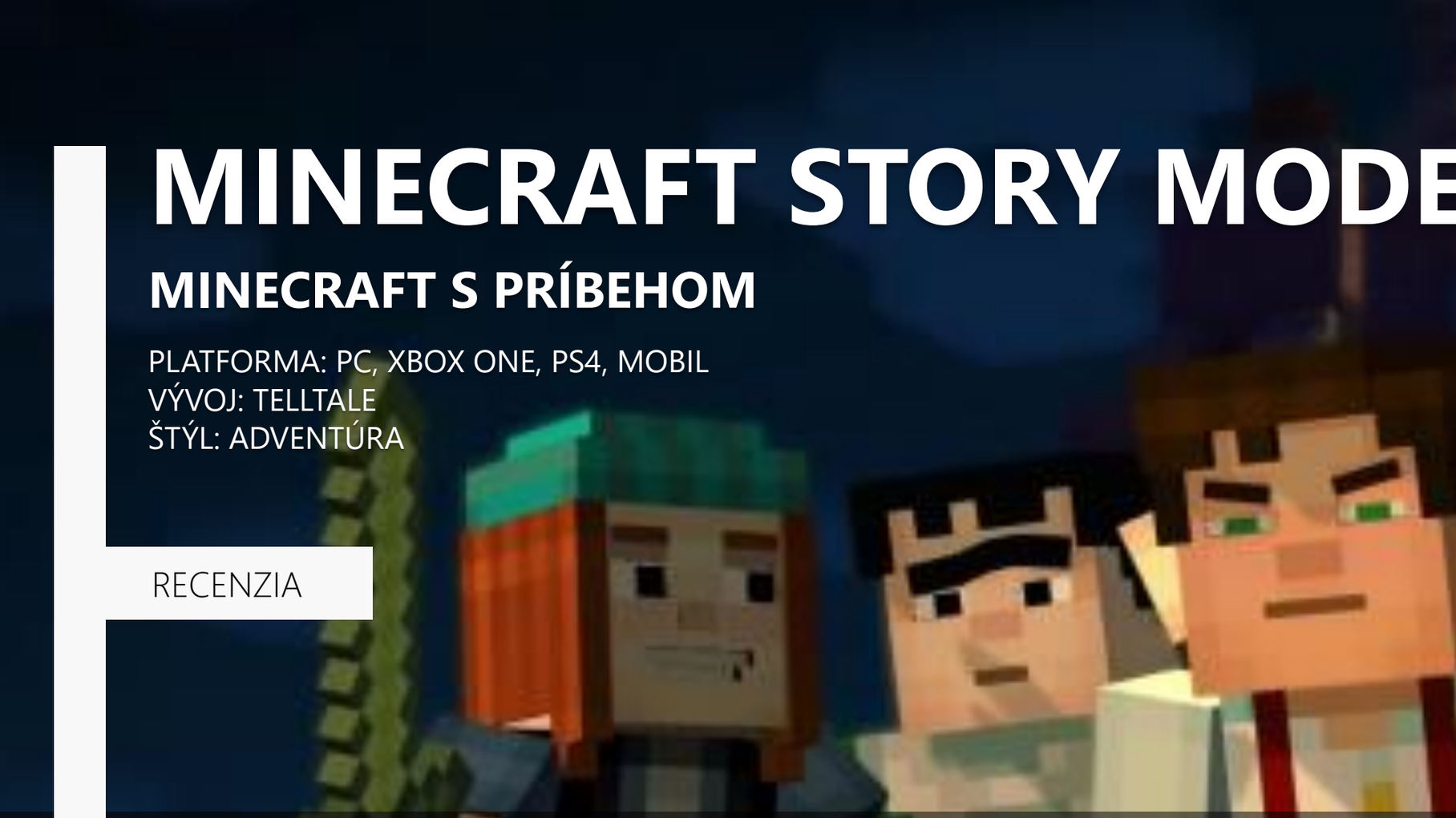
Peter Dragula

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

GAME OF THRONES

BOJ O TRÓNY V HERNOM VYDANÍ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, XBOX360, PS3, IOS
VÝVOJ: TELLTALE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Po takmer roku sa uzavrela ďalšia kapitola z histórie štúdia Telltale. Rozprávači príbehov v moderných adventúrach, ktoré sa sústredia skôr na filmový dojem ako hádanky, sa neuveriteľne rýchlo vyšvihli a začali hltať jednu veľkú značku za druhou. Už od svojich začiatkov sa sústredili hlavne na hry podľa licencie, pričom v decembri minulého roka sa pustili do doteraz asi najväčšej. Na základe Game of Thrones, seriálového hitu od HBO a známych kníh, sa rozhodli vytvoriť ďalšiu sériu, ktorá by bola zasadená do seriálových kulís, avšak fungovala by samostatne, s vlastným dejom a postavami.

Bolo to obrovské lákadlo pre hráčov, no aj veľké sústo pre autorov. Na ich Game of Thrones sme sa už pozreli v recenzii prvej epizódy. Celá séria sa teraz uzavrela a hoci úvod ukázal veľký potenciál, bol skôr vlažný. Dôležité ale je, ako funguje séria ako celok a keďže vašej pozornosti pravdepodobne neuniklo číslo nad touto recenziou, asi tušíte, že sa kolesá tohto súkolia niekde trochu zadrhli. Ukazuje sa totiž, že rok je dlhá doba. Až príliš dlhá na to, aby ste sa ako vývojár mohli spoliehať na koncept, ktorý ste si na začiatku nastavili.

Hra má svoje chyby a nie je ich málo. Má však aj veľmi silné stránky. Rozhodujúcim faktorom sa však zdá byť fakt, že konkurencia tento rok preskočila Telltale míľovými krokmi. Mali sme tu obdobnú sériu v Life is Strange a slasher Until Dawn, ktoré dokázali, že epizódny koncept v „interaktívnych filmoch" dokáže fungovať oveľa lepšie. Ak to ale zoberieme úplne od začiatku, výletu do sveta Westeros sa dá len ťažko odolať. Najmä, ak ste fanúšikmi seriálu.

Pohybovať sa v medziach seriálovej licencie môže byť skľučujúce. Ibaže by ste si vytvorili vlastný príbeh, ktorý umiestnite do známych kulís. To je aj tento prípad, keďže v hre sledujete osudy rodu Forresterovcov. V knižnej sérii bol rod len spomenutý, no tu sa naplno rozvinul ako jeden z hlavných spojencov Starkovcov.

A aj preto nie je takým prekvapením, že príbeh hry začína na svadbe Roba Starka. Medzi „hosťami“ sú aj Forresterovci a vy sa ako prvého ujímate Gareda, panoša starého lorda. A ako ste asi aj tušili, toto je postavenie, ktoré si nebude dlho užívať.

Ak Game of Thrones poznáte v ktorejkoľvek podobe, asi viete, že na rapídny vývoj deja nemusíte dlho čakať a prakticky akákoľvek udalosť sa vie behom sekundy zmeniť. Aj tu je to tak a postupne sa zoznamujete s ďalšími postavami. V Ironrathe musí na trón nastúpiť mladý lord Forrester, v King's Landing zas musí za svoj rod bojovať Mira, najstaršia dcéra. Sú to nové mená, nové tváre, ale čakajú ich známe osudy. Telltale na Forresterovcoch až príliš zrkadlia to, čo sa stalo Starkovcom. Čím ďalej v hre budete, tým bude paralela výraznejšia. Je škoda, že sa autori nepokúsili viac odpútať od toho, čo už dávno poznáme.

Hrateľných postáv je celkovo päť. V prvej epizóde vám budú pripadať také nemastné-neslané. Niečo v nich je, no ešte sa to neukazuje. Už druhá epizóda ale začína veľmi dobre. Na scénu vstupuje Asher, ďalší Forrester, ktorý si vás svojou charizmou okamžite získa, ale je veľmi platnou postavou aj v deji a konečne ho niekam poriadne posunie. Novým protagonistom aj antagonistom sekunduje aj niekoľko starých známych postáv. Gared nakoniec skríži cestu Jonovi Snowovi, Mira slúži Margaery a Ramseyho Boltona by ste najradšej...ale veď to viete. Všetkých dabujú seriáloví herci, čo dodáva hre na atmosfére a autenticite.

Každá epizóda je príbehom sama osebe, no funguje v rámci veľkého celku, pričom sa ale skladá z menších častí. Game of Thrones je takou príbehovou matrioškou. Niekedy funguje lepšie, inokedy horšie.

Scenár má silné aj slabé stránky, pričom tou najslabšou je jeho čitateľnosť. Jednak je to kvôli tomu, čo sme už spomínali - hra rozpráva známy príbeh, len s inými postavami. Avšak ani zvraty, zrada a iné prvky nie sú práve najlepšie napísané. V dvoch z troch dejových línií vás niekto zradí a už dopredu viete, kto to bude. Hra je síce písaná tak, aby ste sa vždy rozhodovali medzi niekoľkými postavami a podľa toho aj upravovali svoje správanie k nim, no aj tak vytušíte, kto vám chce ublížiť a ako to autori maskujú.

Je tu ale jeden fakt, ktorý si budete užívať a to zvlášť s Mirou a Asherom, ktorý sa vracia z vyhnanstva v Essose. Môžete sa pokúsiť rozohrať vlastnú hru o tróny. Poťahovať za nitky, hovoriť niekomu do očí lichôtky a za jeho chrbtom plánovať niečo iné. Asher používa silu a istý druh šarmu. Mira na to ide tak, ako by ste v King's Landing čakali. Keď je treba, je zvodná, inokedy úprimná a Cersei by do očí nasľubovala hory-doly, len aby sa jej zbavila. Samozrejme, v skutočnosti toho veľa neovplyvníte, no aspoň z tejto oblasti hry máte dobrý dojem. Môžete reagovať a odpovedať tak, ako by ste to robili aj v skutočnosti a hrať naozaj vypočítavo.

Druhá strana mince je, že sú to práve autori hry, ktorí sa s vami hrajú veľmi vypočítavo. Ak poznáte Telltale hry, asi viete, že sa tvária, aké dôležité sú rozhodnutia v nich. V skutočnosti ale dej ovplyvňujú len minimálne. Tu a tam vám dovolia mierne odbočiť a hneď nato vás autori zase posunú na svoje koľaje, ktoré vedú k veľmi nepeknému osudu - ako inak. Túto ilúziu slobody veľmi skoro prekuknete a občas sa ani nebudete snažiť v tom limitovanom čase, ktorý máte k dispozícii, rozmýšľať nad jednotlivými možnosťami. Jednoducho niektorú vyberiete, výsledok bude aj tak nakoniec rovnaký. Zaujímavé ale je, že ak sa aj snažíte výrazne priebeh deja ovplyvniť, napríklad v súboji nechcete súpera zabiť, a tak ho namiesto hrudníka zasiahnete mečom len do ruky, v zostrihu „videli ste minule“ zrazu pozeráte na seba, ako ste ho zabili a hra pracuje s týmto záverom.

Hra navyše strašne plytvá rozhodnutiami, ktoré by mali mať dopad. Každú chvíľu pred vás hádže poznámku, že táto postava si zapamätá toto a iná tamto. Väčšinou sa len kyslo zatvári a o dve vety ďalej je už vaše rozhodnutie zabudnuté. V rámci každej epizódy je dôležitých rozhodnutí len zhruba päť a ani pri všetkých necítite ten skutočný dopad. Skutočne dôležité rozhodnutia prídu len v poslednej epizóde a aj tých bude pár. Autori si nechali v dvoch líniách výrazne otvorené vrátka, takže niekoľko rozhodnutí na svoj konečný dopad bude musieť počkať do prípadnej druhej série.

Dokonca sa v Game of Thrones, aj na pomery hier od Telltale, hrá prekvapivo málo. Quick-time eventov je tu hromada a prakticky len na nich je postavená akákoľvek akcia. Hrateľnosť stavia hlavne na dialógoch a rozhodnutiach a to ostatné je len taká vata, pri ktorej sa občas divíte, prečo autori niektorú pasáž nepoužili radšej ako animáciu, ale nechali vás na statickej obrazovke kliknúť na tú jedinú vec, ktorá je tam aktívna. Nie je to ani ryba, ani rak. Aktívne hranie je postavené na elementárnych činnostiach, čo mu na atraktivite nepridáva a dynamiku pasívneho sledovania narúšajú takéto zbytočné pasáže.

Od predchádzajúcich farebných hier sa teraz Telltale posunuli k temnejšiemu štýlu, ktorý vyvažuje už zjavne zastarané grafické technológie. Dokonca sa autori nebáli ani krvavých scén. Hra síce nevyzerá úplne najlepšie z technického hľadiska, no art ju občas zachráni. Oveľa lepšie je na tom zvuk a seriálovým hercom výborne sekundujú aj noví. Taktiež hudba si zaslúži pochvalu. A nechýba ani seriálová znelka. No aj toto dokonale ilustruje, akým rozporuplným zážitkom Game of Thrones od Telltale je. Najmä fanúšikom seriálovej predlohy hra určite má čo ponúknuť, no jej neduhy budete mať neustále pred očami. Cez niektoré sa prenesiete ľahšie, iné vám v krku spôsobia hrču, keď sa ich pokúsite prehltnúť.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zaujímavé postavy
+ skvelá hudba
+ vydarený dabing
+ prístupnosť
+ nízke hardvérové nároky
+ kvalitné využitie seriálových kulís

- okopírovaný a čitateľný príbeh
- občas zbytočne veľa vaty
- ešte menej hrateľnosti ako je zvykom v Telltale adventúrach
- len málo skutočných rozhodnutí

7.0

6.5

THE ORDER 1886

FILMOVÁ HRA

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: READY AT DAWN
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Nič nie je také, ako ste sa učili. Pohodlne si teraz sedíte medzi stenami svojho domu, školy alebo kancelárie a ani len netušíte, že za týmito múrmi zúri tisícročný konflikt medzi dobrom a zlom. Je skrytý pred očami bežných smrteľníkov, tí v ňom totiž figurujú len v úlohe štatistov, obetí a cieľov. Vždy, keď ste v novinách čítali o niekom, kto sa záhadne stratil, bolo za tým starobylé zlo. Zlo staré ako ľudstvo samo, pred ktorým nás ako posledná línia obrany chráni starodávny rád bojovníkov. V očiach verejnosti sa starajú o bežné problémy a nepokoje, no pod rúškom temnoty bojujú proti monštrám s pekelne ostrými tesákmi.

Celá naša história je prepletená konfliktmi dobra a zla. Či už to bol stredovek, technická revolúcia, alebo aj viktoriánske Anglicko, kde sa tá skutočná vojna ešte len začala. Vitajte v alternatívnej minulosti sveta, ktorý si v hlavách vysnívali Ready at Dawn. Po hrách na cesty sa vrhli nielen na svoj najväčší projekt, ale aj najambicióznejší titul pre konzolu PlayStation 4 od jej uvedenia na trh. Veľkolepá výprava, špičkové technické spracovanie a hlboký príbeh prepracovaného herného univerza. Na to všetko nás lákali už dlho dopredu. Dnes máme výsledok pred sebou a začína sa ukazovať, že si autori hry The Order: 1886 odhryzli možno až príliš veľké sústo.

Produkčné hodnoty sa hre nedajú odoprieť, no dalo by sa povedať, že ich pred vami skrýva. Svojou expozíciou si vás totiž nezíska. Rozprávanie príbehu neprebieha chronologicky a začínate vlastne koncom. Neviete, kto ste, kde ste a prečo sa vás snažia utopiť. Avšak práve teraz na tom príliš nezáleží, lebo musíte spraviť všetko preto, aby ste sa dostali z reťazí a pokúsili utiecť. Holý život má prednosť pred zvedavosťou. No keďže vás chcú zabiť všetci navôkol, už tušíte, že ste sa dostali do poriadnej šlamastiky. A vytiahnuť vás z nej môže len skok zo strechy. Až vtedy sa môžete vrátiť späť, na začiatok celého tohto kolotoča.

Voláte sa Sir Galahad a ste jedným z vážených rytierov jej veličenstva. Slúžite starodávnemu rádu, ktorý siaha až do čias kráľa Artuša. Už ten totiž bojoval proti rase miešancov - ľudský výzor na povrchu, zvieracia beštialita vo vnútri. Vlkolaci aj upíri mali dlho navrch, no Artušovi a jeho rytierom sa podarilo nájsť svätý grál a ten dal ľudstvu nádej na prežitie. Výrazne predĺžil život rytierov a dokáže hojiť takmer všetky rany. Jeho odkaz sa niesol až do viktoriánskeho Anglicka, kde spolu s ostatnými zasadáte za okrúhlym stolom a pomocou najnovšej techniky bojujete proti dávnemu nepriateľovi. Miešanci sú pre vás hlavnou hrozbou, no nemôžete ignorovať ani rebelov, ktorí sa snažia o rozvrátenie impéria.

V mnohých veciach The Order: 1886 pokrivkáva, no jedna sa autorom dokonale podarila. Aj keď v úvode pôsobí svet chladným dojmom, po prvej prechádzke v uliciach Londýna si vás získa. Nielen vizuálnym spracovaním, ale najmä bohatým pozadím. Celá mystika okolo rádu rytierov má niečo do seba, túžite sa o nej dozvedieť niečo viac a sem-tam vám to hra umožní. A taktiež svet okolo vás nie je ten z knižiek a učebníc dejepisu. Z oblohy na zem vrhajú tiene majestátne vzducholode, s ostatnými rytiermi komunikujete pomocou vysielačky a v rukách máte zbraň, ktorá vrhá blesky. Netreba ísť ďaleko, aby ste sa dozvedeli, že za mnohými z týchto revolučných vynálezov stojí Nikola Tesla, jeden z najväčších géniov vôbec. Práve jeho vynálezy dali ľuďom do rúk výhodu v boji proti miešancom.

Je pozoruhodné, ako Ready at Dawn dokázali vyhodiť potenciál takéhoto úžasného sveta von oknom. V unikátnom a skutočne prepracovanom univerze totiž pred vás servírujú len výber rôznych príbehových klišé, ktoré zabúdajú na svet okolo a ženu vás vpred po priamke opozeraného príbehu, v ktorom môžete

dopredu čítať ako v otvorenej knihe. Z celého rádu v priebehu hry stretnete len malý výsek rytierov, história sveta vám zostane väčšinou zahalená a o svete naokolo sa dozviete len veľmi málo - aj to len z novín, ktoré počas hrania môžete zbierať. Akoby vás autori stále len držali za sklom, ktoré vám umožňuje vidieť svet vonku, no nedovolí vám dotknúť sa ho.

A keďže vám hra hneď v úvode naservíruje porciu príbehu, ktorú ešte len máte o pár hodín zažiť, odsúdila sa tým sama k veľmi predvídateľnému priebehu. Niežeby aj bez toho zrada a obrovské odhalenie, ktoré otrasie celým svetom, neviselo vo vzduchu. Ready at Dawn stavajú na overené herné mechanizmy a príbehové trópy. Je to vlastne veľkovýpravné hollywoodske béčko v štýle Van Helsinga alebo Frankensteina, a to so sebou, bohužiaľ, prináša veľmi ploché a jednoduché postavy. Dobrý je dobrý, zlý je zlý a ak sa na vás niekto škaredo pozrie, už budete tušiť, že ani tento dobrý nakoniec taký dobrý nebude.

Dojem z príbehu The Order: 1886 je rozporuplný. Dabing postáv je výborný, to isté platí o ich hereckých výkonoch a najmä sa zamilujete do všetkého, čo vidíte okolo seba. Svetom však prechádzate ako na koľajniciach, pričom stretávate jedno klišé za druhým a tento výlet horskou dráhou je skutočne namieste porovnať s filmom. Počas záverečných titulkov sa je však celkový dojem skôr negatívny. Zrazu sa budete cítiť podobne ako pri moderných epizodických adventúrach. Máte za sebou prvú epizódu, ktorá uvedie všetko do pohybu, no ten skutočný príbeh ešte len príde. Len škoda, že tomu nezodpovedá distribúcia a cena.

Pod tým všetkým sa ale skrýva veľmi slušná akcia z pohľadu tretej osoby, kde neoceniteľnú úlohu zohráva využívanie krytia. The Order sa však v tomto ohľade vymyká z označení ako „klon" a iných, pričom sa hre slušne darí budovať vlastnú identitu. Zbrane nie sú také prepracované ako v iných hrách, o niečo viac kopú, dalo by sa povedať, že sú menej civilizované. Treba si na ne zvyknúť. A aj v rámci nich má každá svoju vlastnú „hlavu" a aby ste z každej dostali maximum, musíte sa ich naučiť správne používať. Niektoré treba dlhšie nabíjať a potom poslať jeden silný výboj, ďalšia vám zas umožní na malú chvíľu nepriateľov ochromiť, no zamilujete sa do termitovej pušky. Najprv nepriateľov pokropíte termitom a potom ich stačí už len zapáliť.

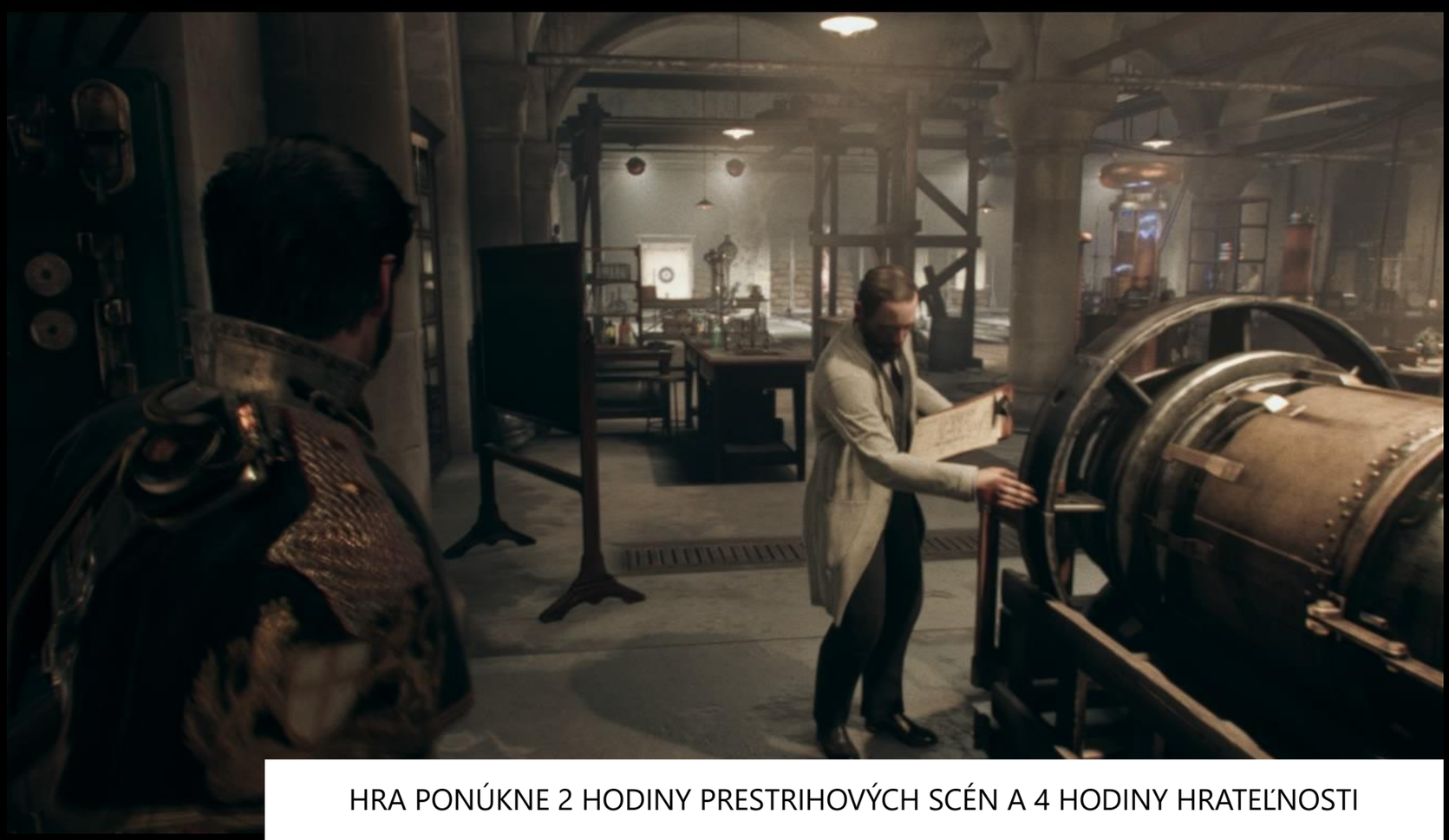
Zbrane je vhodné kombinovať, a to nielen vtedy, keď pri ostreľovaní nepriateľov na druhej strane prístavu zo zeme zoberiete karabínu. Pri sebe nesiete jednu veľkú zbraň (veľa rôznych druhov), jednu ručnú (kolt a podobné) a dva druhy granátov. Granáty pomôžu pri útoku aj bránení, ručná pištoľ vie byť celkom presná, no hlavne ju využijete v momentoch, keď aktivujete blacksight – špeciálnu schopnosť, ktorá spomalí čas a sama vám zamieria nepriateľov – stačí už len vystreliť. V niektorých momentoch sa vám do rúk dostane aj elegantná kuša na tichú elimináciu, inokedy zas prídu vhod päste. Stealth a súboje s bossmi stavajú výlučne na QTE, čo nie je práve najšťastnejšie riešenie. Sú nudné a bez nápadu, často

vás budú stáť život. Na QTE sú postavené aj menšie hádanky a celkovo vám hra veľmi rada a často ukazuje, čo chce, aby ste rýchlo stlačili. Najzbytočnejšie sú však QTE v prestrihových scénach, kde len plnia úlohu vaty, aby prebudili vašu pozornosť.

Veľkým problémom hry je aj kolísajúce tempo. Autori od začiatku hovorili o filmovom dojme z hry, no nielenže to s filmovosťou prehnali, no nedokázali ju vyvážiť s hrateľnosťou. Nájdete tu veľmi dlhé pasáže, ktoré sú celé len o prestrihových scénach. To by samo osebe nevadilo, keby cut-scény netvorili takmer polovicu hry. Tempo je narušané prakticky neustále. Ste rozbehnutí po vynikajúcej prestrelke a zrazu vás hra spomalí len kratučkou, no zbytočnou scénou, ktorá by sa pokojne dala vyrozprávať aj počas hrania. A deje sa to aj naopak, keď sú scény narušené zbytočnými úsekmi hrateľnosti. Napríklad vás hra medzi dvoma scénami nechá prejsť krátkou chodbou. Veľmi tu chýba balans, nech by bol v prospech ktorejkoľvek zložky, stále by to bolo lepšie ako aktuálny stav.

V The Order: 1886 sa to takto nabaľuje, až sa dostaneme k tomu najväčšiemu problému celej hry. Skladá sa zo šestnástich kapitol, predchádza im krátky prológ, končia ešte kratším epilógom. Niektoré kapitoly sú dlhšie a zaberú desiatky minút, iné zas skromnejšie a zaberú zhruba päť. Dokonca v podaktorých ani nezasiahnete do hrania, keďže to bude len jedna scéna za druhou. Vrcholom je krátka kapitola, ktorú prakticky v scéne len preležíte v posteli.

Počas hrania budete umierať, budete sa snažiť vyzbierať všetko, čo je schované v drobných odbočkách (noviny, letáky, fotky alebo audio valčeky). Zrazu je pred vami záverečný súboj, ktorý si odklikáte (opäť QTE), posledné animácie a koniec.



HRA PONÚKNE 2 HODINY PRESTRIHOVÝCH SCÉN A 4 HODINY HRATEĽNOSTI

Neprebehne ani šesť hodín a na konte budete mať väčšinu trofejí a zberateľských vecí a už sa nebudete mať prečo k hre vracať. A to si pritom autori neraz pomohli menšími barličkami, nielen množstvom filmových scén. Často vám do cesty padnú prekážky, ktoré musíte obchádzať. Dvakrát prejdete cez podzemné tunely. A čo je najhoršie, záverečný súboj je takmer presnou kópiou súboja, ktorý si odbijete v prvej polovici hry. Presne tie isté modely, pohyby, presne to isté máte spraviť. Pritom ale bojujete s dvomi rozdielnymi postavami.

V The Order: 1886 si môžete všimnúť aj zaujímavé dizajnérske rozhodnutia. Celá hra stavia na vás ako hlavnej postave, no neraz sa dostanete do situácií, ktoré akoby boli vytvorené pre kooperatívne hranie. Často vás sprevádza minimálne jeden z vašich spolubojovníkov, ktorí by vám v boji mali pomáhať. Nie je však ojedinelé, že robia presný opak. Postavia sa vám do rany, zaseknú sa uprostred chodby alebo čudne zareagujú, ak ich na ceste k nejakému bodu predbehnete. Inteligenciou nevynikajú ani nepriatelia. To, čo nemajú v hlave, ale nahrádzajú respawnovaním. Pokojne aj za vaším chrbtom.

Pred vydaním hry bola najviac na každodennom pretrase technická stránka. Ready at Dawn toho nasľubovali skutočne dosť. A v oblasti grafiky sa im aj podarilo sľuby splniť. Hra vyzerá výborne, ako technicky, tak aj z hľadiska výtvarného štýlu. Je temná, ale plná detailov a čo sa týka vizuálu veľmi bohatá. Na väčších priestranstvách sú vzdialenejšie objekty prekryté filtrom, no v interiéroch sa už dá máločo vytýkať. To všetko si však vybralo daň v podobe čiernych pásov v obraze, ktoré zužujú vaše zorné pole a taktiež v nie práve najvhodnejšom FOV zábere kamery. Dá sa však na to oveľa lepšie zvyknúť ako v prípade The Evil Within. Za celú dobu hrania navyše framerate kleslo len v jedinej scéne a aj tá nebola zameraná na hranie. Veľa sa nasľubovalo aj v oblasti fyziky, ale tam už je realita niekde inde. Vlnenie materiálov a oblečenia vo vetre je síce fajn, no reálne deštrukcie a iné prvky tu budete

hľadať márne. Opäť však hru pozdvihuje vynikajúci soundtrack, ktorý je správne komorný, aby presne dokreslil atmosféru a nerušil. Nechce sa stať dominantou, ale vynikajúco fungujúcou časťou celku.

Keď som si sadal za klávesnicu, mal som v hlave vyššie číslo, ktorým som chcel ohodnotiť hru. Zážitok však začal pomaly chladnúť a rovnako upadal aj výsledný dojem. The Order: 1886 je hra s obrovským potenciálom. V jej svete by ste sa najradšej úplne stratili a túlali, no nedovolí vám to. V príbehu by ste sa najradšej dozvedeli čo najviac, no zažijete len sprchu filmových klišé. A akcia vás skutočne chytí za srdce, či už rozdávate tvrdé údery päsťami alebo v sebe prebúdzate pyromanské chúťky s termitovou puškou. Len škoda, že ju často dusia niekedy až absurdné prestrihové scény a QTE. Takto tu máme rozhodne decentnú hru, kde je však pomer hodnoty a ceny výrazne v neprospech hráčov. Zdá sa však, že otvára dvere väčšej a rozhodne veľmi zaujímavej sérii.

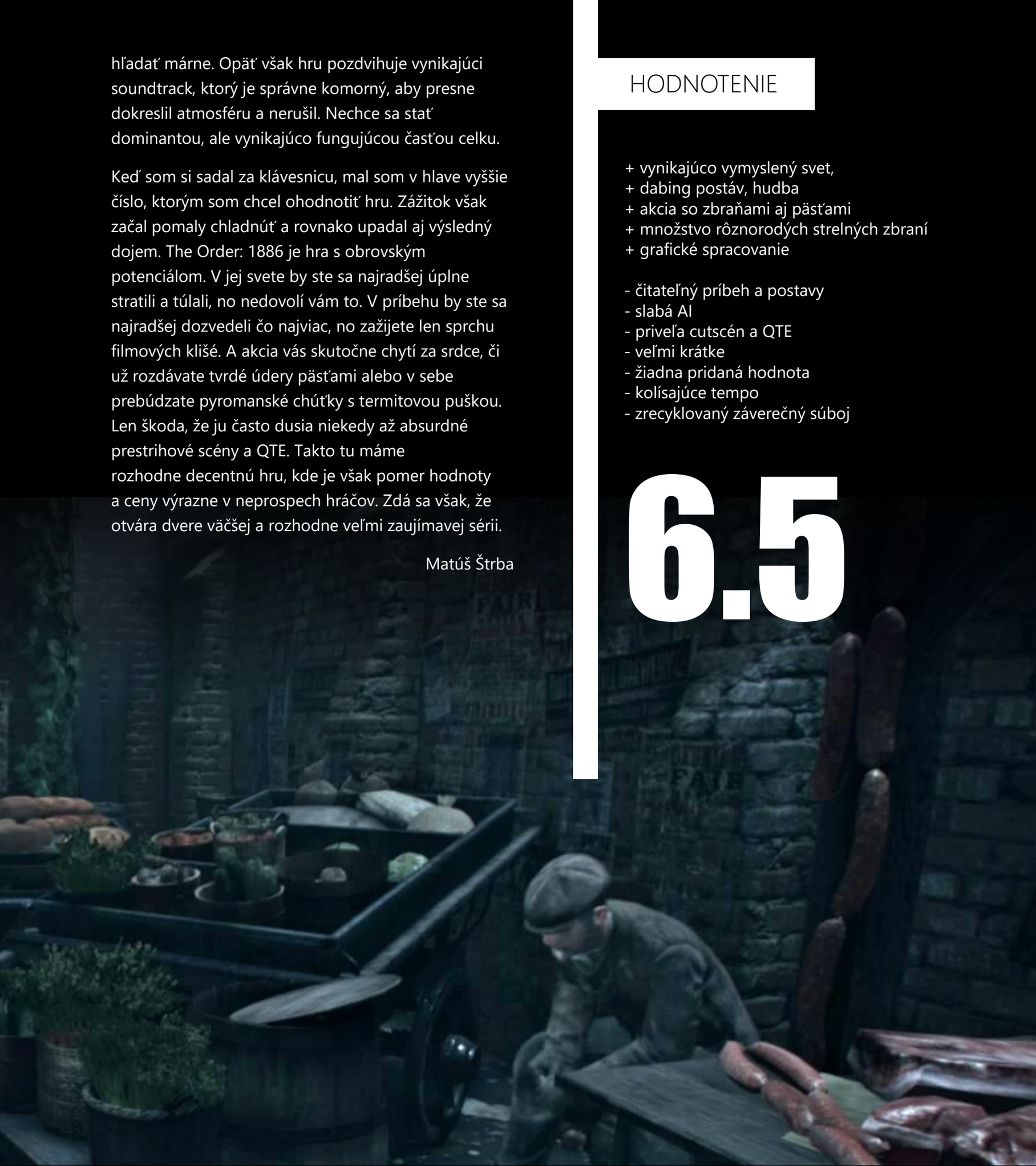
Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ vynikajúco vymyslený svet,
+ dabing postáv, hudba
+ akcia so zbraňami aj päsťami
+ množstvo rôznorodých strelných zbraní
+ grafické spracovanie

- čitateľný príbeh a postavy
- slabá AI
- priveľa cutscén a QTE
- veľmi krátke
- žiadna pridaná hodnota
- kolísajúce tempo
- zrecyklovaný záverečný súboj

6.5



ASSASSINS CREED CHRONICLES CHINA

ČÍNSKA ASSASSINKA

PLATFORMA: PC, Xbox One, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

Séria Assassin's Creed má milióny fanúšikov na celom svete, no pokojne môžeme povedať, že rovnakému množstvu hráčov už začína pomaly liezť hore krkom. Kedysi predstavovala to najzaujímavejšie, čo sa v stajni Ubisoftu dalo nájsť. Každoročným vydávaním (naposledy už dvakrát ročne) a len malými zmenami však časť zo svojej popularity stratila. Na druhej strane však stále predstavuje obrovský potenciál s množstvom historických období, exotických lokalít a aj zaujímavých postáv. Ubisoft si toho je vedomý, rád by hráčov priviedol na nové miesta, no už cíti, že ak by značku podojil ešte viac, nemuselo by to dopadnúť dobre.

A pravdepodobne takto vznikla nová, menšia trilógia Assassin's Creed Chronicles. Zahadzuje za hlavu veľké príbehy a ešte väčšie revolúcie, orientuje sa na menšie silné postavy a pripomenie nám aj známe tváre. Pritom sa hrateľnosťou vracia k prenosným odbočkám Altaïr's Chronicles alebo Discovery. A práve prvá časť novej trilógie nás zavedie tam, kam sme sa v hre chceli pozrieť už dávno - do Číny. Na vlastnej koži zažijeme pád dynastie Ming v prvej polovici 16. storočia.

Ak ste videli krátky film Assassin's Creed: Embers, budete mať výhodu. Príbeh vám bude známy a sleduje mladú čínsku asasínku Šao Jun, ktorá sa do svojej domoviny vracia po niekoľkých rokoch, keď trénovala v Toskánsku so starým známym majstrom Eziom. Ten nie je len vyblednutou spomienkou, ale vo flashbackoch vás naprieč hrou učí rôzne techniky, ktoré vám neraz padnú vhod. Dôležitejšie je však to, čo si od neho Šao Jun odniesla domov. Bohužiaľ ju viac ako obsah tajomnej krabičky zaujíma pomsta a tam do deja vstupujete aj vy, pričom sa stávate svedkami najcennejšej lekcie, akú Šao Jun kedy dostala.

Na pomery menšej hry je príbeh skutočne solídny. Expozícia je výborná a rozprávanie pomocou statických animácií s jedinečným výtvarným štýlom (niečo ako rozpité vodovky) má svoje čaro. No je škoda, že po pár chvíľach príbeh skĺzne do priamočiareho klišé o slepom sledovaní pomsty, pričom si to odnesú tí, ktorých má práve Šao Jun najradšej. Fanúšikov série však rozhodne poteší náhľad na históriu nekonečného

boja medzi zabijakmi a templármi v tomto kúte sveta, kde sa templárom podarilo ovládnuť krajinu a prostredníctvom moci ovplyvňujú nielen politiku. Šao je príslušníčkou ohrozeného druhu a je tak len na nej, aby sa s tým pokúsila niečo spraviť.

Séria Assassin's Creed od svojich stealth začiatkov už prešla poriadny kus cesty a nie je nič výnimočné, že sa z mnohých pre vás nepríjemných situácií dokážete prebojovať. Skrývanie v tieňoch a na miestach, kde vás nie je vidno, môže stále fungovať, no ten priamočiary akčný štýl vám séria neodopiera a nenúti vás k tomu, aby ste hľadali alternatívnu cestu. Prechod zo sandboxu do akčnej platformovky v tomto prípade hre prospel. Často vás tlačí práve do tichého postupu a k tomu, aby ste zostali nevidení. Z boja sa budete snažiť skôr utiecť, nie doň bezhlavo vrhať. Úrovne sú však komornejšie. Veľkolepé mestá sú preč, tu je to len o hradbách a jednoliatych stavbách, ktoré ponúkajú obmedzený počet ciest, no tu a tam na alternatívu narazíte a nemusia skrývať len zberateľné bonusy, ale aj schodnejšiu cestu.

Prirovnanie k Altaïr's Chronicles z úvodu hru vystihuje asi najlepšie. Chronicles: China je 2,5D hrou, no podobne ako pripravovaný tretí Trine sa nebojí využívať hĺbku a aj keď väčšinu času trávite rolovateľnou hrateľnosťou z jednej strany do druhej, levely sú poskladané aj do niekoľkých vrstiev s hĺbkou. Pred nepriateľmi sa teda môžete skryť tak, že sa posuniete bližšie alebo ďalej v obraze, no taktiež sa vám takto otvárajú nové cesty a možnosti pohybu. Pritom v neskorších fázach sú už úrovne skutočne bohato vetvené všetkými smermi a veľmi dobre kompenzujú pomalší rozbeh v prvých pár leveloch, ktoré vás za srdce príliš nechytia.

Už som písal, že sa súbojom budete cielene vyhýbať, no nie vždy sa vám to podarí, prípadne to v niektorých herných momentoch ani nie je možné. Zo začiatku sú boje strnulé, neohrabané, len o stláčaní dvoch-troch tlačidiel v zabehnutom rytme, no postupne, keď vás Ezio vo flashbackoch naučí nové schopnosti, stáva sa boj elegantnejším a zábavnejším. Jedným z dôvodov, prečo sa bojovaniu budete vyhýbať, je nie príliš vydarené ovládanie, keď vás

presila nepriateľov zloží behom chvíľky. Rýchlo sa ale učíte nové spôsoby nenápadného likvidovania a napríklad také zabitie v sklze si zamilujete. Rovnako môžete využiť aj finty, ako pískanie či petardy. Niekedy na odlákanie, inokedy na získanie výhody.

Hra ponúka celkovo 12 pasáží. Niektoré sú dlhšie, iné kratšie. Ich zábavnosť je dosť kolísavá, no väčšine z nich sa dobre darí udržať si vašu pozornosť. Keďže sú pomerne členité, nájdete v nich aj sériu vedľajších, nepovinných úloh. V závere vás zväčša čaká konkrétny cieľ, ale cestou k nemu môžete zabíjať špiónov, zachraňovať kurtizány či páliť sviečky za mŕtvych bratov. Na základe vášho výkonu ste ohodnotení bodmi a podľa ich počtu získavate vylepšenia pre svoju postavu. Môžete si tak rozšíriť inventár, zlepšiť zdravie, zvýšiť účinnosť zbraní a podobne. No postupne sa zlepšujú aj nepriatelia a musíte sa naučiť prekonávať ich štíty či uhýbať sa guľkám. Zopár levelov však je viac či menej len o úteku, zväčša z horiacich lokalít, a tieto sú hodnotené na základe času.

Chronicles: China ponúka všetko to, čím je charakteristický zvyšok série. Nechýba tak parkour, lozenie po vysokých budovách či dokonca skákanie do sena. Chýba tomu však ten náboj, ktorý majú podobné sekvencie vo veľkých hrách. Šplhanie na vežu je vždy zážitok sám osebe, no tu je to len o tom, aby ste boli správne nasmerovaní, pričom môže tiež občas zahaprovať práve ovládanie. A najvýraznejšie, bohužiaľ, práve v misiách, kde musíte utekať z plameňov. Nie je to vôbec častý jav, no ak vám ide o čo najlepší čas, tak nahnevá, keď sa postava niekde zasekne alebo nezorientuje správne.

Obrovskú službu hre robí dabing a hudba, ktorým sa dá len máločo vytýkať. Hudba je pestrá, rôznorodá, nenudí a opakuje sa len v pasážach s únikom. Naozaj sa počúva veľmi dobre a skvele hru dokresľuje. Dabing je výborný a herci svoju prácu odviedli na jednotku (len Ezia dabuje niekto iný). Má to len jednu chybičku. Akosi v hre nesedí, že stráže a obyčajní vojaci hovoria po čínsky, no hlavná hrdinka a všetky iné dôležité postavy po anglicky. A bez prízvuku. Výkony hercov sú naozaj slušné, no k celkovej téme by sa skutočne nejaký ten prízvuk hodil. PC verzia obsahuje aj české titulky a preklad je podarený.

Aj z hľadiska grafiky ide o veľmi podarený titul. Technologicky nie je až taký kvalitný, keďže Unreal Engine 3 má už svoj vek a tu a tam to môže byť vidno na drobných chybičkách, no celé to ťahá hore výtvarný

štýl, ktorý opäť evokuje vodovky alebo olejomaľbu. V kombinácii s niekoľkými vrstvami obrazu to vyzerá výborne. Ostré je centrum diania, pozadie aj popredie sú rozmazané a do toho je vsadených mnoho „rozpitých" objektov, ako napríklad kríky, vlajky a podobne. Nároky PC verzie nie sú nijako zvlášť krvavé, no nepotešia chyby, na ktoré môžete naraziť. S najväčšou pravdepodobnosťou na AMD kartách. Preblikujúce objekty a časti obrazu ťahajú dojem z hry dole.

Assassin's Creed Chronicles: China je vydarenou hrou a taktiež slušnou expanziou známeho univerza, ktorá fanúšikom rozhodne má čo ponúknuť. A možno aj hráčom, ktorí už nad sériou zlomili palicu, keďže prichádza s príjemne spracovaným exotickým prostredím a novým konceptom. Mohla by sa však svižnejšie rozbehnúť, takto si úvod z tých zhruba 8 hodín hrania až tak neužijete. Rôzne chybičky a bugy sa ešte dajú vyladiť a potom si k hodnoteniu môžete ten pol bod navyše pripočítať, ani to však nezachráni nie práve najlepšie navrhnutý súbojový systém a ovládanie, ktoré vám vie spraviť medvediu službu.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ vizuálny štýl
+ hudba
+ vrstvenie levelov
+ cena a dĺžka
+ niekoľko ciest a vedľajšie úlohy
+ elegantné zabitie v sklze

- slabší úvod
- ovládanie
- chyby a glitche
- súboje
- príbeh skĺzne do klišé

6.5

FALLOUT SHELTER

MOBILNÝ FALLOUT

PLATFORMA: iPhone
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: STRATEGICKÁ

RECENZIA

Na nedávno skončenej výstave E3 predstavila Bethesda okrem plnohodnotného titulu Fallout 4 aj mobilnú hru umiestnenú do rovnakého postapokalyptického univerza. Fanúšikovia sa potešili - simulácia vaultu a boj o prežitie pod zemou, medzi bezútešnými tonami betónu a s ďalšími tonami problémov hroziacimi z každej strany, vyzerali ako zaujímavý a neošúchaný nápad. Hra vyšla okamžite po ohlásení (zatiaľ len na iOS), takže sa rovno môžeme zviesť výťahom až na samé dno bunkra a zistiť, ako to tam vyzerá.

Fallout Shelter je, ako sme už naznačili, simulácia protiatómového bunkra po vypuknutí nukleárnej katastrofy. Hráč preberá do rúk opraty celého (na prvý pohľad) zložitého ozubeného kolesa miestností, ľudí, strojov a vybavenia, ktoré iba pri dobrom zostavení a pravidelnom mazaní dokáže udržať obyvateľov vaultu pri živote. Ako to už pri simuláciách, respektíve manažmentovkách býva, titul sa dá podľa herných mechanizmov rozdeliť do niekoľkých rovín.

Prvou a azda najdôležitejšou rovinou je starostlivosť o budovy, respektíve miestnosti a ich prevádzku. Fallout Shelter sa v podstate celý odohráva na jednej obrazovke, ktorá je prierezom bunkra od najvrchnejších poschodí až po jeho spodok. Prierez je síce 2D, ale miestnosti sú vymodelované v 3D. Najbližšie má toto spracovanie k zobrazeniu bázy v reštarte XCOM série. Podobne ako v XCOME aj tu budete musieť stavať výťahy, odstraňovať prírodné prekážky a už veľmi dopredu premýšľať nad tým, ako miestnosti vystaviate tak, aby boli čo najviac efektívne a spĺňali požiadavky rozširujúceho sa osadenstva.

K základným budovám patria obytné bunky, generátor energie, reštaurácia či vodáreň. S narastajúcim počtom obyvateľov sa vám sprístupnia aj medicínsky (výroba stimpakov) a chemický (výroba radaway) labák, skladiská, tréningové haly a podobne.

Platí, že miestnosti rovnakého typu postavené vedľa seba, sa spájajú do väčších, produkčne výkonnejších celkov a navyše sa dajú upgradovať. Miestnosti produkujú suroviny v závislosti od ich typu - vodáreň (prekvapivo) vodu, reštaurácia jedlo atď. - v reálnom čase. Na rozdiel od iných podobne orientovaných hier nie je možné výrobu urýchliť použitím diamantov, mincí či ... (doplň iný názov pre reálne peniaze). Musíte jednoducho čakať alebo riskovať, že produkciu urýchlite za cenu eventuálnej havárie.

Žiadna z miestností nedokáže fungovať bez ľudskej obsluhy. Tu prichádzajú na radu preživší, ktorých verbujete z vonkajšieho sveta alebo ich s trochou vašej pomoci viete získať klasickým spôsobom. Maminka a ocinko sa majú veľmi radi, dajú si pusinku a potom bocian prinesie bábätko. Alebo tak nejako. Ľudia sú definovaní „RPG parametrami" ukrytými pod skratkou SPECIAL, kde S znamená strength, P - perception, E - endurance, C - charisma, I - inteligence, A - agility a L - luck. Atribúty sú prepojené na miestnosti, takže obyvateľ s vysokou hodnotou sily bude najviac prospešný v elektrárni, nerdi s vysokým IQ v laboratóriách a fešáci s obrovskou charizmou nájdu uplatnenie v rádiu, ktorým lákajú do vášho vaultu ďalších ľudí. Vlastnosti je možné zvyšovať v príslušných tréningových halách a aj zo slabučkej servírky po pár dňoch (reálneho času) stráveného v posilňovni vznikne servírka so silou „She-hulk".

Poznávanie sveta okolo bunkra majú za úlohu prieskumníci. Tých posielate do pustiny vybavených brnením, zbraňou, medpakmi a radaway. Čím dlhšie vonku vydržia, tým väčšia je pravdepodobnosť, že prinesú lepšie brnenie (respektíve oblečenie) a efektívnejšie zbrane. Začínate pištoľkami, aby ste sa cez brokovnice, samopaly a snajperky dostali až k energetickým zbraniam.

Oblečenie rozdáte ľuďom v bunkri podľa ich špecializácie (aby sa zvýšil ten atribút SPECIAL, ktorý potrebujú do práce) a zbrane zase pre prípad prepadnutia vaultu nájazdníkmi alebo nehody so zmutovanými švábmi. Prípadne predáte, pretože peňazí na ďalšiu expanziu vašej domovskej bázy nie je nikdy dosť Aj keď sa to možno na prvý pohľad nezdá, hrateľnosť sa približuje k titulom ako Clash of Clans, Boombeach alebo Domination. Budovy sa síce stavajú okamžite, ale všetko ostatné trvá dosť dlho - výroba energie, jedla či vody, prieskum územia a povyšovanie postáv. Navyše pár hodín po začatí hry sa vám určite podarí nastaviť ten správny balans medzi počtom ľudí a ich rozvrhnutím do jednotlivých pracovných skupín. A potom už len pozeráte, ako základňa funguje úplne autonómne, bez akéhokoľvek zásahu. Spomenuli sme útoky nájazdníkov, ktoré prvých päťkrát vystrašia, no veľmi rýchlo prídete na to, že sú slabučkí a ich cesta bunkrom je vždy rovnaká. Stačí pár silnejších postáv s dobrými zbraňami a o 10 sekúnd je po zábave. Rovnako rýchlo končia aj pokusy o zamorenie vaultu švábmi či občasné požiare v miestnostiach.

Na rozdiel od vyššie spomínaných hier nemá Fallout Shelter žiadnu trvalejšiu náplň. Nie sú tam klany ani aliancie, nemôžete na nikoho útočiť, neexistujú rebríčky ani nič podobné, chýbajú zložitejšie výzvy. Hnacím motorom sú len úlohy typu: uhaste 4 požiare alebo vyprodukujte 100 dávok jedla, ktoré sú neskôr originálne nahradené questmi uhaste 12 požiarov a vyprodukujte 500 dávok jedla a udržiavaním celkovej spokojnosti obyvateľov. Akonáhle odhalíte ten správny „kameň-papier-nožnice" pomer pri správe bunkra, čo mimochodom trvá skutočne iba pár hodín, hra vám nemá čo ponúknuť a aj bez zásahov sa spokojnosť udržuje nad hranicou 85 %.

Nádej na vytrhnutie z nudy by mohli priniesť výjazdy na prieskum okolia. Sú však spracované rovnako nudne. Iba určíte, ktorý obyvateľ sa má obetovať, napracete mu do vaku vybavenie a potom už iba pasívne čítate, ako práve zabil zmutovaného škorpióna či inú potvoru. Kiežby sa aspoň prieskumné misie dali priamo ovládať formou nejakej minihry...

Iste vás zaujíma, ako to je s In App Purchases. Hra samotná je zdarma, čo je vždy zlé znamenie, a IAP tu reprezentuje buď nákup hernej meny (na výstavbu a vylepšovanie miestností, respektíve na oživovanie mŕtvych obyvateľov), ktorú ale viete zarobiť aj pravidelným hraním, alebo nákup boxov. V nich môžete nájsť unikátne postavy, zbrane, avšak často aj obyčajné jedlo, vodu alebo pár peňazí.

Grafické spracovanie života pod horou je na pomerne vysokej úrovni. 3D miestnosti v kombinácii s 2D postavičkami ako vystrihnutými z Pipboya a k tomu veselé animácie a prehľadný užívateľský interface potešia každého fanúšika série.

Život v protiatómovom bunkri nie je sranda. A v prípade Fallout Shelter to platí doslova. Hra postráda akúkoľvek hĺbku, výzvu či motiváciu stráviť pri nej viac ako dve-tri hodiny. Je to extrémna škoda, pretože simulácia bunkra v postapokalyptickom svete nie je téma, s ktorou by sme sa stretávali každý deň.

Jarsolav Otčenáš

HODNOTENIE

+ radosť z prvých pár hodín hry
+ grafické spracovanie

- rýchly príchod nudy
- chýbajú výzvy a väčšia hĺbka
- nedostatok hernej náplne
- po pár hodinách sa hra hrá sama

6.0

ALL OF DUTY
LACK OPS III

5.5

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

F1 2015

NOVÁ SEZÓNA MENEJ OBSAHU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: CODEMASTERS
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Po minuloročnom sklamaní sa roztúžené pohľady milovníkov formúl žiadostivo upierali na nový ročník F1. Tentoraz už skutočne ten next-genový. Titul predčil naše neskromné očakávania. - v negatívnom zmysle slova. Ak je toto výsledok poctivej práce, kvôli ktorému sme minulý rok dostali len ďalší diel z povinnosti, môžeme celú sériu pod patronátom Codemasters bez výčitiek svedomia odpísať.

Pritom nová F1 vlastne nie je ani taká zlá hra - len tie predchádzajúce sú jednoducho lepšie a hlavne obsahovo bohatšie. Istotne, ak si teraz ťukáte na čelo gamepadom novej konzoly, čo teda máte hrať, je ortieľ jasný: F1 2015 sú najlepšie formuly pre PlayStation 4 a Xbox One. S malým dodatkom, že vlastne preto, lebo nemajú žiadnu konkurenciu, sú jediné svojho druhu a nik im nešliape na otlaky. Iba ak poškuľujte po Project Cars. Nasľubovaného sme toho mali hojne a hype spravilo svoje. Vypitvané torzo akčného pretekania na obrázkoch môže vyzerať ako sexbomba z časopisu. Avšak rovnako ako ladné krivky sporo odetých slečien je i dnes recenzovaná hra po vizuálnej stránke príliš umelým artiklom, na ktorý sa síce pozriete, ale radšej siahnete po niečom prirodzenom.

Začať ostrou kritikou hry, čo nám mala vykĺbiť sánky od sledovania krásneho divadielka na obrazovke, je možno odvážne, avšak nič to nemení na umelom zjave preteku. Slniečko svieti, všetko je nádherne ostré, tráva zelenšia než zelená, farbičky žiaria tak sýto, že by to ani Photoshop v rukách profesionála nedokázal lepšie. Prostredie okolo trate nebudete vnímať, avšak svetelné efekty sú počas krásneho počasia až príliš tip-top, rovnako vždy nádherné monoposty. To sa človek potom už teší na zatiahnutú oblohu a dážď, hoci vie, že riziko havárie sa niekoľkonásobne zvyšuje. PC verzia, samozrejme, vyzerá k svetu, lenže daň za nádheru je privysoká. Počas rýchlej jazdy nebudete sledovať častícové efekty, rozmazané okolie alebo do detailov vymodelovaný dezén pneumatiky. Avšak hra vám začne môže padať a framerate klesať kedykoľvek, o neúnosne dlhých loadingoch nehovoriac. Stabilita je presne to, čo očakávate od hry, v ktorej hodinu jazdíte po okruhu. Napísať, že to nahnevá, je príliš slabým vyjadrením toho, čo v tom momente máte na jazyku. Pritom nová „efjednotka" vyzerá skutočne lepšie, ale zároveň gýčovo.

Je to nepríjemné, pretože jazdný model prešiel celkom nečakanými a vcelku zaujímavými zmenami. Cítiť však, že engine zatiaľ nie je dostatočne vyladený, hoci toho dokáže dosť. Unáhlené letné vydanie (oproti pravidelnému jesennému updatu pri konci sezóny) F1 2015 poškodilo. Stále je to skôr akčnejšie jazdenie, prvky simulátora len občas vykuknú spoza zákruty. Stačí si dávať pozor na to ako a kedy stláčate plynový pedál a dupete na brzdy. Tehla na plyne a bláznivé krútenie volantom to ale nie je, môžete vypnúť všetkých pomocníkov (jeden škriatok pod kapotou vám brzdí, druhý obsluhuje trakciu, ďalší radí a podobne) a zabaviť sa viac. Experimentovať v garáži, sledovať telemetriu a upravovať jednotlivé súčiastky ale ani nebudete. Nevadí, F1 bola vždy skôr masovka ako hardcore simulátor.

A v čom je teda hranie nového ročníka F1 iné? Predovšetkým v spôsobe, ako sa odzrkadľuje štýl jazdy na pneumatikách. Odozva je okamžitá, viac cítite, kedy strácajú svoje schopnosti. Stačí prvá zákruta v daždi a pochopíte. Už to nie je len o tom, aby ste uberali plyn trochu skôr, pretože brzdná dráha sa predlžuje a občas to šmykne do strany. Pokým neprezujete zo suchých gúm, stáva sa aj prejazd bežnou zákrutou menším peklom, necitlivá akcelerácia je sprevádzaná plávaním monopostu po trati a formula vôbec nedrží na hladkom asfalte, ale vám lieta pod rukami. Ani modrý pásik na pneu vás nezachráni, mnohokrát pôjdete na hrane - a naopak na postupne vysychajúcej vozovke je nezmysel mať obuté gumy do dažďa, pretože vás ostatní budú predbiehať. Nebudete mať akceleráciu, v zákrutách strácate grip a v podstate nemáte monopost pod kontrolou.

Správna voľba pneumatík je prvým faktorom, druhým je spôsob, akým ich ničíte. Bezohľadná jazda dá zabrať každej pneumatike zvlášť a nová F1 vám to dá v rámci možností akčnejšieho simulátora adekvátne vyžrať. Defektov je možno až príliš veľa, ale autor recenzie nepatrí práve medzi pretekárov, ktorým by bolo ostrejšie vyberanie zákrut cudzie. Celkový dojem z jazdy je trochu iný než minule, citlivejšie vnímate odozvu na vašu jazdu, monopost reaguje akoby surovšie, čo v kombinácii s ohromujúcou rýchlosťou robí z preteku takmer dokonalý adrenalínový zážitok. Lenže ten tu bol už aj minule, aj keď tentoraz je celkový dojem o stupienok zábavnejší. No možno to ani nepostrehnete.

Poteší aj benevolentnejšie hodnotenie penalizácií, ktoré bolo v minulosti až príliš striktné a voči hráčovi až absurdné. Niektorým situáciám sa jednoducho nevyhnete, hlavne v prípade, ak jazdí súper príliš strojovo a agresívne. Umelá inteligencia ostatných pretekárov prešla výraznou premenou, avšak k dobrému subjektívne rozhodne nie. Ostatní jazdci sa už neboja výraznejšie riskovať, avšak často až zbytočne. Jazdenie na "Sata" sa deje až pravidelne. Útokov v momentoch, kedy je to vyslovene za hranou únosnosti, zažijete až neúmerne mnoho. Často vás súper naberie a pošle mimo trať, hoci by sa to ubrzdiť dalo aj napriek tomu, že druhého jazdca pri predbiehacom manévri mierne obmedzíte. Správate sa tak na trati aj vy a ak sa chcete vyhnúť kolízii, radšej svojho soka pustíte pred seba. Kremíkový pretekár nie, dokonca ani tímový kolega a radšej vás odpáli. Málokedy sa mu stane niečo vážnejšie a takmer vždy z danej situácie vyťaží on.

Súboje dostávajú nový rozmer, častejšie však máte obavy z prípadného kontaktu. A to aj pri nastavení najnižšej úrovne AI, pri ktorej by sa mohli súperi správať ako krotké baránky. Dojem z jazdy je plynulý a vyvážený, len škoda menšej odozvy pri výletoch mimo trať. Chcelo by to viac pracovať s obrazom a jeho trasením. Hra sa dá ovládať aj na klávesnici, no nie je to ono. Gamepad je dostačujúci, využijete na ňom všetky tlačidlá, volant je, samozrejme, najoptimálnejší, avšak náročnejší na zvládnutie. Zamrzia drobnosti, ako nemožnosť nastavenia stratégie pred samotným štartom - môžete si ju len pozrieť. Akonáhle začne liať, musíte sami vyžiadať zmenu konkrétnych pneumatík a poprosiť o to, aby vás pustili do depa. K tradičným pohľadom pribudla kamera sledujúca pilota spoza volantu, avšak mierne zboku a z vyššej perspektívy. Je pekné, že sa počasie dynamicky mení (a tentoraz skutočne prirodzene, postupne sa rozprší a aj prestáva), ale zároveň si dĺžku preteku počas šampionátu môžete nastaviť len na minimálne 25%.

Stále to nevyzerá zle a mali sme tu predsa aj slabšie ročníky. Absenciu noviniek či nedotiahnutie minule naznačených herných prvkov ešte oželieme. Aj keď výlety do minulosti v trinástke by si zaslúžili návrat - v rozšírenej podobe a, samozrejme, nie formou spoplatnených DLC. Lenže nie, nič také sa nekoná. Vlastne si v menu (tentoraz konečne normálnom, žiadne prechádzky po karavane, aleluja) nemáte ani poriadne z čoho vybrať. Chýbať nesmie tradičný šampionát, kedy si vyberiete jazdca, do ktorého overalu sa oblečiete a pretekáte v jeho mene. Žiadne vytvorenie si vlastného ega a budovanie kariéry. Aby to nevyzeralo až tak zle, nájdete hneď vedľa v menu Pro Season - najdrsnejšia voľba pre všetkých bezolovnatým benzínom postriekaných jedincov. Teda vlastne šampionát s vypnutými asistentmi a obraz prznіacimi ukazovateľmi. A teda ak chcete, môžete si to nastaviť aj počas tradičného šampionátu, ale nebudeme sa tu rozkrikovať. Potom tu je nejaký ten eventík, takže si zajazdíte jednu trať a multiplayer, ktorý je stabilný ako vždy na začiatku nového ročníka a obsadený hráčmi riedko ako chrup nie práve úspešného boxera. Väčšinu času len čakáte a čakáte, a to len preto, aby vám to zase spadlo a hra zamrzla.

To je všetko, priatelia. Nič viac. Žiadna kariéra, tvorba vlastného avatara, tréning a tutoriál, „príbehové" úlohy, návraty do minulosti. Torzo módov je také osekané, až sa prostý človek diví, že to drží pohromade. Výsmech plnohodnotným predchodcom sa neodpúšťa a nezachráni to ani voľba, či chcete jazdiť s rozhádzanými pretekármi z tejto alebo minulej sezóny. V ktorom monoposte do vás bude zozadu búrať Vettel, je totiž úplne jedno. Po vylepšenom jazdnom modeli tak príde studená sprcha: vlastne vás to až tak nebaví, pretože minule toho bolo viac. Na mieste je preto otázka, k čomu sú desiatky nových animácií pred pretekmi, keď je „príbeh" obmedzený na jednu sezónu. Vlastne to je jedno, všetky sme okamžite prerušili, pretože chceme predsa jazdiť a nie pozerať na panákov v depe či radujúcich sa na bedni.

Nová F1 2015 je priemerná trojáčková hra. Ostáva jej prekliatím, že vychádza každý rok. Obsahovo sú formuly osekané na kosť a neprospieva im to. Ak po aktuálnom ročníku pokukujete a chcete ho hrať na PC, investujete svoje peniaze rozumnejšie - to bez debaty. Konzolisti nech zvážia, či im tento ohlodaný prívesok za to stojí. Hlavne ak tušíme, že nabudúce to bude lepšie. Bude musieť, toto je totiž jeden z najhorších ročníkov. Hrá sa o trochu lepšie ako tie predchádzajúce, ale to je za tie peniaze slabá útecha.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ jazdný a fyzikálny model
+ licencie
+ správanie sa pneumatík

- umelá grafika a nestabilita enginu
- málo módov
- agresívna AI
- nedoladený multiplayer

5.5

DEVILS THIRD

HRA, KTORÚ ZRÁDZA HLAVNÝ HRDINA

PLATFORMA: WiiU
VÝVOJ: VALHALLA GAMES STUDIOS
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

O osude akcie Devil's Third už bolo dávno rozhodnuté. Minimálne v očiach niektorých hráčov už bola odpísaná ešte pred jej vydaním. Treba však dodať, že jej nepomáhala ani situácia, ktorá okolo nej v posledných rokoch panovala. Veľké plány a ešte väčšie meno vždy neznamenajú úspech a tu sa to potvrdilo na celej čiare, keď už od začiatku hru prenasledovali problémy. Po krachu pôvodného vydavateľa (THQ) nastali chvíle neistoty a kým sa vydania hry chopilo Nintendo, stihol ju poznačiť zub času. To všetko sa na nej podpísalo a posledným klincom do rakvy v očiach verejnosti boli správy z posledných dvoch mesiacov.

Je teda Devil's Third naozaj takou zlou hrou ako si myslíte? Nie tak celkom. Tým veľkým menom za ňou je Tomonobu Itagaki, ktorý si po odchode z Team Ninja, a teda aj Tecmo, založil vlastné Valhalla Game Studios a tam na hre začal pracovať. Tu už by sa vám mohli vynárať asociácie s týmto menom. Itagaki totiž rozbehol sériu Dead or Alive a v konkurencii sérií, ako Mortal Kombat, Street Fighter a Tekken, z nej spravil konkurencieschopnú značku. Najmä ale stál pri znovuzrodení Ninja Gaiden, pričom najmä druhá časť sa mu náramne vydarila. Mal teda všetky predpoklady na to, aby sa aj z jeho novinky stal hit.

Aj keby ste o Devil's Third dopredu nič nevedeli, tak ihneď po spustení začínate tušiť, že sa tu niečo nepekne pokazilo. Opäť je tu totiž tradičné a už naozaj zatuchnuté klišé o jadrových zbraniach v rukách maniaka, ktorý chce zničiť svet a civilizáciu, ako ich poznáme, len aby na pozostatkoch ľudstva vybudoval vlastnú spoločnosť, ktorej bude vládnuť. To nielenže nie je námet na Oscara, ale ani na dobrú hru. Zvlášť, keď tomu psychopatovi dokáže v pláne zabrániť len jediný muž pracujúci pre armádu Spojených štátov. Má síce okolo seba desiatky vojakov, tí však tvoria len krovie a ich jedinou úlohou je zomierať, aby náš hrdina vynikol.

Vtom ale prichádza nečakané spestrenie. Hrdinom nie je žiadny vojenský fešák, ktorému doma rodí manželka, no on sa rozhodne brániť vlasť a svet s úsmevom na perách. Hrdina sa volá Ivan a je to tak trochu beštia. Tak trochu dosť. Ivan je navyše ruská beštia, ktorá sa do basy dostala za terorizmus. Tak trochu vraždil všetko, čo mu prišlo pod ruku a k tomu ničil jeden štát

za druhým. V base má hi-tech samotku, no neviete či na ochranu seba alebo ostatných. Každopádne, aktuálna situácia si vyžaduje neortodoxné riešenie a tým je práve Ivan. Dostáva „opušťák" a vydáva sa zachrániť svet – vybavený len päsťami a kerkou cez celé telo.

Budete sa diviť, ale ono mu to vlastne aj stačí. S vecami sa totiž nebabre a ochotne rozdáva jednu ranu za druhou na všetky strany, pričom tu a tam nezabudne so sileným prízvukom utrúsiť nejakú tu hlášku. Väzni na úteku sú jedna vec, no postupne situácia prituhuje a Ivanovi prihára pod zadkom. Takže mu nezostáva nič iné, len zobrať do ruky sekeru/ kladivo/ tomahawk/mačetu/katanu/vodovodnú trúbku a rozpútať ešte väčšie peklo, ako vám ukázal doteraz. Hra síce vychádza na Wii U, no násilia a hektolitrov krvi sa nebojí. Spolu s končatinami na každú stranu lieta aj nejaký ten kýbeľ červenej tekutiny a vy si režete cestu stále silnejšími a lepšie vyzbrojenými nepriateľmi.

Akcia so sečnými a podobnými zbraňami sa zakladá na dvojici tlačidiel pre rýchly a silný útok a jednoduchých kombách. Tetovanie po tele je navyše zdrojom špeciálnej schopnosti, ktorá vašim útokom dodá silu. A taktiež dokážete čas nachvíľu spomaliť a s mečom efektne skočiť na svoj najbližší cieľ. Lahôdkou sú zakončovacie útoky, ktoré sa líšia podľa zbrane, ktorú máte v rukách. Pod kladivom praskajú lebky, katanou zas nepriateľov prišpendlíte o stenu či im len jednoducho vytlčiete zuby o najbližšie zábradlie. Tieto útoky sú však príliš náhodné a ak neradi meníte zbrane, rýchlo sa okukajú.

To je však len jedna tvár akcie v Devil's Third. Tou druhou je tradičná FPS, kedy do ruky zoberiete strelnú zbraň a kosíte nepriateľov guľkami. Podľa zbrane hra mení pohľad medzi FPS a TPS, pričom do výsledného mixu pridáva aj cover mechaniky, ktoré navyše nefungujú úplne ideálne, no na regeneráciu zdravia za najbližším krytom to stačí. Strelné zbrane pri sebe môžete mať dve a taktiež si viete pomôcť granátmi. Milo prekvapí pestrá ponuka zbraní, ktoré hra ponúka a taktiež ich variabilita. Svoje miesto tu má RPG, brokovnica, sniperka a aj samopal. Každá zbraň v niekoľkých rôznych prevedeniach.

Problémom hry nie je akcia. Práve naopak, tá jediná vás bude naozaj baviť a udrží pri hre. Prekáža vlastne takmer všetko ostatné. Príbeh prechádza od klišé k nie príliš vtipnej paródii, ktorá síce je alegóriou oboch svetových vojen, ale pri scéne útoku lietadiel Il-2 na modernú pevnosť už len budete krútiť hlavou.
A podobných nezmyslov je tu hromada. Niekomu nemusia prekážať, no ak od hry čakáte aj niečo viac ako krvavú cestu vpred, nebudete spokojní.

To isté platí aj pre dizajn hry. Devil's Third pozostáva z 9 levelov, ktorých prejdenie vám zaberie niečo cez 5 hodín, čo nie je práve najviac. Dĺžka je však adekvátna dojmu z týchto levelov, keďže cez viac ako 9 by ste sa prehryzli už len s určitým sebazaprením. Takto to ešte v pohode ide a po tých pár hodinách na ne zabudnete. Navždy. Sú variabilné, sú pomerne rozsiahle (aj keď veľmi priamočiare), ale aj tak sú strašne nezaujímavé a jednoducho zabudnuteľné. Nenájdete tu žiaden moment, ktorý by vám utkvel v pamäti. Ibaže sa raz presekáte cez väznicu, inokedy cez hory, potom zas hráte variáciu na vylodenie v Normandii. Nepomáha ani prítomnosť 6 unikátnych zberateľných predmetov v každom z levelov.

Zapamätáte si však súboje s bossmi. Tie pre vás budú skutočnou výzvou a s niektorými bossmi sa neraz poriadne natrápite. Nemusíte odhaliť ich slabinu, skôr ich taktiku. Útočia totiž na základe nejakej schémy, ktorú postupne obmieňajú a vašou úlohou bude len nedostať toľko rán, aby vás to stálo život. A to bude občas pekelne ťažké, keďže niektorým stačí len jedna rana a je po vás. Navyše sa na pozadí súbojov s bossmi odvíja osobný Ivanov príbeh o jeho bývalej jednotke, ktorá teraz s niekoľkými vylepšeniami stojí na opačnej strane barikády a pomáha zničiť svet. Každý z nich je iný, no majú spoločnú minulosť, v ktorej centre ste vy a kam sa vraciate vo flashbackoch. Aspoň takto príbeh zbiera nejaký ten bodík k dobru v očiach hráča.

Najzaujímavejšou časťou hry je multiplayer. Súperiť so svetom môžete aj pomocou tabuliek za body získané v leveloch kampane, no zábava začína vo chvíľach, keď sa pustíte do online hrania proti ostatným. Online segment je skutočne hlboký a možno až trochu príliš prekombinovaný. Chvíľku trvá, kým sa v ňom zorientujete, vytvoríte si postavu, svoju prvý výbavu a otestujete ju v boji. Je tu aj nejaký ten nepodstatný príbeh v pozadí a celé to môžete sledovať vo FDRA menu, kde máte progres, správy, chat, novinky, profil a ďalšie veci.

V Hattie's si môžete vyskúšať a následne aj kúpiť zbrane a ich vylepšenia. Kupujete si ako strelné, tak aj sečné zbrane a vybavenie. Zo začiatku však budete mať iba na trúbku, keďže všetko ostatné bude nad vaše finančné možnosti.

Ak si pripravíte svoju prvú zostavu (môžete si predpripraviť 10 rôznych), môžete sa vrhnúť na tréning a potom aj do ostrého súboja. A tu to začína byť zaujímavé, keďže hra ponúka (zatiaľ) 6 režimov s rôznymi pravidlami, ktoré štandardné režimy obohacujú o nové a zábavné prvky. Multiplayer tak pôsobí skutočne sviežo, pričom ale stavia na rýchle kolá a vysokú dynamiku. Battle Royale je klasika, rovnako aj TDM alebo Cargo Capture, no naháňanie kureniec , deathmatch iba so sečnými zbraňami a ďalšie pekne rozširujú hrateľnosť.

Až keď dosiahnete vyšší level za nazbierané skúsenosti, sprístupní vám hra Siege Match – najprepracovanejší multiplayerový režím, v ktorom si musíte zvoliť stranu, ku ktorej sa pridáte, prípadne si môžete založiť vlastný klan, ktorý povediete ako líder. Hráči v klane musia spolupracovať na levelovaní svojho klanu a taktiež na vylepšovaní svojej „pevnosti", ktorú môžu postupne vylepšovať a upravovať. Môžete spolupracovať aj s inými klanmi, prípadne ich označiť ako ciele a zaútočiť na ne.

Mapy sú pomerne veľké a variabilné. Ak sa náhodou nenaplní počet hráčov, budete sa musieť chvíľku hľadať. No dá sa tým pádom viac taktizovať a miesto si tu nájdu ako sniperi, tak aj hráči s granátmi alebo s mečmi, ktorí môžu potichu útočiť odzadu. Dojem ale trochu kazia free2play prvky. Rovnako ako je v poslednej dobe zvykom, aj tu narazíte na 2 typy hernej meny, pričom tá jedna urýchli váš prístup k lepšiemu vybaveniu, a práve tieto zlaté vajcia si môžete kúpiť za reálne peniaze (keďže v hre až tak často nepadajú). Zatiaľ sa ale nezdá, že by to kazilo balans, keďže dokážete vyhrávať aj s lacnejšími zbraňami.

Hudba je generická, dabing (hlavne Ivanov) je nudný a grafika by ani na predchádzajúcej generácii konzol nevyzerala najlepšie. Jednoducho povedané, problémy s vývojom si vybrali svoju daň. Našťastie ale hra po vydaní šliape výrazne lepšie ako predtým a už vás tak nebudú sprevádzať framedropy. Aj sieťový kód je vyladený fajn a nestalo sa, že by hra padala alebo lagovala. To ju už však od vôd priemeru nezachráni. Má čo ponúknuť hráčom, ktorí hľadajú bezhlavú a krvavú akciu, no aj tí by mali radšej počkať na poriadnu zľavu. Potom si užijú kopu strieľania a sekania, vyskúšajú multiplayer a navždy na hru zabudnú. Možno keby sa viac snažila o poctivú paródiu, fungovala by nakoniec lepšie.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ zopár fajn nápadov a vtipných momentov
+ kombinácia dvoch druhov krvavej akcie
+ množstvo rôznych zbraní
+ súboje s bossmi
+ multiplayer a svieže režimy

- biedna prezentácia
- hlúpy príbeh a nesympatický hrdina
- fádny dizajn levelov
- mikrotransakcie v multiplayeri
- krátka kampaň prešpikovaná hlúpymi momentmi

5.0

I AM BREAD

STE CHLIEB

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: BOSSA STUDIOS
ŠTÝL: ARKÁDA

RECENZIA

I am Bread iba nedávno vyliezol z hriankovača zvaného Early access a bol nám konečne naservírovaný vo svojej neodkrojenej verzii na Steame. Tí, čo už majú skúsenosti so Surgeon Simulator 2013, asi tušia, čo je I am Bread zač. Hra spadá pod takzvané „simulátory" s bláznivým nápadom a ani tentokrát sa tak nevyhneme krkolomnému ovládaniu a veľkej frustrácii, ktoré so sebou prináša.

Hlavným cieľom hry je dostať sa z bodu A do bodu B, zachovať si svoju jedlosť (príliš veľa nečistôt chlieb znehodnotí), dopraviť sa k zdroju tepla a dostatočne sa opiecť. Všetko toto sa odohráva v byte muža, ktorý momentálne podstupuje terapeutické posedenia pri psychiatrovi kvôli neúspešnému podnikaniu a rozvodu. Snaží sa prejesť všetok svoj smútok a tu prichádzate na rad vy, aby ste mu každý deň zabezpečili chutné raňajky v podobe hrianky.

Byť chlebom je vskutku náročné. Po oddelení od materského chleba ste ponechaní sami na seba a ak chcete naplniť svoj osud ako dobre opečená hrianka vhodná na konzumáciu, nebude to vôbec jednoduché. V I am Bread budete súperiť nielen s nástrahami prostredia bytu, ale hlavne s ovládaním. To spočíva v plazení sa pomocou šípok alebo páčky a nevyhnutné bude využívanie tlačidiel určených pre každý roh vášho chleba. Pomocou rôznych kombinácií stlačení priľahlých rohov sa tak viete posúvať o niečo rýchlejšie, a to buď točivými pohybmi, alebo robením kotrmelcov.

Váš objekt záujmu (hriankovač alebo iné objekty generujúce teplo) ale nie je nablízku a v každej úrovni je nutné preliezť z jedného konca miestnosti na druhý. V tom vám pomôže hlavne priľnavosť rohov vášho chleba, pomocou ktorej sa môžete zachytiť a liezť po akomkoľvek povrchu. To ale nesie so sebou veľké riziká, keďže na to, aby ste sa udržali na mieste, musíte držať príslušné tlačítko a treba sa stihnúť presunúť v časovom limite, inak váš chlieb dočasne stratí priľnavosť. Pády na podlahu spočiatku prinesú mnoho nezdarov, pretože sa pri dotyku so zašpineným povrchom vždy začne odpočítavať čas až do vypršania vašej požívateľnosti. Jedinou záchranou je vyšplhanie sa späť na neznečistené miesto, čo ale nie je stále možné a častokrát budete musieť celý level opakovať, lebo ak bude chlieb na 100% nejedlý, začínate odznova.

Po splnení tutoriálu, ktorý vás oboznámi so základným ovládaním, sa môžete pustiť do vášho prvého dňa života ako plátku chleba v príbehovom móde. Najprv netušíte čo so sebou, tak sa trochu pohýbete a padnete na stôl. Potom sa preplazíte k maslu a ponatierate si svoj chlieb (kto chce, môže použiť aj marmeládu) a snažíte sa rozhliadnuť naokolo, kde leží váš cieľ. Hriankovač sa nachádza ďaleko pri dverách a jediný spôsob, ako sa tam dostať, je cez kuchynskú linku. Po narobení dostatočného neporiadku na stole, pri snahe presunúť sa k jeho okraju, sa dostanete k stoličke. Padnutím na ňu ju preklopíte a máte voľný prechod. Po úspešnej navigácii a vyhnutí sa mravcom sa dostanete až k chladničke, po ktorej sa vyštveráte nad mrazničku a s trochou šťastia sa dostanete k dresu. Po úspešnom lezení po stene nad dresom sa už naozaj blížite k

svojmu cieľu. Stačí preliezť ponad nože až k stolíku pri stene a vliezť do hriankovača.

Čo sa javí ako posledný jednoduchý úkon, sa môže stať súbojom aj na päť minút, kým nezapadnete do diery hriankovača a konečne sa začne opekanie. Stačí chvíľu počkať a sledovať ukazovateľ opečenia až do 100% a úroveň je tak splnená. Dostanete známku ako v škole a môžete sa veselo vrhnúť na ďalšiu izbu, teda ak ste neprišli o všetky nervy. Veľakrát totiž počas hrania stačí, že sa váš chlieb trochu viac pretočí a padnete tam, kam ste nechceli. Toto sa bude opakovať dosť často, až budete mať chuť váš chlieb rozmliaždiť a rozmrviť na malé kúsočky. Je to naozaj nervydrásajúce, hlavne pri snahe vyliezť kolmo nahor a pretočiť sa na horizontálnu plochu. Okrem príbehu I am Bread ponúka rozličné výzvy a módy na odomknutie, ako napríklad nájdenie všetkých kúskov syra, narobenie neporiadku alebo dokonca mód s nulovou gravitáciou.

Originálny nápad ale nie vždy stačí a I am Bread je ukážkovým príkladom. Po x-tom opakovaní celého levelu vás to celé môže prestať baviť veľmi rýchlo. Nadšenie z niečoho nového opadne po pár minútach a hoci môžete mať náročné hry radi, táto skôr spadá medzi tie, pri ktorých sa budete cítiť otrávení. Problémy spôsobuje aj kamera, ktorá, akonáhle sa váš chlieb dostane do úzkych priestorov, spôsobí, že nič nevidíte a sťažuje vám postup. Takisto fyzikálny model nie je stopercentný a často sa zaseknete o rôzne predmety. Pri ovládaní pomocou klávesnice je to takmer nehrateľné a lepšie urobíte, ak siahnete po gamepade. Grafika hry je pomerne jednoduchá, ale na účely hry dostačujúca. Hudba je zas veselá a nijako neurazí.

I am Bread v podstate nie je zlou hrou. Má však vysokú obtiažnosť a vďaka nemotornému ovládaniu budete mať často chuť vyhodiť celý chlieb aj s ovládačom rovno von oknom. Niektorých chlebových masochistov ale hra dokáže pobaviť a môžu si zlepšovať svoje časy v úrovniach a odomykať ďalšie hrateľné módy. Ostatní si radšej dajte skutočný chlieb s maslom, pri ktorom nerozbijete polku kuchyne. No ak vás bavili hry založené na fyzike a manipulácii s predmetmi, ako napríklad Octodad či Surgeon Simulator 2013 a máte veľkú trpezlivosť, tak je I am Bread pre vás ako stvorený.

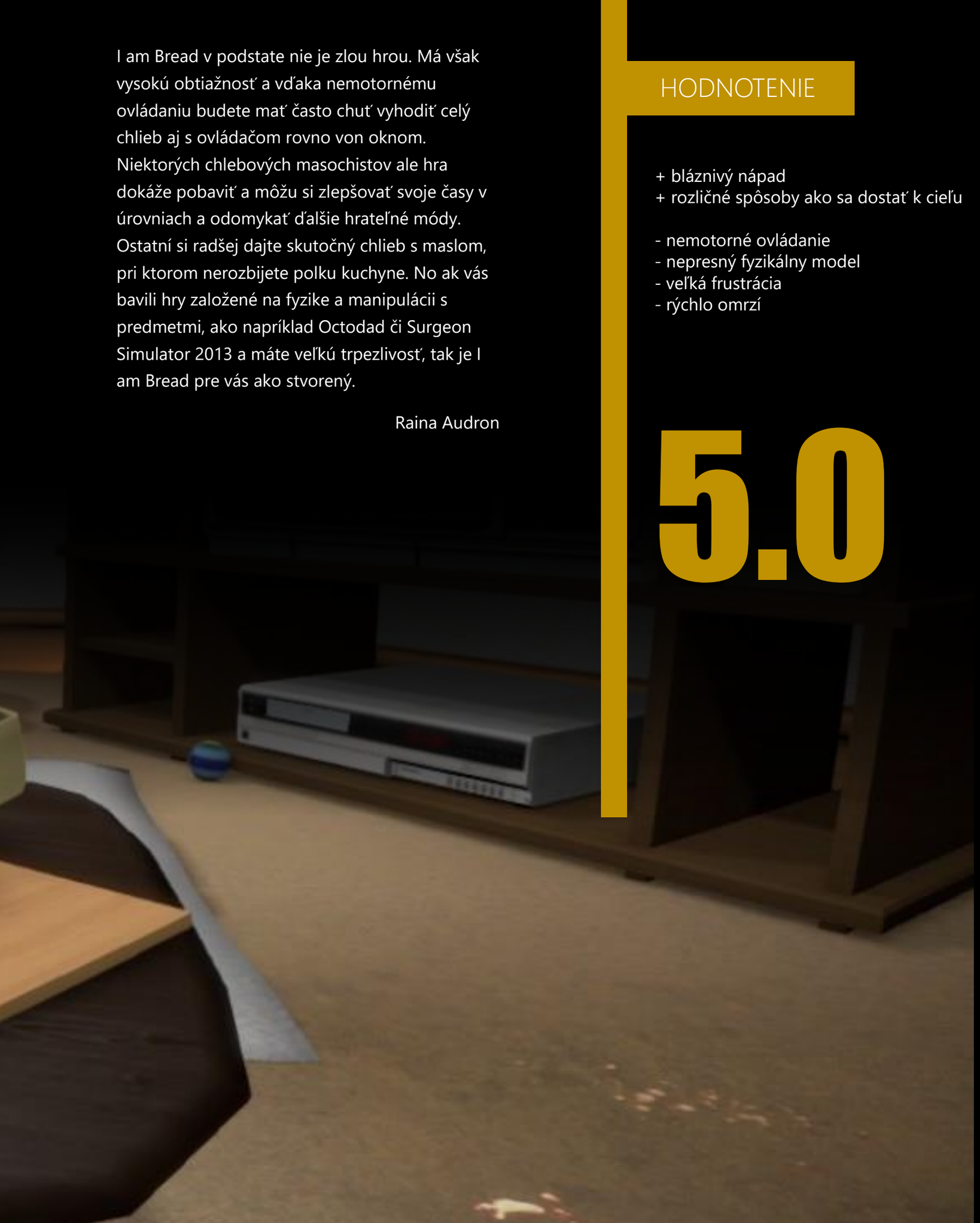
Raina Audron

HODNOTENIE

+ bláznivý nápad
+ rozličné spôsoby ako sa dostať k cieľu

- nemotorné ovládanie
- nepresný fyzikálny model
- veľká frustrácia
- rýchlo omrzí

5.0



3.0

HAUNTED HOUSE

STRAŠIDELNÝ DOM - STRAŠIDELNÁ HRA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: ATARI
ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Atari nám priniesli hru inšpirovanú pôvodnou klasikou a v modernom kabáte. Titul v sebe ukrýva naozajstnú hrôzu, ale v trochu inom zmysle, ako autori predpokladali. Keď som sa prvýkrát zadívala na niekoľko screenshotov, vyzeralo to na slušný survival horor v štýle Amnézie odohrávajúci sa v strašidelnom dome namiesto zámku. Haunted House: Cryptic Graves je už niekoľký remake starodávnej hry na Atari a je dôkazom, že niekedy je lepšie nechať minulosť minulosťou.

Po zapnutí hry vás uvítajú logá, ktoré sa nedajú preskočiť a do toho priam kvíli hudba. V menu si viete navoliť rozlíšenie, detaily, jasnosť obrazu a fullscreen mód. Áno, to je všetko. Indie hre sa to ešte dá odpustiť, ale čerešničkou na torte je, že si vôbec nepamätá vaše nastavenia a neustále sa spustí v defaultnom maximálnom nastavení, čo už sa odpustiť nedá.

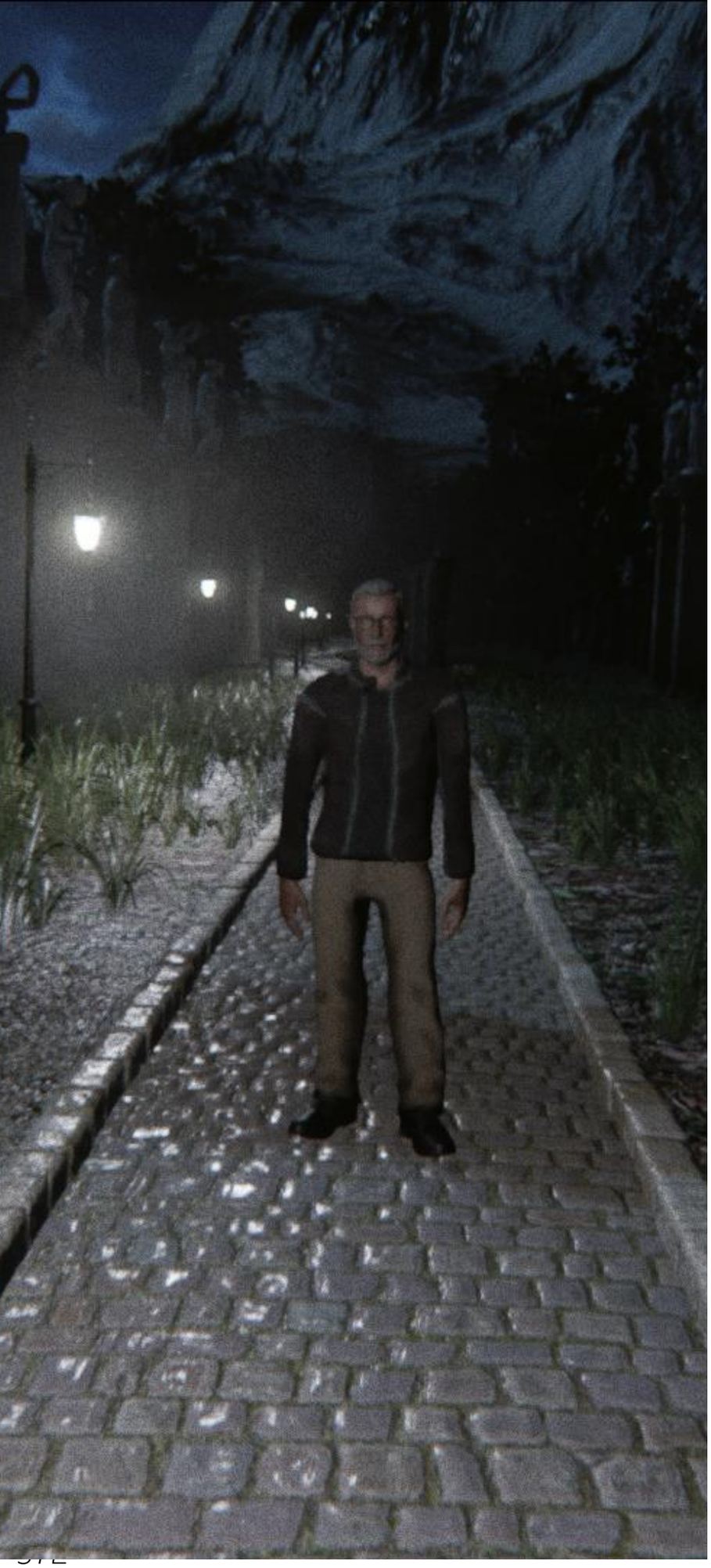
Po spustení novej hry sa zrazu ocitnete na zaprášanej ceste, ale žiadny úvod do deja sa nekoná. Pred vami stojí akýsi starší chlapík a vy sa len čudujete, kde vlastne ste a čo tu robíte. Všetko je akosi spomalené a hra seká ako šialená. Tak sa aspoň snažíte nejako ísť dopredu, počas čoho vám chlapík kecá niečo o vašom nepravom mene, a že ste dedičom statku Abbadon Graves, kde vraj straší. Po doplazení k dverám na vás vyskočí obrovský nápis „Door“, akoby vám tvorcovia niečo chceli naznačiť o vašej inteligencii. Akonáhle vojdete do domu, zistíte, že je tam väčšia tma než vonku. Hra je neuveriteľne tmavá a v podstate po celý čas nič poriadne nevidíte, až kým to nemáte priamo pred nosom. Našťastie pomôže zvýšenie jasu, kvôli ktorému budete musieť ísť späť do hlavného menu a zapamätať si, že ho máte upraviť po každom reštarte. Po obhliadke hlavnej haly zistíte, že všetky dvere sú zavreté a tak klikáte na chlapíka, až vás zrazu niekam teleportuje po slede divných zvukov.

PRVÁ Z NAJHORŠÍCH HIER ROKA JE UŽ TU

Hra sa vo vás snaží vzbudiť dojem hrôzy a napätia, ale veľmi sa jej to nedarí. V jednej z miestností počujete nejaký zvláštny štikútajúci zvuk, tak sa obzriete za seba a pri dverách stojí akási divná postava, ktorá sa ani nepohne. Ten divný zvuk vám bude pripadať jedine smiešny a postava zmizne až po pár sekundách, takže o nejakom vyľakaní nie je ani reč. Takéto trápne situácie sa budú opakovať často.

Hra má takisto k dispozícii craftovací systém, kde si viete vytvoriť kúzla po zozbieraní určitých ingrediencií. Žiaľ, celý ten systém je vysvetlený dosť povrchne. Aj keď si vraj viete vytvoriť štyri elementy ohňa, vzduchu, vody a zeme, ktoré vám majú pomôcť proti duchom a iným bytostiam, stále netuším, ako sa vlastne používajú. Stlačením číslic by sa malo aktivovať svetlo, ale nič sa nedeje. Na vine je aj zlý preklad do angličtiny s mnohými chybami a preklepmi. Remeselné menu po použití taktiež častokrát odmieta zmiznúť. Hádanky sú väčšinou typu nájdi správny kľúč od dverí, ale aj s nimi má niekedy hra problém. Jedna z nich spočíva v nájdení troch obrazov a ich správnom umiestnení do steny. Z nejakého podivného dôvodu hra vždy začne sekať, len čo jeden z obrazov zdvihnete.

Samostatnou kapitolou je vyhýbanie sa „stalkerom“, čo sú akési rohaté príšery, ktoré hliadkujú v niektorých miestnostiach. Nevedia totižto prejsť ani cez otvorené dvere a len na vás zízajú. Viete pred nimi iba utiecť a hra síce tvrdí, že majú krátky dohľad, ale akosi ma vždy našli okamžite po vstúpení do izby. Stalkerov normálnym okom nevidíte a tak sa musíte prepnúť do „iného“ pohľadu. Všetko stmavne do bledomodra, začne hrať podivný zvuk a zbadáte, že niektoré predmety majú na sebe určitú psychickú stopu ich predošlých majiteľov.



Znie to ako zaujímavý nápad, ale jeho praktické využitie som akosi nepochopila. Hlavnú protagonistku Anyu dlhšie použitie tejto schopnosti vždy unaví a začne otravne vzdychať. Okrem toho nachádzate po dome množstvo roztrúsených listov, cez ktoré zisťujete určité skutočnosti, čo po chvíli začne byť dosť nudné. Hra sa ukladá len na vybraných miestach a aj keď si zvolíte prepísať starý save, hra vám vždy vytvorí nový.

Miestami máte skôr pocit, že hráte akúsi nedokončenú alfa verziu, kde vidíte cez dvere a steny, textúry preblikávajú na viacerých miestach, niekedy sa zaseknete v podrepe atď. Na niektoré dvere sa dá kliknúť, na iné nie, na jednu stoličku si viete sadnúť, na zvyšok z nejakého dôvodu nie, je možné kráčať dole po železných stočených schodoch, ale naspäť musíte doslova vyskákať - a aj to s veľkými ťažkosťami.

Hra je plná takýchto nelogickostí. Takisto nahovorenie postáv pôsobí veľmi amatérskym dojmom. Autori totiž použili kombináciu prirodzeného a počítačom generovaného hlasu, čo znie strašne. Logo Unreal engine 4 tejto hre, žiaľ, nepomohlo, ani scenárista z Killzone a ani to, že talianske štúdio Dreampainters už jednu podobnú hru za sebou má (Anna).

V prípade Haunted House: Cryptic Graves by autori lepšie urobili, keby produkt stiahli z predaja a kompletne ho prepracovali, pretože pár záplat túto katastrofu nenapraví. V súčasnej forme sa nám Atari za nehorázne vysokú sumu snaží predať otrasnú hru, ktorú by ste si nezapli ani na tablete na WC. Dajte od nej ruky preč!

Riana Audron

HODNOTENIE

+ nemusíte si to kúpiť
+ vidíte si nohy

- zlý tutoriál a chybný anglický preklad
- nefungujúce nastavenia a bugy
- nevystraší
- otravná hudba
- vysoká cena
- zlá optimalizácia

3.0

ALBEDO: EYES FROM OUTER S

MOKRÝ SEN EDA WOODA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: Z4GO
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

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

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

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

SPACE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Matúš Štrba

HODNOTENIE

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

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

3.0

CONSTRUCTION MACHINES S

SIMULÁTOR SILNÝCH STROJOV

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: RAVENSCOURT
ŠTÝL: SIMULÁTOR

RECENZIA

Poznáte ich všetci. Nájdete ich v regáloch postavených kdesi na rohu, aby ste o ne nenápadne zavadili pohľadom. Lákajú cenou a sú odhodlané poskytnúť skvelý zážitok z pohľadu nejednej z bežných profesií. Dokonca až tak, že budete mať chuť hneď podať výpoveď a prehodnotiť svoje sny o dream jobe. Simulátory podivného pôvodu sú často bizarné a takmer vždy neuveriteľne nudné a hlúpe. Construction Machines Simulator 2016 nie je výnimkou.

Napriek názvu hry budete spočiatku len upratovať neporiadok na stavenisku, nosiť nepotrebné pneumatiky na vybrané miesto, zrážať kolíky, vyrovnávať zem, búrať budovy, naberať piesok a presúvať ho na iné miesto - no skrátka idylka a ohurujúca zábava, za ktorú by ste aj život položili. Alebo ani nie. Nech sa CMS 2016 tvári akokoľvek vážne, výsledkom ostáva nezáživná, nudná arkáda, ktorej zmyslom je monotónne vykonávanie ničím nezaujímavých činností. Mohlo to dopadnúť aj lepšie. Stačí sa pozrieť na nedávno recenzovaný Car Mechanic Simulator 2015 - sústredil sa na jednu činnosť a pokúsil sa ju rozobrať na čo najmenšie kúsky, ktoré nechal hráča spájať zábavnou formou. Fungovalo to a bavili sme sa.

Construction Mechanic Simulator 2016 neponúka žiadnu zábavu. Ani kúsok, ani za náprstok, skrátka sa budete nudiť už v samotnom menu lokalizovanej verzie. Na výber máte okrem jednotlivých úloh spojených do pofidérnej kampane ešte samostatné misie. Tie si však musíte najprv odomknúť v postupne predstavovaných scenároch. Ak chcete v kampani pokročiť v jednej z ďalších viac než dvoch desiatok misií, potrebujete mať vo virtuálnej garáži adekvátnu ťažkú techniku. Bez domiešavača ťažko vylejete betón do základov (buďme radi, že sme v hre nemuseli hádzať do miešačky piesok a cement), no ten si, samozrejme, musíte najprv kúpiť. Aby ste si naň zarobili, je často nutné okrem povinných misií plniť opakujúce sa činnosti. Repetitívnosť zábave nikdy kladné body nepridávala. Tu je to až absurdne pritiahnuté za vlasy.

Hlavným problémom je, že každú činnosť si síce radi vyskúšate, ale len preto, aby ste po dvoch-troch minútach iba opakovali nudné postupy. Je úplne jedno,

NA STAVBE

či vysokozdvižným vozíkom premiestňujete palety s rúrami alebo tehlami, či naberáte piesok bagrom. Vďaka zjednodušenému fyzikálnemu modelu, neexistujúcemu poškodeniu, nemotornému ovládaniu a neskutočnému zasekávaniu sa o predmety nie je na hre zábavné nič. Voľný pohyb po stavenisku je dôvodom jedine k tomu, aby ste behali po kanister s palivom do večne nenažraných strojov (vydržia fungovať zopár minút) a náhradné pneumatiky, ktoré rozrežete okamžite po nájazde na ostrý predmet. Ak zachytíte gumou alebo bandaskou akýkoľvek objekt, vypadne vám z ruky a my sme pritom si nostalgicky spomenuli na podobne bizarný Trespasser.

Všetky ťažké stroje vzbudzujú, samozrejme, rešpekt, no ich pohyblivosť je v skutočnosti v skúsených rukách až ohromujúca. V CMS 2016 pôsobia neohrabane, nikdy netušíte či vyberiete miernu zákrutu, skrátka si to ide ako chce a kde chce, zaseknúť sa čímkoľvek o kúsok betónu nie je nikdy žiadny problém. Môžete sa snažiť akokoľvek, no jediným riešením je vyprostenie zakliesneného bagru položkou v menu. Chvalabohu, bez finančného postihu, inak by sa niektoré úrovne pravdepodobne nedali úspešne dokončiť. Arkádová hrateľnosť by hre sadla, ak by zbytočne nebazírovala na presnosti, ale samotná hra ponúka minimum indikátorov kvality vykonanej práce. Jeden príklad? Nebudeme chodiť ďaleko po konkrétnu úlohu a ostaneme pri vylievaní základov betónom s domiešavačom. V tej nemotornej ohave máte limitovanú zásobu betónu a taktiež priestor vymedzený zátarasmi. Či pracujete správne a betón lejete efektívne na dobré miesto, vidíte len podľa toho, že vám ukazovateľ percenta zaplnenia stúpa rýchlejšie. Iný vizuálny indikátor by bol lepší, prirodzenejší a zábavnejší. K naberaniu sutiny po búraní, ktorá vám neustále vypadáva z lyžice bagru, takže sa cítite ako v nepodarenej komédii a presúvate pomaly jednu tehlu po druhej, sa nebudeme obšírnejšie vyjadrovať.

Kvalita grafického spracovania nedosahuje ani priemer. Môžeme ale povedať, že textúry jednotlivých

objektov majú aspoň základnú úroveň. Hardvérové nároky dokonca vyzerajú až neprimerane vysoké a zdajú sa nám maximálne prehnané, hlavne ak naokolo sú to všetko len trápne kulisy, atrapy. Umelé, neinteraktívne objekty iba zbytočne zavadzajú a robia z hrania pohyb v bludisku. To, že máte v ruke kladivo, znamená len to, že rozbije stenu, ale trúbku trčiacu zo zeme musíte prejsť buldozérom. Zvuky sú len výsledkom úbohosti celého konceptu a jediným pozitívom je, že sa dajú vypnúť. Hudba zastúpená motivujúcimi skladbami popového charakteru má asi podobný výsledný efekt ako stupídne melódie v obchodných domoch snažiace sa simulovať pohodu domova. Výsledok je často opačný. Dostanete chuť si tým kladivkom radšej rozmlátiť hlavu, nech tá šialená hudba konečne skončí. Opička s činelami je oproti tomu symfonickým orchestrom.

Najväčšie sklamanie vyvolala fyzika a celý model naokolo. Keby sme sa preniesli v čase minimálne o 10-15 rokov dozadu, aj tak by to bolo málo, pretože interaktivita v hre spočíva v príncípe akcia-reakcia tým najjednoduchším spôsobom. Buchnete dvakrát kladivom a stena spadne. Simulácia pevnosti materiálu síce nie je úplne márna, no viac vedel už prvý Red Faction.

Naberanie piesku bagrom síce možno vyzerá sofistikovane (prvé tri sekundy), avšak ide len o to, aby ste lyžicu dali dole, tam hocijako naberiete dve alebo tri jednotky toho sypkého „sajrajtu", občas sa vám to vysype, pretože... pretože, no to nik vlastne ani netuší, ale to je jedno, nebudeme si kaziť vianočnú atmosféru. Potom to dakde vyklopíte a ľaľa, lopata je zrazu prázdna. Keby boli jednotlivé činnosti poriadne prepracované a nie len simulované stupídnym stlačením tlačidla, bola by to zábava. Takto je to skrátka a jednoducho hlúposť.

Zásadná otázka teda znie, pre koho je Construction Machines Simulator 2016 určený. Hranie tohto produktu je ako za trest (pozn. redakcie: prepáč, Kordi...). Možno uvidíte niekoľko vtipných gameplay videí, ale ani na to by sme príliš nestavili. Nie je o čo stáť, so samotnou simuláciou stavby alebo demolovania to nemá nič spoločné, takže jediná rada znie: od tohto dajte ruky jednoznačne preč a skúste len v prípade, ak už máte dosť kvalitných, ba čo kvalitných, aj priemerných hier a chcete ich znovu milovať. Pretože Construction Machines Simulator 2016 vás presvedčí o tom, že všade inde len nie tu nájdete more zábavy.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ dobrá lokalizácia
+ rozmanitá technika

- nuda
- minimálna zábavnosť činností
- nemotorné ovládanie
- podivná fyzika ovládaných vozidiel
- zlé spracovanie
- nutnosť opakovania úrovní

2.5

CHAOS RIDE

VIRTUÁLNA JAZDA

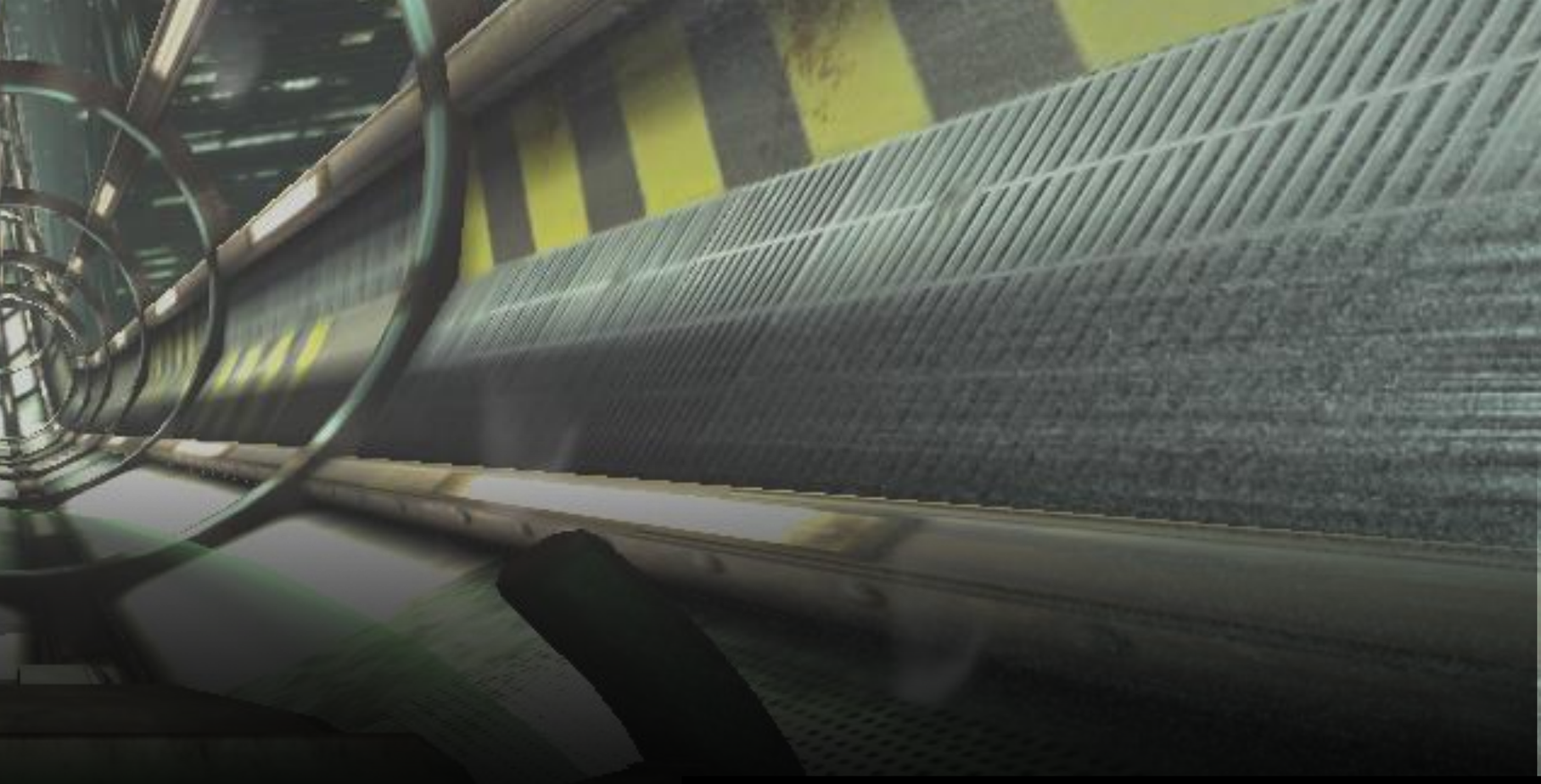
PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SCOTT GAMES
ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Čo očakávate od virtuálneho jazdenia? Rozmanité trate alebo dokonca otvorené svety, do ktorých sa môžete kedykoľvek ponoriť s odlišnými vozidlami? Najlepšie rôznych tried, kubatúr a aby ste sa v nich mohli trochu pohrabať, tu utiahnuť sviečku, tam našteľovať spojler a prípadne prestriekať na ružovú so srdiečkami? Či chcete vyraziť na skutočný pretek s realistickým spracovaním v hardcore simulácii, alebo skôr vsádzate na arkádovú kartu, vždy ide hlavne o ten správny pocit z rýchlosti. To, že jazda vyzerá úžasne, znie skvele a strávite za virtuálnym volantom hodiny, je dôvodom, prečo virtuálne preteky milujeme. Nič z toho vás v Chaos Ride nečaká.

Na druhej strane, hneď vo februári sme objavili horúceho kandidáta na najhoršiu hru tohto roka. Avšak čo očakávať od projektu, ktorému sa darí mizerne aj na tabletoch, odkiaľ prichádza? Žiadny zázrak ani za pár centov. A už vôbec nie za mrzký peniaz desať eur, ktoré od vás nezávislý vývojársky tím sc00t games ťahá brnkaním na nostalgickú strunu futuristickými arkádami typu Wipeout, Extreme G či Ballistic. Po zhliadnutí gameplayu možno aj získate dojem z podmanivej zábavy, avšak vlastná skúsenosť potopí počiatočné nadšenie do žumpy. Nielenže sa Chaos Ride nedá poriadne hrať a ovládať, ale navyše aj zbytočne frustruje. Pocit z vysokej rýchlosti získate, avšak v tom momente nedokážete nič ovládať a netušíte, čo máte robiť.

V hre dostanete do rúk futuristické motorky skrížené so vznášadlami, pretekáte na život a na smrť v uzatvorených trubiciach, kde je okolité prostredie až zúfalo patetické, nudné. Vizuálne sa jednotlivé motorky ničím nelíšia od konkurentov, čo je prvá a zásadná rana pod pás. Nielenže nevnímate rozdiely medzi jednotlivými jazdcami, ktorých si nedokážete nikam zaradiť a netušíte, ako so svojím strojom môžu konkurovať vášmu štýlu jazdy, ale navyše sa správajú neuveriteľne hlúpo. Jediné, čo môžete aktívne



upravovať, sú vlastnosti vášho stroja: štyri parametre (rýchlosť, hmotnosť, turbo a ovládanie) síce majú vplyv na konkrétne situácie, no nie sú dostatočným lákadlom a progres vás neteší.

Trate sú rozdelené do deviatich prostredí, avšak v konečnom dôsledku je úplne jedno, či máte na pozadí obrovské mrakodrapy, púštnu oblasť, zasnežené hory, podmorský svet alebo ste vo vesmíre. Trubice, v ktorých sa odohráva to dôležité, teda samotný pretek, sú umiestnené v prázdnom a nevýraznom prostredí, bez akýchkoľvek zapamätateľných scenérií a častí trate, ktoré dokážu daný svet charakterizovať. Raz stúpate, potom klesáte, občas sa potrubie zatočí na jednu stranu, inokedy na druhú, dokonca sa to celé aj skombinuje, avšak málokedy postrehnete zmenu. Je potom úplne jedno, či sú trate odlišné a postupne sa diferencujú, pretože v tej pustej nevýraznosti to ani nezaregistrujete.

Všetko by sa to dalo ešte hodiť za hlavu, kritikou však nebudeme šetriť len na neskúsenosti tvorcov. A to zabolí, pretože Chaos Ride nielenže vyzerá ako stará Blažková, ale nemá čím zaujať. Chaos Ride je stupídna, sprostá, tlak dvíhajúca šialenosť, ktorá spraví cholerika aj z fanúšika bratislavského hokejového klubu. Nedá sa poriadne hrať a najlepšie je, ak držíte plyn na podlahe a raz za čas zatočíte do náhodného smeru. Funguje to! Snažili sme sa s vyplazeným jazykom, no lepší výsledok sme dosiahli s náhodným zatáčaním a zatvorenými očami. Akonáhle spoznáte trať so všetkými jej zákutiami a roboticky opakujete naučené pohyby, ide všetko o trochu lepšie a dávate pozor len na ostatných pretekárov. O zábave sa však hovoriť vôbec nedá a event neustále spúšťate znovu. Na začiatku vám hra vysvetlí, ako to v nej vlastne funguje. Akcelerácia na maximálnu možnú rýchlosť je takmer okamžitá a aby ste získali bonusovú, bez ktorej nielenže nikoho nepredbehnete, ale vám začnú ostatní unikať, musíte využívať steny tunelu.

Pri zákrutách je výhodné jazdiť vonkajšou stranou, pri stúpaní hornou, klesaním zvyšujete rýchlosť naopak jazdou „po podlahe“. Zaujímavý herný prvok sa stáva nezmyselným v momente, kedy netušíte, kde vlastne ste, nedokážete sa rýchlo presunúť na správnu stranu tunelu a všetci vás predbiehajú. To v tom lepšom prípade. Náraz do protivníka je penalizovaný okamžitým zastavením, čo pri takej rýchlej hre ako Chaos Ride núti k prezieravej voľbe predbiehacích manévrov.

Problém je však niekde inde: zastavíte aj v situácii, kedy do vás niekto nabúra. A to sa stane neraz. Nahnevá to, ak ste na poprednej pozícii s dohľadom na prvú priečku (alebo dokonca si idete po víťazstvo) a zostrelí vás súper za vami alebo o kolo pomalší jazdec, ktorý to vypeckoval v zákrute a neovláda svoj stroj. Prepad je samozrejmosťou, búrajú do vás aj ostatní a vy vlastne ani neviete ako a ste na poslednej pozícii. Búrate niekoľkokrát za pretek, často to niekto do vás napáli, hoci môžete ísť bezchybne. Keď vás potopí akékoľvek vlastné zaváhanie rozhodujúce o vašom osude, dá sa cez to ako-tak prehrýzť. Ak za nepodarenú jazdu nemôžete vy, mierne napísané to nahnevá. Ak je problémom dostať sa na jedinú bodovanú priečku (prekvapivo je bodovaná len tá prvá), ktorá vám odomyká ďalšie preteky, začína byť oheň na streche.

Povestným hrdzavým klinčekom do spráchnivenej rakvičky frustrácie je nutnosť začínať vždy z poslednej priečky. Prvú polovicu pelotónu nemusíte niekoľko pretekov ani vidieť a zúfalo sa budete snažiť aspoň naučiť kadiaľ ísť, aby ste mali akú-takú šancu uspieť. Jazda netrvá nikdy príliš dlho, no jej nahrávanie často zúfalo zdržiava. Sledovaním loadingov alebo neodkliknuteľných sekvencií možno spočiatku strávite viac času ako samotným hraním. Nelogicky vám Chaos Ride neponúkne po nepodarenom preteku možnosť reštartu, ale vás hodí do úvodného menu, v ktorom si znovu užijete výber trate, úpravu motocyklu a všetky ostatné voľby.

Zábava až zúfalo absentuje. Ak totiž netušíte, čo vlastne robíte zle a ako sa môžete zlepšiť, nehovorí to nič dobré o kvalite projektu. Konkurencia je aj v tomto segmente síce riedka, ale dokáže zaujať. Chaos Ride vás pochová hneď na začiatku, v prvej jazde. Neukazuje plynulým spôsobom zákutia trate, nemotivuje, nebaví. Umelá inteligencia ostatných jazdcov je strojová ako pri starých Lotusoch či Outrunoch, a teda vôbec neberie ohľad na nič, ide si svojou (žiaľ, nevyspytateľnou a nelogickou) trasou. Nemožno hovoriť o náročnosti, ktorá by bola výzvou. Chaos Ride je skrátka „prasácky" nadizajnovaný a naprogramovaný paškvil. Neraz sa nám stalo, že sme netušili, na ktorej sme pozícii a až pohľad na displej po prejazde cieľovou páskou nepríjemne prekvapil konštatovaním druhej pozície, ktorá sa nepočíta. Kedy a ako sa to stalo, je vo hviezdach, vo vysokých rýchlostiach predbiehanie často nepostrehnete.

Zatáčanie je navyše spomalené až hrôza, dostredivá sila často spôsobí to, že nemeníte svoju polohu. Je to možno realistické, zábavné však vôbec nie a Chaos Ride je predovšetkým arkáda a nie simulátor centrifúgy.

V hre nič poriadne nefunguje. Už tutoriál naznačí, že sa tu snaží niekto robiť z hráčov idiotov: každých pár sekúnd jazdu prerušuje vysvetlenie, napríklad funkcie takého spätného zrkadla. Istotne ste netušili, na čo tá vecička slúži. Zábave nepomôže ani lokálny split-screen pre štyroch hráčov či podpora Oculus Riftu (nefunkčná podľa vyjadrenia na fórach). Chaos Ride vyzerá ohyzdne, hudba dokonale otrávi monotónnosťou a zvukové efekty boli nahrávané zrejme v zatuchnutej pivnici starých rodičov trieskaním starých hrncov o seba. Vždy sa snažíme nájsť na akomkoľvek titule čokoľvek pozitívne. Pri Chaos Ride je to úplne zbytočné. Jednak by to bola práca nadlho a taktiež bez cieľovej skupiny. Túto katastrofu nemožno odporučiť nikomu inému než náruživým masochistom.

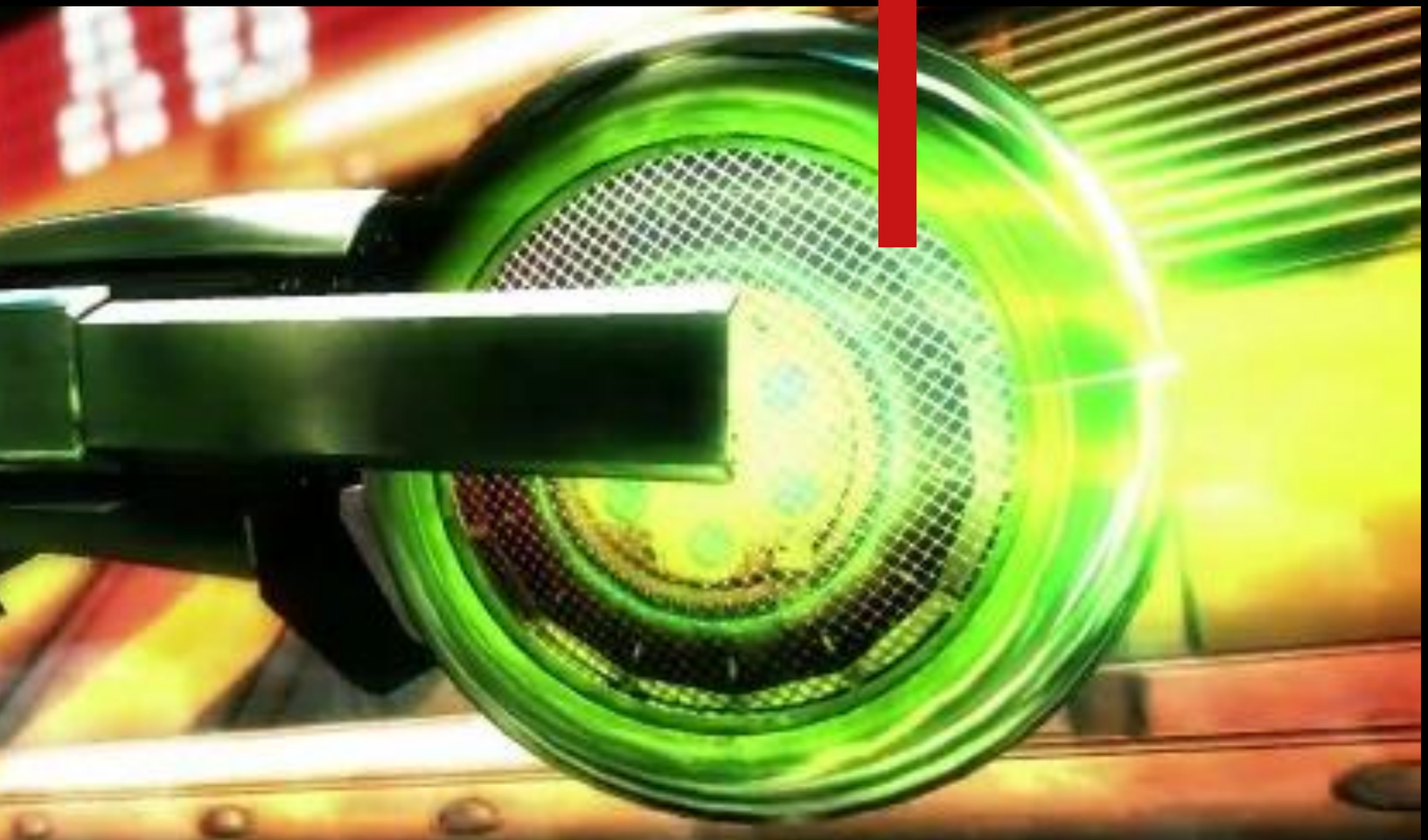
Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ začnete si vážiť aj priemerné hry

- nevýrazné spracovanie
- frustrujúca hrateľnosť
- chaotické ovládanie
- absurdný dizajn tratí

1.0



NVIDIA. GRID
BORDERLANDS 2
Play
Borderlands 2
DARKSIDERS II
Darksiders 2
GAS GUZZLERS
Gas Guzzlers: Extreme
PIXEL JUNK
MONSTERS
PixelJunk Monsters
RED FACTION
Red Facti
Armaged
DARKSIDERS
Darksiders
PC DVD
DEAD ISLAND
Dead Island
OVERLORD
Overlord 2
Games for Windows
GRID
Race Driver Grid
SAINTS
Saints R

TECH

Street Figh
Tekker
SHIELD

NVIDIA SHIELD TABLET K1

FIRMA: NVIDIA

NVIDIA znovu naštartovala svoj Shield tablet, teraz s nižšou cenou, ale stále vysokým výkonom. Presnejšie ide o Shield tablet, ktorý vypustila už minulý rok. Vtedy ešte s vyššou cenou a v dvoch verziách 16 GB a 32 GB. Po problémoch s batériou tablet však v lete stiahla, aby sa teraz už s novou batériou mohol vrátiť späť do predaja a to rovno lacnejší. Síce teraz je už k dispozícii len v 16 GB verzii, ale stojí o 100 eur menej, a teda 199 eur. Nechýbajú doplnky, ako vlastný gamepad Nvidie, stylus a magnetický cover.

Shield tablet

Samotný tablet je 8-palcový, ponúka kvalitný IPS displej s 1920x1200 rozlíšením, rýchly Nvidia K1 procesor, 2 GB pamäte, dve 5 mpx kamery s HDR a kvalitné stereo reproduktory po stranách. Má zabudovaných 16 GB flash, možnosť pridania SD karty a systém je Android 5.0. Nechýba WiFi, Bluetooth 4.0 LE, GPS. Celkovo pekná kombinácia hardvéru a softvéru. Pri systéme je možno škoda, že to nie je rovno Android 6.0, ktorý práve vychádza, ale aspoň už výrobcovia prešli zo štvorky na päťku. Batéria 5300 mAh vám zaistí hranie náročnejších hier na také 3-4 hodiny, podľa toho ako hra vyťaží hardvér. Bežné používanie vystačí asi na 10 hodín.

Nvidia presne vedela, čo robí a pre koho tablet vytvára. Je rýchly, hry fungujú bez problémov s kvalitným obrazom a slušným zvukom. Napriek tomu, že Android hry nie sú často najlepšie optimalizované, ťažko nájdete niektorú náročnejšiu, ktorá by vyslovene trhala. Či už FPS strieľačky alebo autá, všetko funguje veľmi dobre. Nvidia sa tu netrápila s vlastným launcherom, všetko nechala pôvodné systémové, jediné, čo si do systému pridáva, sú vlastné aplikácie. Tie vám pridávajú vlastný shop, možnosť pripojiť gamepad, pripojiť sa na streamovaciu službu alebo na PC. Nakoniec, aby ste tieto možnosti skutočne využili, Nvidia zabudovala do tabletu aj HDMI výstup na TV alebo monitor, ktoré vám malý obraz zväčšia. Ak totiž pripojíte gamepad, môžete hrať či už Android hry, alebo streamované hry priamo na TV.

Možno jediná škoda je tých 16 GB flash, ktoré veľmi rýchlo pri dnešných hrách zaplníte. Ale na druhej strane je to aj dobré ušetrenie peňazí, keďže 32 GB micro SD kartu máte teraz za 8 eur a hry tam bez problémov presuniete. Myslím, že na starších verziách Androidu nešli na SD kartu presunúť všetky hry, ale tu som sa nestretol so žiadnou, ktorá by sa nedala presunúť.

Ak by som to mal porovnať s bežnými Android tabletmi, môžeme si zobrať napríklad taký Asus Memopad 8, ktorý je štandardným tabletom za 130 eur a je ideálny na nenáročné používanie. Stačí na browsovanie a aj hranie stredne náročných hier. Len oproti tomu za 200 eur ponúka Shield full HD rozlíšenie, 2 GB pamäte, čo sa odrazí na rýchlosti Androidu, keďže ten dokáže 1 GB pamäte veľmi rýchlo zapratať. A, samozrejme, samotné hry sú úplne inde. Síce na Asuse si hry zahráte, ale na Nvidii majú plynulý framerate a aj vyššie detaily pri hrách, ktoré si ich nastavujú podľa výkonu. Napríklad NFS Nitro vyzerá úplne inak a Aslphalt 8 ide pekne plynule. Celkovo výkonovo nemá tento tablet vo svojej cenovej kategórii konkurenciu. Možno najbližšie by bol iPad mini, ale ten je až za 400 eur.

Čo sa týka benchmarkov, v Sling shot ES 3.1 test 3D marku ukazuje Shield tablet 2484 bodov, pričom je v rebríčku druhý a je hneď za Nvidia Shield TV, ktorý má cez 4000, tretí je Nexus 9, ktorý má 1727 bodov. V Ice Storm Unlimited má Shield tablet 30 tisíc bodov a je deviaty a tesne za Apple Ipad Pro s 33 tisíc bodmi, nad nimi je to potom zaplnené Surface tabletmi a Nvidia TV je na treťom mieste.

Best Devices

(updated 30.11.2015 03:00)

Device	Sling Shot using ES 3.1	Screen
NVIDIA Shield Android TV	4042	"
NVIDIA Shield Tablet	2462	8"
HTC Nexus 9	1727	8.9"
Huawei Nexus 6P	1421	5.7"

Gamepad a ďalšie doplnky

Nvidia pridáva k tabletu aj dokúpiteľný wireless gamepad. Ten je zvláštnym spojením rôznych typov gamepadov. Dizajn a rozloženie tlačidiel a zadných triggerov má z Xboxového gampadu, symetrické rozloženie páčok z Playstation a pridáva aj touchpad plochu. Okrem štandardného ovládania hier totiž potrebujete aj ovládanie kurzora myši, a práve tam to využijete. Či už v systéme, alebo aj v niektorých hrách. Nie všetky sú totiž stavané na gamepad. Niektorým pomôže ovládanie kurzora, ktorý nahradí ťukanie do obrazovky, ale niektorým ani to a musíte zobrať tablet do ruky a ovládať hry štandardne dotykom. Touchpad je však skôr len východisko z núdze, je príliš malý a nepohodlný.

Samotné ovládanie hier je rovnaké ako na ostatných gamepadoch. Najlepšie ho na tablete využijete na FPS hry, ale dobre funguje aj v sekačkách v Diablo štýle, pekne sa uživí aj v MOBA hrách a je dobrý aj pre niektoré racingovky.

Aj keď racingy nie sú práve najlepšie vyladené a často sa auto správa inak, ako by ste čakali, keďže sú hry stavané hlavne na natáčanie tabletom a často sú čisté arkádovky. Ale napríklad na taký simulačný Real Racing 3 sa nedá sťažovať, ten si pekne zahráte aj s gamepadom. K tomu gamepad okrem Androidu funguje aj na PC.

Celý gamepad však dobre padne do ruky. Hlavne na spodnej strane má ergonomické miesta na prsty, ktorými dobre gamepad prichytíte. Možno jediná škoda je, že je trochu väčší ako bežné gamepady. Spôsobuje to hlavne časť s touchscreenom, ktorá rozširuje jeho veľkosť a gamepad tak pripomína ovládače z prvého Xboxu. Ale keď ho chytíte do ruky, veľkosť nie je problémom.

Gamepad má zabudovanú batériu, ktorú nabijete len cez USB port a má slušnú výdrž. Nvidia udáva 40 hodín. Čo môže byť pravda, keďže počas celého testovania som nemusel batérie dobíjať. Zo zaujímavostí zabudované sú aj vibrácie gamepadu, ale momentálne nie je vibrovanie podporované. Samotné Android hry nakoniec tiež veľmi vibrácie neriešia.

Z ďalších doplnkov pekne na hranie využijete magnetický cover, ktorý tablet ochráni a umožní vytvoriť aj niekoľko typov stojanov. Budete tak môcť pohodlne hrať s gamepadom alebo ovládať tablet dotykovým perom, ktoré tiež Nvidia predáva ako doplnok. Možno je dôležité dodať, že tablet kúpite bez nabíjačky. Tá sa síce dá dokúpiť samostatne, ale tablet nabijete z ľubovoľnej USB nabíjačky alebo aj cez PC (rovnako aj gamepad).

Nvidia herné služby

Herné služby sú špecialitou Nvidie, ktorá ponúka ako streamovanie hier z PC, tak aj z internetu. Tablet si teda môžete prepojiť s PC cez wifi a hrať spustenú hru rovno na ňom, a to pomocou Nvidia gamepadu. Tu je však obmedzenie a to, že musíte mať niektorú z Nvidia grafických kariet od série 600 vyššie. Následne je však odozva veľmi rýchla a obraz kvalitný. Buď si takto ľahko prepojíte hry len na tablet, alebo si ich môžete streamovať rovno na TV.

Ale ak nemáte GeForce grafiku alebo nemáte herné PC, nemusí to znamenať, že si PC hry nezahráte. Nvidia spustila svoju službu GeForce Now, ktorá umožňuje streamovať a hrať PC hry cez internet. Samozrejme, je k tomu potrebný slušný internet a aj peniaze. Teraz má však Nvidia akciu na tri mesiace zadarmo, a tak môžete hrať základnú ponuku hier zadarmo a prípadne si kúpiť dodatočné hry. Napríklad v základnej ponuke je Alan Wake, Witcher 2, Batman Origins a približne 70 ďalších hier. Predplatné týchto hier bude po vypršaní troch mesiacov stáť 8 eur mesačne. Naproti tomu sa cez streaming dajú kúpiť a hrať hry, ako Witcher 3, hry so Saints Row série, Metro série, príde aj Mad Max alebo Mordor.

K tomu má Nvidia aj spojiť ponuku hier na Androide, kde je priamo v tablete Nvidia Store. Nájdete v ňom pekný filter najlepších hier, či už graficky alebo hrateľne kvalitných, alebo oboch naraz. Plus tie, čo majú podporu gamepadu, majú aj vlastnú sekciu na lepšie zorientovanie sa. Gamepadových hier má Nvidia vybraných cez 500. Zo zaujímavých hier do svojej sekcie vybrala napríklad zombie akciu Unkilled, Killshot Bravo, kvalitný Asphalt 8 Airgorne, GT Racing 2, World of Tanks Blitz, ale aj lietadielkový Skyforce, má v ponuke aj Hotline Miami 2, Fallout Shelter, Need for Speed No Limits, Doom 3 BFG edíciu, Overkill 3 akciu, nechýba Portal Pinball, Half Life 2. Je vidieť, ako sa Nvidia o svoju ponuku skutočne stará a pekne jej to rastie. Možno by však mohla robiť väčšie akcie a ponúkať napríklad niektoré platené hry pre Android zadarmo.

Celkovo je Shield parádny Android tablet, ktorý vďaka hernému zameraniu splní všetko, čo od tabletového hrania čakáte. Ak teda hľadáte výkonný herný tablet za dobrú cenu, Shield je presne to, čo chcete. Za 200 eur ponúkne kvalitné tabletové alebo aj vzdialené hranie na PC, k tomu je rýchly, má kvalitnú konštrukciu, slušnú batériu a má peknú ponuku doplnkov (aj keď si za ne musíte priplatiť).

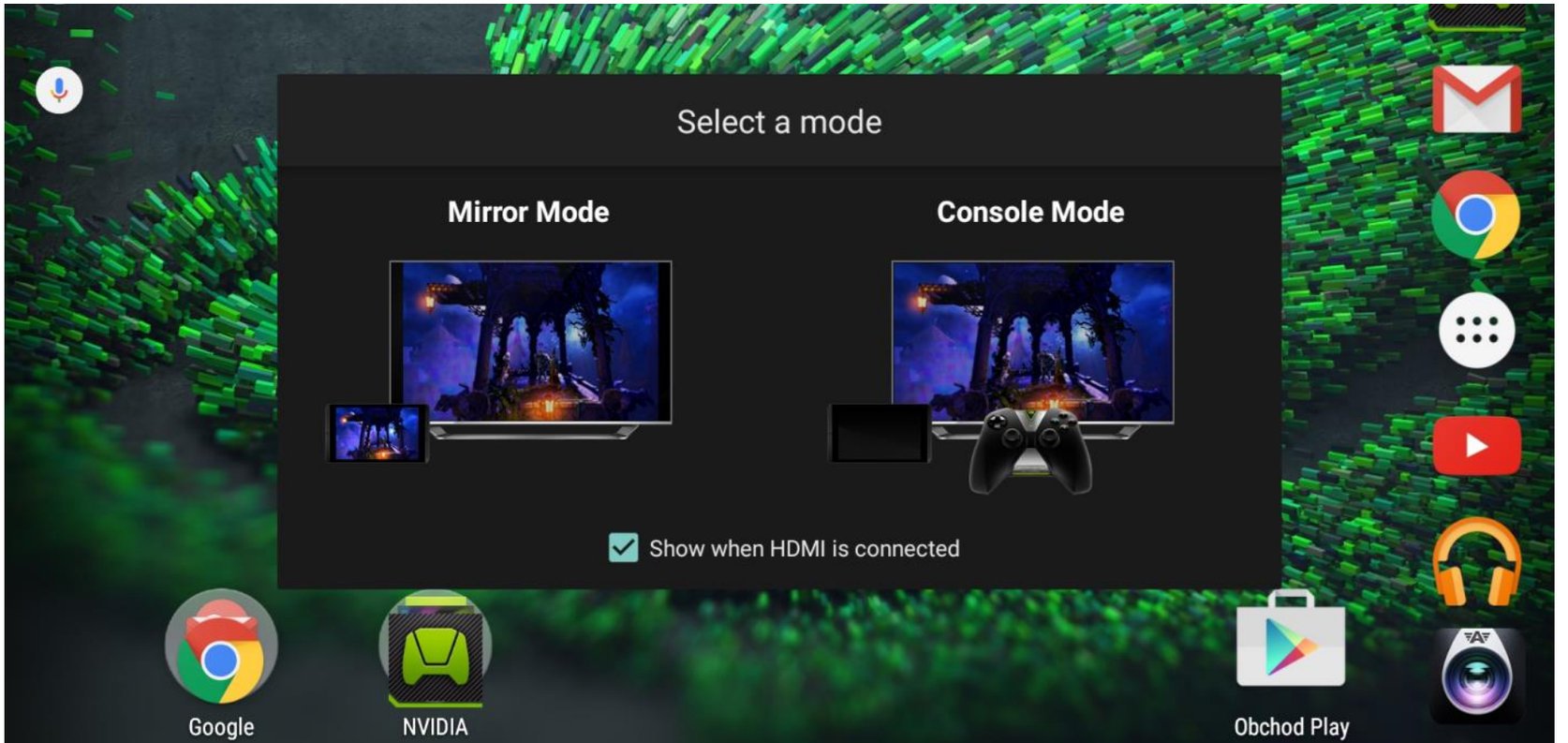
Čo sa týka cien tak to vyzerá nasledovne:

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



PC DESKTOP DO 1000 EUR

Po 500 eurovej konfigurácii si pozrime najzaujímavejšie kombinácie hardvéru do 1000 eur. Teda mimo tisícko-vého aj 600 eurové, 750 eurové a 900 eurové. Už tak nemusíte ísť v lowende, ale v tejto kategórii si postaví-te strednú triedu, či už nižšiu alebo vyššiu. Môžeme sa tak odpútať od AMD procesorov a prejsť na na hry ideálne i5 procesory.

Môžeme si ešte zopakovať predchádzajúcu konfigurá-ciu za 500 eur (teraz s vymenenou lepšou doskou)

Herná zostava za 500 eur - AMD s R7 370

Procesor: AMD FX-8320E 3.2GHz (osemjadro) 136 eur-
Doska: MSI 970A-G43 - 72 eur
Grafika - R7 370 2GB OC - 144 eur, alebo o trochu rýchlejšia GTX950 2GB OC za 160 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1886Mhz - 44e
Zdroj: Evolveo 550W - 41e
Disk: 1TB HDD - 51e
Skriňa: C-Tech Ares - 20e (alebo ľubovoľná iná ATX skriňa podľa vášho vkusu)

Za 500 eur je to slušná zostava, žiaden trhač asfaltu, ale zahráte sa. Môžete tu ešte vylepšovať grafiku, a pridať pamäť ale to je všetko čo tu vylepšíte. Ak už budete chcieť ísť do vyššieho výkonu, už treba dať intel proce-sor a vymeniť dosku. Tam sa dá postupne stúpať s vý-konom ako vám to financie dovoľujú spravíte, verziu za 600 eur, 800 eur, niečo vylepšíte a viete stúpať aj do 1000 eur.

Herné PC do 700 eur - i5 s GTX960 alebo s R9 380

Procesor: Intel Core i5-4460 - 190 eur
Doska: GIGABYTE H97 - 90 eur
Grafika: GIGABYTE GTX 960 OC 4GB - 217 eur alebo s MSI R9 380 Gaming 4G za 236 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1600Mhz - 43e
Zdroj: Cooler Master 600W - 44e
Disk: HDD 1TB - 51e
Skriňa: C-Tech Ares - 20e (kľudne môžete vymeniť za lepšiu)

Cena 660 eur

Tu už začínajú základy slušnej zostavy. Máte tu decentnú dosku, relatívne slušný štvorjadrový i5 procesor, ktorý ešte vydrží. Rovnako GTX960 4GB kartou alebo R9 380 karta ponúknu výkon aspoň na dva roky hrania. Teraz bez problémov idú v na high-very high v 1080p a 4GB pamäte zaistí, že nebude problém ani s hrami s kvalitnými textúrami.

Ak tu chcete ešte ušetriť a ísť len na 600 eur môžete vymeniť grafiku za slabšiu GTX950 alebo R7 270 z predchádzajúcej zostavy. Naopak, ak ešte máte voľné peniaze môžete ísť aj do lepšej grafiky kde zostava bez problémov pôjde aj s GTX970 alebo R9 390. Pozrime sa koľko to vyjde:

Herné PC za 800 eur - i5 s GTX970 alebo s R9 390

Procesor: Intel Core i5-4460 - 190 eur
Doska: GIGABYTE H97 - 90 eur
Grafika: MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur, alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1600Mhz - 43e
Zdroj: Cooler Master 600W - 44e
Disk: HDD 1TB - 51e
Skriňa: C-Tech Ares - 20e

Cena 800 eur

Je to už 800 eur, aj keď tu už ste pri tejto cene, pozrite sa na zdroj z nasledujúcej zostavy, samozrejme diskom môžete ísť vyššie, kúpiť SSD, lepšiu skriňu. Vyčleníte 900 eur a tam vopcháte máte všetko čo potrebujete.

Ak pôjdeme ešte vyššie:

Herné PC do 1000 eur s DDR3 pamäťami

Procesor: Intel Core i5-4690K - 238 eur
Doska: MSI Z97 GAMING 3 - 114 eur
Grafika MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur, alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1886Mhz - 44 eur
Zdroj: Corsair CX600 - 70 eur
Disk: Seagate Desktop SSHD 1000 GB - 73 eur
Skriňa: Zalman R1 - 48 eur

Spolu 930 eur

Toto je už kvalitná konfigurácia pre bezproblémové hranie. Dali sme najvýhodnejší i5 procesor, ktorý nie je z novej série, ale má dobrú cenu, vysoký výkon a možné pretaktovávanie, ak by ste chceli ísť vyššie. GTX970 je momentálne najobľúbenejšia karta aj napriek rozdeleniu pamäte na 3.5GB rýchlejšej a 0.5 GB pomalšej, ale kľudne si ale môžete vybrať aj AMD R9 390, tá má 8GB. Toľko síce v hrách nemáte ako využiť a karta má veľkú spotrebu, ale pri na textúry náročných hrách môže ísť karta lepšie. Mimo toho je už v zostave aj kvalitnejší zdroj a SSHD disk. Je tam vymenená aj skriňa, ale môžete ísť ešte do drahších a kvalitnejších.

Ak by ste chceli s touto zostavou využiť 1000 eurový rozpočet lepšie, určite si k zostave dokúpte SSD disk, či už 120GB za 60 eur, ale napríklad rovno za 250GB, kde sú teraz veľmi dobré ceny pod 100 eur. Rovnako SSHD disk môžete rozšíriť na 2TB ten stojí len o 20 eur viac. Nakoniec môžete ísť na 16GB RAM, viac pamäte nikdy nie je na škodu a teraz sú pamäte veľmi lacné, za 81 eur máte napríklad Kingstony 16 GB.

Herné PC do 1000 eur s DDR4 pamäťami
Procesor: Intel Core i5-6500 - 224e (alebo rýchlejší Intel Core i5-6600 248 eur)
Doska: MSI H170 GAMING M3 - 121 eur
Grafika MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR4 2133 Mhz - 57 eur
Zdroj: Corsair CX600 - 70 eur
Disk: Seagate Desktop SSHD 1000 GB - 73e
Skriňa: Zalman R1 - 48 eur

Spolu 954 eur

Ak chcete stavať do budúcnosti, tak DDR4 pamäte to istia, už nie sú drahé, rovnako dosky sú v rozumnej cene a i5 6000 procesory rovnako. Celé je to drahšie ale len o 30 eur, a máte tam novší a lepší procesor a DDR4 pamäte. Plus kľudne porozmýšľajte aj o rozšírení pamäte na 16GB ktoré kúpite za 100 eur, pridaní SSD aspoň 120GB na systém.

Ak by ste už chceli ísť do i7 procesorov a napríklad GTX980, alebo AMD Fury grafík, rátajte so zostavou nad 1000 eur.

NOTEBOOKY DO 1000 EUR

Pozrime sa ponuku notebookov, na ktorých sa dá relatívne slušne zahrať. Samozrejme pôžitok z hrania a aj samotný výkon rastie s cenou, ale aj za 500 už máte základnú ponuku na ktorej ako tak rozbehnete aj väčšie tituly.

Hlavne je dôležité, aby notebook mal samostatný grafický čip a tu ako minimum doporučujeme buď R7 M360, alebo Geforce 940M, ktoré už majú základný výkon. Ten postupne rastie s 950M, 960M čipmi, viac už do 1000 eur ťažko zoženiete. Podobne sú tam dôležité aj procesory kde lacné majú AMD štvrojadrá a intel dvojjadrá s hyperthreadingom, ale drahšie už majú lepšie i5 procesory a vopcháte sa tam aj slušný i7. Pamäť je ideálna aspoň 8GB, a aj vo verziách notebookov so 4GB je dobré dokúpiť si k tomu ďalšie 4GB, aby vám notebook zbytočne necachoval (hlavne keď tieto lacnejšie notebooky nemajú SSD disky). Nakoniec ešte záleží akú veľkú uhlopriečku chcete či 15" notebook na lepší prenos, alebo 17" pre väčší obraz, aj keď si väčšinou pár eúr doplatíte. Z väčších značiek tu máte na výber hlavne verzie HP Pavilionu 15, Acer Aspire, Lenovo Ideapad, Asus G sériu, MSI Leopard a Dell Inspiron. Každá zo sérii notebookov má veľa konfigurácii a najlepšie je vyberať podľa ceny, ktorú chcete na notebook obetovať. Následne sa dá ísť s konfiguráciou hore alebo dole.

HP Pavilion 15 (ab081nc) - 470 eur

HP Pavilion 15 je parádna ponuka na svoju cenu. Ponúka 1920x1080 rozlíšenie, 15 palcový displej, AMD Radeon R7 M360 2GB grafiku, štvorjadro AMD A8-7410 a 500GB disk. Nie je to zlá cena, síce s tou grafikou veľa vetra nenarobíte, ale rôzne MOBA hry, alebo menej náročné tituly pôjdu bez problémov, a aj niektoré väčšie na nižších nastaveniach. Plus má v cene rovno Windows 8.1. Má však len 4GB RAM, ktoré by to nebolo zlé rozšíriť a čakajte aj hlučnosť pri hraní.

Acer Aspire E15 Midnight Black - 599 eur

Oproti predchádzajúcemu je táto 15-náska kombinácia Intel-Nvidia, kde je rýchlejší Core i5 5200U a veľmi podobná GeForce 940M 2GB grafika. Má 1920x1080 displej, stále len 4GB RAM, plus 1TB disk. Na nenáročné hranie pôjde mierne lepšie ako spomínaný Pavilion 15. Bez problémov zahráte aj GTA V v nižších detailoch. Plus 17 palcová verzia s Geforce 940m a Windows 8.1 je za 595 eur, alebo ak chcete znížiť cenu, môžete zobrať za 540 eur verziu s 840m grafikou a Linuxom.

MSI GP60 Leopard - 729 eur

Nad 700 eur už začínajú GTX950M čipy, čo je znovu skok vo výkone a s 950 už zahráte aj náročnejšie hry. Konkrétne táto verzia herného MSI notebooku má ešte v sebe Intel Core i5 4210H Haswell, 15.6" LED 1920x1080 PLS, RAM 8GB, HDD 1TB 7200 otáčok. Táto konfigurácia je bez systému, ale cenovo výhodná.

Lenovo IdeaPad Flex 2 14 Grey - 650 eur

Ak by ste netrvali na veľkom výkone, ale chceli niečo zaujímavé, tak Ideapad Flex je ideálna kombinácia tabletu a notebooku so slušným výkonom. Má GTX840m čip, Intel Core i5 4210 a 14 palcový dotykový displej. Vzhľadom na malú veľkosť a výkonnú grafiku, pri hraní čakajte slušné zahrievanie. Plus notebook je bez systému a musíte tak ho doinštalovať. Na druhej strane 15 palcová verzia je za 779 eur a aj so systémom.

Asus ROG GL552JX - 809 eur

Asus začína so svojou Republic of Gamers hernou sériou notebookov pri cene okolo 800 eur, kde dáva Intel Core i5-4200H, 15.6 "displej s FullHD rozlíšením (1920x1080 bodov), grafiku NVIDIA GeForce GTX 950M 2GB, 8GB RAM DDR3 a 1TB HDD. Plus majú SonicMaster zvuk a predinštalovaný je Windows 10. Keďže je to Asusovská ROG herná séria notebookov nie je problém ani s chladením.

HP Pavilion 15 Star Wars Special Edition - 819 eur

Ak chcete niečo štýlové, HPéčko má teraz brandovanú sériu Star Wars notebookov v Pavilion sérii a tie začínajú 15-stkami s i5 procesormi a Geforce GTX940M 4GB grafikou. Majú 8GB pamäte a 1TB disk. Ak by ste chceli i7 verziu tá je za 899 eur.

DELL Inspiron 15-7559 - 978 eur

Dell v tejto cenovej kategórii ešte nemá Alienware sériu, ale za to majú veľmi slušné Inspirony. Tie v novej sérii majú Core i5-6300HQ s 8GB DDR3 pamäťou, GTX960M 4GB grafikou, 1TB SSHD diskom, Windows 10 a samozrejme 15.6 palcovým fullhd displejom. Verzia s i7 procesorom DELL Inspiron 15-7559 je s cenou 1028 eur. S obomi dáte bez problémov GTA V na very high na 40-50 fps, problémy nebude mať ani Fallout 4 a ďalšie nové hry. Prakticky tu už s GTX960 zahráte všetko, aj keď samozrejme náročnejšie tituly nepôjdu na maxime.

Lenovo Ideapad Y50-70 - 899 eur

Lenovo má vo vyššej kategórii svojho zástupcu v Y50 sérii, kde ponúka GTX960M 4GB, Intel Core i5-4210H, dali tam síce v základe len 4GB RAM, ale tú môžete doplniť. Disk je 1TB SSHD. Ak by ste chceli zaujímavejšiu verziu tak s 8GB RAM a 256GB SSD diskom je za 1048 eur

Acer Aspire V15 Nitro - 982 eur

Podobne je na tom štvorjadrový nový intel i5 6300 aj keď má menej pamäte v grafike GTX960M 2GB, ale má 8GB DDR4 RAM. Je to slušná kombinácia pod tisícku. Ponúkne výkon procesor a aj grafiky pri 15.6 palcovom 1920x1080 displeji. Dopĺňa to 1TB SSHD disk. Ak by ste chceli i7, tak vyššia verzia je za 1078 eur

Ak chcete notebook na hranie do 1000 eur tak určite pozrite tieto posledné tri, tie majú v sebe všetko potrebné na hranie. Stále nie sú úplne ideálne ale za tú cenu je to slušný výkon ako procesorový, tak grafický.

NOTEBOOKY NAD 1000 EUR

Minule sme si zhrnuli zaujímavé notebooky pod tisícku, teraz sa pozrime na vyššiu kategóriu. Nad 1000 eur už zoženiete slušné notebooky, ktoré už majú dostatočný herný výkon a aj kvalitu. V tejto kategórii sa už pozerajte na GTX960m čipy v nízkej sfére, alebo najlepšie už rovno GTX970m alebo GTX980m pre ideálny výkon.

Môžete síce začať na 1000 eurách s GTX960m, ale ak máte aspoň 1300 eur, tak určite už sledujte verzie notebookov s GTX970m čipom a i5 procesorom. To je už na notebooky slušný výkon a zvládne aj náročné hry. Plus ak ešte máte pár eur naviac doplňte ho aj o i7 procesor, viac pamäte a ideálne aj o SSD disk. To máte za tých 1800 eur. Podobne nad 1800 eur už potom začínajú i7 s GTX980m, aj keď ešte bez SSD. Nad 2000 eur ste už bez problémov v čistom hiende a dostanete prakticky ideálny herný notebook.

V zásade tu sa môžete pozerať po herných sériách firiem ako Acer Predator, Asus ROG, Dell Alienware, MSI G, Lenovo Y. Z nich si môžete prakticky vybrať akú konfiguráciu len chcete. Náležitá tomu bude cena.

Lacné notebooky s GTX960m grafikou

Acer Aspire V15 Nitro Black Edition II - 1013 eur

Sféru 1000 eurových notebookov otvára Acer Aspire s GTX960m 2GB, ako aj s novým Intel Core i5 6300HQ Skylake, 8GB RAM, 15.6 "LED 1920x1080 IPS displejom, ako aj s SSHD 1TB diskom. Predinštalovaný je Windows 10. Je to tenký a výkonný notebook, nepatrí síce do hiend hernej kategórie Aceru, ale zahráte na ňom menej náročné hry, alebo náročnejšie v slabších detailoch.

Lenovo IdeaPad Y50-70 Black - 1000 eur

Y50 tiež patrí ešte medzi slabšie notebooky ale na nízku cenu ponúka slušnú konfiguráciu, chýba však slušné chladenie. V tejto verzii ponúka i7-4720HQ, 8GB RAM, GTX 960M 4 GB a 1TB HDD diskom. Ak však chcete hernú verziu pozrite sa po Y700 s lepším i7 6700HQ procesorom a aj SSD 128GB za 1200 eur.

ASUS ROG

Asus má peknú sériu herných notebookov Republic of Gamers, ktorá začína už pod tisíckou, ale od 1300 eur už majú aj model s GTX960 grafiku a rovno aj výkonný i7 procesor. ROG notebooky majú dobré chladenie, pridané RGB podsvietenie a už sú aj so skylake čipmi. Ponúkajú 15 a 17 palcové monitory s 1080p rozlíšením.

Príklady konfigurácií:

GTX960m - GL552 - 1300 eur - Táto konfigurácia ponúka výkonný procesor i7 6700HQ, decentnú GTX960m 2GB kartu, Najlepšie je, že to už dopĺňa aj SSD 128GB a 2TB HDD. Displej má 15 palcov a 1080p.

GTX970m - G751 - 1500 eur - Stredná konfigurácia s GTX970M 3GB začína na 1500 eurách, kde ju dopĺňa i7-4750HQ, tento model má 17 palcový 1080p displej, 8GB RAM a 1TB HDD. V tejto cene ešte bez SSD. Ale 256GB SSD dostanete v 1800 eurovej konfigurácii.

GTX980m - G751JY - 1800 eur - Jedna z najlacnejších GTX980m konfigurácii má starší ale výkonný haswell Core i7 4860HQ, 17 palcový 1080p displej, 8GB RAM a GTX980m 4GB. V tejto konfigurácii však ešte nie je SSD, ale aspoň SSHD 1TB. Napríklad za 2200 eur už má aj SSD 256GB a 16GB pamäte a za 2720 eur už 32GB a SSD 512GB

MSI Gaming séria

MSI sa rovnako o svoju hernú sériu stará a ponúka v nej rozmanité konfigurácie s dobrým chladením a herným doplnkami. Majú aj viac typov designov a označení, kde sa orientujte hlavne na GE a GT čo sú stredná a vysoká trieda notebookov, alebo GS sú slim verzie, GX AMD verzie, GP lowendy.

GTX960m - GE72 - 1100 eur - Zo strednej triedy si môžeme spomenúť GE72, ktorá ponúka GTX960m 2GB, slušný aj keď starší i7 5700HQ broadwell procesor, 17.3" LED 1920x1080, 8GB RAM a 1TB HDD. Je to štandard, ktorý čakáte na túto cenu. Tu môžete ísť vyššie s parametrami pridať SSD a MSI má aj GTX965m verziu.

GTX970m - GE72 - 1500 eur - Do strednej triedy pridali aj GTX970m 3GB s i7 5700HQ, 17,3" 1920 x 1080, GTX970M 3GB. Má aj 16GB RAM, 128GB SSD a 1TB HDD. Plus Killer E2200 karta. Podobnú konfiguráciu nájdete aj v GT sérii

GTX970m - GT72 - 1600 eur - Ak chcete viac diskov a dva sloty na dvd alebo vsúvací disk, môžete ísť do GT série s podobnou konfiguráciou ako GE72. Bude však mierne drahšia.

GTX970m - GS70 Stealth pro - 1600 eur - Alebo ďalšia verzia s 970m je stealth, teda tenká, nemá síce tak dobré chladenie a možnosti rozširovania hardvéru, ale ak vám ide o hrúbku a váhu je to jedna z možností. Má i7 5700HQ procesor 17 palcový displej, 8GB RAM.

GTX980m - GT72S Dominator Pro - 2100 eur - je už hi-endová konfigurácia i7 6700HQ, GTX980m 4GB, 128GB SSD a 1TB HDD, v tejto verzii je však len 8GB RAM, ktorú si však ľahko doplníte na 16GB alebo viac.

Dell Alienware herná séria

Značka Alienware má vo svete hier zvuk ale ten zvuk dopĺňa aj tiché upozornenie - vysoká cena. Tú vidíme aj na niektorých notebookoch, ale nie všetkých. V hi-ende totiž prekvapuje.

- GTX960m - Dell Alienware 13 - 1539 eur - V tejto cene Alienware ponúka len GTX960m 2GB, Intel Core i5 6200U, 8GB RAM a SSHD 500GB. Jediným plusom však je 13.3 IPS displej 1080p. Teda ak by ste chceli ísť do malého displeja, toto je jedna z možností.

- GTX970m - Dell Alienware 15 a 17 - 2100 eur - v tejto konfigurácii ponúka 15 alebo 17 palcový 1080p IPS LED displej, i7 6700 procesor, GTX970m 3GB kartu a 1TB disk. Tiež mierne nad cenou konkurencie.

- GTX980m - Dell Alienware 15 - 2360 eur - Napriek tomu, že je Alienware v nižších zostavách drahší ako konkurencia. Tu v najvyššej sérii rovno k Intel Core i7 6700HQ pridal 16GB, 256GB SSD a 15 palcový displej so 4K rozlíšením. Kde hlavne rozlíšenie displeja robí rozdiel oproti konkurencii. Ostatní majú v tejto cene len 1080p.

Acer Predator herná séria

Acer ponúka veľmi peknú hernú Predator sériu s jednotným designom a to v 15 a 17 palcových rozmeroch s GTX970m a GTX980m čipmi. Kde ku GTX970 dopĺňa i5 a i7 procesory, k GTX980m je pribalený i7 procesor. Cenovo sú veľmi dobre, keďže ich GTX970m začína už na 1330 eurách, čo je nižšie konkurencia, GTX980m ide nad 2100, ale už s SSD diskom a 16GB RAM.

GTX970m - Acer Predator 17 a Predator 15 1330 eur - Intel Core i5 6300HQ Skylake, 8GB RAM doplnený o NVIDIA GeForce GTX 970m 3GB. Displej 15 a 17 1080p

GTX980m - Acer Predator 15 a Predator 17 - 2169 - Vyššia séria GTX980m ponúka Intel Core i7 6700HQ, 16GB RAM DDR4, GTX 980m, SSD 256GB a 1TB HDD, prakticky ideálnu konfiguráciu. Ak by ste chceli ešte viac, 32GB RAM a 512GB disk máte za 2529 eur.

GTX980m 4K - Acer Predator 17 - Acer aktuálne pridáva do ponuky aj 17 palcovú 4K verziu, ale tá bude až za 3300 eur. Plus samozrejme najvyššie parametre a teda 64GB RAM, 512GB SSD

Ak by sme tento prehľad zhrnuli veľmi dobrý pomer a cenu má Acer Predator 15 a 17 za 1330 eur s GTX970m kartou a prípadne jeho vyššie verzie. Ak by ste chceli 980m, tak sa pozrite na ASUS G751, ten ide od 1800 s tým, že si ho môžete postupne vylepšiť o viac pamäte a SSD. Ak máte okolo 2200 eur môžete si vyberať ktorý i7 a GTX980m zoberiete, či Acer, Asus, MSI. Všetky sú kvalitné, ale odlišnosti môžu byť v drobnostiach. Určite si pred kúpou pozrite testy daného notebooku.

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.

LOGITECH G920 pre XBOX ONE a PC

FIRMA: LOGITECH

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

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

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

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

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

Aj vizuálne je dojem veľmi dobrý. Možno aj lepší ako v prípade G29. Obom volantom dominuje čierna, no tu to vyzerá lepšie, keďže je doplnená len metalickou čiernou. Brúsený hliník v strede robí dobrý dojem

a volant vyzerá o niečo luxusnejšie, keď sa nesie v jednom tóne.

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

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

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

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

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

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

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

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

Matúš Štrba

HTC VIVE

FIRMA: HTC - VALVE

Aj keď sa to možno nezdá, virtuálna realita (VR) nie je niečo, čo vzniklo v priebehu posledných pár rokov. Firmy nás na príchod realisticky stvárnených svetov lákali už pred mnohými rokmi, pričom sa dané zariadenia nikdy nedostali v hromadnom merítku medzi bežných používateľov. Rôzne jednoduché okuliare na prosté pozeranie filmov sa síce ocitli aj v sériovej výrobe, no prehnané cenovky neumožnili tomuto hardvéru rozšírenie medzi masami. Vlnu VR však spustila firma s názvom Oculus, ktorá prišla s cieľom nasadiť túto technológiu (aj) do herného priemyslu. Tvorcovia začali skromne, na Kickstarteri. Podarilo sa im však vyzbierať 2,4 milióna dolárov, čo postavilo do pozoru nielen hráčov, ale aj veľké firmy. Mnohé z nich začali vo veľkom zvolávať svojich vývojových pracovníkov, dizajnérov a technikov, aby sa bližšie pozreli na tento nový fenomén. Ani Oculus už však nie je nezávislá spoločnosť, kedže ju v marci minulého roka odkúpil Facebook za dve miliardy dolárov.

Medzičasom sme sa však mohli zoznámiť s VR zariadeniami od ostatných firiem - Project Morpheus od Sony, Gear VR od Samsungu, Vive od HTC a Valve, no a, samozrejme, nemôžeme zabudnúť ani na kartónový Cardboard od Google. Oculus Rift a Project Morpheus pre PS4 sa dostanú na trh v prvom kvartáli budúceho roka, no HTC Vive plánuje svoje zariadenie vydať už počas tejto zimy. V krátkosti si môžeme zhrnúť technické parametre tejto trojice. Oculus Rift a HTC Vive využívajú displej s rozlíšením 2160x1200 (teda 1080x1200 pre jedno oko), pričom Project Morpheus 1920x1080 (960x1080 pre jedno oko). Oculus Rift a HTC Vive majú pozorovací uhol so šírkou 110 stupňov a Project Morpheus 100 stupňov. Pri obnovovacej frekvencii sa opäť zhoduje dvojica Oculus Rift a HTC s hodnotou 90Hz. Project Morpheus je ale na tom v tomto prípade lepšie a zvládne až 120Hz. Každé zo zariadení, samozrejme, obsahuje sériu citlivých gyroskopov, ktoré zachytávajú pohyby vašej hlavy a prenášajú ich do hry. Okrem gyroskopov pre sledovanie pohybu využívajú tiež sledovanie pomocou kamery či iných senzorov - napríklad v prípade Project Morpheus je to PlayStation kamera.

Počas Gamescomu sme boli pozvaní na vyskúšanie HTC Vive, ktoré je vyvíjané dvojicou HTC a Valve. Vkročili sme do tmavej miestnosti, kde boli v rohoch rozmiestené laserové senzory na sledovanie pohybu. Samozrejme, nejde o práve najpraktickejšie riešenie, ako použiť VR zariadenie - nie každý si môže dovoliť rezervovať celú miestnosť v dome či byte práve pre VR, no výsledok za to stojí. Váš pohyb sa s maximálnou presnosťou prenáša do virtuálneho prostredia.

Na zemi ležalo HTC Vive spolu s dvojicou ovládačov SteamVR. Musím sa priznať, že počas toho, keď som kráčal k stánku HTC, sa mi v hlave premietali rôzne hrozivé scenáre - začne sa mi točiť hlava, bude mi zle a podobne. Nemalo ísť o môj prvý kontakt s VR. Skúšal som už Oculus, takže som sa pripravoval na rôzne situácie a aspoň som mal s čím porovnávať. Pred nasadením HTC Vive mi dal jeden člen tímu stručné inštrukcie. Razom som sa ocitol v rozsiahlej bielej miestnosti s rôznymi ikonami okolo mňa. Pod sebou som mal ovládače SteamVR, ktoré vyzerali úplne rovnako ako v realite. Zohol som sa teda pre ne - bez najmenšej odchýlky ležali vo virtuálnom svete presne tam, kde v skutočnosti. Zobrať ich do rúk tak bolo maximálne prirodzené. Nezaznamenal som žiadnu negatívnu odozvu.

Už po prvých sekundách som mal z HTC Vive dobrý pocit. V slúchadlách, ktoré som mal na hlave, som počul hlas člena tímu, ktorý mi neustále dával inštrukcie, kam by som sa mal pozerať alebo čo by som mal práve spraviť. Pomaly ma teda začal pripravovať na spustenie prvej z piatich ukážok.

Podmorský svet

Postavil som sa do stredu miestnosti a akoby lusknutím prsta som sa ocitol desiatky metrov pod hladinou mora, na palube potopenej lode. Okolo mňa spočiatku plávali menšie ryby v skupinách, no postupne prichádzali aj väčšie. Mohol som sa k nim priblížiť, pozrieť si ich z rôznych strán a uhlov. Pri prechádzaní po palube som mohol prísť až na kraj a pozrieť sa dole. Zrazu som však za sebou začul hluk - otočil som sa a blížila sa (nie, žralok to našťastie nebol) obrovská veľryba. „Je dobrá, nemusíte sa báť," hovoril hlas do mikrofónu. Plávala skutočne blízko, mohol som sa jej pozrieť aj priamo do oka, ktoré mala snáď väčšie ako moja hlava. Keď som sa však pozeral na kraj lode a blížiacu sa plutvu, nebol som si veru istý, či veľryba prejde bez kontaktu s plavidlom. Nakoniec ale loď ladne oboplávala a tým sa prvé demo skončilo.

Kuchárom na päť minút

Druhé demo bolo o niečo menej atmosferické, no prinášalo väčšiu interakciu s prostredím, a teda aj využitie ovládačov. Bola to jednoduchá kuchyňa (pravdepodobne v reštaurácii) so stolom plným surovín, hrncom na zapnutom sporáku a chýbať nemohla ani chladnička. Chytil som teda do rúk prvú zeleninu, ktorú som uvidel. Položil ju na dosku, zobral do ruky nôž a začal krájať. Prvý rez bol v pohode, pri druhom sa mi však nejakou náhodou podarilo nôž rozbiť - ach tie keramické nože. Našťastie však bol v kuchyni aj druhý, no ten skončil presne rovnako. Nezostávalo mi nič iné, len zobrať vajce, rozbiť ho, hodiť na tanier a priniesť k pultu (presne tak, bez varenia). Uchopiť do rúk vajce či nôž nepôsobilo úplne prirodzene, no manipulácia s nimi už bola lepšia, aj keď nie stopercentná. Čo teda mohlo byť spôsobené aj demom, kedže pri uchopení mi veci doslova skákali do rúk. V podstate by sa dal spôsob ovládania prirovnať k Surgeon Simulatoru. Kuchársku čapicu som zahodil a prešiel na ďalšie demo.

Vojna pekne zblízka

Tretie demo začalo vtipne. Po jeho zapnutí som sa objavil v strede stola, na ktorom mal prebiehať boj. Tak som trochu odstúpil a prešiel sa po miestnosti. Nejako sme však spoločne s prezentujúcim pozabudli, že je v miestnosti aj počítač, na ktorom ukážka beží. Ak je blízko vás stena, systém to zaznamená a do virtuálnej reality vám vsunie hranice všetkých stien, aby ste vedeli, kde presne ste, a teda do ničoho nenarazili. Stôl s počítačom do toho však nepatrí a tak nastala kolízia a pokazila sa kalibrácia. Po reštarte systému všetko opäť fungovalo ako má a konečne som mal stôl pred sebou.

Mohol som prejsť až „do stola", aj keď rozum pritom hovorí, že to predsa nepôjde. Na stole teda prebiehal boj dvoch strán - prví bojovníci boli skrytí v zákopoch, tí druhí vychádzali z „ničoho" a na rôznych bojových strojoch. Na jednotlivé postavičky sa dalo pozrieť pekne zblízka, no mohol som si tiež obzerať okolitú krajinu. Nešlo ale o žiadnu fotorealistickú ukážku, ale skôr o niečo v štýle hier z predošlej generácie, no aj napriek tomu som mal z dema dobrý pocit.

Umenie v priestore

V ďalšej zaujímavej ukážke som sa dostal do kože umelca so štetcom. K dispozícii som mal celú paletu neónových farieb. Podstatou bola možnosť kresliť v priestore. Rozhodol som sa teda nevymýšľať a vytvoril som jednoduchý dom so strechou a záhradou. Pri vytváraní „hĺbky" sa jednoducho stačilo prejsť po miestnosti a kresliť ďalej. Prechádzať sa pomedzi nakreslené čiary, ktoré nehybne visia v priestore, pôsobilo skutočne zaujímavo. Štetec ale nebol odkázaný len na farby. Obsahoval napríklad dúhu či listy, ktoré som hneď naukladal do záhrady môjho čerstvo postaveného domu.

Rozprávkový obchod

Posledná ukážka bola rozhodne najlepšia zo všetkých. Ocitol som sa v nádherne vyzerajúcom starom obchode. Nešlo však o nejaký obyčajný obchod, ale o Secret Shop z dobre známej hry - DOTA. Po krátkej prechádzke malým obchodom, v ktorom poslušne sedel malý drak, vstúpil do vnútra obchodník, ktorý mi podaroval svetlo a odišiel. Nebolo to však iba nejaké obyčajné svetlo, s ktorým by som si mal posvietiť v tmavých kútoch miestnosti. Po obchode boli rozmiestnené znaky, na ktoré som mohol položiť svetlo a na danom mieste som sa potom zmenšil. Ak som teda svetlo položil na znak na poličke, zmenšil som sa priamo na nej. Keď som sa otočil, vedľa mňa sedela (už) obrovská žaba. Ďalej som svetlo položil na okno za závesom, vďaka čomu som si mohol prezrieť okolie obchodu. E5?G-5HNK-8E77 (PSN)

Nakoniec som svetlo položil na policu vedľa knihy, ktorá sa zrazu začala hýbať a otáčať vo vzduchu. Najlepšie bolo, keď som sa chcel postaviť úplne na kraj tejto police - pred obrovskou výškou som mal skrátka rešpekt, aj keď to bolo len vo virtuálnej realite. Pomaly sa blížil záver dema, ktorý bol epický - nad obchodom sa zjavila obrovská príšera, ktorá si so sebou zobrala aj kúsok zo strechy. Išlo o zatiaľ najlepšie demo, aké som na VR hardvéri mohol skúsiť. Grafická stránka bola jednoducho výborná a doťahovala sa na animované rozprávky.

Niekoľko minút strávených s HTC Vive môžem hodnotiť iba pozitívne. Ukážky vo mne zanechali veľmi dobrý dojem, pohyby boli do virtuálneho sveta prenášané prirodzene a bez negatívnej odozvy. Obávaná nevoľnosť sa nedostavila a zo stánku HTC som odchádzal so skvelým pocitom. HTC Vive má rozhodne veľký potenciál, otázne však je, akou formou budú môcť využiť túto technológiu aj bežní zákazníci alebo hráči.

LOGITECH G29 PRE PS4 A PC

FIRMA: LOGITECH

Nemusíte byť zarytými fanúšikmi pretekárskych hier, aby ste vedeli, že G25 a G27 sú v tomto motoristickom hernom svete pojem. Medzi periférami snáď ani nie je žiadna taká silná značka a produktová rodina ako v prípade týchto volantov. SideWinder od Microsoftu pokrýval veľké množstvo rôznych vecí, lepších aj horších. No G25 a G27 boli vždy to najlepšie. Stanovili akúsi všeobecne známu latku na porovnanie s ostatnými volantmi a patrili medzi tie najvyhľadávanejšie. V Logitechu sú si toho vedomí a preto teraz, 5 rokov po vydaní G27, táto séria pokračuje.

Zvesti ohľade novinky lietali vzduchom už nejakú dobu a tu a tam do ohňa dúchli aj dohady, ktoré ju spájali s ďalšou časťou série Gran Turismo. A nie je to nič nečakané. Predchádzajúce volanty boli vytvárané so snahou priniesť čo najlepší zážitok zo závodnej simulácie a to si priam pýtalo nový GT titul. Zvlášť keď exkluzívne pre PS4 zatiaľ v tejto oblasti vyšiel len arkádový DriveClub. Nové GT je zatiaľ v nedohľadne, no Logitech G29 je tu a nie je to žiadna výnimka z pravidla. Opäť sa sústredí najmä na hráčov bažiacich po simulácii a našťastie tu je jeden titul, ku ktorému volant sedí ako uliaty.

Čo sa periférií celkovo týka, nemôžete tam očakávať nejakú revolúciu v dizajne. Všetko sa musí podriadiť funkčnosti a ergonómii a tak už roky hráme s približne rovnakými volantami, gamepadmi a joystickmi. G29 vám bude známe a jasne odkazuje na dedičstvo, ktorý si nesie. Dizajnom pripomína niečo medzi G27 a Driving Force GT, pričom z toho druhého si berie aj podobné rozmiestnenie ďalších ovládacích prvkov.

Ak si ho ale doma umiestnite či už na stôl, alebo do playseatu, hanbiť sa zaň nebudete. Budí veľmi dobrý dojem a už na prvý pohľad je jasné, že nejde o žiadny budgetový kúsok za pár drobných, čomu zodpovedá aj jeho cenovka.

Inštalácia na stôl a aj do playseatu je jednoduchá a čo je pre niektorých určite dôležité, úchopy zospodu nie sú také masívne ako pri niektorých konkurenčných modeloch, takže vás neobmedzujú, ak chcete mať pod volantom napríklad vysúvaciu klávesnicu od PC. Všetky káble sa zapájajú zo spodnej strany a elegantne ich viete viesť drobnými kanálikmi, aby ste si ich niekde neprichytili. Potom volant stačí už len prichytiť skrutkami a zapojiť do konzoly alebo PC. Všetko to máte zvládnuté prakticky ihneď.

Volant nie je ťažký (váži len niečo málo cez 2kg), takže je manipulácia s ním jednoduchá. Prekvapivo sa to však nepodpísalo na dojme z neho. Základňa je rozmerná a tým pádom aj pevná a stabilná. Nemáte pri hraní dojem, že by bola labilná a ľahko ju poškodíte. Práve naopak, pri hraní sa do volantu môžete poriadne zaprieť a nemusíte sa báť, že by niekde niečo praskalo či by ste cítili, ako sa vám niekde prehýba. Príjemne potešilo aj to, že aj po niekoľkých hodinách sa základňa len málinko zahriala, aj keď toto nie je niečo, s čím by mali volanty problémy.

Volantu dominuje čierna, vo väčšine matná, no je tu aj pár metalických elementov a zopár farebných prvkov. Vyhotovený je najmä z plastu, no volant samotný je potiahnutý kožou. Ak by som si osobne mal tipnúť, kde sa časom začne prejavovať opotrebovanie, bude to práve na miestach, kde sú švy najvýraznejšie, ale je to len tip. Materiál sa drží v rukách výborne, a to aj po niekoľkých hodinách jazdenia.

Modré L a R tlačidlá sú mierne vystúpené a trochu neadekvátne voľné, čo nebudí najlepší dojem, no na druhej strane ich aj „v zhone" jednoducho stlačíte.

V modrej farbe je aj pásik, ktorý ukazuje vycentrovanie volantu. Nechýbajú tu štandardné ovládacie prvky, ako je smerový kríž či štvorica znakových tlačidiel, no ani tlačidlá Share, Options a PS. Na čele ešte nájdete niekoľko tlačidiel na real-time zmenu nastavení (výber, zmena hodnoty potočením a podobne). Výhodou na PC je, že si tieto tlačidlá viete naprogramovať. Tam, samozrejme, vyžaduje Logitech Gaming Software, no základné funkcie zvládne aj bez neho. Rozhodne ho však nezabudnite nainštalovať, vylepší podporu v hrách a dá vám možnosť naprogramovať tlačidlá aj na multimediálne funkcie (prepnutie skladby pri hraní a podobne). Na zadnej strane nájdete pádla na radenie, s ktorými sa pracuje príjemne. Jednoducho na ne položíte končeky prstov a reagujú okamžite, pričom kladú dostatočný odpor na to, aby ste ich nestláčali náhodou.

Nájdete tu ešte drobný slider na prepínanie medzi PS3 a PS4 režimom.

Pedále patria asi k tomu najlepšiemu, čo môžete na trhu zohnať. Ponúkajú komplet zostavu - spojka, brzda, plyn. Je to pomerne masívny blok, no skvele sedí na podlahe a dokážete ho prípadne namontovať aj na playseat. Samotné pedále sú v hliníkovom vyhotovení a aj vďaka tomu vyzerajú veľmi dobre. Sú veľké, takže na nich noha perfektne drží. čo je však najdôležitejšie, kladú rozdielny odpor, čo oceníte hlavne v prípade brzdy, ktorej odpor je navyše nelineárny. Ako pedál viac stláčate, tak je čoraz tuhší. Ponúka tak autentickejší zážitok a ak chcete súpera v zákrute predbehnúť „na brzdy", budete už poriadne dupať.

Rovnaké pedále ponúkne aj model G920 a čo môže byť pre niektorých výhodou, je tu rovnaký konektor ako na G27, takže dokážete s volantom použiť aj staršie pedále.

Ak pred pádlami preferujete klasickú páku, môžete k volantu pripojiť známy Driving Force Shifter, ten však nie je súčasťou základného balenia. Osobne mi tu chýbal port na 3,5 mm jack, aký je na novom DualShocku, ktorý rozhodne padne vhod, ak radi hrávate s poriadnym headsetom na ušiach.

Teraz ale k samotnej jazde. Pocit nie je až taký odlišný od G27. Prakticky jazdíte veľmi podobne, len všetko akoby bolo ešte trochu vylepšené a dotiahnuté. Volant ma rovnaké rozmery, rovnaký uhol (900°) a podobnú spätnú väzbu, o ktorú sa stará duálny motor. Do rúk vám však presne prenáša to, čo máte pod sebou na ceste. Ak jazdíte v Project CARS a máte v rukách nejakú silnú pretáčavú predokolku, pri prechádzaní kalužami v zákrutách sa poriadne zapotíte a ucítite, kde musíte pridať, kde ubrať a kedy už idete úplne zle a môžete sa pripraviť na blízke stretnutie so zvodidlami. Aj aktuálny Dirt Rally sa s týmto volantom hrá veľmi dobre, no tam v hre stále chýba poriadna podpora FFB, čo je obrovská škoda, keďže tam by vynikol ešte viac.

Logitech G29 nerobí svojej rodine hanbu. Práve naopak, očakávania naplnil a prináša možno ešte o niečo viac. Osloví perfektnou konštrukciou ako volantu, tak aj pedálov. Pocit z jazdy je výborný vďaka spätnej väzbe a nelineárnemu odporu pedálov. A potešia aj drobnosti, ako sú farebné diody indikujúce otáčky. Môžete ho používať na PC, PS3 a aj PS4, pričom je spätne kompatibilný s G27 kompatibilnými hrami. Sú tu nejaké menšie chybičky, no a ako asi tušíte, tou najväčšou prekážkou je cena. Musíte sa sami rozhodnúť, či vám to za tie štyri stovky stojí.

XBOX ONE ELITE CONTROLLER

Môže ovládač stáť 150 eur? A čo vlastne na ňom môže byť také drahé? To sú otázky, ktoré sme dlhé mesiace počuli a čítali od vás. Prakticky už od momentu, kedy nám Microsoft predstavil svoj bezdrôtový Xbox One Elite Controller. A tak trochu sme si ich kládli aj sami, kým sme s ovládač nemohli osobne po prvý raz vyskúšať na letných herných výstavách. Prvý dojem bol výborný, ale najdôležitejšie je, ako sa ovládač správa, keď ho máte v rukách dlhšie a zahráte si s ním niekoľko hier z rôznych žánrov. Až po čase zistíte, či sa dobre drží aj pri dlhých hodinách hrania, či sa z neho nezošúcha niekde guma a či je dobre vyvážený.

Sčasti všetci vedeli, o čom tento ovládač je a do čoho prípadne pôjdu. Pri Xboxe to totiž nie je o žiadnej veľkej neznámej, ale o evolúcii. Ovládač na Xbox 360 stanovil istý štandard, ktorý hráčom vyhovoval a ideálne sadol do rúk. Z neho potom ťažili aj viac špecificky zamerané ovládače na túto konzolu, či už od Mad Catz alebo Razer, ktoré ponúkli aj funkcie navyše. Ovládač na Xbox One prišiel s hromadou vylepšení a Elite Controller tak stavia na poriadne pevnom základe. Podobne ako špeciálne a turnajové ovládače predtým, aj on ponúka vylepšenia, ktoré priamo nepotrebujete, ak nechcete z hrania dostať niečo navyše.

Časť z tej vysokej cenovky vidíte zdôvodnenú už v balení ovládača. Ten je umiestnený v pevnom puzdre, ktoré je síce pomerne veľké, no stále sa jednoducho prenáša. Po otvorení v puzdre okrem ovládača nájdete aj dodatočné prvky, ktoré sú osadené vo vlastných slotoch. V prípade potreby ich tak vyberiete a na ich miesto nasadíte ten, ktorý teraz na gamepade nechcete používať.

V balení nájdete obligátny návod, USB kábel, dve AA batérie, ktoré sú však trošku sklamaním. Pri takejto cene by ste predsa len zrejme očakávali, že v balení nájdete nabíjateľné batérie, ktoré by vám hranie zjednodušili. No a potom sú tu špeciálne prvky. Na ovládači je štandardný smerový kríž, ktorý je pevný a vhodný na väčšinu hier. Druhý smerový ovládač je fazetový. Je to vlastne kruh, ktorý okrem štyroch základných smerov zvláda aj diagonálne. Hodí sa tak vtedy, keď potrebujete smerovým krížom jednoducho vytvárať štvrťkruhy a polkruhy, napríklad pri niektorých bojovkách. Aj tento prvok je z hliníka, je pevný a veľmi dobre sa s ním pracuje.

Rovnako na ovládači nájdete aj dvojicu štandardných analógových páčok. Jednoducho ich však dokážete vymeniť a kombinovať s inými. Sú tu napríklad vyššie a s rovnakým tvarom, ak by vám viac vyhovovali. No aj nižšie páčky s vypuklými klobúčikmi, aké nájdete na DualShock ovládačoch. Taktiež tu nájdete dva páry pádiel, ktoré si môžete pripojiť zospodu ovládača. Sú tu dlhšie a kratšie, no je len na vás, do ktorých slotov si ich vložíte. Jednoducho sa vkladajú aj vyberajú, môžete si na ne naprogramovať napríklad radenie v pretekárskych hrách, no nie makrá. Nájdete tu aj štandardný port na Xbox One headset, no našťastie aj pre klasický 3,5 mm jack, takže si k ovládaču dokážete pripojiť aj vlastný headset.

Všetky tieto prvky sú kovové a jednoducho sa vkladajú aj vyberajú, pričom držia hlavne vďaka magnetom. Vďaka nim aj samé zapadnú tam, kam treba. A skvele dopĺňajú čierno-chrómovanú schému gamepadu. Osobne mi ale trochu prekážajú drobné zelené prvky. Zelená je síce farba Xboxu, no tu sa nehodí. V zelenej je párovacie

tlačidlo, tlačidlá pri pádlach a aj tlačidlá pre uzamknutie triggerov. Tie boli výborné už v základnom gamepade, no teraz si ich môžete uzamknúť v polovičnej polohe, takže je rozsah stlačenia menší, čo sa môže hodiť napríklad pri akciách, kde ich nemusíte stláčať úplne.

Priamo do gamepadu si viete uložiť 2 profily, pričom prichádza už s niekoľkými rôznymi nastaveniami pre hry, ako Forza, Halo alebo dokonca Sunset Overdrive. Nič ale nebráni tomu, aby ste si vytvorili vlastné profily a uložili ich. Medzi nimi potom prepínate sliderom na gamepade. Programovanie tlačidiel prebieha cez jednoduchú utilitu, ktorú si dokážete stiahnuť aj na Windows 10 a tam si potom len nastavíte dva aktívne profily. Najlepšie na nich je, že fungujú crossplatformovo. Napríklad Gigantic dokážete pohodlne hrať s jedným profilom na Xboxe aj na PC a tam tak isto si pre hru môžete nastaviť jeden profil do gamepadu a hrať s ním na oboch platformách, podľa toho, kde ste.

Prepracované sú prakticky všetky tlačidlá a prvky alebo teda skôr spínače v nich. Sú tichšie, jemnejšie, rýchlejšie. Napríklad tlačidlá pripomínajú tie, ktoré ponúkla v minulosti Razer Onza. Spínače v nich sa skvele hodia napríklad v Gearsoch, keď niekoho „vyzvete" na duel s motorovou pílou. Už pri práci s analógmi budete jasne cítiť úplne iný dojem, možno o niečo presnejší. Taktiež oba triggery reagujú lepšie a presnejšie v oboch polohách. Veľkou výhodou je aj to, že si viete podľa potreby uzamknúť aj len jeden z nich. Taktiež sa veľmi dobre pracuje aj s pádlami, no tie si už vyžadujú chvíľku cviku, aby ste ich nestláčali nechtiac.

Množstvo vylepšení si vybralo daň na hmotnosti. Elite ovládač je o 60 gramov ťažší ako obyčajný. Je to niečo, čo si hneď všimnete. Nebude vám to spôsobovať problémy, ale budete mať v dlaniach o trošku viac a uvedomíte si to. Na druhej strane pôsobí pevnejšie a ešte lepším dojmom. A vďaka pogumovaným madlám sa aj veľmi dobre drží, a to aj po niekoľkých hodinách, kedy by sa vám na plaste potili dlane. Aj napriek zvýšenej hmotnosti je stále veľmi dobre vyvážený.

S Xbox One Elite Controller je to ťažké. Má menšie neduhy, no v zásade je to vynikajúci gamepad. Asi najlepší, s akým môžete na Xbox One a PC hrať. Dokonca si aj zaslúži tu vysokú cenovku (ak pohľadáte na internete, obchody už oficiálnu cenu podliezajú a zoženiete ho aj za menej), keďže prichádza s veľmi dobrými vylepšeniami, ktoré vám pomôžu v hre, no slúžia aj k zvýšeniu pohodlia. Otázne však je, či taký ovládač potrebujete a chcete zaň toľko dať. A to je už len vaše rozhodnutie. Viete žiť a hrať aj bez neho, no s ním je to hneď o niečom trochu inom. Vyhotovenie taktiež vyzerá byť na vysokej úrovni, takže sa nemusíte báť, že by ste o svoje peniaze investované do ovládača po roku prišli, ako to pri niektorých takýchto ovládačoch bolo v minulosti (pozerám sa na teba, Onza).

Matúš Štrba

TX RACING WHEEL FERRARI 458 ITALIA EDITION

Aktuálne konzoly sú na trhu už pomaly 2 roky a ich herná knižnica sa pomaly, ale isto rozrastá vo väčšine dnes obľúbených žánrov, medzi ktoré, samozrejme, patria aj pretekárske hry. Každá z konzol má za sebou nejaké exkluzívne značky a rozhodne netreba zabúdať ani na obľúbené multiplatformové tituly, pričom v blízkej dobe sa dorútia ďalšie. Aj preto by práve fanúšikovia racingov už mohli mať dôvod na to, aby sa poobzerali po nejakých pretekárskych periférіach. Avšak to je oblasť, kde ponuka zatiaľ kolíše, keďže tých podporovaných a kvalitných modelov až tak veľa nie je. Svoje novinky pripravuje Logitech, no ešte predtým sme sa rozhodli obzrieť za doteraz asi najlepším volantom pre Xbox One.

Úprimne povedané, na výber máte prakticky len z niekoľkých modelov, ak chcete naozaj niečo naozaj kvalitné. Na Xbox One je to napríklad aj Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition, ktorý má navyše aj tú výhodu, že sa dá použiť aj na PC. Avšak patrí skôr medzi tie drahšie. Niekde to je viditeľné, inde nie. Hneď na začiatku môžem povedať, že vás tento volant v niektorých aspektoch možno sklame. No zachováva rovnováhu a rovnako dokáže aj nadchnúť. Je už síce starší, no do povedomia sa dostal vďaka Project CARS, keďže patrí medzi zariadenia, ktoré hra oficiálne podporuje. Zajazdiť si však s ním môžete aj v iných hrách.

Celá základňa volantu je z čierneho plastu, skôr matného. Má tendenciu chytať prach a možno na pohľad nepôsobí práve najvábnejšie, no to ani nie jej úlohou. Oproti predchádzajúcim modelom, napríklad podobnému pre Xbox 360, je však väčšia, masívnejšia a aj pevnejšia. Môžete sa do nej poriadne oprieť, na stole drží perfektne. K stolu ju pripojíte upevňovacou skrutkou a držiakom zo spodnej strany. Pracuje sa s nimi pohodlne a prekvapivo dobre sadnú aj pri stiesnenejších podmienkach. Bohužiaľ sa skrutka nedá nejako elegantne schovať alebo zasunúť, a tak môže občas zavadzať.

Vzadu základňa obsahuje USB kábel, ktorým sa pripája k Xboxu/PC, no mohol by byť o niečo dlhší. Taktiež tu pripojíte napájací kábel, pedále a aj radiaci páku (tá je však len doplnkom a nie je v balení). Navrchu sa nachádza IR senzor pre rozoznanie Kinectom. Volant je samostatný, nie je pevnou súčasťou základne a dá sa oddeliť. Takže do nej dokážete pripojiť aj nejaký iný Thrustmaster volant.

Upevňovací mechanizmus však nie je riešený práve najlepšie. Vybrať volant je jednoduché, no vložiť ho tam vyžaduje trochu cviku a pevných nervov, keďže nechce vždy zapadnúť úplne ideálne. Navyše potom musíte mať poruke ešte aj krížový skrutkovač, aby ste ho dotiahli.

Ako ste si už asi domysleli, dizajnovo tento kúsok vychádza z volantu Ferrari 458 Italia, pričom je vyhotovený v mierke 7:10. Thrustmaster sa snažili volant čo najviac priblížiť reálnej predlohe a aj preto sú rôzne jeho prvky „maskované" - tlačidlá a podobne. Taktiež to platí aj pre farebnú schému a tvarovanie. V strede nechýba tradičné žlté Ferrari logo. Takmer celý volant je čierny, no medzi ramenami a stredom nájdete časti vyhotovené v metalickom dojme. Vrchná a spodná časť oblúka sú plastové, bočné sú tvarované pre uchopenie a potiahnuté gumou, aby sa vám nešmýkali ruky a volant sa aj po dlhšom jazdení príjemne držal.

Jediným skutočným metalickým prvkom na volante sú pádla na radenie. Tie sú veľké, takže bez ohľadu na veľkosť vašich rúk s nimi budete vedieť pohodlne pracovať. Navyše ich stačí stláčať naozaj len jemne a reagujú okamžite. Rozmiestnenie samotných tlačidiel na volante je prehľadné a intuitívne. Emulujú prakticky všetky ovládacie prvky tradičného gamepadu, a to aj D-padom. Drobné tlačidlá nájdete aj zo strán vzadu. Sú stavané tak, aby ste ich vedeli ovládať prstenníkmi. Manettino prepínač na volante má síce naznačených viac polôh podľa skutočnej predlohy, no reálne má len dve. Môžete si namapovať napríklad prepínanie nastavení auta. Xbox tlačidlo je na pravej strane základne, hneď pod volantom. Na ľavej je tlačidlo Mode, ktorým si môžete prehodiť pedále (pozíciu plynu a brzdy). Režim je označený drobným svetlom. Oproti staršiemu modelu tu chýba výstup na slúchadlá, čo je trochu škoda.

V porovnaní s Xbox 360 modelom sú ale použité lepšie pedále. Tie už nie sú celé plastové, ale tiež kovové. Síce nepatria medzi tie najlepšie na trhu (globálne), no majú správny zdvih a aj odpor pri stláčaní, aby vám nelietali ako papier v prievane. Celý blok s nimi je ľahučký a vybavený aj protišmykovými gumičkami zospodu, aby dobre držal na podlahe. Dizajnovo k volantu jednoducho sadnú, kábel je dostatočne dlhý, tam niet čo vytknúť. Samozrejme, môžete k volantu pripojiť aj iné kompatibilné pedále. Napríklad aj so spojkou.

Po správnom pripojení k Xbox One sa volant sám nakalibruje a môžete smelo začať jazdiť. Na PC to, bohužiaľ, nie je až také pohodlné a môže sa vám stať, že volant budete musieť dodatočne nastaviť. Práve PC verzia Project CARS ale obsahuje profil pre tento volant, takže tam je použitie jednoduché, už ho musíte len správne nainštalovať. Zo zaujímavých funkcií určite stojí za zmienku ochrana proti prehriatiu, a to najmä v týchto dňoch. Ak by vám hrozilo, že sa volant prehreje, tak sa sám vypne a upozorní vás .

Dirt Rally, Project CARS, Forza Horizon 2, Forza 5 - rôzne hry s rozdielnym jazdným modelom a mnohými vlastnými finesami v hrateľnosti. Volant sme skúšali so všetkými a hrali sme s ním ako na Xbox One, tak aj na PC. Vo všetkých týchto hrách bol pocit z jazdy s volantom veľmi dobrý, možno až prekvapujúco dobrý. Mŕtve zóny sú v strede prakticky zanedbateľné, vo všetkých hrách reagoval výborne a okamžite. V arkádach a aj simulačne ladených racingoch vás volant dokáže veľa naučiť, keďže oproti gamepadu jasne ukáže, kde už sú limity. Výborne sa osvedčil aj v Dirt Rally, kde bola radosť hnať sa hore na Pikes Peak.

Aj ten najlepší dojem z volantu dokáže pokaziť nezvládnutá spätná väzba, no tu sa to našťastie nestalo. Force Feedback je veľmi presný (aj keď v mnohom záleží od hry), jasne vám naznačí, keď vám už zadok začne ubiehať a kedy sa s nim musíte trochu „pobiť", aby ste to vyrovnali. Cítite nerovnosti, šmyky aj vybehnutie, a to skutočne veľmi presne. Ibaže v základnom nastavení chýba trošku sily a razancie a občas už čakáte, že vás volant „kopne", ale nestane sa tak. No s tým sa ešte dá pohrať, avšak musíte s tým počítať.

Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition je vynikajúci volant, a to najmä na Xbox One. Na PC má väčšiu konkurenciu, no ani tam by sa celkom nestratil. Poteší skvelou odozvou a presnou spätnou väzbou, ktoré môžu konkurovať aj tým najlepším volantom. Poteší aj možnosť pripojiť niektorú z ďalších podporovaných periférií. Má však zopár chybičiek. Prvou môže byť vyššia cena. Druhou plastové vyhotovenie, ktoré na niekoho môže pôsobiť trochu lacno. Toho hliníka, ktorý by zlepšoval dojem, tu skutočne veľa nie je. No a nakoniec sú tu pedále, ktoré sú fajn, no nájdete aj lepšie.

Matúš Štrba

NEW NINTENDO 3DS A 3DS XL

TEST

Je pozoruhodné, ako dokáže Nintendo predbehnúť aj zaspať dobu zároveň. Pritom sa zjavne nevie poučiť z vlastných chýb, no aj tak mu to nakoniec nejako prejde. DS prinieslo do hlavného prúdu revolúciu v podobe dotykového ovládania a Wii spravilo to isté s pohybovým ovládaním. S týmito zariadeniami Nintendo trhlo jackpot. Ďalšia generácia tak bola vo veľkom očakávaná. 3DS prišlo so slušným generačným skokom, predstavilo nám 3D hranie na cestách, no nedokázalo sa úplne odtrhnúť od predchádzajúcej generácie a kým konkurencia stavila len na výkon a bežný zážitok, 3DS síce ponúklo niečo nové, no so slabším hardvérom a nepochopiteľne absentujúcim druhým Circle padom – náhradou analógu.

V našich obchodoch sme prvé kusy handheldu Nintendo 3DS mohli nájsť 25. Marca 2011. Teraz, po takmer štyroch rokoch, Nintendo opravuje svoju predchádzajúcu chybu a konečne sa na prenosnom zariadení budeme môcť zahrať tak ako na veľkých konzolách. Kým jednu chybu však autori napravili, z druhej – nešťastného pomenovania Wii U, sa akosi nepoučili. Máme pred sebou novinku, hovorí nám to aj vlastným názvom, no už teraz si viem živo predstaviť, koľko zmätenia dokáže spôsobiť. Vyzerá skoro presne ako predchodca. Volá sa skoro presne ako predchodca. Čo vlastne je New Nintendo 3DS (XL)?

Aby sme sa k odpovedi dopracovali, musíme otázku trošku otočiť. New 3DS a jeho XL súrodenec nepredstavujú novú generáciu. Nie je to technologický skok vpred. Je to len krôčik správnym smerom, ktorým Nintendo vylepšuje to, čo si hráči žiadali najdlhšie. Je to len medzistupeň medzi tým, čo sme po prvý raz dostali do rúk pred 4 rokmi a tým, o čom sa pomaly začína šepkať. No rozhodne to nie je úplne zbytočné zariadenie. Ako som už hovoril, nech už Nintendo prinesie čokoľvek a pomenuje to akokoľvek nešťastne,

vždy sa mu to nejako prepečie. Dôvod? Aj tak to nakoniec spraví viac než len slušne.

S New 3DS (XL) sa Nintendo zameriava ako na nových hráčov, tak aj na svoje stabilné publikum, ktoré pôvodný model 3DS dobre pozná. Z hľadiska hardvéru, samozrejme, nejde o taký významný posun, obe časti publika chcú autori zariadenia osloviť vylepšeniami niekde inde, pričom sa stále chcú držať pôvodného konceptu. Už pri prvom ohmataní dvojice nových modelov však viete, že im to vyšlo. Ide z nich akýsi lepší dojem. Sú pevnejšie, odolnejšie a dospelejšie. Pri pôvodnom 3DS ste sa určite báli pádov, no z nového budete mať dojem, že nejaké otlčenie či škrabance by mu nemuseli robiť problém. Nehádzal som ho síce o zem, no tento dojem sa potvrdil aj pri otvorení. Materiály sú pevnejšie, a to isté platí o pántoch displeja. Tie teraz poznajú o jednu polohu viac, v ktorej ich môžete „zacvaknúť" pre stabilné držanie. Nerozhýbu sa tak ľahko ako na predchádzajúcom modeli.

To všetko sa však podpísalo aj na zmene rozmerov. Keďže sú oba nové modely robustnejšie a pevnejšie, zmenila sa aj ich hmotnosť. V prípade menšieho modelu je to zhruba 20 gramov nárast oproti predchodcovi, v prípade XL je to zhruba rovnako, no nový model je o pár gramov ľahší. Obe novinky sú tenšie ako ich predchodcovia, no v ďalších dvoch rozmeroch sú o málinko väčšie. Najlepšie to ilustrujú fotografie, kde ich vidíte vedľa seba. Jemne sa zmenil aj dizajn, keďže hrany pôvodného modelu nahradili oblúky. Pôsobia tak modernejšie a príťažlivejšie. Nie celkom pekným vizuálnym prvkom je medzera medzi spodnou časťou a displejom, keď sa handheld zatvorí. Pôvodný model v tomto ohľade pekne lícoval.

Aj základné prvky sa dočkali slušných zmien. Na mieste zostali prakticky iba ovládacie tlačidlá, kamery a výstup na slúchadlá. Slot na cartridge už nenájdete vzadu, po novom je vpredu, na ľavej strane spodnej časti handheldu. A úprimne povedané, nevyzerá to najlepšie. Možno sa mal radšej zakryť nejakým elegantným krytom. Stylus nenájdete vzadu, ale vpredu, hneď vedľa výstupu na slúchadlá. Nie je však teleskopický, je to len malý kúsok plastu. Pôvodný bol rozhodne lepší. Zapínanie je taktiež vpredu na konzole, nie vedľa dotykového displeja. Časť s horným displejom obsahuje slider pre ovládanie hlasitosti na ľavej strane od displeja, slider pre ovládanie hĺbky 3D na pravej

strane. Oba sú tuhšie ako na starých modeloch a v polohe "off" ich pekne zacvaknete, aby sa vám 3D náhodou nezaplo, no toto vylepšenie už prinieslo pôvodné XL.

Pomerne nepríjemnou zmenou je umiestnenie slotu pre pamäťové karty. Kým v minulosti stačilo dať dole malý plastový kryt a jednoducho zasunúť, teraz musíte rozobrať celý zadný kryt. Nie je to náročné, je to o dvoch malých skrutkách, no aj tak to nie je také pohodlné. Zhodením krytu si tak odhalíte priestor pre stylus, slot pre Micro SD kartu (zmena oproti tradičnej SD karte) a taktiež batériu. Jej výmena je tak teraz jednoduchšia, čo je rozhodne plusom, keďže časom môže jej kapacita degradovať. V základnej výbave nových 3DS je 4GB Micro SD karta. Samozrejme, môžete použiť aj inú, pokojne väčšiu, ktorú oceníte najmä v prípade, ak ste fanúšikmi digitálnej distribúcie.

Každý deň iná tvár

New 3DS XL je na trhu dostupné v dvoch farebných prevedeniach: Metallic Blue a Metallic Black. Teda žiadna novinka, ale staré známe farebné vyhotovenia. Vyzerá to veľmi dobre, v tomto vyhotovení je ako spodná, tak aj vrchná časť. V čiernom plaste je len zadný panel a pánty. Pochopiteľne je hlavnou nevýhodou tohto prevedenia, že už po pár dňoch vyzerá ako register trestov, takže sa raz za čas musíte zbaviť nepekných odtlačkov nejakou handričkou. Alebo si môžete vybrať jeden z bundlov: Monster Hunter 4 Ultimate v striebornom alebo The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D v zlatom prevedení. Menšie New 3DS problémy s odtlačkami nemá, celé je v plaste, v základnom balení v čiernom, no nájdete aj bielu a rovnaký pár pekných bundlov, aj keď bez rozdielneho vizuálu.

Sila malého New 3DS je totiž niekde inde ako v tradičnom vyhotovení, ktoré si domov prinesiete z obchodu. Jeho kryty, vrchný aj spodný, si môžete

ľubovoľne vymeniť za niektorú z dostupných sád. Týchto vymeniteľných krytov aktuálne na našom trhu nájdete vyše desiatku, no v zahraničí je ich už o niečo viac. Ich počty sa neskôr aj u nás určite rozrastú. Kryty stoja pod 15 € a rozhodne sa z nich dá vybrať. Okrem rôznych farieb ponúkajú aj motívy postavičiek, ako Mario alebo Luigi, či motívy hier, ako Monster Hunter 4 Ultimate či Pokémon Omega Ruby/Alpha Sapphire. Výmena spodného krytu prebieha rovnako, ako keď vymieňate pamäťovú kartu. Musíte ho odskrutkovať. Výmena vrchného je veľmi jednoduchá. Na každej strane nájdete malý vrúbok, kam stačí strčiť nechty a jednoducho zdvihnúť. Zúbky krytu zapadajú na stranu, kde sa nachádza dvojica kamier pre 3D snímky.

3D kam sa pozrieš

Jednou z najväčších výhod dvojice nových modelov je vylepšený 3D efekt displeja. Samotná 3D technológia displeja sa možno výrazne nezmenila, stále pôsobí zväčša ako vrstvy naskladané na seba, ktoré idú do hĺbky displeja. Teda oproti kinám alebo 3D TV nemáte dojem, že niečo ide z displeja von, ale skôr ďalej dnu. Zásadné vylepšenie spočívajú v drobnom senzore, ktorý sa nachádza nad displejom, hneď vedľa kamery. Ten totiž pri hraní sníma polohu vašej hlavy a prispôsobuje zobrazenie 3D tomu, kde sa v závislosti od displeja vaša hlava nachádza. Rozhodne tieto nové pozorovacie uhly nie sú nekonečné, no poteší výrazne lepšia stabilita 3D zobrazenia, takže nemusíte dodržať ten jeden dokonalý uhol, ale môžete sa pohybovať ako vertikálne, tak aj horizontálne.

Senzor sa taktiež stará o to, aby sa jas displeja automaticky prispôsobil intenzite okolitého osvetlenia, čo je tiež veľmi príjemná vychytávka. S obomi zariadeniami som hral ako v noci za tmy, pri umelom svetle, tak aj za denného svetla, pričom vždy to fungovalo veľmi dobre. Subjektívne však bol dojem lepší pri väčšom displeji na XL-ku. Nehovorím teraz o obraze ako takom, ale o schopnosti prispôsobenia 3D efektu, ktorý XL displej držal stabilnejšie a taktiež vhodnejšie a rýchlejšie prispôsoboval jas displeja pri zmenách osvetlenia. Tým nemyslím, že pri menšom modeli by to bolo zle, stále je to lepšie ako pri pôvodných modeloch, no keď porovnávate displeje hneď vedľa seba, lepší dojem je z toho väčšieho.

Displej menšieho modelu v Nintende napumpovali steroidmi, a tak sa väčšie rozmery zariadenia pretavili aj do väčších rozmerov displeja, čo ocenia najmä tí, ktorým sa displej 3DS zdal malý, no pôvodné XL bolo až príliš veľké. Vrchný displej narástol z 3,53" na 3,88", ten spodný dotykový zas z 3,00" na 3,33". Celková

obrazová plocha tak narástla o 20%. Nový XL model má oba displeje rovnako veľké ako starý. Nezmenili sa ani rozlíšenia displejov, takže v prípade XL modelu už v obraze môžete badať výraznejšie zuby, čo niekomu môže kaziť dojem. Na druhej strane, displej na XL podával lepšie zobrazenie farieb, ktoré sa zdali byť sýtejšie a živšie. Vylepšenia sa dočkali aj kamery, ktoré síce rozlíšením nenarástli, no fotografie robia lepšie. Stále však musíte brať do úvahy, že sú to kamery s VGA rozlíšením, a teda ak vám nezáleží na 3D fotkách zo zadnej kamery, lepšie fotky vám zabezpečí aj podpriemerný smartfón.

Starý pes sa naučil nové kúsky

Circle-pad je zhruba o 1 mm v priemere menší, jeho tuhosť sa nijako zvlášť nezmenila, takže s ním „kĺžete" plynulo. Start a Select tlačidlá sa presunuli spod spodného displeja vedľa neho. Pod ním tak zostalo len Home tlačidlo, vyriešené oveľa lepšie ako pôvodne. Tlačidlá ABXY na menšom z dvojice nových modelov sú farebné, presne v štýle SNES gamepadu. XL model ich má vo farbe vyhotovenia handheldu, avšak písmená sú farebne rozlíšené. Najzaujímavejší je však drobný prírastok nad nimi.

Možno si ešte pamätáte C-Stick na GameCube ovládačoch. Nebol to plnohodnotný analóg, aký sa nachádzal na ľavej strane ovládača, no jeho funkciu zastal obstojne. A podobný C-Stick môžeme nájsť aj tu, keďže si asi v Nintende mysleli, že tu už nie je miesto na plnohodnotný Circle-pad. Prvý dojem z neho nebol práve najlepší, je to prakticky malý a tuhý kúsok gumy, ktorý trochu vytŕča nad telo handheldu. No už po chvíli zistíte, že je prekvapivo dobre funkčný. Takmer s ním nepohnete, no to ani nemusíte. Stačí skutočne len jemný pohyb a už ho registruje. Prakticky aj po ňom len kĺžete bruškom palca a stačí len trošku pritlačiť.

Využiť ho majú najmä akčné hry, z noviniek napríklad IronFall: Invasion alebo Moon Chronicles, oceníte ho aj v hrách, kde hrá dôležitú úlohu orientácia s kamerou, napríklad Monster Hunter 4 Ultimate. Nie je však jedinou novinkou. Vzadu, medzi L a R tlačidlami, nájdete aj ZL a ZR, ktoré taktiež rozširujú možnosti pre akčné hry. Ak ste už niekedy skúšali Circle-pad Pro,

prakticky všetky ovládacie novinky nahrádzajú jeho možnosti, no rovno na handhelde. Pri uchopení (oboch modelov) dáte prirodzene konce ukazovákov práve na ZL a ZR, L a R tlačidlá tak musíte obsluhovať strednými článkami ukazovákov, no rýchlo si na to zvyknete a hry budete ovládať intuitívne.

Čo nového sa skrýva pod kapotou?

V úvode som písal, že New 3DS a New 3DS XL nepredstavujú novú generáciu, ale len medzigeneračný stupienok. Neponúkajú však len vylepšenia toho, čo si už hráči dlho žiadali, no zopár noviniek sa skrýva aj v ich útrobách. A možno práve toto je najkontroverznejšie vylepšenie nových modelov. Tie si, samozrejme, zachovávajú dokonalú spätnú kompatibilitu s 3DS a DS/DSi hrami, no predstavujú zaujímavý prísľub do budúcnosti, kedy sa vývojári môžu oprieť o výkonnejší hardvér a prinesú tak hry, ktoré na staršom 3DS/XL/2DS nepôjdu. A prvou lastovičkou je JRPG Xenoblade Chronicles X.

Pritom to rozhodne nie je žiadny výrazný skok vo výkone. Pôvodné modely mali Dual-Core ARM11

MPCore a single-core ARM9, Nové už sú vybavené štvorjadrom ARM11 MPCore s frekvenciou 268 MHz. Z toho jedno jadro je rezervované pre systém. RAM sa zdvojnásobila na 256 MB, grafický čip z nej má rezervovaných 10 MB, v minulosti to bolo len 6 MB. 1 GB interná flash pamäť zostala. Ihneď si však všimnete, že je celý systém výrazne svižnejší. Hry sa načítajú rýchlejšie, to isté platí aj o aplikáciách. Rýchlejšie je aj spustenie či sťahovanie z eShopu. A to je pravdepodobne podstatnejšie vylepšenie ako dodatočný výkon pre niektoré hry. Napriek vyššiemu výkonu však nehráte kratšie. Batérie od úplného nabitia po úplne vybitie som testoval s hrou Tomodachi Life. Priznávam, že to nie je ideálna hra pre vyťaženie maxima z hardvéru, no aj tak ilustruje zaujímavé fakty. Menší model vydržal takmer 5 a pol hodiny, ten väčší to ťahal ešte o 25 minút dlhšie.

Jedna vec je však úplne nepochopiteľná. New 3DS nie je len pre úplne nových hráčov, ale aj pre tých, čo už staršie 3DS/XL/2DS majú. No Nintendo akosi predpokladá, že svoj starý kus vyhodíte do koša. Ponúka možnosť transferu dát medzi starým a novým zariadením, ktorá nie je práve jednoduchá a musíte pritom prenášať pamäťové karty. No svoje Nintendo ID môžete mať len na jednom. Ak máte viac digitálneho obsahu, zahráte si ho len na jednom zariadení a to platí aj o mnohých ďalších digitálnych veciach. Je odvážne myslieť si, že tým Nintendo majiteľom starých kusov nezdvihne žlč.

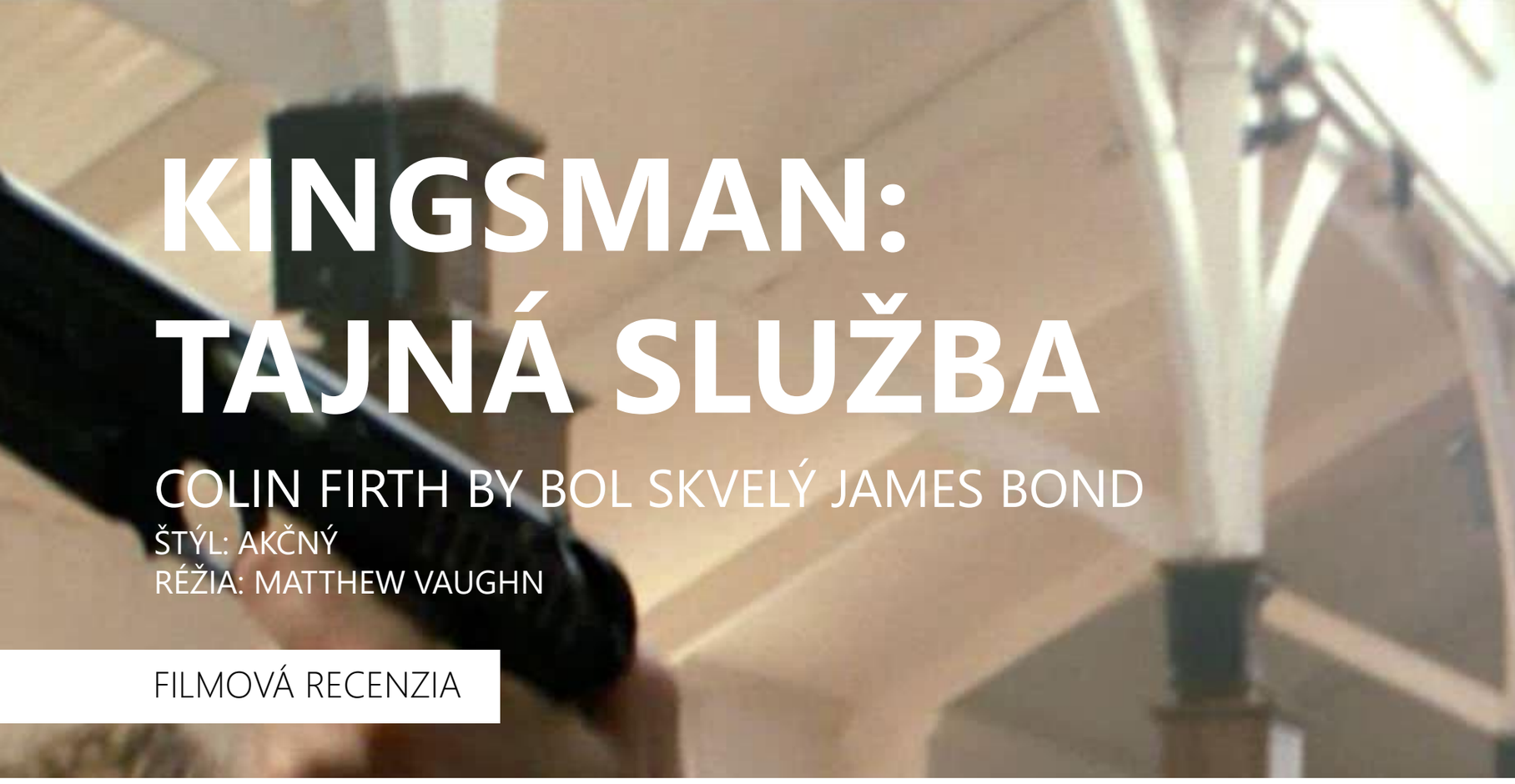
Nájdete tu ešte niečo?

Obsah balenia je typicky nintendovský. Nájdete tu AR kartičky pre rôzne minihry a aplikácie s rozšírenou realitou, ktoré chvíľku zabavia a potom na ne už do konca života zabudnete. No a ešte je tu nálož manuálov, za ktorú padla časť pralesa. To je všetko. Podobne ako v prípade 3DS XL, aj v tomto prípade v balení nenájdete nabíjačku, čo je ďalší len ťažko pochopiteľný krok. Za konzoly dáte od 180 do 240 €, záleží od modelu alebo bundlu. A je trochu hlúpe, keď si k tomu musíte pripočítať ďalších 10 € za samostatnú nabíjačku. Ale aspoň môžete využiť staré príslušenstvo. Rozmery nenarástli o toľko, aby sa už nové modely nezmestili do obalov z tých starých.

Oplatí sa ísť do New Nintendo 3DS a XL? Jednoznačne áno, ak ste nad 3DS už nejakú dobu premýšľali, no váhali ste. Po štyroch rokoch má konzola za sebou obrovský katalóg plný rôznych zaujímavých hier a tomu sa len ťažko hovorí nie. Slušne sa rozrástla aj ponuka rôznych aplikácií, takže sa nemusíte báť nudy. Vylepšenia robia zariadenie ešte zaujímavejším, pričom konečne okrem vyššieho výkonu, oveľa lepšieho 3D a prepracovaného ovládania, ponúkne aj zabudovanú NFC podporu, z ktorej budú ťažiť amiibo figúrky. Zatiaľ ich síce nepodporuje žiadna hra, no už čoskoro sa to snáď po vzore Wii U zmení.

Iná je však situácia v prípade, keď už 3DS alebo 3DS XL dome máte. Aj v tom prípade majú nové modely čo ponúknuť, no zaskočí vás obmedzenie používania Nintendo ID iba na jednom zariadení a nepoteší vás ani relatívne zložitý proces prenosu. Je to len na vás a na tom, či vám zmeny a vylepšenia stoja za kúpu a výmenu. Chybičky tu sú, no všetky vyvažujú klady a vylepšenia. S novými modelmi sa hrá lepšie a pohodlnejšie ako predtým a ponúkajú aj niečo navyše.

FILMY



KINGSMAN: TAJNÁ SLUŽBA

COLIN FIRTH BY BOL SKVELÝ JAMES BOND

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: MATTHEW VAUGHN

FILMOVÁ RECENZIA

Podľa prvého názvu som si myslel, že sa nám rysuje ďalší Pád Bieleho domu. Opäť akcia s agentmi, čo ochraňujú prezidenta a neprinesie nič nové. Ó, ako som sa mýlil. Kingsman je prvá desiatka tohto roka, maximálne svieži dynamický film. Klasická bondovka i šikovná paródia. A pocta džentlmenom.

Kingsman je špionážna organizácia, ktorá nespadá pod žiadnu vládu a jej akcie zasahujú do životov bežných ľudí. Pri poslednej sa jej agent stane obeťou nového zloducha a členovia hľadajú kandidátov na jeho post. Harry Hart si vyhliadne syna bývalého kamoša z Kingsmanov: Eggsy sa prebíja životom, dostáva na hubu od partie, ale má vysoké IQ, cenu za gymnastiku a týmto tempom skončí v base. Aj tak sa rozhodne nominovať ho na tréning, kde má súperiť zväčša s privilegovanými jedincami, ale práve jeho dravá nátura môže uspieť. Kingsmani si s novým členom musia švihnúť, lebo Richmond Valentine spriada diabolský plán na ovládanie veľkej časti ľudstva a bude nutné zastaviť ho.

Ak máte aspoň trochu radi akčné filmy alebo milujete bondovky, prípadne máte chuť na jej spojenie s lahodnou paródiou, upaľujte si kúpiť lístok. To je jediné, čo o tomto filme stačí vedieť, aby ste si ho vychutnali. Ak nevydržíte a chcete poznať devízy vopred, fajn, tu je časť dôvodov, prečo ísť do kina:

Kingsmani sú čistokrvná bondovka staršieho rázu. Majú úžasného distingvovaného hrdinu: Harry Hart razí motto „Spôsoby robia človeka“, má oblek šitý na mieru a perfektný arzenál od dáždnika po ručný granát (zapaľovač). Je tu jasne stanovený záporák: šušlajúci Samuel L. Jackson si ho vychutnáva, hrá ho celým telom, mimikou i garderóbou – nenávidí násilie a je dostatočne šialený v každej scéne. Aby toho nebolo málo, Hart odovzdáva pochodeň nováčikovi v agentúre – a Eggsy je presne mladý dravý typ, ktorý o spôsobe džentlmenov nič nevie, no jeho sedliacky rozum mu pomáha v nejednej situácii.

Máme tu bondovku kríženú s introm nového člena. Vďaka tomu spoznávame ako organizácia funguje, kto je na jej čele (nikto menší ako Michael Caine!) a ako sa dá do nej dostať. Ak by z Kingsmana mala byť celá séria, toto je jej fantastický štart. Navyše je okamžite kombinovaná s paródiou celého žánru. Vtipy sa derú už od úvodných titulkov, tie sa formujú z padajúcich šutrov múru, do ktorého páli rakety helikoptéra s agentmi Kingsmanov. Skvostné sú jednotlivé hlášky, dialógy (večera Valentinea a Harta) i monológy na

výcviku. Zábavný i napínavý je tréning (skupina skáče z lietadla, jeden nedostal padák) a jednotlivé akcie.

Režisér Matthew Vaughn (X-Men: Prvá trieda, Kick-Ass) pozná bondovky dokonale, takže vie unikátne priniesť jednu novú (ale strihnutú ešte podľa staršieho štýlu, kedy sa netreba báť o existenciu hrdinov) a súčasne paródiu na ňu. No pozor, pracuje so žánrom tak, že vás v jednotlivých momentoch prekvapí: raz nechá hrdinov viesť dialóg tak, že divák získa náskok pred nimi v deji, inokedy urobí nečakaný ťah a výhodu berie. Tým pádom ostanete konštantne v očakávaní a neviete dať ani tip, aká by mohla byť posledná scéna.

Štruktúra filmu je úžasná: od treskúceho intra cez predstavenie hrdinov, zloducha, tréning a neskôr aj samotná zápletka, finále a jeho vyústenie. 129 minút je využitých dokonale, nie je tu moment navyše. A akčné scény doručia všetko očakávané: majú ideálnu dĺžku, kvantum nápadov, výborné postavy na nakladačku v obyčajnom bare či nečakane pôsobivú pravú ruku zloducha s geniálnym využitím protéz ako zbrane. Miešajú pästné súboje na férovku, nasadzujú ohromný arzenál Kingsmanov, nechýbajú ani poctivé špionážne akcie v teréne či boj superagenta proti presile.

Vaughn je v akcii zrelý, absolútne nekorektný (počkajte si na farebný moment vo finále), využíva triky, nebojí sa spomaľovať či zrýchliť akciu, má všetko pod kontrolou. A sekunduje mu kamera, strih, bondovská výprava. Nehovoriac o hudbe s podmanivými motívmi – najmä téma venovaná Valentinovi je znamenito skomponovaná.

Na plné hodnotenie ženú film navyše presne zvolení herci. Colin Firth by bol skvelý James Bond, ale tu si môže vychutnať vlastného agenta s gráciou. Samuel L. Jackson je presne ten „bad mothafucka“, ktorý už nechce mlátiť hady v lietadle, ale ovládať svet. Sofia Boutella je najakčnejšia žena od čias Mystique v X-Menoch. Mark Strong je vynikajúci parťák i tréner. Michael Caine ako šéf nesklame. Vaughn skvelo zvolil dvojicu neopozeraných mladých tvárí: Sophie Cookson je šarmantná a Taron Egerton schová do vrecka 90% hercov Hollywoodu: drzý, šikovný, rolu si užíva ako vy - celý film.

Michal Korec

STAR WARS VII SILA SA PREBÚDZA

POKRAČOVANIE LEGENDY

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JJ ABRAMS

FILMOVÁ RECENZIA

Taký hype sme tu nemali od čias Avatara (alebo aspoň 50 odtieňov sivej). Utajená premiéra len pár dní pred oficiálnym štartom, malé náznaky scenára, iba letmo zostrihané trailery s nostalgickou akciou a starými známymi. Pre návštevu kina to stačí. Táto recenzia vás azda presvedčí, prečo ísť na Star Wars VII viackrát, vychutnať si ich ako za mlada a že môže byť najlepším blockbustrom roka. Aspoň pre fanúšikov. I milovníkov poctivej sci-fi, ktorá sa dnes už nenakrúca, no J.J. Abrams má k nej najbližšie.

Na začiatku je nový robot, ktorý obsahuje cennú informáciu – k nájdeniu Lukea Skywalkera, ktorý sa schoval na istom mieste galaxie. A čím viac prenikáte do deja, tým väčšie množstvo postáv sa ho snaží nájsť. Je to ideálna šanca ako dať priestor nováčikom a neskôr si zavolať do akcie aj starých známych. Máme nového záporáka menom Kylo Ren, ktorý by strašne rád dokončil niečo od čias Darth Vadera... Nebudem viac popisovať dej. Čím menej viete, tým lepšie a o pár dní dorazí taká vlna spoilerov, že by vás pred videním filmu trafil šľak. To kúzlo spočíva v postupnom objavovaní. A fanúšikovia budú očakávať kľúčové momenty celý film: kedy nastúpi Han Solo, čo povie ako prvé, kedy sa vytasí prvý svetelný meč a bude poriadny súboj? A nájdu Lukea?

Dobrá správa je, že scenár starostlivo prepája starú trilógiu a štart tejto novej. Rešpektuje, nadväzuje, a vie, že znalcom treba opatrne podhodiť pôvodné postavy, no vyhradí si čas na nové. To je esenciálna súčasť, pokiaľ máme držať palce nováčikom a netešiť sa na starcov, to

by sa vám rýchlo zunovalo. Paradoxne má prvá tretina pomalší spád, aby ste vstrebali Rey, Finna i BB-8. No má všetky atribúty: pomrkáva na fanúšikov, buduje sympatie a objaví novú planétu, ekosystém a štartuje spleť náhod do ďalších aktov. A neskôr to bude lepšie: krása Episode VII je v gradácii, po pomalšom štarte sa vypne k vyššiemu výkonu: začne rozuzľovať vzťahy, pridá ďalšie postavy a motivácie, prídeme na nové planéty, uvidíme ničivé zbrane.

Sú tu všetky atribúty, kvôli ktorým milujete Star Wars. Jasné, aj zopár emzáčikov na pár sekúnd na plátne, ako ich do záberov kedysi sekal sám George L. Scenár a celková skladba má iba dve chybičky, ktoré ich delia od plného počtu bodov. Niektoré dialógy sú prosté, akoby ich písal samotný Lucas (na legendárne vyznanie lásky Episode II však nemajú). Druhým je štruktúra i príliš časte požičiavanie známych elementov, najmä zo štvorky. Akoby autori mali zábrany urobiť istú revolúciu a kvôli fanúšikom ostali radšej v zabehnutých koľajách a doručili podobné scény, momenty ako na objednávku. Pritom presne vidieť, kedy lepšie padne malá asociácia či poukázanie na niečo z minulosti. Episode VII v kontexte série aj párkrát kopíruje, ale nemusela by.

Lebo J.J. Abrams je skutočne najschopnejší režisér Hollywoodu, ktorý si na Star Wars mohol trúfnuť. To, čo mu úplne necvaklo v Super 8 (nostalgia z predmestia) či oboch Star Trek filmoch (sú výborné, ale...), zapadá takmer do dokonalosti v siedmej Epizóde. Obrovský balvan zodpovednosti odhodil parádne.

Cca po hodine si uvedomíte, že na plátne zažívate niečo spred desiatok rokov a a vynikajúco, uveriteľne a nenásilne to pokračuje. Azda za to môže poctivý štýl nakrúcania, snaha byť verný dizajnu a neísť do totálnej trikovej extravaganzy, hoci Disney by na to peniažky mal. Aj noví roboti vedia byť otrieskaní, ošúchaní a nie zbytočne nablýskaní. Akcia je na jednej strane old-school, na druhej však riadne dravá a Abrams povolal parádneho kameramana, ktorý nevytiahne iba staré zábery, ale aj nové oblety, nádherne sa schováva za starými loďami, sníma pozemnú i vzdušnú prestrelku, prechádza na bojisko z intímneho zákutia a to, čo predvedie, vo finálnom zábere, doslova vytlačí slzu fanúšika (inak o poslednom zábere sa bude písať veľa a rovno hlasujem, že ide o najlepší finiš zo siedmich filmov).

Abramsovi zapadlo oveľa viac atribútov. Má skvelý strih, scény netrvajú zbytočne dlho. Episode VII nie je príliš dejovo nabitá, miestami kladie viac otázok ako odpovedí a vznikla tu parádna nová línia. Ale najväčšia mágia Abramsa je v privolaní pocitu spred 38 rokov, že niečo nové začína a vy chcete byť súčasťou. A je obohatená o to pripomínanie si toho starého. Kúzelné je spojenie, keď rovnako držíte palce Chewiemu pri prestrelke ako Rey pri úteku z trhu. Cítiť to aj pri hudbe: John Williams si ide po 50. nomináciu na Oscara; jeho soundtrack s bohatým orchestrom znie parádne, citlivo zložil nové melódie a na vybrané momenty si šetrí staré. A keď prídu tie, áno, tlačí sa ďalšia slzička.

Abrams a scenáristi urobili poctivý kus práce pri tvorbe nových postáv a casting väčšinou vybral dosť neopozerané tváre.

9.0

Daisy Ridley je objav a jej Rey je výborne zahraná hrdinka, ktorej budete fandiť a cítiť jej straty, objavy i súboje. Adam Driver ako Kylo Ren má totálne nevďačnú úlohu ťahať nového záporáka, ale snaží sa veľmi dobre. Veľmi poteší Domnhall Gleeson ako zlý generál, ktorý sa vzdialil svojim doterajším úlohám. Nečakane dobrý výkon dá nový droid BB-8, hrá fantasticky, má silné sóla! Ale mám jednu výhradu: John Boyega a jeho Finn sklamali na plnej čiare všetkým: postavou, jej motiváciami, napasovanými dialógmi a v neposlednom rade hereckým výkonom.

Skončil Pán prsteňov i Harry Potter. A najväčšia filmová sága sa vrátila v plnej paráde. J.J. Abrams napĺňa takmer nerealistické očakávania: citlivo nadviazať na šesťdielnu Lucasovu ságu, vytiahnuť starých známych a značnú nostalgiu, aj uviesť nové línie, hrdinov i atribúty. Jeho Star Wars sú stále správne old-school a pritom modernejšie. Rozprávajú, čo sa deje po jednom z najznámejších finále a nastoľujú trend, po ktorom Hollywood túži. Aby nám po videní ostala chuť ísť na blockbuster znova a pritom živiť v sebe nádej na nové a bohatšie dobrodružstvá. Sága pokračuje 25. mája 2017...

PS – 3D prináša pár efektných záberov, obletov i momentov. Slovenský dabing je na lokálne možnosti obstojný, kúzlo pôvodných hlasov sa v ňom prirodzene vytratilo.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (USA, 2015, 135 min.)
Réžia: J.J. Abrams. Scenár: Lawrence Kasdan, Michael Arndt, J.J. Abrams. Hrajú: Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac, Harrison Ford, Adam Driver.

RÝCHLO A ZBESILO 7

ONE LAST RIDE

ŠTÝL: AKCIA
RÉŽIA: JAMES WAN

FILMOVÁ RECENZIA

Máloktorá séria má trajektóriu ako Rýchlo a zbesilo. Po ostrej jednotke, typickej dvojke a slabučkej trojke prišiel solídny priemer v podaní štvorky. Stačilo zmeniť štýl, rozšíriť partiu a päťka v Riu či šestka v Londýne mala iné čaro. Teraz sa pomsta vracia domov; do akcie sa zapojí nielen celá skvadra, ale aj nové prírastky: Jason Statham a Kurt Russell.
A každého diváka kvári tá istá otázka – v ktorej minúte zomrie Paul Walker a ako scenáristi vyriešili jeho posledný film...

Napozerajte si minulý diel, aby ste boli v obraze. Deckard Shaw ide po krku partičke od prvých minút. Jeho mladší brat dostal nakladačku a jeho hnev zastihne Hana v Tokiu i ostatných vrátane agenta Hobbsa. Štartuje zápletka okolo cenného Božieho oka, vďaka ktorému možno vystopovať hociktorého človeka na Zemi – našej partii sa rozhodne zíde na poľovačke Deckarda, ktorého chcú nájsť skôr ako ich zlikviduje on. Treba objaviť hackerku, získať superčip a potom sa môžu zrátať všetky účty.

Justin Lin urobil sérii Rýchlo a zbesilo mamutiu službu. Od Tokijskej jazdy po skvelú päťku dokázal zvyšovať latku a natočiť najlepší diel. Šestka málinko ubrala, ale po prebraní žezla Jamesom Wanom cítiť, že v žilách série koluje veľa nitra a je kde pridať forsáž a ešte viac prehnať akčné scény, narvať adrenalínové či pokojné momenty... a ohúriť! Sedmička sa pozicionuje ako posledná jazda, povolá do akcie mnohých a chce byť uceleným vyústením. Štartuje zostra, s odkazmi, v priebehu sa mihnú aj iné postavy (Sean z trojky). Nechá si čas na všetko: pokojné scény rodinky, nemilé prekvapenia, nečakaný nástup nových zúčastnených a obrovské finále.

Scenáristi sa sústredili iba na tri oblasti a vyžmýkali ich výborne. Rozvíjajú svoje postavy a nechávajú ich žiť v civile s novými starosťami (Letty má amnéziu a ťažko sa vyrovnáva, Brianovi chýba streľba v rodinnom živote, Hobbs by tiež rád vymenil pečiatku za pištoľ v akcii). Je to pocta sérii i postavám, s ktorými sme de facto prežili 15 rokov a nepotrebujeme ich vidieť zásadne iba v nasadení. Trable nie sú iba malicherné ako kedysi (došli nám prachy, musíme ísť kradnúť autá) a téma rodiny sa akcentuje vo výraznej miere, čo je plus – séria k tomuto momentu chcela roky prísť, už je tu.

9.0

Druhou oblasťou je entré nováčikov. Jason Statham je fantasticky využitý a podobne ako The Rock, aj on si zaslúži hrať v AAA lige, akou je dnes séria Rýchlo a zbesilo. Musel síce prejsť na druhú stranu, ale jeho Deckard Shaw je silný zloduch a sadne mu lepšie ako Kuriér či poltucet iných borcov. Má v talóne x prekvapení a zbraní, ktoré okamžite využíva. Netreba ho ani príliš vykresliť, keď sa nám tak skvostne uviedol na konci šestky a pridá pamätné intro sedmičky.

Treťou oblasťou sú akčné scény: preteky i všetky ostatné. Séria sa dostala do bodu, kedy navyšuje tie neuveriteľné aspekty a teraz zachádza ešte ďalej. Bankový trezor či zostrelenie lietadla sú prekonané prakticky vo všetkých troch megalomanských scénach: autori ubrali na počte a zvýšili intenzitu, každá však získala obrovskú výhodu: je pamätná a dlho po videní si ju budem vedieť predstaviť, čo je plus každého blockbustru. Navyše druhá hlavná akcia i finále popri autíčkach pridávajú oveľa viac: súboj na férovku dvoch krásne oblečených žien? Svalnáči si to rozdajú s hasákmi na parkovisku? The Rock láme sadru, berie guľomet a páli do nepriateľa? Všetko je také ikonické, až to funguje. Sústredenie akcie na tri obrovské akčné scény má iba jeden eventuálny mínus: niektorým divákom sa to bude zdať príliš veľa a v ich očiach môže trošku trpieť dynamika...

Ale na to je tu James Wan, ktorý točí neskutočne dravo a ešte pôsobivejšie ako Justin Lin. Wan skúša nové skvelé efekty: najprv zvrtne v akcii kameru o 90 stupňov, neskôr o 180 vtedy, keď to nečakáte. Alebo strihá veľmi rýchlo a nebojí sa v Abú Dabí či vo finále rozohrať akciu na troch miestach naraz. A vybral si skutočne nadupaný soundtrack, čo je tiež plus. Ak si pamätáte jeden song z filmu, už vám s ním splynie. Danza Kuduro pre pätku, a Get Low pre sedmičku sú pomyselné hymny.
Iste. Scenáristi si pomôžu nejednou náhodou a dianie kondenzujú ako môžu. Pocta Paulovi Walkerovi môže vyvolať trošku súcitu, jednu slzu či určité nepochopenie. Ale séria (a rodina) je silná ako nikdy.

Séria má po 14 rokoch tri top diely. Prvý, ktorý všetko naštartoval a má svoje čaro. Päťku, ktorá katapultovala sériu do vyšších obrátok a s odstupom je najsilnejšia. Sedmička, ktorá uzatvára veľa otvorených línií a obsahuje pôsobivé scény i dôvetok na záver.

Michal Korec

MAD MAX FURY ROAD

SPÄŤ DO PÚŠTE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: GEORGE MILLER

FILMOVÁ RECENZIA

Dvadsať ráz videná ukážka, minimálne očakávania, nechápajúci výraz pri použitej hudbe. S takým nastavením som išiel na Mad Maxa, aby ma absolútne strhol. V čase čítania tejto recenzie ste už v inej pozícii, lebo svetoví kritici neklamú: toto je neskutočná jazda, ktorú musíte vidieť v kine.

V budúcnosti sa ľudstvo načisto zbláznilo a začalo bojovať o posledné štipky surovín: voda, náboje, benzín, zeleň. A keď otrávilo pôdu, situácia sa ešte zhoršila. Teraz bývajú ľudia ako otroci v mestách, kde si panovníci žijú v luxuse, zatiaľ čo chudoba maká a žobre aj o dúšok vody. Púštny svet, skazená klíma, takmer žiadna živá bytosť až na pár zmutovaných jašteríc. Keď sa vydá tanker s vodou zo Citadely do Benzínového mesta, na polceste ho šoférka zrazu zvrtne na východ, no nevedno prečo. No so sebou vezie viac ako iba niekoľko tisíc litrov kvapaliny a jej cieľ je jasný. Vládca Citadely hromží a vydáva sa za ňou – a paralelne s ním aj mladík Nux i nedávno uväznený Max, ktorý zohrá veľkú rolu na tejto štylizovanej, dramatickej krutej jazde.

Poviem vám tajomstvo hneď po náčrte deja, lebo vám pomôže pochopiť všetok entuziazmus kritikov. Fury Road sa odohráva 70% času v pohybe a takmer celá akcia je výlučne na kolesách. Áno, tento štýl poznáte z Matrixu Reloaded či posledných dielov Rýchlo a zbesilo, no trúfam si napísať, že Mad Max posunul latku ešte ďalej. Všetky vehikle uháňajú vpred, otáčajú sa o 180 stupňov, na mašinách sú šíky vojakov a bojovníkov, ktorí vrhajú kopije, pália zo strelných zbraní a v arzenáli nechýba plameňomet, poctivá brokovnica, dýka v šaltpáke a iné vychytávky.

Pomer dynamických scén k statickým je neskutočný, film sa počas prvej hodiny s výnimkou pár strihov nezastaví a akcia je zábavná, nápaditá, majestátna. Kamera miluje prelety okolo konvoja, strih je vynikajúci a užijete si to naplno. Na prvé videnie nestačíte všetok adrenalín vstrebať – druhá návšteva je otázka času. Je to jeden z mála hitov, kedy nieže uvažujete, či si ho pozrieť znova, ale či si nekúpiť druhý lístok hneď po titulkoch.
Akcia navyše graduje. Hoci sa v prvej polhodine rysuje obrovská mela, Miller ju servíruje postupne a necháva si ďalšie nápady na nasledujúce scény. Strieda prostredia i farby (žltá púšť), časové obdobia (po dni príde nádherná modrá atmosférická noc) a cítite, že tento svet nie je vyprahnutý, má veľký potenciál. Pri

9.0

výraznej palete žltej a modrej sa navyše počas dňa razí aj červeň výbuchov. Audiovizuál podčiarkne dunivý soundtrack Junkieho XL, ktorý konečne vhodne namieša aj to Verdiho Requiem. Ak budete blízko kina s Dolby Atmos, musíte film takto vidieť – tam musí zvuk preraziť strechu!

Akoby sa všetky trailerové momenty ukázali v najlepšom svetle. Akčné momenty sú vhodne rozložené do scén, Charlize Theron padajúca na kolená má zrazu jasný zmysel, jednotlivé výbuchy, aj prestrihy. Frenetický strih trailerov je natiahnutý na 120 minút, akcie nie sú zdĺhavé, dĺžka je presne vystihnutá.

Aby nebolo chvály málo, aj neakčné chvíle majú svoje čaro. Prvý raz nastane oddych na pár minút až po hodine (!) a sami si budete chcieť vydýchnuť z ohlušujúcej jazdy. Postavy sa rozprávajú o veciach, ktoré majú zmysel, záhadne stretnutia padnú vhod, budované putá nie sú na škodu. Žiadna milostná línia, pár gest je vhodne vložených; cítiť ako je drsný ráz prenesený aj do medziľudskej komunikácie. Dialógy sú skôr praktické (keď je väčšinou akcia, rozdávajú sa skôr povely a kričia heslá), občas príde náznak objavovania mytológie, frakcií, miest, ale to sú iba fragmenty. Chceme poznať viac, ale nie je čas, akcia musí pokračovať – a vo finále parádne vyústiť, aby ste azda uronili aj symbolickú slzu.

Herecké obsadenie je výborné. Charlize Theron je výrazná a má silnú postavu. Tom Hardy je správny Mad Max, hoci často operuje v pozadí (azda aj tým, že veľa nenarozpráva) – žiadny akčný hrdina, čo súka suché vtipy na počkanie, ale odhodlaný bojovník, ktorý pomôže, aj keď ho mátajú spomienky. Aj Nicholas Hault si strihol pekného šialenca a ženské osadenstvo je pohľadné i vhodne vložené do scén.

Blockbustrová sezóna je teda v plnom prúde. Furious 7 je akčná pecka, no Mad Max sa jej bez problémov vyrovnáva a Avengers 2 sú o dva kroky vzad. Odkladám pôvodný dešpekt, kupujem druhý lístok – na druhý raz si to chcem užiť naplno!

Michal Korec

MISSION IMPOSSIBLE

ŠIESTA MISIA

ŠTÝL: AKCIA
RÉŽIA: CHRISTOPHER MCQUARRIE

FILMOVÁ RECENZIA

Raz za desať rokov nám do kín v jednom roku súčasne príde Ethan Hunt i James Bond. 2015 chce ukázať oboch v špičkovej forme – a opäť sa najprv servírujú príhody starnúceho, no stále mrštného Toma Cruisea, ktorý si rád odskáče kaskadérske kúsky na vlastnú päsť.

IMF má trable. Posledná séria akcií nedopadla najlepšie (Kremeľ, Dubai a ani posledná v Minsku), čo znamená jej rozpustenie, resp. pripadnutie pod CIA. A jej šéf nechce mať s touto jednotkou spoločné nič a chce si robiť veci po svojom. Lenže Hunt, ktorý akurát zmizol z povrchu zemského, je na stope Syndikátu, mocnej organizácie, ktorá stojí za viacerými zdanlivými nehodami vo svete i teroristickými útokmi. Hunta nevystopuje zrejme nikto, no sám pochopí, že sólo nemôže pracovať donekonečna a je potrebné dať dokopy inkognito tím, aby mohol polapiť chlapíka, čo má zločinecké operácie riadiť. Je tu ďalšia výzva pracovať bez zázemia a voči ľstivému protivníkovi so špičkovým tímom.

Čím vyšší diel Mission: Impossible, tým viac sa nemôžete ubrániť dojmu, že Toma Cruisea v tejto roli nevystrieda asi nikto, hoci pokusy o ten krok tu boli. Aj v päťke posúva hranice ďalej, hoci scenárista pochopil, že ak chce divákov skutočne ohúriť, musí zájsť za extrémne limity. V tomto smere je dobré vidieť promovanú scénu s lietadlom na začiatku pred titulkami, aby ste sa mohli tešiť na ďalšie kúsky.

Dejová zápletka okolo Syndikátu je vybudovaná šikovne. Dlho netušíte, o čo ide a roly sú rozohrané priam ideálne. Rozpletanie nitiek ide postupne, dlho sú všetci iba pešiakmi v komplote, ale až finálne vyústenie dáva Syndikátu iný zmysel a tým, že prichádza neskoro, má zlovestnosť organizácie vyššiu dôležitosť. Hlavný protivník dostal do vienka vysokú inteligenciu, zlovestný hlas a najprv neviete, kto by ním mohol byť, hoci sa ukáže pomerne skoro.

Nová femme fatale Ilsa je vynikajúce obohatenie série – silná ženská hrdinka, ktorá hrá vabank, no stará sa o seba vo viacerých situáciách. Určite lepšia voľba ako Paula Patton vo štvorke – Ilsa je lepšie napísaná i herecky obsadená, Rebecca Fergusson je skvelý objav.

Huntov tím tvorí trio Brandt-Benji-Luther, z ktorých každý má svoj štýl humoru i akcie, najmä Simon Pegg dostane množstvo scén, kde môže vyniknúť. Rozpustenie IMF funguje a naštvaný šéf Hunley v podaní Aleca Baldwina, ktorý dlho nič nechápe, je tiež solídnym prírastkom.

Štruktúra MI-5 úspešne kopíruje minulé diely – sústredí sa na pár veľkých epizód, ktoré v starostlivo vybraných lokalitách umožnia servírovať prvotriednu hollywoodsku akciu. Lietadlové intro je fajn pre navodenie atmosféry: netrvá viac ako 6 minút, no vtrhne vás dnu. Môj favorit príde zavčasu – na viedenskej opere v prvej tretine filmu. Tejto stopercentnej akcii nechýba nič: je tajomná a mnohí sú neznámi, Ethan a Benji operujú počas predstavenia Turandot, priplichtia sa ďalší činitelia a ku koncu príde dráma i štipka humoru. Kombinácia s operou občas pripomenie Sherlocka Holmesa 2 (akurát tu Zimmer nemixuje melódie), vhodná kompozícia dramatických i akčných momentov zaberá naplno.

Akcia v Maroku poteší zas robustnosťou a viacvrstevnatým poňatím. Po infiltrácii elektrárne nasleduje parádna naháňačka rozložená na dva akty. Motorky i autá sa starajú o maximálne zábavné sekvencie a až pri Tomovi na motocykli si uvedomíte, že táto séria sa trošička začína opakovať (motorky boli už v dvojke), ale na druhej strane to vôbec nevadí, keď dnešná akcia úplne hravo triumfuje 15-ročnú. Len finále mohlo byť azda zaujímavejšie, ale na to, koľko scén a elementov si preň scenárista a režisér v jednej osobe Christopher McQuarrie prichystal, to stačí. Je tu jeden výrazný moment (schválne ho neprezradím), kedy absolútne jednoduchým efektom McQuarrie z vás takmer vyrazí dych. Pritom stačí málo! Je pútavé sledovať celý rad režisérov, ktorí sa vystriedali v sérii: De Palma, Woo, Abrams, Bird i McQuarrie. Každý doručil tonu nápadov, ani jedného nemožno pasovať za oveľa lepšieho oproti ostatným – čo je súčasne silná vizitka pre McQuarrieho, ktorý celý projekt ustál.

Je to jeden z najzábavnejších blockbustrov tohto leta. Súčasne poctivá agentská akcia, čo preskočí každý komiks i nostalgiu spred 20 rokov. Dravý, hravý, stále aktuálny a v IMAX je to top zážitok.

PS – Čerstvo ohlásená MI-6 by mala rozhodne priniesť viac britských agentov a cameo Jamesa Bonda, to by bola pecka! Hunt vs. Bond snáď v roku 2017 či 2018?

Michal Korec

V HLAVE

RETRO HRY ÚTOČIA

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: PETE DOCTER, RONALDO DEL CARMEN

FILMOVÁ RECENZIA

O novinke Pixaru sa hovorilo prvý raz v roku 2009, keď niesla výstižný pracovný názov a prísľub, že nás zavedie do ľudskej mysle. To bolo v čase, keď na nás postupne vychrlili Ratatouille, Wall-Eho, Hore či Toy Story 3 a bol to obrovský prísľub parádneho nápadu. Po šiestich rokoch je tu – a vyšiel.

Príbeh 11-ročnej Riley začína v krásnom období základnej školy. Baví ju ľadový hokej, má pár kamošov, žije v Minnesote, kde vždy zamŕza jazero. No keď sa musia rodičia presťahovať za prácou do San Francisca, čaká ju veľká zmena a je otázne, ako na ňu Riley na prahu puberty zareaguje. Nové prostredie, škola, ľudia i nové výzvy. A čo sa pri týchto zmenách deje v našej mysli? Podľa Pixaru je to celkom jednoduché: v mysli ovláda naše nálady i reakcie pätica emócií: Radosť, Smútok, Strach, Nechuť a Hnev. Každá inak vyzerá, má svoju rolu a obhajuje vlastné konanie.

Z reakcií vznikajú spomienky, ktoré sa v podobe farebných guľôčok ukladajú do pamäte: ak bola udalosť radostná, bude žltá, ak smutná, bude modrá atď. Kľúčové spomienky majú najvyššiu hodnotu a všetci sa zhodujú v hlave, aby bolo čo najviac žltých. Áno, Radosť je tu líder, čo má na starosti všetko, ale neraz sa aj ostatní púšťajú do akcie, či už prchký Hnev alebo pohotový Strach. No v poslednom období sa začína čoraz častejšie prejavovať Smútok. A po zmene bydliska malej Riley sa stane čosi nečakané: Radosť a Smútok sa ocitnú s batôžkom kľúčových spomienok niekde v hĺbke mysli a dievča ostáva napospas osudu, novému mestu a riadené iba tromi emóciami: Strachom, Nechuťou a Hnevom.

Predsudky bokom, V hlave je jeden z najoriginálnejších filmov tohto roka a ak si nezaslúži nomináciu na Oscara aj v hlavnej kategórii, bude to úplne premárnená príležitosť. Spôsob, akým

je postavené fungovanie mysle a prepojenie s reálnymi zážitkami vo svete, je obdivuhodný. Otvára nové úrovne fantázie, ktoré majú zmysel a dokonca majú obrovské ambície popisovať kompletný systém: silné väzby i putá vytvárajú ostrovy, sny sú formované ako továreň z denných spomienok a fungujú ako filmové štúdiá. Nájdete tu zobrazenie zabúdania a vyhadzovanie spomienok. Dokonca si autori trúfajú na vykreslenie podvedomia...

Z nadšeného popisu vyplýva, že dospelí sa budú mať nad čím zamyslieť a čaká ich skutočne parádna sonda do mysle, kde je všetko premakané do posledných detailov a keď pochopíte systém, autori začnú strieľať ešte viac nápadov, ironizovať alebo skúšať aj rôzne vtipy s formou postavičiek. Nehovoriac o dialógoch alebo narážok na samotný systém. A keď sa prehupne film do trošku dramatickej až melancholickej roviny, nie je rozhodne núdza o scény, kde by ste mohli uroniť úprimnú slzu.

Aby sa však nenudili aj deti, je potrebné vytvoriť fantastickú skupinu postavičiek, odlišnú farbou i povahou a nechať dve absolútne opačné nechať putovať naprieč mysľou. Tento štýl road-mind-movie nie je vôbec na škodu, lebo absolvovať výpravu naprieč mysľou je pútavá idea sama o sebe a keď je navyše stále prepojená na to, čo sa deje vonku (čo je filmový unikát), dokáže zabrať u každého. Najmenšie deti sú síce odkázané iba na šantenie postavičiek, ale čím budú vaše deti staršie, tým skôr tiež pochopia niektoré prepojenia. Áno, toto je rodinný film, o ktorom sa môžete rozprávať hodiny, ísť naň znova, užiť si ho inak a viesť debatu č. 2. Pre deti sú vytvorené ľahšie scény, kde sa občas objaví menšia akcia alebo vtipná scénka, ale inak sa pripravte na prepracované scény so solídnou hĺbkou. Niežeby tu nebol priestor na menší frk, no prepracovaných je viac.

Najkrajšie je prepojenie vnútra a vonkajšieho sveta. Ako malá reakcia v mysli ovplyvňuje správanie Riley, to je fascinujúca etapa filmu. Prečo dokáže Radosť dlho dominovať a čo sa deje, keď úplne absentuje? (Áno, črtá sa melanchólia, ktorá sa nás dolieha z plátna.) Nesledujeme iba to, čo má Riley v mysli, ale presne to, čo ovplyvňuje jej život. A že je to oveľa väčšia váha, ako si môžeme uvedomovať.

Z hľadiska formy nemá Pixar problém s ničím: doručiť skvelú animáciu, pekné postavy, farebnú paletu, svet plný nápadov i fantastickej animácie. Radosť pozerať na hrejivé farby a prostredia na plátne. V tomto smere nezaháľa ani slovenský dabing, ktorý má skutočne starostlivo vybrané hlasy a najmä Monika Hilmerová ako Radosť si odmaká prakticky polovicu filmu.

V hlave je výborný animák plný skvelých nápadov a až metapríbehu pre celú rodinu. Pixar je späť vo forme!

Michal Korec

9.0

ŠPIÓN

ANALYTIČKA V AKCII

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: PAUL FEIG

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MICHAL KOREC

9.0

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

CHAPPIE

PRÍBEH ROBOTA

ŠTÝL: AKCIA - SCI-FI
RÉŽIA: NEILL BLOMKAMP

FILMOVÁ RECENZIA

Asi som si zle napozeral ukážky (pritom teaser som videl desaťkrát), ale Chappie ma prekvapil. Je to film o niečom inom, ako som si myslel; to prekvapenie by som vás chcel nechať zažiť na vlastnej koži. Krátka recenzia pre všetkých, čo chcú ísť do toho nevedomky: nová akčná sci-fi Neilla Blomkampa sa opäť odohráva v Joburgu, znova sú pod paľbou nielen obyvatelia slumov, ale otázky humanity, ľudského počínania a v poslednej tretine prídu veľké pamätné momenty. Film nie je lepší ako District 9, v porovnaní s Elysiom sa bude niektorým páčiť viac, iným menej, ostatným rovnako. Choďte naň.

Pre ostatných čitateľov recenzií a tých, čo sa boja risknúť raz film za plné vstupné bez vedomia skóre, musíme ísť hlbšie, no nenaznačiť všetko. Kriminalitu v Joburgu sa rozhodli policajné zložky vyriešiť objednávkou robotických Skautov, ktorí slúžia najmä ako predný štít pri zásahoch. Ich vynálezca Deon by chcel posunuť robotov ďalej a dať im plné vedomie, no vedenie taký krok odmieta. A kolega Vincent by strašne rád pretlačil do produkcie robota Moose, no ani tento návrh nechce šéfka prijať. Pri spojení odhodlania dvoch vedcov a bezradnej situácie partie gangstrov, ktorí dĺžia obrovský balík peňazí, sa dostaneme k bodu, kedy sa jeden robot ocitne mimo policajnej série, získa vlastné vedomie a jeho správanie i činy začne empiricky i racionálne formovať skupina rôznorodých ľudí naokolo.

Azda najväčším odhalením Chappie je v jadre relatívne komorný príbeh. Od Chappieho nezávisí osud ľudstva, ani mesta. Na pozadí Joburgu tradične posiateho kriminalitou sa odohrávajú životné údely vedcov, gangstrov a robota. Každá línia si uzurpuje približne tretinu, čo je výhoda i slabina – mnohí čakajú, že film sa točí iba okolo Chappieho. No viaceré vopchaté línie sa snažia koexistovať, niektoré dostanú menší priestor (vedci), iné väčší (gangstri) ako by si zaslúžili.
A Chappie je niekde uprostred.

Z ukážok tušíme, ku ktorým scénam sa máme dopracovať: Chappie sa bude učiť ľudskému správaniu, bude aj bojovať a možno chrániť. Je to pútavo napísaná postava, hoci chvíľu trvá, kým sa dostaneme k jeho zrodu. Neill Blomkamp navyše stavil na parádny kontrast: Chappieho myseľ startuje na detskej úrovni ako pri správnom pôrode, no je hodený do drsného gangstarského prostredia. Mix emócií je silný: niektorí sa k Chappiemu správajú ako ku skutočnému dieťaťu, iní ho kádrujú a chcú ho hneď učiť či vystaviť násiliu.

Trio postáv a Chappie fungujú takmer ako rodina: mama, tatko a brat, pričom každý si k nemu buduje iný vzťah a všetko na neho vplýva: jemný cit, drsné grify i bratská rada.
Navyše v každej ďalšej scéne zúročí Chappie všetko, čo sa naučil predtým. Blomkamp je sugestívny

8.0

v každej: Chappieho detská nátura, zraniteľnosť i temné prostredie vám budú nepríjemné. Blomkamp kladie prvé otázky ľudskosti: ako sa správame k deťom, ako ich vychovávame a prečo sa k robotovi správame inak ako ku človeku? Nechali by ste päťročné dieťa v slume s partiou kriminálnikov? Z ukážok sa to nezdá, ale Blomkamp natočil opäť krvavý film: nielen v akcii, ale celkovom vyznení. Chappieho správanie sa zhutňuje, stáva sa komplexnejšou osobou, podnecuje ho k iným krokom. Ako chrániť, uvedomiť si existenciu, plniť potenciál, aj bojovať. Akcie nie je veľa, ale je efektne natočená a niektoré prestrelky sú výborne. Najviac sa Blomkamp vyšantil na začiatku finále, kde nechá do akcie zasiahnuť všetkých zainteresovaných a prídu parádne momenty, spomalené zábery. Aj variabilný Hans Zimmer pridá na bpm skladieb: duní naplno, hoci v detských scénach s Chappiem má jemné melódie a zaznie aj organ z Interstellar. Dodal premenlivý soundtrack, hoci nie na pohmkávanie motívov. Zabudnúť netreba ani na líniu posadnutosti vedcov či konanie ľudí, kde má vyniknúť casting. Nikto tu nemá obrovskú rolu: Sigourney Weaver sa objaví pár ráz, Hugh Jackman sa aj na dlhší čas vytratí, aby napajedený rozohral očakávaného záporáka a Dev Patel je šikovný mentor.

Viac priestoru si ukoristili Die Antwoord v silných roličkách i ôsmich songov na soundtracku. Nie som z nich úplne nadšený, ale Yo-Landi hrá predsa len lepšie ako magor Ninja. A samotný Chappie? Polovicu z jeho výkonu berie Sharlto Copley so skvelým hlasom, druhú jemná motorika, gestá a nesklame, žmýka emócie, je super!

Takže koľko? Chappie má výborné elementy (vedcov, gangstrov, dospievajúceho robota, akciu), no ako celok neprebieha hladko. Občas sa zdržiava, inokedy šokuje, končí skôr ako by ste chceli a otvorí také línie... že si ho o 24 hodín pozriem ešte raz a finálny rezultát padne až potom.

DOPLNENÉ: Po druhom videní filmu je všetko jasnejšie. Chappieho netreba brať úplne vážne, ale sústrediť sa viac na jeho zábavnú líniu. Vtedy si naplno užijete akčné scény a zistíte, že je úderný od začiatku. Emočný mix je stále silný a striedajú sa veselé momenty i citlivé minúty. Gradácia je výborná, posledná tretina výborne poskladaná. Zimmerova hudba je ešte prenikavejšia a dokonca aj tvorba Die Antwoord sem zapadla. Chappie má rýchly strih a v 120 minútach obsahuje veľa prvkov, ktoré sa nestačia rozvinúť. Vôbec to nevadí, niektoré scény sú prekvapivo krátke, iné si dajú načas. Blomkampova réžia je pevná, toto je lepší film ako Elysium.

Michal Korec

KÓD ENIGMY

SHERLOCK HOLMES A NAJZLOŽITEJŠÍ KÓD

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: MORTEN TYLDUM

FILMOVÁ RECENZIA

Príbeh filmu Kód Enigmy je adaptáciou knihy anglického matematika a spisovateľa Andrewa Hodgesa. Film objasňuje udalosti, ktoré napomohli k skráteniu druhej svetovej vojny a v druhom rade k vynájdeniu predchodcu počítača. Film vychádza z reálnych udalostí, čo v mnohom podtrháva jeho výpovednú silu, dáva mu váhu odhliadnuc od toho, do akej miery sa skutočnosti pridŕža. Anglický vedec Alan Turing a jeho tím pracuje na rozlúštení nacistického šifrovacieho kódu, vďaka čomu sa neskôr anglickej armáde a jej spojencom podarilo odvrátiť množstvo útokov a zachrániť milióny ľudí.

Naratívna štruktúra je premyslená, skladá tri vrstvy príbehu, retrospektívy v retrospektívach. Tvorcovia formálne komplikovaným spôsobom dopĺňajú tému príbehu. Film prináša pohľad na sexuálnu diskrimináciu v Anglicku počas druhej svetovej vojny, zobrazuje zhubnú silu nepochopenia a slepú nedôveru, s akou sa k ľuďom s akoukoľvek odchýlkou spoločnosť správa (v prípade hlavného hrdinu je to aj nadpriemerná inteligencia a uzavretosť, ktorou sa spoločensky odpisuje). Stredobodom je výnimočný človek, ktorého ani obrovské zásluhy neušetrili diskriminácie a predsudkov.

Ťažiskom filmu je hlavný hrdina, príbeh sa radí ku životopisným drámam o mimoriadne silných osobnostiach, ktoré prispeli k výrazným udalostiam novodobých dejín. S takýmito príbehmi sa neodmysliteľne spája mýtizovanie. Film má v rukách magickú silu a divák predsa len očakáva, že tvorocovia ju plne využijú. Hrdina sa na svojej ceste za nemožným stretáva s tlakmi vedenia, ktoré neustále sabotujú a podceňujú jeho prácu, so spolupracovníkmi si nerozumie, nikoho k sebe nepustí. No svetielkom nádeje je mladá spolupracovníčka Joan Clarke, vďaka ktorej sa veci pohnú iným smerom... Kód Enigmy sa úspešne drží pri zemi, realitu nafukuje pomerne striedmo, je uveriteľný a autentický v motiváciách charakterov.

K divákovi je film ohľaduplný, nebombarduje ho vedecko-technickými poučkami, vyhýba sa prílišnému politizovaniu, na vysvetľovanie zložitých vojenských konfliktov, či stratégií nie je priestor. Príbeh sa sústredí predovšetkým na Alana Turinga, zobrazuje ho ako zvláštneho, trochu nepríjemného "správňáka" zanieteného pre ušľachtilú vec. Alan Turing je predovšetkým nešťastný muž, pre svoju sexuálnu orientáciu a nadpriemernú inteligenciu musí neustále bojovať s okolím, s nadriadenými, ale i sám so svojím nesmrteľným smútkom.

Prekážky sú nastavené, Alan sa tvrdohlavo a s odhodlaním púšťa do zdanlivo neprekonateľnej misie, na ceste sa postupne učí prekonať nie len svoje profesionálne, ale aj osobnostné limity, nachádza priateľov a pochopenie. V príbehu prevažuje emocionalita, z histórie predsa vieme, že kód enigmy bol rozlúštený. Filmu ide o to ukázať, za akých podmienok sa to Alanovi Turingovi podarilo, čo všetko musel obetovať a v konečnom dôsledku zobrazuje nevďačnosť spoločnosti, akúsi tichú pomstu za to, že jeden človek rozhodoval o tisícoch životov, určoval, kto bude zachránený a komu sa jeho milosť vyhne...

Film všetko nezrozumiteľné vkusne zjednodušuje, vytvára balík dešifrovateľný priemerne inteligentným divákom, ktorý sa nestráca v balaste predimenzovaných dialógov, ani prílišnom sentimentalizme. Emócie sa dostavia bez zbytočného nátlaku, logicky vyplynú z konfliktu a vzťahov, vďaka sympatickým hrdinom. V záverečnej štvrtine filmu však cítiť mierne neprirodzený tlak, autori zdôraznia paralelu medzi hrdinovou nešťastnou láskou, ktorú si kompenzuje strojom, počítačom. Táto pointa je zbytočne zavádzajúca a v mnohom nepresná, tlačí na pílu v zmysle: za všetkým hľadaj lásku. Práca s motívom: vedec zamilovaný do svojho výtvoru, do takto nastaveného príbehu jednoducho nezapadá.

Alan Turing je príkladom toho, ako môžu kruté predsudky rozdupať krehkú ľudskosť. Jeho prípad potvrdzuje paradox, že zadosťučinenie a vďaka sa dostavia len zriedkakedy, alebo vo chvíli, keď už človek o nič také nestojí... keď chce len pokojný rešpekt toho, kým skutočne je a ticho trpieť vo svojej samote. Alan Turing bol za svoju bezodplatnú službu navyše potrestaný. Kód Enigmy je formálne štandardne zvládnutým filmom a bez výraznejšieho presadzovania umeleckých tendencií sa sústredí na silu príbehu, ktorý stojí za to spoznať.

Roberta Tóthová

EX MACHINA

PRÍBEH AI

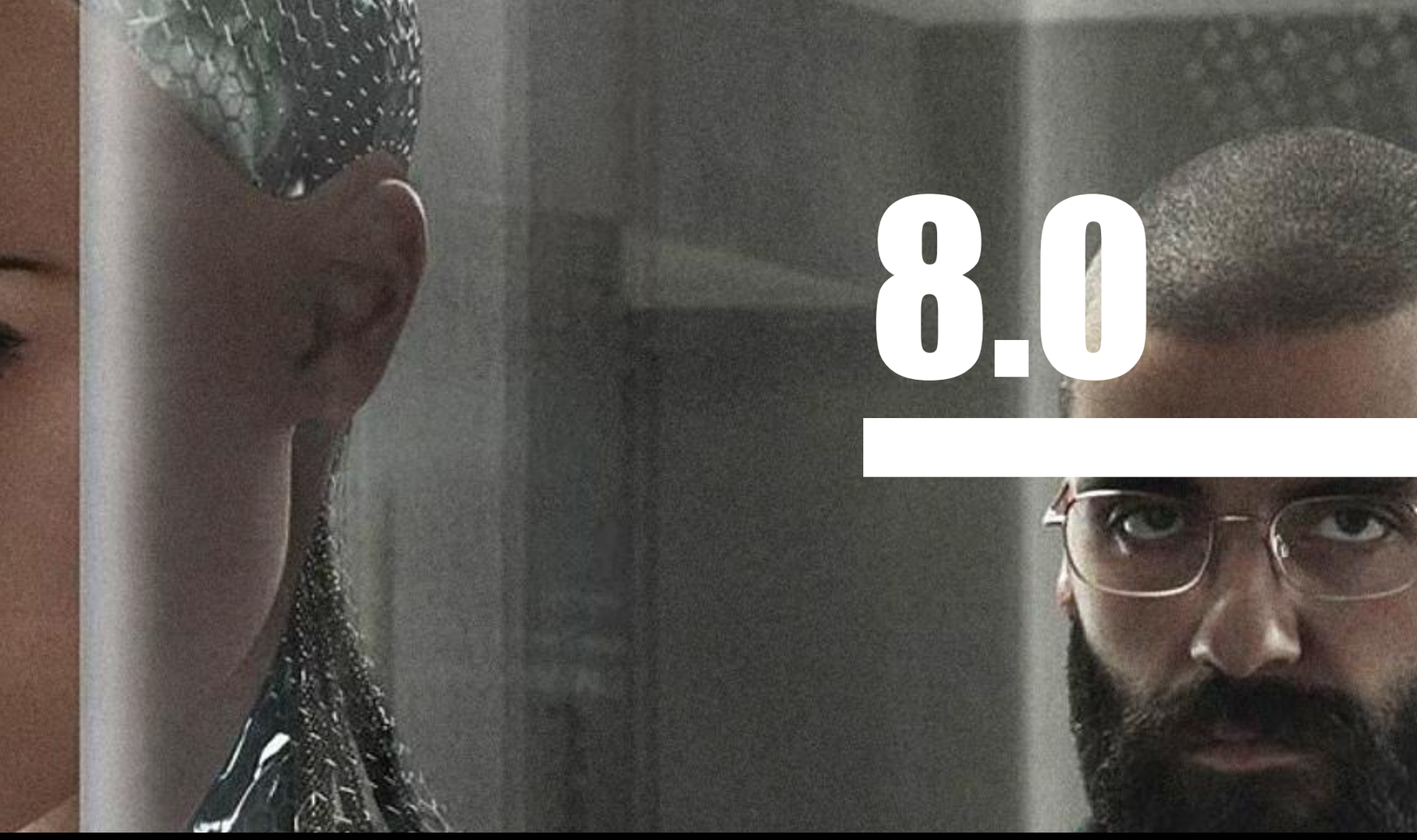
ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: ALEX GARLAND

FILMOVÁ RECENZIA

Šikovný programátor Caleb (Domhnall Gleeson) sa dostane do architektonicky unikátnej rezidencie svojho šéfa Nathana (Oscar Isaac). Uzavreto žijúci génius potrebuje, aby jeho umelá Ava (Alicia Vikander) prešla Turingovým testom a potvrdila tak skutočnosť, že nie je len naprogramovaným strojom, ale aj samostatne zmýšľajúcou bytosťou schopnou vlastných rozhodnutí a citov. Práve v poslednej oblasti autori tohto subžánru sci-fi s AI zlyhávajú a nechajú pre diváka atraktívnu hrozbu, že nás tie stroje raz psychologicky a sebecky prevalcujú.

To, na čo Garland stavil vo svojej Ex Machine, je čistá vedecká procedúra rozdelená do niekoľkých sedení Caleba a Avy. Nathan finišuje so svojimi poznámkami a chystá sa z nich vyexcerpovať zopár nedokonalostí, aby svoj ďalší model postavil na vyššiu úroveň. Toto je problémom všetkých naklonovaných Jordaniek z Bayovho Ostrova, všetkých citmi prekypujúcimi detskými robotmi, dobrosrdečných čísel 5 a ďalších. Divák neustále sleduje nemennú formu vedeckej výnimočnosti rýpajúcej sa v tom najobyčajnejšom ľudskom konaní, aby zaslúžilú kapacitu bolo možné pomyselne zbožštiť len preto, aby ako obyčajná ľudská bytosť prekonala prácou svoju vlastnú zadefinovanosť a vdýchla tú bájnu inteligenciu halde elektronicky pozliepanej robotickej bytosti. S karosériou čím ďalej, tým viac dokonalejšieho vzhľadu podobného ľuďom.

Garland, bohužiaľ, spadol do obávanej šablóny, no vykresal pomocou vzťahov troch ľudí v odľahlom vedeckom komplexe dusivú atmosféru neistoty. Výborne mu na to vizuálne poslúžili nádherné pohľady na jedinečnú landscape budovu zvonka a strohé technické prostredie Nathanovho príbytku. Dunivé prepájanie elektrifikácie do núdzovej prevádzky ukrýva Avino tajomstvo o tom, nakoľko



8.0

ešte funguje podľa naprogramovaných schém a nakoľko využíva vlastný AI potenciál, keďže Turingovým testom očividne prešla. Calebova postava sa postupne z vedeckého nadšenca stáva uväzneným pokusným králikom, ktorý poslušne spovedá zadaný objekt podľa jednotlivých sedení. Najšťavnatejším prvkom je Nathan so svojím bežným kamarátskym prístupom, no skrýva pritom mnoho tajomstiev, o čo mu vlastne v projekte ide.

Garland sa vo filme zameriava čisto konverzačne na plusy a mínusy dokonalých umelých bytostí, jeho postavy vedú tie najjednoduchšie rozhovory, na diváka zaberajú jednotlivosti ohľadom Avinej konštrukcie čo možno najvernejšej kópie človeka. No v dialógoch neustále cítiť akúsi nepatričnosť byť „stvoriteľom", ktorý by svojím výtvorom presiahol vlastné postupy premýšľania. V budovaní napätia dominujú tvrdé Nathanove podmienky, stále menej komfortná Calebova úloha testovať Avu a po hudobnej stránke rozrušujúci hudobný podmaz Bena Salisburyho a Geoffa Barrowa (Portishead).

V konečnej fáze sa, pochopiteľne, odohrá zopár ostrejších výmen názorov, a bohužiaľ, i očakávané Avino počínanie. Pre diváka ale tých 108 minút prejde v celkom slušne udržiavanom napätí a dostane možnosť spolu s Calebom a Nathanom filozoficky hĺbať nad etickým rozmerom neodvratného toku ľudskej evolúcie, aby sa v budúcnosti malé robotíčatá nemuseli hanbiť za to, že ľudské pokolenie sa kvôli nejakému morálnemu problému muselo zaseknúť na svojej tak nedokonalej úrovni.

Zuzana Ondrišová

INSURGENT

RESISTENCIA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ROBERT SCHWENTKE

FILMOVÁ RECENZIA

Dystopických svetov a odhodlaných mladých žien už začína byť trošku moc. Alebo sa s nimi často stretávame a strácame prehľad o ich osudoch. Rezistencia je presne kúsok skladačky, ktorý nemá začiatok, ani koniec, rozpovie kúsok mozaiky a nechá vás opäť rok čakať. Má svoje momenty, no zároveň je výzvou pre bežných návštevníkov.

Od udalostí, kedy Tris prišla o rodičov pri vzbure proti systému, ktorý začal naháňať divergentov, neubehlo veľa času. Namiesto prekročenia Steny za postapokalyptickým Chicagom sa so Štvorkou a Calebom ukryli vo frakcii Mierumilovných a ostali by tu dlhšie, keby sa neprejavili ich násilné črty a nevtrhla sem jednotka od naštvanej Janine. Pretože v dome rodiny Tris sa našiel záhadný predmet, ktorý má testovať divergentov a rozlúštiť posolstvo. Tris a Štvorku čaká cesta k ďalším frakciám, až napokon putuje ku konfrontácii s tajomným predmetom a veľkými testami osobnosti.

Jedna vec je istá: Rezistenciu neradno sledovať bez znalosti jednotky. Skúste to a neodhalíte ani fakt, že Tris a Caleb sú súrodenci. A hoci prvých 15 minút sa veľmi orientuje na flashbacky a vráti k pár udalostiam, nestačí to, aby ste sa zorientovali v aktuálnom dianí či rozdelení frakcií. Toto je, žiaľ, údel dvojky a pripomína nedávnu Drozdajku 1: sledujeme iba úsek deja, kedy sa má čosi stať – paradoxne, veľa toho za 119 minút nebude.

Ťažko povedať, kde vznikla disproporcia: veľa scén vo filme je naťahovaných. Sú tu dlhé dialógy (asi verná adaptácia knihy), rozličné vnútorné dilemy, pribudnú nové postavy (i Naomi Watts v tmavom účese), no nestačia na vyvolanie dychberúcich momentov. Najmä v prvej polovici sa chodí, strieľa a najmä udeje veľa náhod, ktoré ústia do ťažko nadväzujúcich scén. Možno v knihe dávali zmysel a na desiatkách strán boli popísané motivácie, no filmu chýbajú. Dianie sa dá rozdeliť na dve časti: rozličné návštevy a toľko očakávaná hlavná porcia okolo tajomstva záhadného predmetu a testu divergentov. Dovtedy je tu akurát jedna interesantná scéna: sérum pravdy, ktoré odhalí pár tajomstiev.

7.0

Finálna tretina sa venuje artefaktu a upaľuje k odhaľeniu veľkej pravdy. Je to najzaujímavejšia časť filmu a parádne dávkovaná. Samotný test má pútavé vizuálne nápady a občas sa ukáže 3D efekt, ale najmä sa máme na čo pozerať a cítiť, že tu padla väčšia časť rozpočtu. Testy časti osobnosti majú istý zmysel a vhodne využitý kontext. Očakávané finále (načrtnuté v traileri) je nakoniec dobré, aj keď sa v ňom veľa nestane, je tu efektne natočený moment a esenciálny bod zlomu pre hrdinku. No a potom príde megapointa viažuca sa k artefaktu a... film skončí.

V tom momente som si uvedomil podstatnú vec: v Rezistencii sa skutočne veľa nestane, dej by sa dal zhutniť na 30 minút, no mám neskutočnú chuť siahnuť po tretej knihe a zistiť, čo má nasledovať. Ak je to účel filmu, navnadiť na ďalšie diely, ten si plní výborne, bez problémov by som išiel do vedľajšej sály na tretí diel. Okamžite, bez výhrad a natešený. Otvorený koniec ma dostal.
Lenže popri polhodinke dobrých scén je tu 80 minút výplne, ktorá sa príliš nevenuje hrdinom, ani vedľajším postavám a nemá napríklad ani silnú nosnú tému v porovnaní s Drozdajkou 1 (propaganda, PR nástroje). Toto je akčné sci-fi, kde si mnohé postavy robia čo chcú, iné plnia príkazy a medzi nimi skupina hrdinov hľadá svoje opodstatnenie a ďalší cieľ.
V hereckých výkonoch dominujú tri ženy: Shailene Woodley je stále dobrá, hoci krátky zostrih i redší scenár jej neprospeli. Kate Winslet hrá záporáčku s prehľadom, Naomi Watts je chameleón. Mužskí hrdinovia sú v menšine stopáže: určite si budete viac pamätať ambivalentnú dvojicu Miles Teller – Ansel Elgort (ich postavy sa menia často) ako Thea Jamesa, ten je fakt iba akčný búchač.

Séria pokračuje. Oproti jednotke stratila kus čara, odkryla kúsok mozaiky sveta, aj navnadila na viac. Ak by niekto urobil 30-minútový zostrih, to by bol ideál.

Michal Korec

AVENGERS 2 VEK ULTRONA

PARTIA ZNOVU V AKCII

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JOSS WHEDON

FILMOVÁ RECENZIA

Na začiatku filmu ide partia Avengers po krku baróna Steckera, ktorý predvádza s Lokiho zbraňou pokusy a v laboratóriu sú pripravené do akcie dvojičky s nadprirodzenými schopnosťami. Netrvá dlho, kým je barón polapený, Lokiho zbraň prebraná do sídla Avengers a Tony Stark na nej začína podnikať vlastné experimenty, ktoré majú viesť k vytvoreniu poriadnej umelej inteligencie – no v skutočnosti sa tu črtajú zárodky Ultrona. Ten sa postaví proti Avengerom a má jediný cieľ: zaistiť ich vyhynutie.

Dvojka Avengers nemá ľahkú úlohu. Kriticky, komerčne i divácky úspešný predchodca vyšperkoval toľkoročné úsilie priniesť všetkých superhrdinov na plátno v jednom momente, až sa stal filmovou udalosťou na roky vopred. Pokračovanie prišlo o toto kúzlo, lebo hrdinov sme si užili vo väčšej miere a prekvapiť môže inými elementmi: pridať nového záporáka, dostať sa postavám pod kožu alebo byť typicky väčším pokračovaním. Dvojka Avengers prinášajú z každého nápadu niečo.

Iba spojená akcia všetkých zúčastnených nestačí, o tom svedčí 12-minútové intro. Je zručne natočené, všetko v ňom funguje, je to také zahrievacie kolo, ale neprináša toľko nového a niektorých poriadne nevtiahne. Je to viac toho istého – a to nám už nestačí. Hrdinovia spolupracujú, akcia im ide od ruky, je tu pár efektných hlášok na počkanie. Kto príde neskôr do sály, ani o veľa nepríde.

No keď sa začne experimentovať s Lokiho bakuľou a črtá sa Ultron, to už všetci (posmelení trailermi) spozornejú, lebo nový záporák sa málokedy črtá takto postupne a graduje vo forme. Ultron je výborne vytvorená postava, od jednotlivých dizajnov jeho kreácie cez prenikavý hlas Jamesa Spadera až po pár filozofických prepojení s Tony Starkom. Konečne niekto, kto iba nepriletí z inej galaxie robiť brajgel. Ultron navyše nie je na plátne neustále, ale iba vo vybraných scénach, čo jeho démonickosť posilňuje.

Relatívne dobre zaberú neakčné scény. Pobaví plná verzia párty, kde sa snažia borci dvihnúť Thorovo kladivo a uprostred filmu sa nečakane dianie zastaví do civilnej verzie Hawkeyovho života. Je tu snaha o nadväzovanie nových vzťahov a solídne pokusy dať marveláckym hrdinom plnšiu tvár aj v kontexte

7.0

spoločného vystupovania, nie iba v akčnej vrave, či náhľady do zmýšľania či chvíľ strachu.

Pokiaľ ide o akciu, úvodna toľko neohúri, ale každá ďalšia núka čoraz viac, či ide o návštevu Afriky, Kórey alebo veľké finále. Špeciálne kórejská akcia vynára spomienky na druhý Matrix, ale v dobrom smere: kinetická akcia, kedy si hrdinovia nemajú čas vydýchnuť a používajú prepravné prostriedky, je dynamická, dramatická, nápaditá, azda najlepší moment filmu. Isteže je tu veľké finále, ktoré si opäť raz odhrýzne obrovské sústo – a sám uznávam, že má dobrý nápad, ale vtedy si najväčšmi uvedomíte, ako fungujú filmy Marvelu a že v poslednom období idú takmer na autopilot. Veľa dokážete očakávať, ale už nestačí iba spojená akcia a že prišla znova. Potešia nové postavy a ich angažmá na oboch koncoch barikády. Scenáristi by strašne chceli spájať mytológie a mixovať ich do celku, ale nebude to jednoduché: bájky o kameňoch múdrosti, strašných zloduchoch a mieri sú síce účinné, no nezapadajú všetky do celku. Je fajn vidieť opäť operovať Avengerov sólo, no niekedy som mal pocit, že ich výlety preč od ostatných slúžia iba na vytiahnutie starých známych vo veľkom filme.

Joss Whedon je šikovný režisér a celok si drží pohromade, myslí aj na malé detaily. Tu dá dobrý nápad do akcie, tam použije šikovný oblet kamery a má svoj štýl. Hudbu mu skladajú rovno dvaja borci (Brian Tyler a Danny Elfman), ale na pamätný motív nečakajte. Neraz zastaví akciu či spomalí rýchlosť, čo je dobre – ale to všetko tu už aspoň raz bolo.

Nemôžem si pomôcť, ale marvelovky budú potrebovať čosi viac. Iba noví záporací, ďalšie prísľuby, to už stačiť nebude. Tentokrát ešte možno uštedriť veľa bodov, ale druhí Avengers nie sú takí svieži ako vlaňajší Strážcovia galaxie, ani takí adrenalínoví ako Rýchlo a zbesilo 7. Ako solídna dvojka fungujú.

Takže kam s bodmi pre Ultrona? Osobne ho vidím na necelú osmičku medzi filmami Marvel univerza, ale keďže kolega Marek pri jednotke uštedril 7/10, dávam aj ja rovnako. Až taký výrazný rozdiel medzi dvojicou filmov nie je.

Michal Korec

ANT MAN

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: PEYTON REED

FILMOVÁ RECENZIA

Marvelácka produkčná mašina fičí ďalej. Aj toto leto dostávame popri veľkej náloži (Avengers 2) aj niečo menšie, svieže. Nového hrdinu, iný kúsok univerza a aj štýl, ktorým je predstavený a zosobnený. Phase 2 nám končí – a kladie isté otázky do budúcnosti.

V roku 1989 sa Hank Pym dostal do sporu s ostatnými kolegami kvôli akejsi tajnej formule. Farebný roztok s úžasnými schopnosťami, o ktoré mali mnohí záujem. O 26 rokov neskôr sa Hank Pym už iba prizerá ako firma, ktorú založil, oznamuje veľkú vec: zmenšeného bojovníka na úrovni mravca. Má to byť globálny hit pre všetky vojnové konflikty a... Do toho sa z väzenia na slobodu dostáva Scott Lang, ktorý sa kedysi nabúral do veľkej korporácie. Keďže sa nedokáže zamestnať a chce sa starať o dcéru, zoberie fušku: vylúpiť sejf milionára, no nájde tam akurát zvláštny oblek. Objaví vlastnosti i poslanie: zabrániť zneužitiu podobnej zbrane vyvinutej firmou Cross Technologies. Ant-Man vyráža na misiu...

Nový film v sérii nesie prísľuby. Lojálni fanúšikovia ho otvorene vítajú, bežní návštevníci vzdychnú, že konečne niekto nový – a odlišný. Unikátna šanca zobrať drobného hrdinu a profilovať ho inak sa sčasti vydarila, no zvýrazňuje spôsob nakrúcania nových marveloviek. Menia sa na rodinné filmy a azda Disneyho vplyv začína byť silný... Alebo Ant-Mana zronila náročná produkcia a vyšmarený režisér?

Dejová zápletka nie je príliš hustá, naopak, patrí medzi najjednoduchšie v celom Marvel univerze; pri porovnaní s Thorom či Avengers vyjde ako jedna dvojepizódka. Má síce všetko potrebné pre rozvoj, ale príliš sa naň nesústredí. Všetky postavy sú vopred jasne profilované: toto je hrdina, tu zloduch, tam mentor, krásna dcéra, vtipná partia, dcérka a mizerný nevlastný otec (a navyše poliš!). Scenár v tomto smere neváha ani na chvíľu, ide skvelý autopilot a ničím neprekvapí. Ako sa pýtal asi 5-ročný chlapec po 20 minútach svojej mamy: "A teba to baví?" S minimom prekvapení je spätá prvá polovica.

Dostaneme presne, čo očakávame, akurát to chvíľu trvá. Kým sa dostane Scott z väzenia, absolvujeme povinné scény (nedostupnosť dcérky, nutnosť zobrať

džob, ísť s partiou) – ale Ant-Man má výhodu, že ich odľahčuje. Najprv inteligentnou lúpežou sejfu a samozrejme neskutočne vtipným monológom Michaela Penu o tom, ako sa k tejto fuške dostali. Čím ďalej Ant-Mana sledujete, tým skôr pochopíte, že podobne ako vlaňajší Strážcovia galaxie, aj tu stavili protagonisti na humor.

Netreba sa čudovať, po odskočení Edgara Wrighta sem nabehol Peyton Reed známy romantickými komédiami, takže skôr sa mu darí režírovať hercov, čo robia vtipy ako dramatické scény. Paul Rudd má svoj štýl humoru, ale rozbalí ho naplno až v druhej polovici, keď sa prestane trápiť. Michael Pena je top vizitka castingu a je vtipný neustále. Finálna scéna rozoberie vážnu akciu na atómy v prospech humoru a crazy momentov. Casting je dobrý, ale... Paul Rudd chce naplniť očakávania chudučkého hrdinu v kostýme a snaha byť vtipný funguje 50:50. Vedľajšie úlohy sú na tom lepšie (Douglas, Lilly), zloduch za veľa nestojí.

Na štartovací film trošku málo v prvej hodine; absentuje kus vážnosti či hrdinského pátosu. Dôvody, prečo začať držať Scottovi palce, zaťať sa do sedadla a prežiť akciu s ním. Výučba je zábavná, ubieha rýchlo, ale... akosi to nie je ono. 5-ročný sused po hodinke trefne komentuje: "Bude to trvať ešte dlho?"

To najzaujímavejšie, kvôli čomu sem prídete, je miniatúrna akcia. Prvý raz sa prejaví po polhodine a je fajn vidieť zrazu pohľad na obrovský svet očami malého bojovníka. Aj v 3D. Každá scéna slúži prvotnému nápadu a snaží sa naplniť potenciál. Pravda, po čase sa začnú striedať akcie, kde je hrdina striedavo malý a veľký, čo má tiež isté čaro. Príde aj ovládanie iných mravcov mysľou – a ideí zrazu nie je málo. Film doskáče do svojho finále, ktoré je prekvapivo najbláznivejšou časťou a funguje tu všetko. Troška drámy, akcie, bizarné idey so zväčšovaním i zmenšovaním. Ako by ho nakrútil niekto iný, ako 90-minútový zvyšok. Za nevyrovnanosť môže azda štvorica scenáristov a príliš veľká snaha...

Ant-Man je štandardný zástupca marveloviek, stavil na ľahšiu akciu i vtip. Funguje, baví. V kontexte univerza má svoje miesto, o čom svedčí nejedna narážka na Avengers.

Michal Korec

ASTERIX SÍDLO BOHO

NÁVRAT KRESLENÉHO ASTERIXA

ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: LOUIS CLICHY, ALEXANDRE ASTIER

FILMOVÁ RECENZIA

Asterix si už vyskúšal mnoho podôb: klasickú animáciu, hranú verziu a teraz sa dostal k 3G CGI forme. Dôležité zistenie je, že aj po obsahovej stránke ide o jeden z lepších kúskov za posledné roky.

Stále sme v letopočte 50 rokov pred Kristom a Julius Caesar bojuje proti posledným Galom v malej dedinke, ktorí sa nie a nie vzdať. No Caesar nemá núdzu o nové nápady a miesto boja volí ľstivejšiu taktiku. Okolité lesy chce dať vysekať a postaviť tu obrovské rímske stavby, tzv. Sídlisko bohov. Proti tomuto plánu sa chcú Asterix a Obelix rýchlo postaviť, aby ochránili dedinku a neprišli o obľúbené miesto i koníčky. Aj oni volia iné zbrane a s Rimanmi si nenechajú ujsť novú konfrontáciu.

Za ostatných desať rokov sme videli viacerých Asterixov v animovanej i hranej podobe, no mnohí sa nepozastavujú ani tak nad formou ako obsahom a príbehmi. Sídlo bohov je jeden z najvyrovnanejších celkov a prináša nielen zaujímavý námet, ale aj celkové spracovanie. Boj je podstatný, ale Caesarová lesť má tento raz výbornú podobu: sústredíme sa na formáciu dvoch strán, žiadny Egypt, Vikingovia či iné elementy navyše. Je to návrat k jadru série, výborne spracovaný, s množstvom dobrých nápadov.
Asterix: Sídlo bohov má dobre poskladané prvky. Je tu akcia (pár scén, kde neostanete iba sedieť, aj 3D v nich celkom dobre padne), je tu situačný humor a kopa bláznivých scénok, ktoré ocenia najmä menší diváci.

V

7.0

Súčasne sa sem dostali vypointované scény pre staršie deti. Zložitejšie gagy už pochopia plnoletí, ktorí ocenia aj sociálnu

satiru Ríma a jeho expanzie, resp. narážok na výstavbu mramorákov, otázku sídlisk, imigrantov a turistov. Autori nasadili rýchle tempo a kadenciu frkov, ktoré deti stihnú vstrebať a môžu osloviť aj dospelých. Hoci detské publikum bude plesať najviac, je to presne film, ktorý zvládajú aj starší diváci a zapamätajú si ho v dobrom.

Pomáha tomu krátka stopáž (85 minút fakt stačí) a dobrá animácia. Spočiatku som jej neveril, niektoré scény sa mi zdali relatívne chudobné, no keď sa ukáže dedinka v plnej paráde alebo začne hroziť stavbami, posunieme sa do ďalších scén a animácia sa dá oceniť. Pomáha si totiž nielen prostrediami, ale aj hrdinovia sú celkovo živší, lepšie sa pohybujú, možnosti ich gestikulácie a mimiky sú vyššie. V spojení s niektorými pútavými lokalitami vyjde animácia veľmi dobre – občas lepšie ako klasická ručná a jednoznačne lepšie oproti hraným hercom, ktorí nedokážu stvárať kúsky ako ich digiverzia.
Filmu však občas kríva tempo, niektoré bláznivé situácie sú skôr do počtu a mohol by byť ešte lepší, ak by sa vzdal ďalších 10 minút. Bol by to málinko radikálny krok, ale 75 minút by akurát celému dielku stačilo vzhľadom na hĺbku zápletky. Dabing je akceptovateľný a film je celkom prístupný pre menších divákov (aj na základnej škole prvého stupňa), takže rodičia môžu pokojne ísť do kina. Tých dobrých Asterixov sme za ostatných 5-10 rokov veľa nemali, preto treba tento väčšmi oceniť.

Michal Korec

MARŤAN

SÁM NA MARSE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: RIDLEY SCOTT

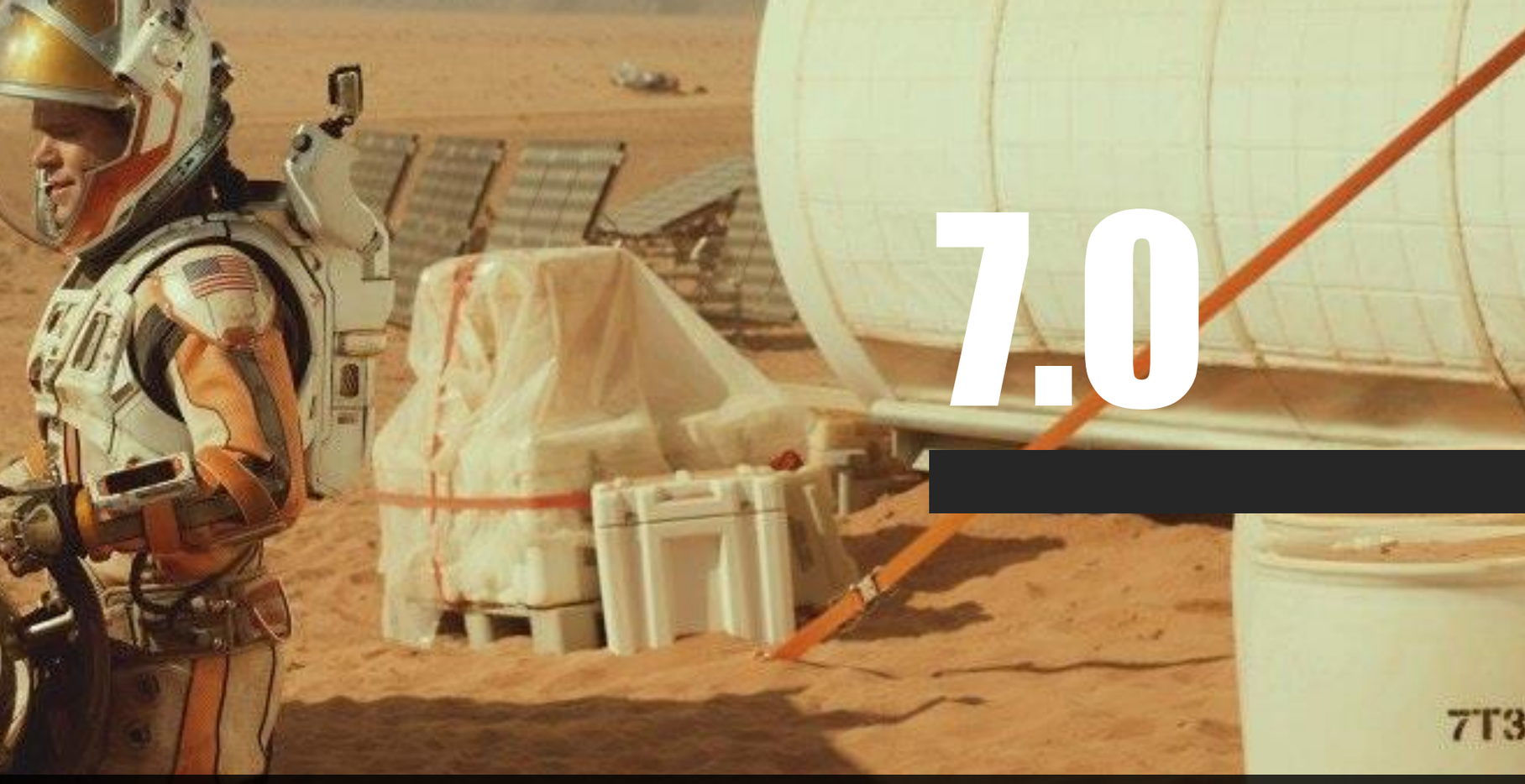
FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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



7.0

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

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

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

The Martian (USA, 2015, 141 min.)

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

Barbora Bačíková

PURPUROVÝ VRCH

GOTICKÝ HOROR

ŠTÝL: HOROR
RÉŽIA: GUILLERMO DEL TORO

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

7.0

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

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

A Jessica Chastain si znova ide svoje parádne garde.

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

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

Lukáš Slovák

MIMONI

MIMONI HĽADAJÚ ŠÉFA

ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: KYLE BALDA

FILMOVÁ RECENZIA

Vytvárať áčkové filmy vedľajším postavám animovaných megasérií je nový trend. Pred pol rokom tu boli Tučniaky z Madagaskaru, samotný film mal Kocúr v čižmách. Venovať film Mimoňom je stávka na istotu, ale utiahnu 90-minútový celok?

Mimoni sú malý národ, ktorý žije pre jeden účel: nájsť si pána a slúžiť mu. Snažia sa o to tisícky rokov a zažili rôzne éry: vývoj živočíšnych druhov, dinosaurov až prišli k človeku a rôzne historické éry. Po jednom extrémne nepríjemnom konci sa utiahli do úzadia, no trio Mimoňov Kevin-Stuart-Bob sa raz vydá na cestu, ktorá im má po rokoch pána nájsť. Trojica sa dostane do viacerých miest sveta od New Yorku po Londýn, kde sa už črtá nová panička v podobe Scarlett Zbesilej a tá má plány, do ktorých Mimoni istým spôsobom zapadajú...

Mimoni sú na pomery animákov chytľavé, unikátne postavičky, ale podobne ako u Scrata z Doby ľadovej či Tučniakov sa natíska otázka, či dokážu byť dostatočne zaujímaví hodinu a pol v kuse. Je to skúška ich charakterov, možností a súčasne aj výzva pre scenáristov napísať relatívne silný príbeh.

Ak ste si obľúbili celú škálu Mimoňov v dvojici filmov Ja, zloduch, musíte sčasti krotiť očakávania, vo filme uvidíte primárne iba troch. Kevin-Stuart-Bob majú isté charakterové črty, aby ste ich odlíšili a dokázali sa s nimi stotožniť, ale o ostatných z veľkej časti prídete. Zúženie na tri postavy je citeľné.

Najväčšou výzvou Mimoňov je (podobne ako pri Ovečke Shaun, hoci trochu v menšej miere) absencia poriadnych dialógov. Ľudské postavy síce hovoria a pár viet tu odznie, ale Mimoni medzi sebou vedú reči v hatlanine odvodenej z angličtiny, španielčiny, taliančiny a lokálneho jazyka.

To si vyžaduje istú mieru pozornosti, ktorá je vyššia ako u iných animákov, lebo dej odčítavate zo scén či pesničiek. Po čase je to síce automatický, ale stále náročný proces – i keď je otázne, či sa ním budeme brodiť viac my dospelí ako deti, ktorým budú zapínať niektoré spojitosti okamžite alebo sa nad nimi nezamyslia.

Mimoni sú vlastne groteskou natiahnutou na celovečernú stopáž. A je ťažšie spracovávať ju celých 90 minút. Najmä keď základný dej je slabší ako dvojica hlavných filmov a ani línia so Scarlett Zbesilou nie je poriadne využitá. Má veľký potenciál, no možnosti borcov z Ja, zloduch nedosahuje. Jej partner v zločine je síce magor, ona dostatočne šialená, ale viaceré scény a motívy nie sú dostatočne silné. Pri slabšej hlavnej línii sa treba venovať vedľajším a tu sa animátori a scenáristi rozhodli pohrať výdatne.

Sú tu desiatky momentov a scén, kedy sú Mimoni vtipní sami o sebe, lebo padajú, solia fyzické gagy a mnohým bude (aspoň spočiatku) pripadať vtipná aj ich vrava. Sú to instantné frky, kde platí, že sa nemusíte zasmiať na všetkých, ale každý druhý-tretí vás zasiahne. Toto bude deťom bohato stačiť: vrava, prízvuky, náznaky, neposední Mimoni sú recept na úspech – len aby mali kapacitu vstrebávať.

Dospelí diváci budú kritickejší, pri absencii poriadneho deja budú do hodinky zo základného štýlu otupení a pozornosť venujú inde. Takto objavia úžasné retro na šesťdesiate roky, ktoré nesie so sebou kopu nápadov. Kadencia je miestami neuveriteľná a Mimoni v druhej tretine nešetria prakticky nikoho – neváhajú si strieľať z polovice Európy, spievať operu, likvidovať Londýn či ísť na konci do módu veľkého bossa proti ostatným postavám. To už máte pocit, že sledujete animovanú paródiu všetkého.

Epizódne dianie strieda slabšiu hlavnú líniu a keďže ide o prológ, bude vás zaujímať aj prepojenie na Zloducha. Je pripravené celkom šikovným spôsobom, funguje, ale neprezradí veľa. Na pomery série je film dostatočne vtipný, dočkáte sa aj niekoľkých akčných scén a výbornej animácie, tu sa nešetrilo.

Mimoni vo finále svoj potenciál veľkého filmu dokážu naplniť, sú celkom zábavní, pri svojej forme sa však nemôžu vyhnúť istým nedostatkom či monotónnemu štýlu. Azda mi chýba trošku viac emócií, ktoré k dvojici Ja, zloduch patrili – toto je čistá letná zábava.

Michal Korec

7.0

MACÍK 2

NÁVRAT PLYŠÁKA

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: SETH MACFARLANE

FILMOVÁ RECENZIA

Dvojka Macíka prichádza so zaujímavou premisou: Ted sa ožení s Tami-Lynn, ale čelí veľkej výzve. Po čase by chceli mať dieťa, no keďže to nie je možné, obrátia sa najprv na darcov spermií i adopciu. Vtedy vyplynie na povrch, že Ted nie je osoba, ale podľa zákonov iba vec. Tým pádom nemôže mať zamestnanie, byť manželom, fungovať ako doposiaľ. Obrátiť sa na súd, získať práva človeka. Ale v Hasbre pracuje starý známy Donny, ktorý by rád Teda opäť šlohol a využil ho na zlomyseľný plán...

Prvý Ted bol nečakaným prekvapením a správnou R-kovou komédiou roka 2012. S odstupom času sa možno nejaví ako nezabudnuteľný hit kalibru Niečo na tej Mary je či Pikantné pokušenie, ale spojil silné elementy: Marky Marka, Milu Kunis, Setha MacFarlanea v trojroli režiséra, scenáristu, dabéra. A bol to letný hit, čo sa premietal do novembra.

Dvojka nemá na prvý pohľad takú silnú tému: vulgárny macík a jeho majiteľ/chlapec, čo odmieta dospieť, bol krásny protiklad v jednotke a ponúkal skvelé možnosti rozvinutia. Druhý diel sa posúva do sveta paragrafov a na vybrané momenty zvážnie, čo mnohí nebudú čakať. Prišli sem na bujarú zábavu a zrazu sa vážni právnici tvária ako u Johna Grishama a prednášajú citlivé prejavy. Osobne mi prechod nevadil, lebo už v druhej tretine empaticky s Tedom súcitíte, že čo ak by sa niečo podobné stalo vám (ale nie sme na poli 12 rokov otrokom) a že tá bezmocnosť skutočne naštve!

Seth MacFarlane má našťastie dosť nápadov na bizarné, vulgárne a nečakané epizódky, ktoré hlavnú líniu vyvážia. Frky o darovaní spermií a zháňaní vhodných darcov zaberú naplno: od sympatických požiadaviek, cez nočné misie až po návštevu kliniky. Vynikajúco fungujú aj scény manželstva Teda a Tami-Lynn, ich prvá hádka má riadne grády.

7.0

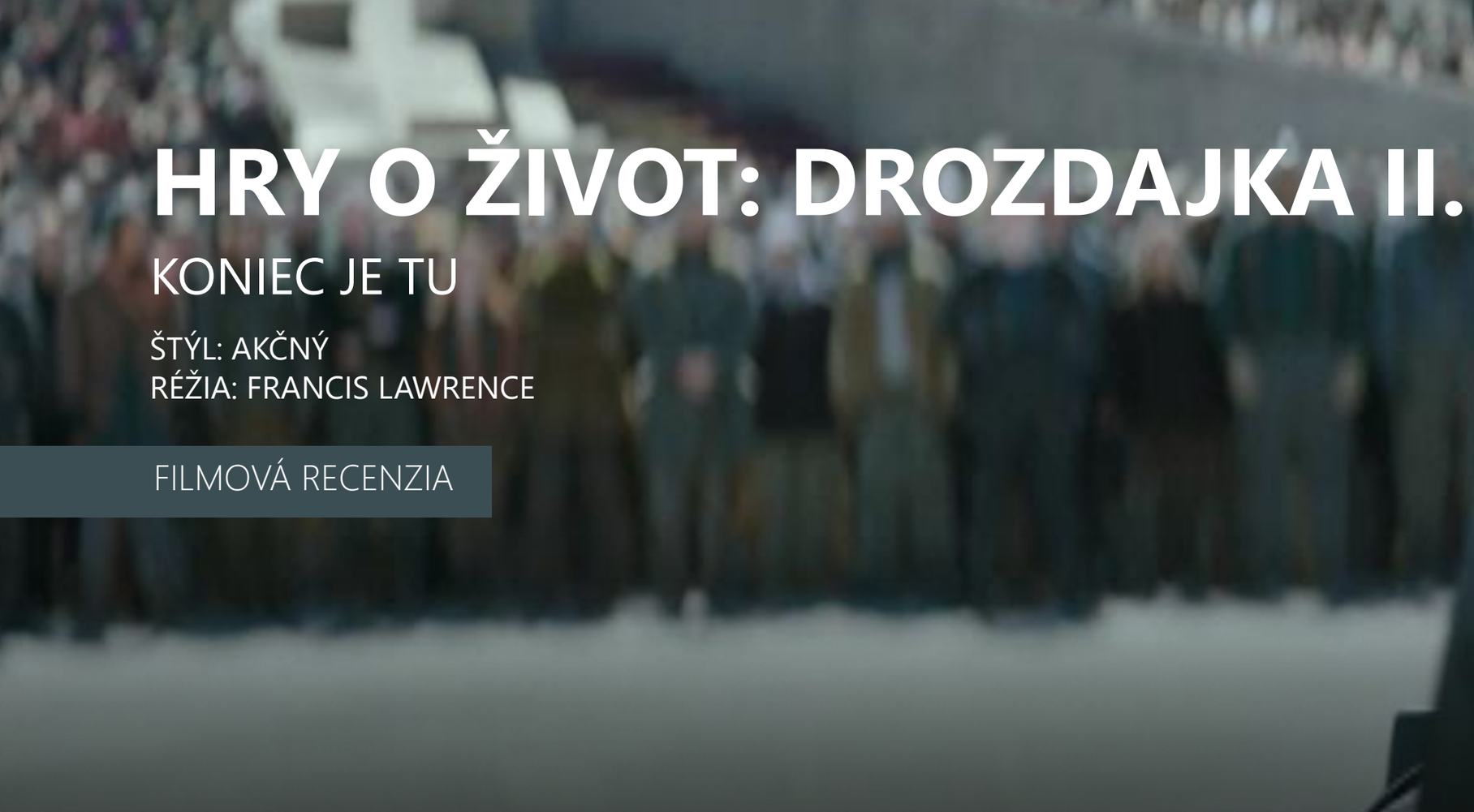
Sú tu mnohé miniepizódy zo života New Yorku (bežci a komedianti to schytajú najhoršie) a pri dlhšej stopáži (dvojka je o 9 minút dlhšia oproti kinoverzii jednotky, ale rovnaká ako necenzúrovaná verzia) vás môžu chvíľami nudiť. A potom nás čaká výlet do New Yorka s kopou popkultúrnych odkazov – a ak sa vyznáte do Comic Conu či foriem kultúry, budete nadšení: je toho veľa, treba sledovať titulky i dej súčasne a potom si finálnu tretinu užijete.

Osobne ma zaujímalo, ako sa chcú scenáristi vysporiadať s absenciou Mily Kunis, no odpálili ju veľmi elegantne. Je to potrebné – na scénu nastúpi Amanda Seyfried ako právnička, čo Tedovi a Johnnymu pomôže v súdnej sieni. Je to kosť, má perfektné nápady, zmysel pre humor, ani jej nevadí inšpirácia v podobe bafnutia si z bonga v knižnici! Skvelá partia pre našich hrdinov a Milu Kunis nebolo ťažké nahradiť – je to efektná, pragmatická a vtipná voľba, dať priestor Amande Seyfried. Kto zabudol na Mamma Miu, táto žena má humorný potenciál a využije ho.

Herecký ansámbl dopĺňa Mark Wahlberg, ktorý tupým pohľadom opätovne získa srdce divákov. Je tu x známych tvári v cameo a vedľajších roličkách (Liam Neeson! Jay Leno! Tom Brady!), nehovoriac o Morganovi Freemanovi. Jeho post rýchlo vytušíte a potom azda zbytočne dlho čakáte, kým príde na obraz. Ale jeho úloha stojí za to – a rozprávačovi Patrickovi Stewartovi nekafre nik do remesla.

Ted 2 je sčasti bohatší celok ako jednotka. Hlavná línia možno nie je taká silná, ale množstvo malých scén, humoru a narážok drží film celkom pokope. Je to pokračovanie, ktoré chce pobaviť ešte viac, no stačí, že sa od jednotky štýlom nevzdaľuje a stále funguje.

Michal Korec



HRY O ŽIVOT: DROZDAJKA II.

KONIEC JE TU

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: FRANCIS LAWRENCE

FILMOVÁ RECENZIA

Hry o život takmer po štyroch rokoch končia. Je tu ďalšie finále veľkej filmovej ságy, ktorá nielenže nečakane vyštartovala (US otvárak 152 miliónov za víkend v marci dodnes berie dych), ale výrazne oživila subžáner dystopických filmov podľa bestsellerov, dala šancu silným ženským hrdinkám. Teraz sa konečne dostávame do vytúženého bodu, kedy má všetko do seba zapadnúť a naplniť očakávania.

Kde sme na začiatku filmu? V nepeknej situácii, kedy milovaný Peeta škrtil Katniss tak, že takmer nevie prehovoriť, misia v Kapitole dopadla nedobre a šanca na protiútok sa nevyvíja podľa očakávaní. Snow stále vyhráva na body, počet mŕtvych i náladu v spoločnosti: v hlavnom meste zatiaľ nepocítili ťah rebelov a distrikty sa síce mobilizujú, no stále vnútri neveria, že by jedným útokom mohli vyriešiť budúcnosť. Prezidentka Coinová s Plutarchom stále spriadajú plány, kedy by sa prevrat dal vykonať. A Gale má hlavu v smútku, lebo aj keď je Peeta (doslova) prikovaný k posteli, Katniss si k nemu nie a nie nájsť cestu. Hoci romantický trojuholník neraz dostane dilemu a prejde testom výdrže.

Druhú Drozdajku treba posudzovať na viacerých frontoch. Ako samostatný film, v kontexte série (ako nám skončí) a súčasne ako druhú polovicu finálneho filmu, keď už sa v Hollywoode rozhodli deliť tie posledné knihy na dve. Hoci premisa a vlastné očakávania (bez znalosti knihy) tipovali, že nás čaká konečne poriadne treskúce vyvrcholenie po vzore prvých dvoch Hier o život. Tie sa delili na prípravnú a akčnú fázu, pričom pri Drozdajke dúfame, že prípravu s propagandou máme za sebou a konečne príde tá akcia, bum-bum v Kapitole, Katniss vyhrá a Snow bude zvrhnutý.

Hoci viaceré časti očakávania sa naplnia, nie je tomu tak v celej dĺžke. Prvá polhodina sa opäť strašne vlečie a potvrdzuje jeden fakt. (SPOILER pre tých, čo nevideli trojku). Všetky scény v Distrikte 13 potvrdzujú, že práve tu tvorcovia narvali totálnu vatu a trojnásobnú dĺžku, ako by si zaslúžili. Kým Katniss vyrazí do Kapitolu, čaká nás tona dialógov, príprava a naťahovaná kaša. Až v hlavnom meste príde tá najväčšia devíza, ktorú mnohí čakajú: akcia. A nie obyčajná, bude to akcia v štýle mestských Hier o život, kde Katniss narazí na pekne nechutné pasce. Pravda, aj tu sa delia scény na dvojaké. Keď príde nejaký originálny nápad typu vražedná tekutina alebo beh v podzemí, je to kvalita. Ale ak sa dočkáte ďalších zombies, je to nuda

7.0

Táto zombie vlna v Hollywoode potrebuje už dostať po paprčiach, od World War Z nikto nič nevymyslel a také scény slúžia len na povinné sčítavanie povolených strát. Nezabudnite, sme vo finále celej série, takže tu sa musí zomierať vo veľkom – a na oboch stranách!

Na Drozdajke 2 je najzaujímavejších posledných 35 minút. Epilóg celej série dáva odpovede na viac otázok. Ako budovať nanovo spoločnosť? Je možné zvrhnuť jeden režim a ísť plynule do druhého? Čo môžu robiť víťazní hrdinovia? Ako budú ľudia žiť, keď sa otvorí celý svet? A kto im môže najlepšie vládnuť? Politika a spoločnosť bokom, samozrejme, že nás čaká rozuzlenie tria Katniss-Peeta-Gale, ale ešte pútavejšie je sledovať dvoch pánov v niektorých dialógoch. Celkovo nie je romantiky veľa, no má pár nezabudnuteľných momentov vrátane kúzelného vracania Peetu do reálneho sveta.

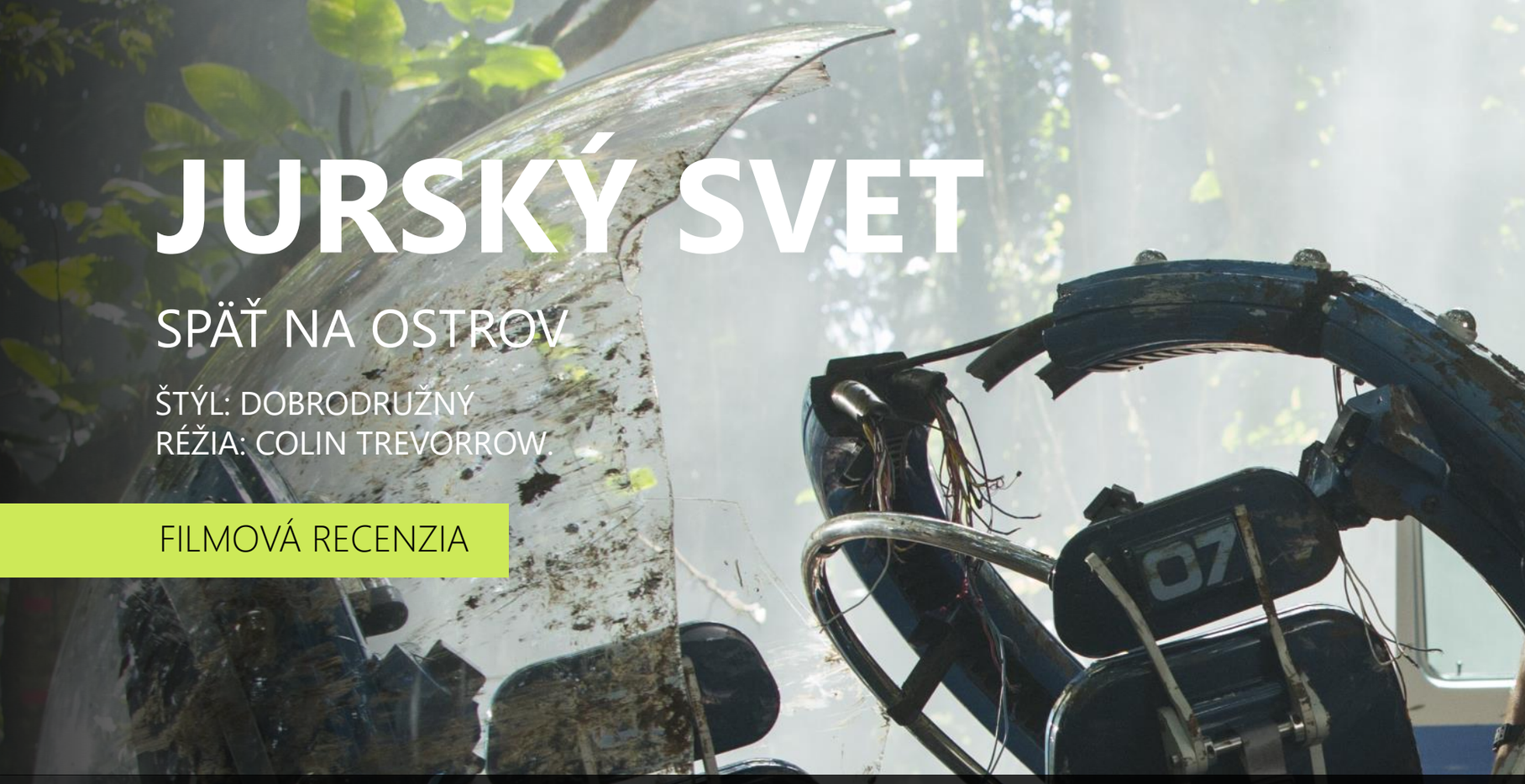
V epilógu ide skutočne o veľa a vyniknú tu herecké výkony: Jennifer Lawrence má jednu silnú scénu, ktorá by sa nestratila ani pri voľbe nominácií, hoci celkovo je jej Katniss už opozeraná a je fajn vidieť, že séria končí a J-Law sa môže venovať ďalším projektom (snáď jej vyjde The Rosie Project!).

Zo žien je výrazná ešte Julianne Moore a očakávania jej castingu sa veru naplnia. Mužské osadenstvo ťaží najmä z vedľajších rolí; Philip Seymour Hoffman, Woody Harrelson či Jeffrey Wright z niekoľkých scén kresajú dobré chvíle. No duo Liam Hemsworth-Josh Hutcherson sa ukáže ako dosť nevýrazné.

Celkový dojem potvrdzuje bolestivé delenie. Prvé dva diely sú silné s odstupom času, ich rozmanitosť funguje, vymedzenie na dve časti Drozdajky ťahá sériu nadol a tá nemôže skončiť v tom najlepšom. Má silné momenty a epilóg ju uspokojivo uzavrie, ale cesta do finále a vyriešenie očakávaných otázok, si berie príliš veľa času. Mal to byť jasný trojhodinový film, ktorý by sme zhltli naraz. Takto máme dve časti v tieni lepšieho štartu i stredu série.

PS – Novinkou finále je 3D; s výnimkou pár akčných scén i skákania titulkov do hĺbky obrazu si ho príliš neužijete.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2 (USA, 2015, 137 min.)
Réžia: Francis Lawrence. Hrajú: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth



JURSKÝ SVET

SPÄŤ NA OSTROV

ŠTÝL: DOBRODRUŽNÝ
RÉŽIA: COLIN TREVORROW.

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

7.0

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

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

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

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

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

MICHAL KOREC

KRYCIE MENO UNCLE

REMAKE SERIÁLU

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: GUY RITCHIE

FILMOVÁ RECENZIA

Guy Ritchie opustil na chvíľu hravé tiene Sherlocka Holmesa, aby spolu s Lionelom Wigramom spísali scenár pre Krycie meno: U.N.C.L.E.. Špionážny seriál zo šesťdesiatych rokov minulého storočia sa tak stal predlohou pre bizarné vyčíňanie agentov Napoleona Sola (CIA) a Iľju Kurjakina (KGB) z United Network Command for Law Enforcement.

Z múrom rozdeleného Berlína povstane odvážna Gaby (Alicia Vikander), ktorá za pomoci dvoch nesúrodých agentov plní dôležitú misiu pre získanie jadrovej hlavice. Tá sa nachádza v Taliansku spolu s jej otcom, no v nebezpečných zbohatlíckych rukách Victorie Vinciguerra (Elizabeth Debicki).

Ritchie si pobral na plecia opäť hromadu postáv, ktoré treba precízne zapasovať do príbehu štýlovej akčnej komédie. Čiastočne mu vypomohol spomínaný seriál, takže s postavami hlavných agentov veľa roboty nemal. Hlavným kameňom úrazu v príbehovej línii je ale slabá zápletka a takmer nulové nabaľovanie deja. Odhliadnuc od prekvapivých momentov, kedy si divák dáva za ďalšiu pozorovateľskú métu fakt, že pomaly ani ústredné postavy nie sú tým, čím sú. Materské špionážne organizácie splývajú oboma agentami do U.N.C.L.E. pod Waverlyho (Hugh Grant) vedenie. V jeho prípade platí pravidlo, ako úrodne vie byť vedľajšia postava dávkovaná počas filmu.

Solo (Henry Cavill) s Kurjakinom (Armie Hammer) poskytujú divákovi zasa tie najbanálnejšie úsmevné strety, aby ich svojím čarom efektívne podkula Gaby a rozohrala trocha intenzívnejšie potýčky i neočakávané chvíle odhaľovania identít. Práve jej postavou sa do filmu prileje dobový módny šmrnc, vrcholiaci vo Victoriinom zazobanom príbytku a hýriaci pastelovými farbami a geometrickými vzormi v duchu hrejivých šesťdesiatok.

6.0

Agenti sa v uprenosti svojich misií prebodávajú pohľadmi, zatiaľ čo Gaby medzi nimi lakonicky surfuje a nedbalo plní svoju funkciu Kurjakinovej snúbenice.

Štýlové vyobrazenie odkazuje na Ritchiovu skoršiu tvorbu, autor sa ale vôbec neoddáva sebe vlastnému brisknému pointovaniu jednotlivých situácií. Skôr dáva dôraz na dodržiavanie čitateľnejšieho popisu scén, čoho dôkazom je aj prvotné stretnutie Sola a Waverlyho a jeho následná príliš doslovná rekapitulácia. V Ritchieho réžii všetko efektne buráca, nielen vizuálne efekty, ale aj príznačná hudba Daniela Pembertona.

Vrcholom akcie je nápaditá strihová kompilácia naháňačky na ostrove, precízne vedená jednotlivými aktérmi, ktorí si v určitých úsekoch nadbiehajú a postupne sa stretávajú. Ale aj inde režisér využíva simultánne plynutie situácií, nápadne podobné s jeho Podfu(c)kom. Drobnosť zlodejíčkov, či už z Zbaľ prachy a vypadni!, RocknRolly, alebo spomínaného Snatcha však vymenil za etalónové vyobrazenie špičkových agentov. Tým trocha ochudobnil znaky spoločenskej príznačnosti a farbistého predostierania charakterov. Všetci sú nenahraditeľne dôležití, no stále sa učia na školáckych chybách, aby divákovi dopriali potrebné úsmevy v tvárach.

V Krycom mene: U.N.C.L.E. sa britský režisér predviedol v štýlovo stále skvelej forme, no na škodu samotného príbehu, banálne naháňačkového, s klišéovitým záverom odvrátiť svet od monštrózne deštrukčnej jadrovej sily. S prísľubom ďalšieho pokračovania s dvojicou Kurjakin & Solo, hoci my sme sa ešte stále nedočkali avizovaného „real Rocknrolly“ z roku 2008.

Zuzana Ondrišová

PIXELS

RETRO HRY ÚTOČIA

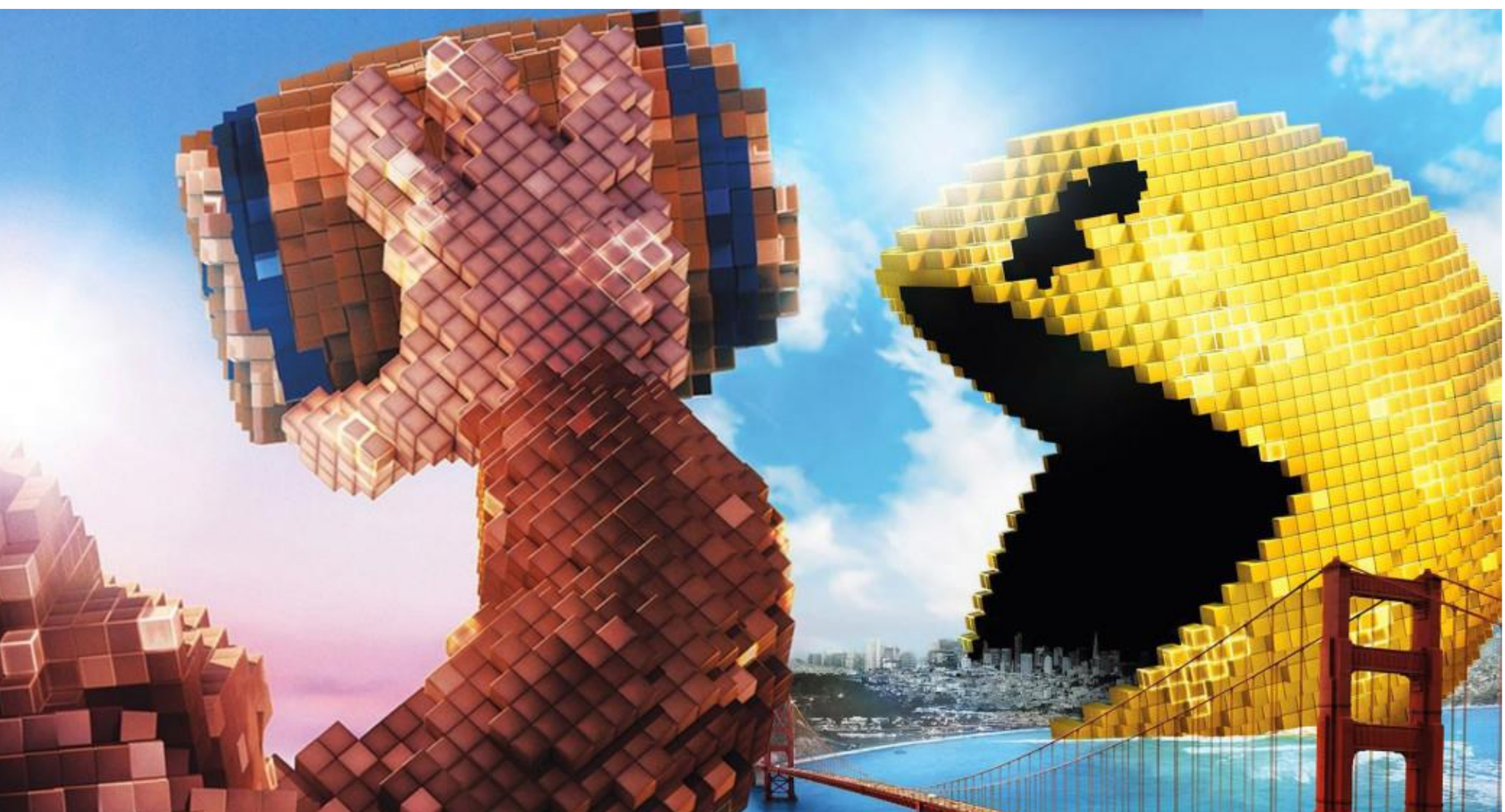
ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: CHRIS COLUMBUS

FILMOVÁ RECENZIA

V roku 1982 sa Brennerovi a kamošom zmenil život – v meste otvorili herňu a prišli najväčšie hity doby: Galaga, Centipede, Frogger a Pac-Man. A pretože bol v hrách skutočne dobrý, dostal sa na majstrovstvá sveta, kde ho až vo finále porazil drobec s prezývkou Plameňometák. O 30 rokov neskôr sa životy kamošov zmenili ešte raz: Brenner inštaluje domácu techniku, Cooper je prezident USA, Ludlow spriada konšpirácie, Eddie je fuč. V roku 1982 poslali Američania do vesmíru záznam z finále videohier ako súčasť kultúrneho odkazu, čo si emzáci vysvetlili ako výzvu na útok a poučení z hier nasadili do akcie postavičky z herných klasík, ktoré nám teraz likvidujú vojenské základne i divy sveta. Plán je jasný: do boja pôjdu najväčší experti z dôb minulých a najlepší hráči.

Pixels spájajú mnoho: novú sandlerovku, hutnú vlnu nostalgie z 80. rokov, videohernú tematiku a kus letného akčného blockbustru. V zásade platí vyraďovačka: čím viac zo štvorice prvkov ľúbite, tým skôr sa vám budú Pixels páčiť. A naopak – ak vám neimponuje žiaden, kopu narážok nepochopíte. Ako multižánrový celok to nemajú Pixels ľahké: hoci majú ambíciu baviť celú rodinu, asi bude platiť: každú chvíľku si užíva film niekto iný. A celok osloví azda verných hráčov a ortodoxných fanúšikov.

Adama Sandler si pripravil film pre seba a dobrých kamošov. Určite by ste mali mať radi jeho humor (pravda, v ľahšom prevedení, s rodinnou tematikou) a Kevina Jamesa, Josha Gada či Petra Dinklagea, lebo táto štvorica solí politicky nekorektné vtipy neustále. Ale na druhej strane majú dobre napísané postavy: Sandlerov Sam i Jamesov prezident USA majú čosi do seba a minimálne tá ľahkosť, s akou operujú scenáristi i Kevin James na poste Obamovho nástupcu je obdivuhodná. Na druhej strane pomáha hrdinov rýchlo hodiť do víru akcie a pomáha rozbiť aspoň jeden archetyp: z tučka, čo nebol síce herný šampión, môže vyrásť skutočná osobnosť.



Sandlerov humor tvorí iba istú časť, ale riešia sa aj rozvody, priateľstvá, rivalita a všetko do seba tradične sadne.

Pokiaľ ide o letný blockbuster, Pixels sa šetria na veľké akčné scény útokov emzákov na Zem. Už prvá využíva silný efekt pixelizácie: keď treba niečo rútiť či ničiť, menia sa zemské predmety na kocky ako pixely a emzáci majú aj teleport s ničivým lúčom, takže vedia zlopnúť celé ľudské postavy. Nápad je to zaujímavý a prekvapivo sa neštíti pixelizovať ani jednotlivé časti tela či kus tváre – v bežnom filme by to vyzeralo takmer brutálne, ale tu cítite tú nadsádzku z videohier a akosi akceptujete, čo sa deje. Akčné scény sú istým spôsobom vytvorené tak, aby potešili hráčov i bežných divákov: je tu priestor na naháňačku s autíčkami po New Yorku, prestrelku v londýnskom parku či veľké finále opäť v USA. Nie je to síce najväčší akčný hit roka, ale keď začne rúcať budovy a la Tetris, stojí za to.

A samotné videohry? Paradoxne, na svoje si prídu milovníci klasík; novodobí hráči s výnimkou pár replík s Halo či Call of Duty prídu skrátka. Tým, že scenáristi naplno pracujú s Galagou, Donkey Kongom či Pac-Manom vzniká potreba poznať práve klasiky – čo asi v USA bude fungovať na minulé generácie (= súčasných rodičov, strýcov i tety, čo hádzali nikláky do automatu).

Hráči odchovaní na PlayStation či Xboxe si užijú skôr náznaky a najlepšie vyjdu milovníci Nintenda (čo je smutná zhoda okolností vzhľadom na nedávneho zosnulého šéfa Satoru Iwatu – česť jeho pamiatke), lebo duchom sú tie hry dnešným najbližšie a film čerpá skôr z nostalgických. The Last of Us Remasterd považuje Sam za brutálny a nevie v ňom nájsť klasický systém. A z postáv má veľký priestor Pac-Man či Q*bert. Nostalgia na 80. roky však žije naplno a je posledný element na užívanie si Pixels. Tona narážok ráta so znalosťami vtedajších celebrít a tie sa tlačia aj do soundtracku (Madonna, Queen atď.). Prirodzene, hrdinovia z tohto obdobia si najčastejšie vybavujú práve idoly a hudbu toho obdobia, ktorá neustále prichádza v najlepších momentoch – a Pixels môžu vyniknúť ako pravé videoherné retro.

Ako filmový kritik i ostrieľaný hráč mám rozmanité pocity. Tvorcovia chceli vytvoriť ambivalentný celok, hráčov nechali v roli fanúšikov aj v roku 2015, povolajú ich spomínať, ale na originálny pohľad zabudnite. Ako filmový blockbuster bude prekvapivo nostalgický, pre mnohých bizarný, azda až archaický tým, že sa spolieha na staré hry či 80. roky. (Ralph Rozbi-to bol zábavnejší a prístupnejší.)

Michal Korec

6.0

GRISWOLDOVCI

NÁVRAT GRISWOLDOVCOV

ŠTÝL: RODINNÝ

RÉŽIA: JOHN FRANCIS DALEY, JONATHAN M. GOLDSTEIN

FILMOVÁ RECENZIA

Na sklonku leta prifrčali do kín Griswoldovci (Vacation). Ďalšia pojašená americká komédia s očakávaním ďalších prvoplánových gagov. Pozornosť divák bystrí vo chvíli, keď zistí, že scenár splietla dvojica John Francis Daley a Jonathan M. Goldstein, ktorí majú na svedomí oboch Šéfov na zabitie či zamračené fašírky 2.

Svoju rodinu chce regionálny pilot Rusty Griswold (Ed Helms) zobrať na nezabudnuteľnú dovolenku. Má obmedzenú vynaliezavosť, trpí nízkou autoritou u svojich synov a talentom domrviť akýkoľvek spontánny nápad. Po rokoch rovnakého trávenia prázdnin v neobľúbenej lokalite sa manželka Debbie (Christina Applegate) a synovia James (Skyler Gisondo) a Kevin (Steele Stebbins) musia prizerať snahe hlavy rodiny dostať ich do Valley Worldu – obľúbenej zábavnoparkovej destinácie z Rustyho detstva. No ako na potvoru a presne na relaxovanie radového diváka v kine zažijú podivne stmeľujúcu jazdu rodinného života a nám poskytnú priestor na prvostupňový učebnicový návod, ako sa skoro dve hodiny uvoľnene hihňať na tom, ako vedia vykorčuľovávať z trapasov.

Podobne ako Millerovcom, cestu im hatia rôzne nepredvídateľné situácie, no na rozdiel od nich sú skutočnou pokrvnou rodinou s banálnym stereotypom. Ten okoreňuje mladší syn Kevin, permanentne trýzniaci svojho staršieho brata a počas jazdy sa k nemu pridá i Debbie so svojou neodhalenou univerzitnou minulosťou. Rodine sa ale za každú cenu snaží veliť Rusty, a tak prešľapy hlavne logistického charakteru sú na dennom poriadku.

Daley s Goldsteinom sa aj režijne usilujú nestagnovať na hlúpych xichtoch, lacných replikách, či podradnej nemotorike hlavnej postavy a mustru príbehu obaľujú i lepkavejším cestom rodinnej súdržnosti a dobrej nálady celej famílie, ktorá sa tak rýchlo nevzdáva. I keď trpiteľsky prekonáva neutíchajúci Rustyho entuziazmus,

6.0

Helmsovi na mieru ušitý Rusty vtipne oponuje Applegateovej Debbie. Detská rivalita dostáva grády, čomu dobre prispievajú i predstavitelia Jamesa a Kevina – Skyler Gisondo a Steele Stebbins.

V komédii dostáva hlavné slovo cesta plná peripetií a často nepríjemných prekvapení. Chalani sa správne držia svojich generačných glos, milá Debbie obetavo, hoci s určitými pochybnosťami, vzhliada k manželovi s neutíchajúcou túžbou dopraviť ich do Valley Worldu i za sprievodu vrieskajúcej kórejskej GPS navigácie v ich smiešnom albánskom voze.

Výstavba príbehu je očakávateľná, road trip štýl bezpečne vedie diváka úsmevnými úskaliami a nič viac, než dobre cielenú letnú komédiu divák nedostane. To však neznamená, že Daley a Goldstein len lenivo vypĺňajú šablónu tohto žánru. Vymačkávajú z každej persóny rodiny dostatok šťavy, aby ako hybní protagonisti nenudili. Za zmienku stoja epizódne úlohy Chrisa Hemswortha, Charlieho Daya či Chevyho Chasea, tam už ale ich party sú o poznanie strojenejšie a presne účelne namierené na divákovu bránicu. Z vedľajších úloh osvieži postava tajomného kamionistu v podaní Normana Reedusa, známeho z Prekliatia domu slnečníc 2.

Osobitným sviežim vkladom filmu je defilé dovolenkových fotografií, nie práve šťastne zachytených gýčových momentiek, ktoré skutočne dobre naladia diváka na následnú jazdu za dobrodružstvom.

Zuzana Ondrišová

LOKALFILMIS

PIŠTA VO FILME

ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: JAKUB KRÓNER

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

6.0

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

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

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

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

MICHAL KOREC

POSLEDNÝ LOVEC ČARODEJNÍC

VIN DIESEL NA LOVE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BRECK EISNER.

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

LABYRINT ZHORENISK

DRUHÝ DIEL TRILÓGIE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: WES BALL

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

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

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

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

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

Michal Korec

TERMINATOR GENISYS

STRETNUTIE PO ROKOCH

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ALAN TAYLOR

FILMOVÁ RECENZIA

Piaty Terminátor zapadá do modernej línie blockbustrov, ktoré oprašujú dvadsať- a viacročné látky. Slúži ako reštart série i vzdialené pokračovanie, chce osloviť veteránov a nových divákov, ale ani jedna skupina si ho v konečnom dôsledku nemusí vychutnať naplno.

V roku 2029 sa rysuje šanca poraziť nadobro Skynet, no ten má tajnú zbraň, ktorou môže zmeniť osud ľudstva. Výsledkom snaženia oboch strán je putujúci Kyle Reese do roku 1984, kde sa má stretnúť so Sarah Connor a chrániť ju. V tom čase už pobehuje po svete Terminator T-800 (alias Arnold), naháňa ho T-1000 (s ázijskou podobou). Chcú odvrátiť Súdny deň, resp. zvrhnúť Skynet pred jeho vznikom. Do toho má Kyle vízie, že sa má presunúť do roku 2017, lebo Skynet je akýsi Genisys.

Ak vám vyššie uvedený dejový popis nedáva príliš veľký zmysel, skúste čítať ešte raz, vyzbrojte sa trpezlivosťou a poďte do kina, kde vám scenáristi naložia viac zápletky a rôznych časových skokov (aj flashback do roka 1973). Alebo to môžete vzdať vopred, lebo Terminator: Genisys má na pomery dnešných blockbustrov dosť zamotaný dej, ktorý automaticky ráta s vašou znalosťou (aspoň) prvých dvoch dielov. Nevysvetľuje veľa pozadia, skáče rovno do svojho deja vyzbrojeného monológom, čo síce pár vecí vysvetlí, ale potom sa už venuje sebe. Minimálne potrebujete poznať mená a súvislosti: Sarah či Johnna Connorovci, dva typy Terminátorov a Kyle Reese sú absolútne minimum.

V tomto smere je zaujímavé sledovať, že Genisys bude náročný na pochopenie pre obe cieľovky. Noví diváci budú tápať ako málokedy, o tom niet pochýb, a keď sa začne skákať naprieč obdobiami, to sa budú zamýšľať aj znalci. Hoci základné ciele sú jasné (zničiť Skynet, odvrátiť Súdny deň), nové elementy sa k nim ťažko pripájajú a niekedy si lámete hlavu, čo sa deje. Dej je zamotaný, ťažký na pochopenie a čo je najhlbšie zistenie: ani nie vždy zaujímavý. Pri cestovaní v čase a alternatívnych líniách nám vznikajú paradoxy a vtipné situácie typu v jednom čase existujú dve verzie toho istého človeka alebo že syn je starší ako jeho matka atď.

6.0

Ak bola séria doteraz relatívne pochopiteľná, po tejto časti asi nebude. Milovníci jednotky a dvojky môžu aspoň nachádzať mnohé odkazy na staré filmy: úvod v roku 1984 je takmer vernou kópiou, z dvojky prešla transformujúca T-1000 so všetkými priestrelmi či trikmi, čo je na jednej strane fajn pripomienka a na druhej si uvedomíte, že tvorcovia veľa nového nedoniesli.

Ale keď už príde nová akcia, Genisys nevyzerá na škodu. Pravda, intro je opäť veľmi tmavé a desiatky robotov sa mlátia s povstalcami, ale keď prídeme do roku 1984 či 2017, nájdu sa viaceré zaujímavé akcie. Morfujúci T-1000 nesklame a keď sa odpaľujú veľké továrne alebo komplexy, vyzerá to masívne. Najzábavnejšie ostala deštrukcia Golden Gate a scéna s helikoptérami.

A Terminator: Genisys sa podobne ako akčné bijáky 90. rokov snaží priniesť aj trošku humoru. Časť je opäť nostalgická, kedy má Arnold tasiť známe vety, ale tvorcovia pridali aj nové línie. Je to vhodné odľahčenie a podvedome čakáte, že Arnold s rakúskym prízvukom nesklame. Jeho výkon je klasika, oscarové momenty nie sú jeho doménou. A nachádza sa takmer v celej stopáži.

Najväčším prekvapením je Jai Courtney, ktorý ťaha celý film a osobne som zaň rád, lebo konečne si zaslúži veľký part. Nedominuje, ale jeho Kyle je dobrou kreáciou. Emilia Clarke je malá vrtká akčná herečka, ale do roly Sarah Connor sa vyslovene nehodí. Jason Clarke chce ísť veľké sólo a napáliť to medzi hercami naplno, ale hoci kričí hlášky, snaží sa, jeho John Connor ma nepresvedčil.

Terminator: Genisys neposúva sériu veľmi ďaleko, krúti sa okolo nových motívov a chce ju ešte viac priblížiť dnešnému divákovi, no ten bez znalostí bude stratený. Cítiť to napokon aj na hudbe, kde sa Lorne Balfe z Zimmerovej školy aj snaží, ale zaklincuje to starý motív Brada Fiedel v záverečných titulkoch a až vtedy sa cítite ako doma. A tých 110 minút predtým ste akísi nesvoji...

Michal Korec

SAN ANDREAS

ZEMETRASENIE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BRAD PEYTON

FILMOVÁ RECENZIA

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

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

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

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

5.0

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

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

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

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

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

MICHAL KOREC

JUPITER ASCENDING

POTREBUJEME PALEBNÚ SILU!

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ANDY WACHOWSKI, LANA WACHOWSKI

FILMOVÁ RECENZIA

Minule sme si so súrodencami Wachovskými trošku zafilozofovali a teraz sa vrháme opäť do čistej akcie. Niežeby nebol priestor na hlbšie myšlienky konania postáv, ale Channing Tatum to povedal už v traileri: Potrebujeme palebnú silu!

Skôr ako sa odhalia mechaobleky i funkcia veľkej škvrny Jupitera, čaká nás návrat k narodeniu hrdinky, aby mohla o cca dva tucty rokov neskôr čistiť vécka. Nalinkovaný život v ruskej famílii sa mení, keď sa ju na klinike snažia zabiť neznámi cudzinci a v poslednej chvíli ju zachráni Caine Wise. Genetický upravený bojovník a bývalý legionár sa ju snaží dopraviť do bezpečia (čo na Zemi nie je). Vo vesmíre sa Jupiter dozvie pravdu o jeho fungovaní, spozná trio súrodencov dynastie Abrasax a svoju pozíciu, ktorá je oveľa dôležitejšia ako si pôvodne myslela. Že Zem je malá planéta a súčasť priemyslu, to je jedna vec. Ako sa zmieriť s pravdou, existenciou a prežiť v novej pozícii, to je väčšia výzva.

Jupiter na vzostupe nemá malé ambície, ani rozpočet. Počas prvej štvrťhodiny to nie je vidieť, ale keď sa rozpúta vesmírna mela, objavia sa rôzne rasy a Caine začne surfovať po Chicagu, pochopíte. Wachovski si nakrútili vlastné Star Wars, vytvorili mytológiu, ktorú chvíľami vysvetľujú a inokedy na ňu rezignujú.

Je fajn vidieť návrat sci-fi a po Strážcoch galaxie putujeme po rôznych planétach, objavujeme systémy a ich fungovanie. Vidíme úchvatné zábery niektorých svetov, megalomanské vesmírne stanice; niekto si dal námahu s architektúrou stavieb a okolo nich lieta šikovná kamera. Je tu veľký potenciál a máte pocit, že celý vesmír je obrovský, my sme iba jeho malou súčasťou a tam hore sa odohráva oveľa väčší príbeh.

Otázne je jeho spracovanie a scenár. V prvej tretine sa začnú sekať hlavné postavy z dynastie Abrasax a divák spočiatku nevie, čo ich na Zemi interesuje okrem Jupiter. Ševelí sa tu o nejakom práve na planétu a sme v strehu, lebo mystérium do polovice filmu sa odkrýva iba pomaly. Funguje to, sme v napätí, stále chceme odhaliť, čo sa má stať.

Trojica súrodencov je dobrá, majú rozličné interakcie, ale ich motivácie sa po čase podivne menia, občas zmiznú z diania a cesta Jupiter sa mení z bodov A, B, C

5.0

do veľkého finále. Chýba už pôvodný tmel, scény sú dosť zbrklé (obrad, celé finále) a Wachovskí ich uvádzajú tak rýchlo, že akákoľvek snaha o dramatický efekt vyjde navnivoč. Pritom sa veľa nedeje, uvidíme viac epizód, no nič súdržné – a tým bude film v poslednej tretine trpieť, lebo dovtedajší priebeh deja rozmláti.

Obrazne i doslova. Pokiaľ skáčeme s Jupiter medzi planétami či súrodencami, je to fajn. Keď si súčasne uvedomíme jej pozíciu, či svoj život medzi hajzlami nechce vymeniť za niečo vznešenejšie tam hore, má to zmysel. Pozícia našich životov vs. štýl Abrasaxovcov tvorí dobrý kontrast. Aj vojna dynastie o biznis.

Do akcie Wachovski priniesli nápady, ale realizácia miestami zlyhá. Akceptujem surfovanie po Zemi či iných planétach. Akcia v Chicagu ukáže najväčší neduh filmu: podivnú kameru, rýchly strih, nesúrodú a až neprehľadnú melu, kedy neviete kto páli po kom. To isté platí pre predfinálnu akciu. Akcia má dobrú ideu, odohráva sa na pútavých miestach, ale nie je dobre nakrútená: je tam stotisíc častí niečoho, hrdina sa snaží cez roj prebojovať (že by sentinelov?), a vy z toho nemáte nič. A vo finále vybuchuje úplne všetko.

Jupiter na vzostupe sa berie väčšinou času dosť vážne, hoci nechýba priestor pre pár vtipov. No scenár zašiel pri niektorých dialógoch ďaleko a napríklad love-story porazí v trápnosti prevedenia aj legendárne dialógy Anakina a Amidaly zo Star Wars: Episode II. Toto fakt nevyšlo, hoci zámer bol dobrý. Nedarí sa príliš ani hercom: Mila Kunis hrá vlastne iba krásku v trabloch, Channing Tatum je furt naštvaný a Eddie Redmayne by si mal dať bacha, či ho termín premiery nepripraví o potenciálneho Oscara. Škoda ho tu.

Napriek tomu, sci-fi fanúšik môže do kina zájsť, ale musí sa pripraviť na veľkú zlátaninu. Hoci osobne ju radím nad tretí Matrix, do výborného Speed Racera či iných diel Wachovských má ďaleko.

MICHAL KOREC

FANTASTICKÁ ŠTVOR

TEENAGERSKÁ VERZIA F4

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JOSH TRANK

FILMOVÁ RECENZIA

Menšia nevýhoda filmov, ktoré nemajú globálnu premiéru, sa rozrastá do nevídaných rozmerov. Skóre a prvé dojmy zaplavia twitter či filmové databázy prakticky v prvý premietací deň a pokiaľ filmu trvá hoci iba týždeň obletieť celú zemeguľu, čísla sú už neúprosné. Žiaľ, platí to aj pre Fantastickú štvorku, na ktorú by sme sa asi pozerali sčasti inak pred dvomi týždňami a inak dnes, keď jej na IMDB svieti nelichotivých 3,9/10, kolegovia kritici si už napísali svoje, diváci tiež a dokonca aj režisér i scenárista sa na twitteri podelili o dojmy – toto nie je vôbec náš film! A s týmto batôžkom info idete do kina...

Ben a Reed sú najlepší kamoši od základnej školy. Reed má geniálne nápady a ostanú mu aj po výške, keď upúta pozornosť profesora Storma, ktorý ho dostane do tímu vynaliezajúceho teleport – vynález, ktorý má Reed na muške už od detstva. V tíme stretnú kamoši dve deti profesora (Johna a Sue) a aj akéhosi Victora Von Dooma. A na čo vynaliezať teleport? No predsa na cestu do inej dimenzie alebo galaxie, ktorá sa jedného dňa podarí. No je to skôr nevydarený pokus, lebo na neznámej planéte sa zo štvorice nových priateľov stáva úplne iná zostava. Reed dokáže naťahovať svoje telo, z Bena je Thing, kamenná bytosť, Sue je už Invisible Woman a Johnnoy sa zapáli ako fakľa: Human Torch. Proti nim sa postaví nepriateľ, ktorý vyskúša ich nové schopnosti a dá im možnosť zachrániť Zem...

Ktorý marvelácky komiks potreboval reboot po 10 rokoch? Spider-Man. A teraz Fantastická štvorka, pri ktorej žila veľká nádej, že môže prekonať svojich predchodcov. Josh Trank v malom filme Kronika ukázal solídne kvality a pri slabote prvých filmov sa reštart rysoval ako dobré riešenie. Fantastická štvorka má potenciál, bláznivé, ale využiteľné postavy na oboch stranách (dobro i zlo), takže prečo sa ju nedarí správne uchopiť a prekročiť aspoň hranicu priemeru?

Nová F4 podobne, ako predchodca, či iný origin film - núka dve časti. V prvej sa venuje vzniku hrdinov a štúdiu ich vlastností, druhá má servírovať prvý

KA

5.0

konflikt i zloducha. Lepšie sa pozerá prvá, hoci ide o repete spred 10 rokov, aj tak si ho málokto pamätá a niektorí diváci verziu z roka 2005 ani nevideli a nemajú čo porovnať. Úvod a scény z detstva, labáku či spoznávanie sa neprebieha zle, máte možnosť nájsť si cestu k postavám, čo je slušné plus. Vrátane hľadania ich motivácií a minulosti, pričom občasný odľahčený prístup zjednoduší veľa a vy sa postupne tešíte, kedy mladíci prejdú do tej ďalšej dimenzie, aby tam začala poriadna premena a po návrate akcia. Lebo nie je žiadne tajomstvo, že origin filmy sa v prvých 45 minútach či hodine k akcii veľmi nemajú. Tá polovica nefunguje o nič horšie ako iné štarty, resp. by sme mohli namietať, že Ghost Rider či Electra mali tieto pasáže ešte slabšie...

Ten zásadný bod zlomu, pri ktorom na povrch vyplávajú pochybnosti o celistvosti filmu a súdržnosti v porovnaní s trailermi, príde v druhej polovici, kedy si máme užiť prvého zloducha a akčné scény, kde budú schopnosti využité. No a tých veľa nie je a začnú sa kopiť trable. Málo využitý potenciál hrdinov, slabé schopnosti na plátne a vlastne ani ten záporák za veľa nestojí, prvý Dr. Doom bol lepší. Druhá polovica filmu si ako-tak ubieha, síce sa stále nenudíte, ale čakáte, kedy príde poriadna mela a zrazu si náhodou pri pohľade na hodinky uvedomíte, že do konca ostáva asi 20 minút. Na čo príde jedna veľká akcia a po 10 minútach záverečné titulky a je šlus, koniec, môžete ísť domov.

To je najväčší problém Fantastickej štvorky, že nedokáže naplniť potenciál druhej polovice a rozvinú zloducha a akciu – a to je esenciálna súčasť komiksu, kvôli ktorému chodíte do kina. Je to škoda, lebo tu bola šanca veľká. Potom vám už nezáleží toľko na nie príliš tradičnom obsadení, ktoré však nie je úplne mimo: Miles Teller a Kate Mara sú rozhodne zaujímavou žánrovou alternatívou, no to je všetko. Ani efekty toľko neprekvapia a akcie je málo.

Ale pozor, tento film je stále lepší ako predchádzajúce dve Fantastické štvorky, preto v kontexte skóre na Kineme, má aj mierne vyššie hodnotenie. Či príde o dva roky ten druhý diel, na to by som nestavil ani cent.

Michal Korec

KURIÉR REŠTART

SLABÝ REŠTART KURIÉRA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: CAMILLE DELAMARRE

FILMOVÁ RECENZIA

S hodnotením filmov jedného týždňa to býva ťažké. Niekedy sa ten najlepší zdá byť veľmi pomalý, ale zaujme. Ten nenápadný sa tiež vlečie, ale má istý potenciál, akurát ho tvorcovia úplne nenaplnili.
A potom je tu nutný reštart, na pohľad tuctová akcia, ktorú si užijete najlepšie, lebo sa na nič nehrá, vopred viete, že bude obsahovať ľahké dialógy, pár akčných scén a zaberie. Ako reštartovaný Kuriér.

Frank Martin bol kedysi vo vojenskej jednotke, ale dnes si užíva kariéru dôveryhodného kuriéra na Francúzskej riviére. Má jasné pravidlá, snaží sa nikdy nemeškať a teraz prišiel na Riviéru jeho tatko odštartovať dôchodok za pár šupiek. Lenže v tom istom čase sa mu snaží dovolať záhadná neznáma, ktorá má pre neho veľký džob. Z jednorazovky sa však vykľuje pekne premyslený plán vendetty skupiny žien, ktoré si Franka chcú nechať ako makača na dlhší čas a ako zámienku mu unesú otca...

Nový Kuriér je zaujímavý film z produkčného hľadiska: Luc Besson má konečne vlastné európske štúdio, takže si reštart série pripravil v rýdzoeurópskom formáte. Herci, režisér, hudba, kamera i triky vznikli na starom kontinente. To len na margo výčitiek, keď všetci začnú chrliť kritiku v štýle, že je tu ďalšia hollywoodska zbytočnosť. Stoja za ňou Európania a výsledok nemá ďaleko od minulých dielov.

V kontexte série čakáte charizmatického hrdinu Franka Martina, nadupané tátoše, poriadne naháňačky a akciu. Bodla by aj nejaká pipka či dve. Sú to jasné ingrediencie série namiešané s pravidlami Kuriéra a otázna je ich exekúcia. Najväčšiu pozornosť púta nový herec – Ed Skrein nemá na Jasona Stathama ani omylom, či už vizážou alebo charizmou. V akcii sa mihne ako solídny bojovník a zopár slečien asi bude celkom imponovať, no drsní chlapi v kinosále nad ním skôr mávnu rukou: Že aký holobriadok!

5.0

A pri Stathamovej absencii hneď novinka so sebou ťahá hendikep, ktorý musí vyrovnať inde. Dobrou voľbou sa ukazuje byť skupina slečien, ktorá si Franka naverbuje: neopozerané tváričky majú dosť ambiciózny plán, čo ich vo vašich očiach vystrelí nahor. Ale v druhej polovici sa dej rozpadne na sériu scén, kde treba ešte dostať každého a ako-tak dospieť k veľkému finále.
V konečnom zúčtovaní je dej dosť jednoduchý a nejeden kritik si odfúkne, že by už obstál pomaly v móde scenáristický autopilot.

Na druhej strane až tak veľa ku šťastiu netreba. Zápletka sa rýchlo vyjaví a vám ostane odčiarknutie jednotlivých zloduchov, séria podfukov a najmä akcia. Je tu niekoľko veľmi solídnych naháňačiek, ktoré sú vystrelené na vyšší level efektom spomaľovania či zastavovania obrazu. Je to malá blbosť, ale na veľkom plátne celkom efektná. Audi S8 tu má pre seba veľa času a pôsobí ako veľký videoklip (nie nadarmo ich Camille Delamarre točil). No nájdeme tu aj nejednu prestrelku či pästný súboj, čo padne vhod ako oživenie. Na kolesách by sme mohli tráviť viac času, takto je akcia solídne vyrovnaná. Nie je ani ničím originálna, ale dobre poskladaná a efektná kamera si vychutná parádne nálety na Riviéru.

Kuriér pôsobí spočiatku trošku umelo a zvykáte si na nové postavy, po čase sa zase odhalia archetypy a čakáte čosi viac. Ale prídu aspoň efektné scény: či už naháňačka v uliciach alebo na letisku, dobrý nápad s nočným klubom a hoci finále nie je také našponované ako iné scény, čakáte, čo ponúkne. Nie je toho málo a film ako-tak vygraduje do svojho záveru.

V kontexte série si film rozhodne hanbu nerobí, má dobrý spád a na jeden piatkový večer ako akčná zábava zaberie. Ak má EuropaCorp točiť také filmy, treba sa pripraviť na štandardné žánrovky, čo sa nevymyknú priemeru a ako jednohubky dobre padnú. Niekedy to stačí – hoci v kontexte série sme trošku klesli.

Michal Korec

HITMAN AGENT 47

AKČNÝ AGENT 47

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ALEKSANDER BACH

FILMOVÁ RECENZIA

Kto si pamätá ešte Hitmana spred ôsmich rokov? Úprimne, ja už veľmi nie, takže spätne čítanie mojej recenzie ma priviedlo k porovnaniu s Kuriérom i objavu, že autori v roku 2007 neodolali a z pôvodnej predlohy urobili akčnú jednohubku, čo sa vylučuje s pôvodnou hrateľnosťou série.

O osem rokov tu máme Hitmana znova a nemusíte zúfať, ak si toho minulého nepamätáte alebo ste ho nevideli. Je tu vlastná dejová línia, ktorá v peknej retrospektíve rozpráva o chlapíkovi, čo začal tvoriť Agentov, experimentovať s ich DNA a potom zmizol. O polstoročie neskôr ho stále hľadajú muži, čo pracujú pre niekoho, kto by chcel Agentov vyrábať znova. A keď sa im nedarí nájsť iba jeho, zistia, že mal dcéru a tá by mohla byť kľúčom. Žena sa stáva cieľom Agenta 47 (ktorý ju ale začína chrániť) i tých druhých, čo chcú zabíjať.

Hoci v prvej štvrťhodinke sa zdá byť dej pomerne zložitý, netreba sa ho báť. Po čase sa ukáže byť dosť jednoduchý, stačí si zapamätať pár mien a ujasniť, ktoré dve strany sa tu vlastne mlátia a o čo im ide. Prekvapivo je cieľ jednoduchý: dolapiť ženu a jej otca (ktorého ale najprv treba nájsť) a spočiatku su akurát prehodené roly ochrancov a zabijakov. Keď sa udeje potrebná otočka, môže nadísť isté zblíženie; ale pozor, žiadne ľahké scény, to si scenáristi poistili a vysokú neprístupnosť dosiahli skôr vyššou mierou násilia, počtom obetí a cez pár chutných krvavých momentov.

Stačí to na stopáž 96 minút? Iste, zápletka sa príliš neodlišuje od iných strednorozpočtových filmov a opäť sa natíska porovnanie, že aj nový Hitman má blízko ku Kuriérovi či iným „stathamovkám". Je tu zbesilá akcia, kde sa postupne vystriedajú všetky štýly akcie: nenápadné prestrelky, kde Agent 47 používa dôvtipné spôsoby likvidácie a preukazuje znalosť priestoru. Väčšie shoot-outy, kde bojuje jeden proti presile, najlepšie v hangári či technoindustriálniom priestore. Sú tu pästné súboje, kde sa dá uplatniť troška kung-fu alebo umenie noža.

5.0

A samozrejme, nezabudnime na červenú audinu z traileru, ktorá sa musí zaskvieť v niekoľkých naháňačkách alebo aspoň efektných nájazdoch kamery.

A akcia je solídne natočená! Nie príliš objavne, ani v nezabudnuteľnom štýle, ale pokiaľ sa na plátne strieľa, uteká, šoféruje či naháňa, držia vás autori v strehu, čo je solídna vizitka. Slabšie vyznejú scény bez akcie, kde sa filozofuje o tvorbe a vývine Agentov, motivácii postáv alebo nebodaj načrtnú isté rodinné dilemy z minulosti. Ale hej, asi sa tu počítalo aj s určitým percentom ženských divákov, ktoré môže oceniť, že strieľačka na chvíľu končí a nastúpi chvíľka pohody.

Medzi jasné plusy filmu patrí ďalej solídna kamera a pekná výprava, ktorá nás zo Salzburgu vedie do Berlína a druhú polovicu venuje peknému Singapuru. A vo videohernom štýle sa mi páči opakovaný súboj Agenta 47 a jeho neustáleho nepriateľa. Jasné, pekne na férovku na viacerých miestach ako boj s bossmi – jedna konfrontácia nestačí! Je to však jediná videoherná narážka, inak je film opäť mimo hernej predlohy a okrem chlapíka v čiernom obleku a červenej kravate s kódom nemá nič spoločné.

Na druhej strane silné mínusy v podobe hudby: panebože, už zastavme hudobných skladateľov, ktorí sa nedokázali nabažiť Zimmerovho Inception a dookola lopkujú ten burácajúci motív s vyvrcholením. A neviem, či casting musel natoľko šetriť, ale veľa sympatických hercov tu nezlanáril. Rupert Friend hrá tlmenú postavu a je na hranici vtipnosti. Hannah Ware je divná kráska, skôr jej sadne neposedná rola nevedomej baby ako akčná šelma. Zachary Quinto tu vyzerá ako kópia Ryana Reynoldsa, no moc sem tiež nezapadol. Vo víre akcie vám to môže byť jedno, ale inak sa casting nevyznamenal.

Hitman je za posledné dva týždne piata päťka, ktorú udeľujem. Oproti ostatným má aspoň lepší spád – a ako pozerám hodnotenie spred ôsmich rokov, ďaleko sme sa neposunuli. Ale ani nespadli.

Michal Korec

50 ODTIEŇOV SIVEJ

CHLAPI, RADŠEJ CHOĎTE NA KINGSMANA

ŠTÝL: DRÁMA– ROMANTIKA
RÉŽIA: SAM TAYLOR-JOHNSON

FILMOVÁ RECENZIA

Keď Hollywood adaptuje a vy recenzujete, ocitáte sa na križovatke. Ak ste knihu čítali, máte jasne nastavené kritéria a pátrate po zhodách i odlišnostiach. Ak nie a spoľahnete sa iba na film, sledujete nielen spracovanie a súdite pointy. Pri Fifty Shades of Grey sa (ne)prekvapivo radím do druhej kategórie, ale vopred som sa na film skryto tešil: čím môže zaujať megakniha v kine?

Anastasia Steele je nesmelá študentka, ktorá má záskok za spolubývajúcu: urobiť interview s boháčom Christianom Greyom. Pôvodne to mal byť míting na 10 minút, ale Grey uvidel v mladej slečne niečo zaujímavé a tak si ju nechal u seba dlhšie. Za pár dní medzi nimi vzniká puto, ktoré osciluje medzi príťažlivosťou, fascináciou a pobláznenými hlávkami. Ona sa do neho zamilovala, on ju k sebe nechce pritiahnuť. Ale nakoniec víťazia pudy v oboch a vzniká medzi nimi zaujímavý vzťah: ona je nesmelá milenka, on tajomný majiteľ červenej spálne so sado-maso pomôckami...

Jeden z najočakávanejších blockbustrov roka kladie tri otázky: aký má dej, koľko má erotických scén a ako vyznieva spracovanie. Na prvú poznajú odpoveď čitatelia, no diváci neznalí predlohy sa môžu nechať uniesť postupným odhaľovaním postáv. Anastasia je nevýrazná dievčina, ktorá si hryzie peru či gúľa očami. Nemá veľa kamarátok, priateľa, preto má šmrnc pre dravca typu Grey, ktorý nerandí, ale rád si užíva tvrdý sex. Medzi nimi vzniká o to silnejší kontrast: ona ešte nič poriadne v sexuálnom živote nezažila, on je ním miestami posadnutý. Dej filmu je oholený na kosť, nie je priestor na nič iné ako scény ústrednej dvojice, prípadne pár rodinných návštev. Žiadny biznis či štúdium, iba oni dvaja.

Odvíjanie jednotlivých minút deja pripomína triler, sme vyštengrovaní kampaňou a aj neznalci chcú vidieť, ako sa Ana a Christian stretnú, laškovanie, prvý bozk, prvý sex a prvú návštevu červenej izby. Režisérka dobre dávkuje scény napätia, kedy optikou Anny objavíme zákutia Christianovho života. V druhej polovici sa tešíme na pikantnejšie scény a finále, ktoré vyznie ako najväčšia slabina filmu.

Vygradovaní na maximum totiž nedostaneme nič... alebo len slabučké vysvetlenie motívov. Obrovský epilóg nemôžeme čakať ani kvôli existencii ďalších dvoch kníh, no predsa len aj každý rozdelený film dokáže stúpať k finálnym titulkom a skončiť v najlepšom (viď. druhý Hobit či Hry o život).

4.0

Režisérka Sam Taylor-Johnson sa môže snažiť, tvoriť vizuálny štýl, no nemá šancu poraziť očividne slabý zdroj. Niektoré dialógy sú fajn odohrané, iné vypadli z lacnej knihy – dlho som nepočul také rozdiely v jednom filme; zo scén vo finálnej tretine cítiť, že sa muselo adaptovať otrocky, nevynechať veľa. 50 odtieňov sivej je výborný dôkaz, že keď sa prepisujú knihy na plátno, je lepšie voliť drahšiu cestu a nie TV vizuál: kocháte sa preletmi nad Seattlom, drahými výletmi či luxusnými rezidenciami a aspoň chvíľami máte čo sledovať. Danny Elfman zamakal na pôsobivej orchestrálke, výber songov (Annie Lennox, Beyonce) je výborný, kamera sa prispôsobí dianiu, ale ten obsahový základ a vývoj...

No všetci sem chcete ísť na tú erotiku a sado-maso, takže ako vypálila? Ak je pravda, že sa z pôvodnej knihy ubralo na intenzite erotických scén, potom je to škoda, lebo vo výsledku film neprekvapuje, ani nešokuje. Znalci erotických trilerov 80. a 90. rokov si len povzdychnú, že toto by pred dekádami len prešlo okolo nich a dnešná mládež (ale nie všetci, iba 18+) sa nad tým bude povznášať? Je tu jeden moment a záber na herečku, ktorý vás prekvapí a neskôr aj na tvári diváčok spôsobí skôr pobavenie.

Erotika je dvojfázová: prvé scény milovania sú snímané citlivo, nežne a tešíme sa na ne; kecy bokom, chceme vidieť nahé telá! Keď príde na rad drsnejšia erotika, uvidíme pár nástrojov, záberov v červenej spálni, vzrušenia a... niektoré nečakane vyšumia do prázdna. Celkovo erotické scény netrvajú dlho.

A na záver posúdenie castingu. Určite bolo správne staviť na novšie tváre. V ústrednej dvojici lepšie vychádza Dakota Johnson, ktorej nesmelá rola a toľké váhanie sadne lepšie – Jamie Dornan je prvú hodinu dobrý a vo finále má ťažké scény, no neuhrá ich.

Skóre? Pri súčte jeho vlastností, pocitu a pozerania na hodinky vyjde, že to nie je mizéria, dá sa vidieť a zamyslieť, ako málo filmov dostáva ženské publikum oproti množstvu komiksov, akčných filmov a iných žánrov. Potom je škoda, že keď príde jeden, má o to ťažšiu úlohu dosiahnuť latku istej kvality.

PS – Chlapi, ktorí sem prídete do kina z povinnosti. Musíte presvedčiť svoje polovičky, aby na oplátku išli na Kingsmanov budúci týždeň, je to absolútna bomba a padla u mňa prvá desiatka roka!

Michal Korec