SECRET

HERNÝ MAGAZÍN

#66

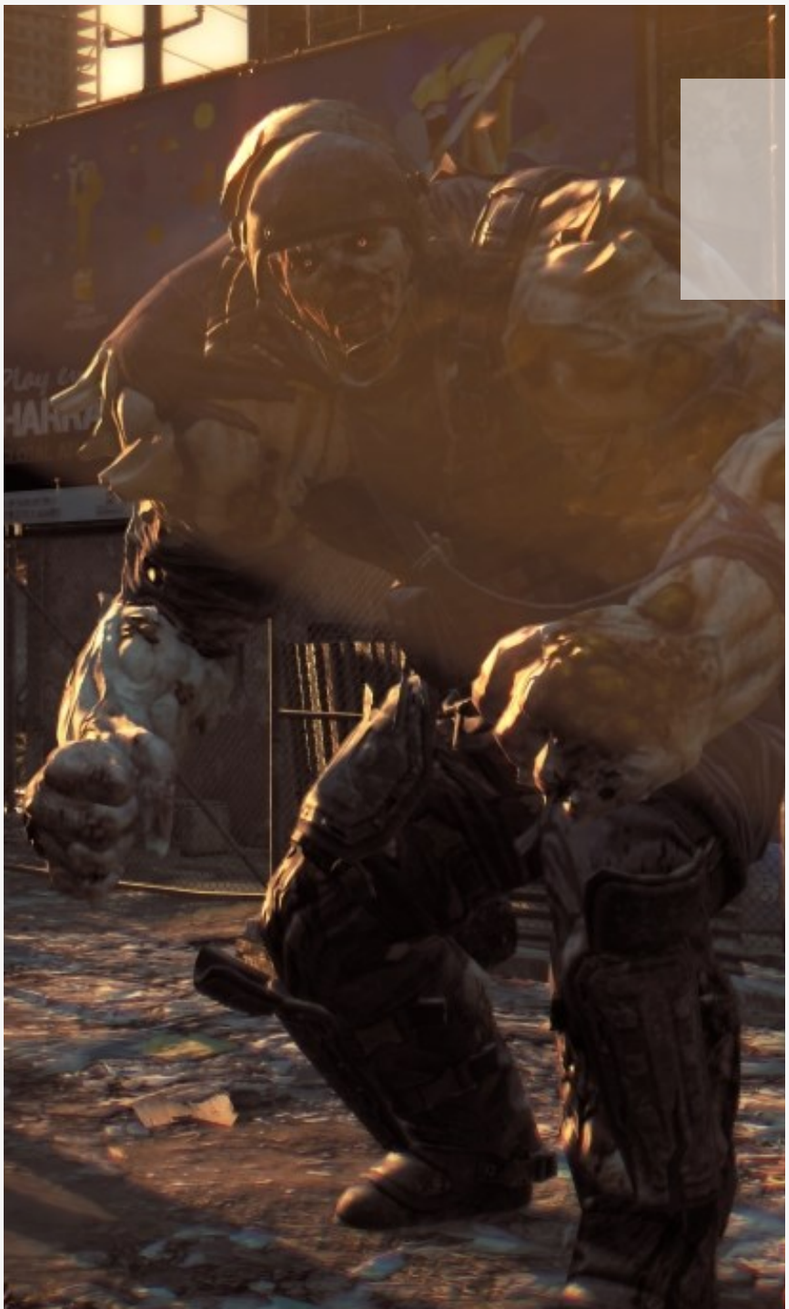
DYING LIGHT

RISE OF THE TOMB RAIDER
ASSETTO CORSA
EVOLVE
TOTAL WAR ATILLA

WINDOWS 10
MICROSOFT HOLOLENS
NVIDIA GTX 960
NEW NINTENDO 3DS

PREVIEW

THE LONG DARK
7 DAYS TO DIE
STRANDED DEEP
RISE OF THE TOMB RAIDER



RECENZIE

DYING LIGHT
ASSETTO CORSA
TOTAL WAR ATILLA
EVOLVE
SAINTS ROW GAT OUT OF HELL
GRIM FANDANGO REMASTERED
POKEMON ALPHA/ OMEGA
HAUNTED HOUSE

TECH

WINDOWS 10
MICROSOFT SURFACE HUB
MICROSOFT HOLOLENS
GEFORCE GTX 960
NEW NINTENDO 3DS A 3DS XL

UŽÍVATELIA

PROTIPIRÁTSKE OCHRANY
FIVE NIGHTS AT FREDDIES

FILMY

50 ODTIEŇOV SIVEJ
KINGSMAN TAJNÁ SLUŽBA
JUPITER ASCENDING
KÓD ENIGMY
CHARLIE MORDECAI

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

new

Lepší ovládání

Příjemnější 3D obraz

Vyšší výkon

Podpora amiibo

Hraj po svém!

Hraj ve velkém!

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2015 Nintendo

Nintendo

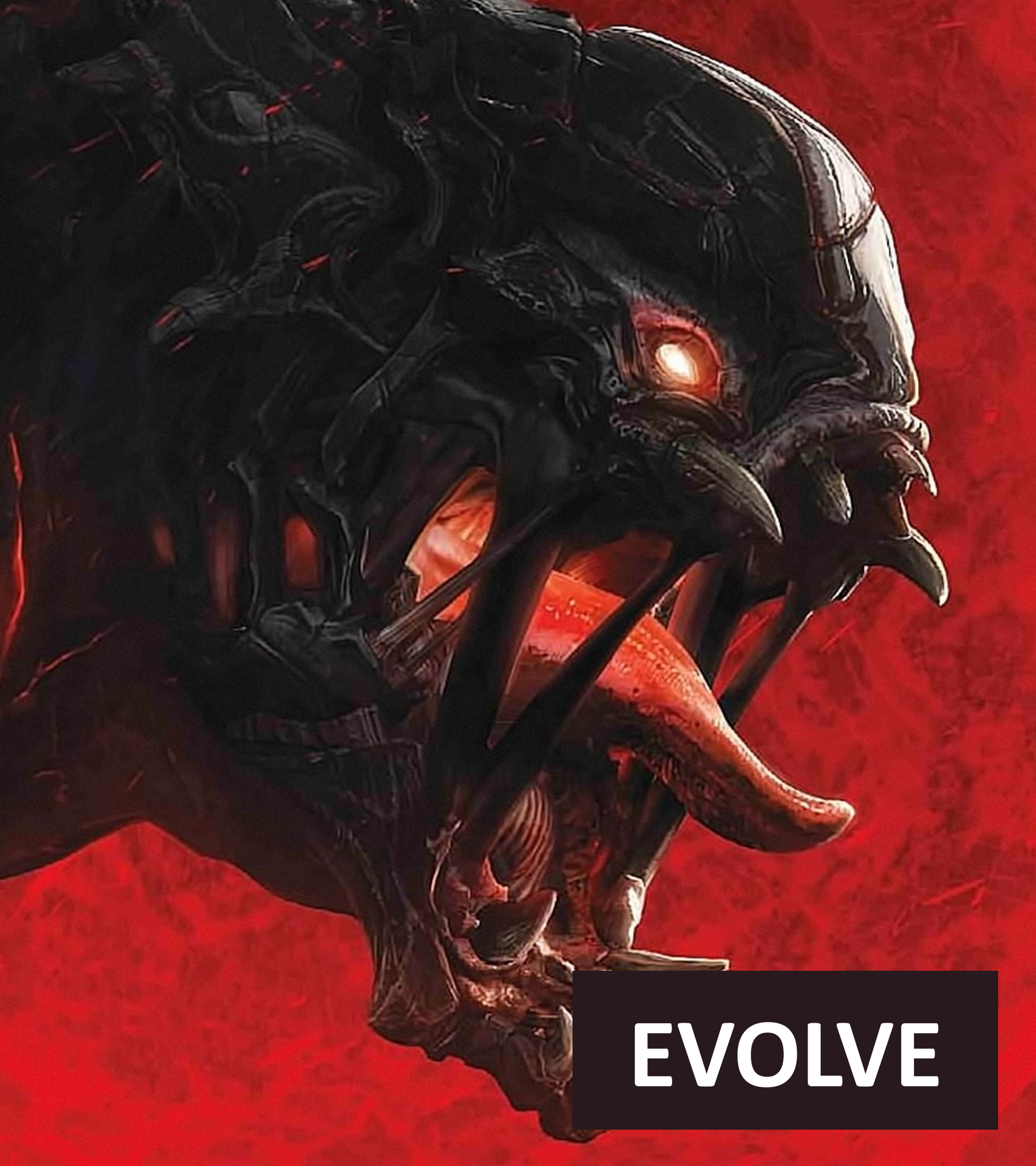
new NINTENDO 3DS

CONQUEST entertainment

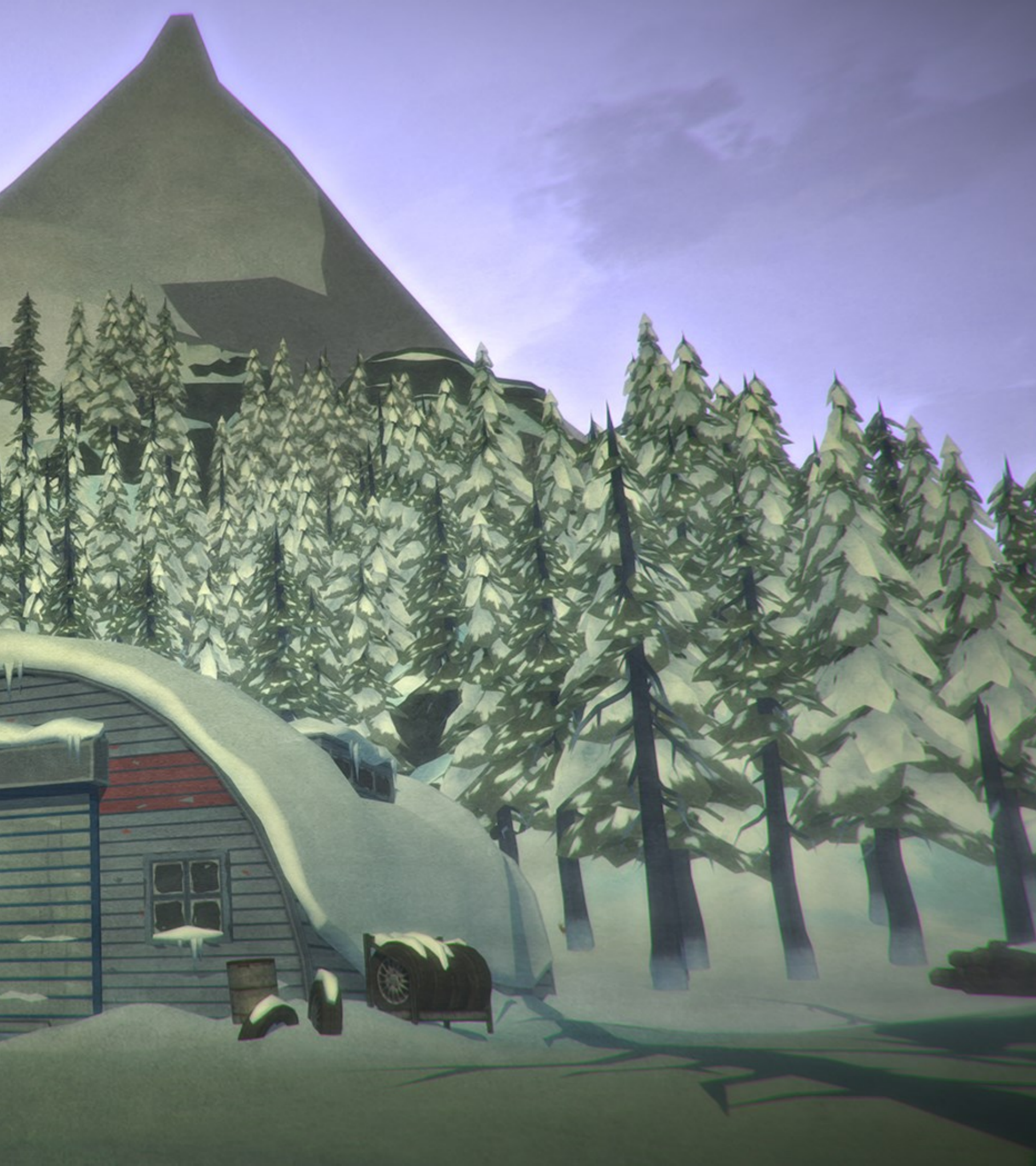
www.mojenintendo.cz
www.nintendo.sk

new NINTENDO 3DS XL

KOMPATIBILNÍ S NINTENDO 3DS NINTENDO DS HRAMI


EVOLVE

PREVIEW



THE LONG DARK

MRAZIVÝ BOJ O PREŽITIE

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: HINDERLAND STUDIO
ŠTÝL: SURVIVAL
VYJDE: EARLY ACCESS, 2015

DOJMY

Para vychádzajúca mi z úst sa stala mojim jediným priateľom, ktorý ma neopustil. Spoločne so zimou, predierajúcou sa cez hrubú lyžiarsku bundu. Začína padať sneh, a to je presne tá chvíľa, kedy by som mal mať oči na stopkách. Čo najrýchlejšie si musím nájsť miesto, kde by som mohol aspoň na chvíľu uložiť svoje dobité telo na chladný matrac alebo pri troche šťastia si ohriať už mierne zapáchajúcu konzervu fazule. Pri myšlienke na jedlo sa mi okamžite ozve žalúdok a odsúhlasí tento nápad ako správny. Brodím sa snehom v hustom lese a viem, že to nebude jednoduché.

Ešte si nepripúšťam, že by som sa mohol stratiť. Obavy sú ale na mieste. Slnko sa navyše pomaly skláňa k obzoru, v pozadí som začul zavýjanie vlkov. Strasie ma, no tentoraz nie od zimy. Musím si švihnúť. Pohrabem sa trochu v ruksaku, kde mám nahádzaných kopec vecí, nájdených v chatkách pri jazere. Musím šetriť nielen drevom, ale aj papierom či zápalkami. Nabudúce už nemusím mať také šťastie a nemusím na žiadne natrafiť. A prežiť bez ohňa je nesmierne ťažké. Nielen preto, že je zdrojom neoceniteľného tepla, ktoré zohrieva skrehnuté kosti, ale aj umožní zohriať si jedlo. Verte mi, že rozdiel medzi teplou a studenou stravou je nesmierny a po dvoch dňoch na energetických tyčinkách a sušenom mäse som si pochutnal aj na horúcej fazuli a cítil sa ako na kráľovskej večeri. Sen o teple sa začína rozplývať so zapadajúcim slnkom, vyťahujem provizórnu, rukou nakreslenú mapu, otáčam sa na západ a verím, že som svoje kartografické schopnosti neprecenil a dostanem sa k osamelej chate na okraji jazera. Ak nie, je otázne, či prežijem noc v lese.

The Long Dark je survival hra z vlastného pohľadu, v ktorej sa nemusíte obávať zombíkov. Nie je v nej ani jeden. Mŕtvi ľudia sú skutočne mŕtvi a poriadne zamrznutí a často vo svojich vreckách ukrývajú niečo, čo by sa vám hodilo. Takže polovica čitateľov skáče od

radosti a oslavuje, tá druhá sa obáva, čože to bude potom za výzvu. Nemajte obavy, zomrieť v The Long Dark je nesmierne jednoduché. Nielenže vám za zadkom beží svorka už teraz šialene hladných vlkov, ale vonku je mínus dvadsať, v bruchu vám vyhrávajú cigáni, zo špinavej vody cítite nevoľnosť a hentam za rohom ste si mysleli, že skok z tej malej skaly vám nemôže ublížiť. Chyba, členok opuchol, takže sa snehom brodíte omnoho pomalšie. Vybrať si smrť je náročné. Nie preto, že by ste ju museli vyhľadávať, skôr si neviete vybrať, ako ukončiť to trápenie.

Za hrou stojí menší, nezávislý tím Hinterland Studio, pre ktorý je to prvotina, no členovia majú skúseností na rozdávanie. Prácu vo veľkých spoločnostiach nechali za sebou a vrhli sa do nehostinného sveta na vlastnú päsť. Hrateľnosť The Long Dark je ale dôkazom toho, že tvorcovia tohto survival kúsku už majú čo-to za sebou a nepotrebujú pritom žiadnych nenažraných nemŕtvych. V podstate im stačí pozrieť sa z okna svojho pracoviska na Vancouver Islande a nechať sa inšpirovať kanadskou prírodou. Národné cítenie podporuje aj Raphael van Lierop (creative director), ktorý získaval bohaté skúsenosti v herných molochoch, ako UbiSoft Montreal alebo Relic. Napriek pestrým možnostiam mal zviazané ruky a nemohol pracovať na tituloch, v ktorých by bolo možné popustiť uzdu svojej fantázii a napríklad aj ukázať na obrazovkách svoju národnú hrdosť. Čuduj sa svet, The Long Road sa teší nesmiernemu záujmu aj napriek tomu, že za ním nestoja veľké mená a snaží sa skôr vrátiť v herných prvkoch k videoherným koreňom, keď nás jednotlivé dobrodružstvá nevodili za ručičku.

Inšpirácia Cestou od Cormaca McCarthyho je možno nenápadná, ale obe dielka stavajú na na tom istom a majú mnoho spoločného. The Long Dark je síce predovšetkým o prežití, bez toho by predsa hra ako taká nemala zmysel, no zároveň vsádza všetky svoje karty na exploráciu. Teda skúmanie okolia,

prehľadávanie opustených príbytkov, snorenie po zákutiach lesa, hľadanie nových zdrojov a v skratke: užívanie si prostredia, prírody, ktorá znovu raz vyhrala nad namyslenými ľuďmi a ukazuje svoju krutú tvár. The Long Dark bude obsahovať aj príbehovú časť, zatiaľ nie je dokončená, no tušíme aspoň to, čo v nej nájdeme. Hlavný hrdina s typicky kanadským menom Will Mackenzie mal šťastie v nešťastí. Havaroval so svojim lietadlom v kanadskej pustine, ďaleko od civilizácie a smogu. Záchrannej akcie sa len tak skoro nedočká, geomagnetická búrka zničila všetko, čo poznáme a Will sa snaží s hŕstkou preživších vydržať čo najdlhšie a zistiť, čo sa vlastne v skutočnosti stalo. Epizodické rozprávanie nás ešte len čaká, preto sa mu nebudeme venovať hlbšie a vrhneme sa na sandboxový režim.

Zatiaľ sú dokončené dve mapy (jazero a diaľnica), ktorých výberom určíte destináciu, kde budete začínať, no medzi nimi nechýba možnosť prechádzania. Oddelenie nahrávacou obrazovkou vôbec nevadí, otvorený svet v každej lokácii ponúka dostatok priestoru na poctivé skúmanie každého zákutia a prehľadáte aj ten najposlednejší roh v tej najzapadnutejšej chatrči. Z vlastného pohľadu sledujete snehom zaviatu krajinu a plynulo meniace sa počasie vám nedá mnoho príležitostí na romantické prechádzky za jasných slnečných lúčov. Survival hranie je zábavné aj napriek tomu, že bojovať budete vlastne inak ako v konkurenčných akciách z vlastného pohľadu. The Long Dark je vhodnejšie charakterizovať ako adventúrenie, prežívanie dobrodružstva – aj keď sa vám do rúk dostane nôž, sekera alebo dokonca aj lovecká puška. Rozdiel je v tom, že nožom budete skôr otvárať plechovky (kým nenájdete otvárač, ktorému sa potešíte ako najlepšiemu darčeku na Vianoce) alebo porciovať uhynutú zver (jelene, zajace), sekerou zas rúbať drevo a puška, tak tou sa zo začiatku do ničoho netrafíte a najskôr vám len zavadzia v obmedzenom inventári.

HRA PONÚKA ROZSIAHLE PROSTREDIA, A ŤAŽKÝ BOJ O ŽIVOT V NEMILOSRDNEJ ZIME

Ono nie je jednoduché napchať do batohu všetko, čo počas svojho putovania nájdete a verte, že každá drobnosť má svoju váhu. Skutočnú v kilogramoch i významovo pre vás do budúcnosti. Rôzne konzervy s jedlom (tuniak, fazuľa, sóda) síce nezaručujú pestrý jedálny lístok, ale nezahodíte ani rôzne tyčinky. Najväčšiu radosť budete mať z ulovenej ryby či spomínanej lesnej zveri. Aby ste si mohli daný pokrm vychutnať, je potrebné ho tepelne upraviť. Oheň síce môžete založiť aj vonku, no vždy pôjde až o extrémne krajný prípad. V usadlostiach nájdete kachle, avšak to ešte víťazstvom nie je. Musíte si zaobstarať niečo, čím oheň zapálite (zápalky, zapaľovač, vonku za jasného svetla dokonca lupou), čo zapálite (noviny, triesky) a aké palivo použijete (druh dreva s rôznym časovým limitom horenia). Ak máte poruke akcelerátor, rozhoria sa plamienky skôr. Lenže to sa vám nemusí na začiatku podariť a svoj skill so zakladaním ohňa zvyšujete úspešným podpaľačstvom. Verte, že zápaliek nenájdete stovky a každú zbytočne minutú, keď sa vám nepodarí rozdúchať oheň, oľutujete.

Na všetky herné princípy prichádzate postupne, skúšaním, nik vás nevodí za ručičku a nepredvádza riešenie rôznych situácií v tutoriáloch. Staráte sa nielen o svoje celkové zdravie vyjadrené percentami, ale zároveň minimalizujete úroveň hladu, smädu, únavy či chladu. Zahynúť je jednoduché a všetky činnosti spotrebujú určitú hodnotu kalórií, bez ktorých sa nikam nepohnete. Časom prídete na správne kombinácie, zistíte kedy a čo jesť, aby ste zasýtili žalúdok, ale aj získali potrebné kalórie a zbytočne neplytvali. Každé jedlo vám dá čosi iné a netreba zabúdať ani na postupné kazenie sa potravín. Neskôr si začnete všímať aj iné indikátory signalizujúce vplyv prostredia na vašu postavu. To ako človek dýcha, akou rýchlosťou sa pohybuje. Ak prekročíte nosnosť, hrdina neostane stáť na mieste, ako to už býva zvykom v iných hrách, ale tempo napredovania výrazne poklesne a riziko zranenia (oh, tie prekliate členky a kolená – možno

poznáte zo skutočného života) sa zas zvýši. Nehovoriac o vplyve počasia.

Vybrať si práve prebiehajúcu nočnú hodinu a zvoliť polnoc ako vhodný čas na prechádzku je samovražda a spravíte to len z nováčikovskej nerozvážnosti. Nielenže bude vonku tma ako v rohu (ak máte lampáš alebo svetlice, problém sa vyrieši, no nesvietia večne), ale teplota je i za jasnej a bezveternej oblohy neskutočne mrazivá, dosahuje mínus desiatky stupňov. A to vašej pleti nerobí príliš dobre. Sledovať zmeny počasia budete neustále. Ak sa začne dvíhať vietor, nie je to nikdy dobré znamenie. Môže síce ustúpiť, ale taktiež sa spustiť s ešte silnejšou intenzitou, priniesť husté sneženie či nebodaj mrazivú hmlu, kedy si vidíte maximálne tak na špičku svojho vlastného nosa. Nie, žiadna mapa s ukazovateľom, kde sa práve nachádzate a kde vás čo čaká, tu nie je. Pekne si nejakú nakreslite alebo nájdite na internete, pokojne si ju môžete vytlačiť a zapisovať do nej poznámky. Budete to potrebovať a so zapálenou sviečkou to v noci dostane poriadne grády.

Základnou myšlienkou sandboxu je prežiť čo najdlhšie. To sa vám nepodarí bez obliekania do teplých vecí. Teplé ponožky, hrubé "spoďáre" a čiapka sú povinnosť. Keďže sa časom a činnosťami ničia, musíte ich opravovať, prípadne využívať zdroje prírody v podobe kožušín. Ide to, ale znovu si užijete svoje, kým na všetko prídete. Preniknete do znalosti opravovania predmetov i ošatenia (desiatky druhov), začnete ukladať pasce na zajace, naháňať jelene do náručia vlčej svorky, ktorá sa nasýti, ale možno vám niečo aj nechá a bez námahy máte o jedlo postarané. Apropo, vlk: hnusný zver, ktorého síce vystraší napríklad zapálená svetlica, no ak si zvolíte strednú alebo ťažkú obtiažnosť, pôjde po krku aj vám. Stret s ním sa zväčša rovná smrti. Neumlátite ho svojimi

ZAKLADANIE OHŇA, JEDLO, ALE AJ OBRANA PRED DIVÝMI ZVERMI JE DÔLEŽITÉ NA PREŽITIE

skrehnutými pästičkami. Zranenia je možné ošetriť, obviazať, dezinfikovať, ale často to nestihnete. A keby sa vám to aj darilo, pozor na pitie vody z roztopeného snehu, pretože môže byť infikovaná... treba ju ešte raz prevariť, no na to potrebujete plameň a na ten zas drevo. Narúbete si ho vonku kdekoľvek, to áno, ale máte sekeru, aby vám to netrvalo večnosť? A vlastne aj energiu?

Hra nepoužíva žiadny moderný engine a nesnaží sa vyzerať fotorealisticky. Práve to jej dáva už v ranej verzii podmanivý look a necháva pracovať aj hráčovu fantáziu. Ani raz nám nevadili rovnaké stromy (pestrosť by, samozrejme, nevadila, no uvedomíte si to až spätne pri hľadaní chybičiek krásy) alebo podivne animované zvieratá. Čert to ber, vyzerá to úchvatne kvôli jednému krásnemu faktu: je to nakreslené so srdcom a cítite, že takto to možno vyzerá v tej divočine. O to lepšie je ozvučenie, respektíve ruchy prírody. Hlavný hrdina raz za čas prehodí naučenú vetu o tom, čo ho trápi, ale vnímate skôr vietor, zvuky okolo vás, kroky po čerstvo napadanom snehu. Celé je to často zabalené do až bizarne hlučného ticha. Je to také krásne prozaické a fantázia vám pracuje naplno, necháte sa poľahky opantať a uniesť tam - za obrazovku.

Boj o prežitie v The Long Dark dáva svojim konkurentom takú poriadnu otcovskú, až im, slovami klasika, sopeľ vyreže na krku opačný závit. Je to skvele hrateľné, dômyselne spracované a postavené na atmosfére. Bez zombíkov a zbytočne vystrieľaných stoviek až tisícok nábojníc. Alfa verzia obstála na výbornú a do hry sa podľa nás už teraz oplatí investovať. Len si potom dajte pozor, toto nie je nič pre "čajíčkov" a oslavovať úvodných 5 prežitých dní istotne nebudete pri prvom hraní. Ani pri druhom, treťom... The Long Dark necháva hráča napísať si svoj vlastný príbeh boja o prežitie. A je to sakramentsky dobré čítanie.

7 DAYS TO DIE

PREŽIJETE ASPOŇ 7 DNÍ?

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FUN PIMPS
ŠTÝL: SURVIVAL
VYJDE: EARLY ACCESS, 2015

DOJMY

Steam early access ponúka mnoho titulov pochybnej kvality. Medzi horami žalostných hier sa napriek tomu dá nájsť aj kúsok, ktorého zafinancovanie pred samotným dokončením zahreje pri srdiečku a výsledkom nebude len zúfalý pohľad na peniaze vyhodené do vzduchu. Finančná injekcia môže pomôcť vývojárom prejsť strastiplnou cestou až k dokončeniu vysnívaného projektu. Pravidlom to, žiaľ, byť nemusí. Po fantasticky hrateľnom The Long Dark sme sa vydali po stopách ďalšej survival akcie. 7 Days to Die sa snaží skombinovať hneď niekoľko úspešných hier. To, či úspešne, sa dozviete z nasledujúcich riadkov.

Základ hrateľnosti je postavený na mnohokrát recyklovanom nápade zombie apokalypsy. Milujeme i nenávidíme ju zároveň. Skvelá myšlienka bola znásilnená už toľkokrát (a v mnohých prípadoch úplne zbytočne), že by sme prijali survival hru, v ktorej by sa žiadny nemŕtvy už neobjavil. Zničený svet v 7 Days to Die sa nesnaží vyvolať pocit beznádeje – a ak, vôbec sa mu to nedarí. To je prvý kopanec do rozkroku nadržaného hráča. Primárne sa snažíte prežiť v nehostinnom prostredí a mimo trieskania po hlavách zombíkov snoríte po odpadkových košoch a skrinkách, ruksakoch, stoloch, zbierate desiatky predmetov a ich kombinovaním tvoríte účinnejšie predmety. Klasika. Craftovací systém na prvý pohľad pôsobí obzvlášť komplexným a bohatým dojmom, mimo hry neostane ani budovanie vlastného príbytku alebo rýpanie sa v zemi. Popis jednotlivých možností by spoľahlivo uspal aj toho najtrpezlivejšieho čitateľa, no pokým sa dostane tomuto kolosu pod kožu, môže znechutene utiecť. 7 Days to Die je totiž presne tým typom hry, po ktorej spustení sa sami spýtate, či je nutné stráviť v tak podivne fungujúcom a odpudivom svete ďalšiu minútu. A odpoveď bude často, žiaľ, nie.

Pritom je 7 Days to Die zaujímavým projektom s veľkým potenciálom do budúcnosti. Preniknúť do hry chce skutočne čas, hromadu času a k tomu pevné nervy. Ak sa po vyššie uvedenom The Long Dark

a vianočných orgiách (takzvané dovolenkové dohrávanie restov z minulého, predchádzajúceho a mnohých ďalších rokov dozadu) pustíte do nezávislého dielka od The Fun Pimps Entertainment, stiahnete imaginárny chvost a znechutene si odpľujete. Tak po prvé: 7 Days to Die vyzerá zle. Nie otrasne, dá sa na to zvyknúť a pozerať, len si treba pripraviť žalúdok na menej detailné textúry a strohý level dizajn. Kvôli pôvodu hry a neskúseným rodičom dokážete čo-to odpustiť, no vizuálne hra pôsobí v prvom rade negatívne. Trojrozmerný svet síce láka svojou otvorenosťou a rozmanitým prostredím, avšak bezpochyby je to krutá daň za celkovú plochosť, prázdnosť a recykláciu.

A po druhé, ozvučenie je taktiež na stíšenie reproduktorov. Prostredie je skôr tiché, zombíci mraučia ako prebudení po fláme a jediná melódia hrajúca v menu je zúfalým plagiátom In The House, In A Heartbeat od Johna Murphyho. Inak nič, len ticho, občas vám niečo zaškrípe pod virtuálnymi podrážkami a jednotlivé činnosti akoby niekto nahrával v maminkinej kuchyni na mobil. Lenže skôr, než spravíte prvé a bojazlivé kroky, čaká vás na dnešné pomery detailmi napchatý editor. Vybláznit sa za niekoľko minút môžete dosýta a možno si vytvoríte nejednu ohavu len tak pre pobavenie. Jediné, čo ale upravujete, je vizuálna stránka, vlastnosti či schopnosti hrdinu zostávajú bez zmeny.

Pred prvým výletom do pustiny si ostáva ešte vybrať medzi singleplayerom a multiplayerom, kreatívnym a survival módom. Mlátiť sa s ostatnými hráčmi môžete aj medzi sebou, takže si fanúšikovia DayZ istotne cvrknú do spoďárov. Serverov, ku ktorým sa už teraz môžete pripojiť, nájdete niekoľko desiatok, nechýbajú medzi nimi ani slovenskí či českí zástupcovia.
Z vlastného pohľadu sledovaná akcia vás nebude vodiť za ručičku, ale pekne hodí do rieky, v ktorej sa máte naučiť plávať. Verte, že sa nalogáte hektolitrov vody s príchuťou bažiny a možno sa vám to stane aj osudným. Bez akejkoľvek zbrane a skúseností sa

ocitnete na náhodnej pozícii a je len na vás, ako si s touto situáciou poradíte. Sledovať musíte štvoricu parametrov: život alebo ak chcete zdravie (klesá po ľúbezných objatiach a vášnivých bozkoch zombíkov), staminu (výdrž je limitovaná behom a vykonávanou činnosťou, teda povedzme mávaním zbraňou), hlad (hrdina musí papať) a smäd (a taktiež piť). Žiadne ďalšie RPG prvky tu nenájdete, nezlepšujete si jednotlivé schopnosti, aby ste boli efektívnejší. Čo je, samozrejme, ohromná škoda, pretože hĺbka hry by tak získala priaznivý bodík k dobru, keď sa už tvári tak megalomansky.

Akonáhle sa ocitnete v hre, prekvapí vás strohosť a mŕtvosť krajiny a okolitého sveta. Istotne, tmolia sa tam zombíci, tak nemožno čakať dychovku na privítanie, no prvotný dojem vo vás evokuje zbytočnú prázdnosť. Vraky vozidiel sú rovnaké, rozpadnuté torzá budov akoby vypadli z pokazeného generátora klonov, stromy les nevytvárajú, ale sú len nedôstojnou a opakujúcou kulisou, textúry povrchu pripomínajú čas, kedy Call of Duty ešte nebolo nadávkou. Nájdete prvý smetný kôš či skrinku a vybrakujete ju. V ruksaku sa vám hromadí množstvo predmetov, ktoré sú vám zatiaľ nepotrebné, no ako suroviny pri tvorbe predmetov poslúžia do budúcnosti. Pohyb postavy je plynulý, a tak si trúfnete na prvého zombíka. Animácia činností nevybočuje z podpriemeru a kým umlátite nemŕtveho päsťou za sprievodu smiešneho zvuku, zapotíte sa a uklikáte – teda do momentu, kým nezistíte, že stačí držať tlačidlo myšky a ono to už dajako dopadne.

Lenže to už stihol nepriateľ v pokročilom štádiu rozkladu zburcovať ostatných pojedačov mozgovej hmoty. Musíte sa uhýbať ich naprogramovaným útokom, nakoľko vám nielenže uberajú zdravie a znižujú maximálnu hodnotu po nedoliečení, ale môžu aj ochromiť a znemožniť vám útek. Ten je dôležitý, hlavne pri početnej presile. To, že po vás idú ako sliepka po pľuvanci, je dobre známy fakt. Umelá inteligencia nemá nič, čo by stálo za spomenutie, ale

SURVIVAL TITUL VO SVETE ZOMBÍKOV

od hnilých preživších neočakávame riešenie plošných integrálov a taktické manévre. Jasné pravidlo účinnosti rôznych zbraní vás núti hľadať čo najsilnejšiu zbraň, na tie strelné počas prvých hodín ale radšej zabudnite. A taktiež sa hodí oblečenie s bonusmi k obrane či rýchlosti.

Otázka prežitia prvých hier je limitovaná vašou odvahou, respektíve neznalosťou krutého pravidla: musíte zostať čo najdlhšie nenápadní, skrývať sa, obchádzať zombíkov v dostatočnej vzdialenosti a jednoducho sa zbytočne neukazovať na oči, prípadne utekať ako o život. Doslova. Cez deň je výskyt zombíkov skromnejší, nereagujú na vašu prítomnosť až tak razantne, no s pokročilejšou hodinou sa karta obráti a najvhodnejším riešením je nájdenie adekvátneho úkrytu, v ktorom prečkáte krušné chvíle. Stealth zložka má jednu chybičku krásy, a to takú, že tu v podstate nie je a celé dianie na obrazovke pôsobí až príliš strojovo. Podobne ako celá hra. Algoritmy na prostom princípe akcie a reakcie vás nútia hľadať riešenia a postupy, avšak odmenou je len to, že viete ako na to máte ísť nabudúce a čo všetko môžete po znovuzrodení skúsiť.

Smrť je penalizovaná stratou všetkého, čo ste mali pri sebe. Mapa je dostatočne rozsiahla, takže snaha nájsť miesto svojho posledného skonu hraničí so zbytočnosťou, hlavne ak na začiatku netušíte, kde ste a kam sa máte vydať. Zomierate znovu a znovu. V opačnom prípade vám ikona na mape zobrazuje miesto, kde ste naposledy vydýchli a môžete si nasyslené predmety pozbierať. Inventár nie je obmedzený váhou, ale len počtom políčok, do ktorých ukladáte predmety. Zaplní sa, samozrejme, až nečakane rýchlo a zbaviť sa nebudete chcieť ničoho, pretože potrebovať môžete čokoľvek. Otravná smrť vás doženie k reštartu v kreatívnom móde, kde si konečne vyskúšate, čo vlastne môžete postaviť. Možností módu sú nesmierne bohaté a na prvý pohľad klame telom s komplexnou ponukou.

Podobne ako Minecraft aj 7 Days to Die ukazuje pod

záložkou craftingu desiatky až stovky predmetov, ktoré čakajú len na to, kým si ich odomknete. Dlhé hodiny ale zápasíte s nedostatkom akýchkoľvek dôležitých surovín a k podstatným predmetom sa dostanete len náhodou. Je síce pekné, že lopatou môžete kopať hlinu, sekerou rúbať drevo, no tvorba nástrojov vyžaduje komodity, ktoré jednoducho nemáte - a tak skoro ani nezískate. A netušíte ako a kde ich máte vlastne hľadať. Absencia akéhokoľvek tutoriálu alebo pomocníka, ktorý by vás na začiatku navigoval, je markantná. Hranie pritom nie je také jednoduché ako v Minecrafte, kde sa ku všetkému dostanete postupne a plynulo, pretože si teda postavíte domček z hliny. Alebo spustíte tutoriál. V 7 Days to Die to tak nefunguje, hoci sa môžete hrabať v zemi a dokonca stavať domy či sadiť zemiaky. Tu zas a znovu frustrujúcim spôsobom zahyniete. Záložky s tematickými ponukami sú rozdelené prehľadne (obydlie, jedlo, zbrane, nástroje, suroviny...), avšak následne je ich zoznam až zbytočne dlhý, bez podrobnejšieho popisu samotných surovín, s malým fontom a celkovo to vyzerá odfláknuto, nie je to „učesané". Hlavne nech je tam toho čo najviac. Filtre pre zoraďovanie by ste tu hľadali márne.

Možností, ktoré 7 Days to Die ponúka, je skutočne ohromné množstvo, no celkovo sa nevie predať a nepodá hráčovi pomocnú ruku, nenechá ho postupne odhaľovať všetky zákutia, neukáže funkčnosť všetkého. Ani The Long Dark hráčovi nepomáhalo, ale všetko tam fungovalo na prísne logických princípoch a nezahltilo chudáka zúfalca na ceste za záchranou zbytočným balastom. Pomohlo by napríklad aj to, keby boli menu užívateľsky príjemnejšie navrhnuté a interface prehľadnejší. Ak totiž chcem čosi vyrobiť a chýba mi k tomu niektorá surovina, nebolo by od veci ukázať v pop-menu kde a ako ju nájdem. Taktiež je dnes už prežitkom nútiť hráča naklikať jednotlivé predmety do príslušných okienok. Môžete mať v ruksaku sto kameňov, ale ak ich neuložíte do vopred určeného tvaru jeden po druhom, táborák si nezaložíte. Ďalšie prípady by boli len opakovaním už raz napísaného.

HRA MÁ EŠTE ĎAĽEKO OD DOKONČENIA, ZATIAĽ HRAJTE STATE OF DECAY

Na 7 Days to Die je viditeľné, že ide projekt fanúšikov, ktorí chcú priniesť ostatným milovníkom survival hier čosi väčšie, komplexnejšie a zložitejšie. No celé im to prerástlo cez hlavu a až zbytočne sa zamotávajú do ohromne nabaleného obsahu ponúkajúceho more možností, avšak nie v dokonale hrateľnej podobe. Hru ešte čaká dlhá cesta do ukončenia vývoja a tvorcovia nám sľubujú zlepšiť mnohé. Modely zombíkov sú pestrejšie než na začiatku, ale to je len drobnosť. Ešte tak spraviť krajinu živšou a zaujímavejšou, aby prechádzky a dlhé túry ňou boli nielen nutnosťou pri úniku, ale aj plnohodnotným relaxom. K tomu nepotrebujete ultra HD rozlíšenie (viď The Long Dark), stačí zapracovať na poctivom level dizajne. Hranie potom nebude pôsobiť príliš kostrbato, neupravene. Nič to nemení na tom, že potenciál tu je obrovský a multiplayer vás nechá nahliadnuť do tajov hry vďaka skúsenejším hráčom. Tí si svoje už vytrpeli a ak sa pred vami odhalí všetko, čo môžete dosiahnuť, tvrdohlavo sa pustíte do opakovaného zomierania.

Budete odhodlane začínať odznova, pretože vy to dáte a napriek negatívnym postojom v týchto dojmoch hre nechýba to dôležité - prinúti vás, hoci aj na druhý alebo tretí deň, skúsiť to ešte raz. Hľadať, skrývať sa, dlhé minúty pozerať v menu, čo musíte nájsť, aby ste konečne získali tú hnusnú lopatu, snoriť po internetových stránkach. A toto čaro možno nečakaného pohltenia je prísľubom toho, že zo 7 Days to Die bude raz skvelá hra. Len sa musíte pri jej hraní už teraz obrniť nesmiernou trpezlivosťou. Neostáva nám teda nič iné, len dúfať, že vývojári neodpadnú od vyčerpania a predvedú nám hru, ktorá bude skvelou konkurenciou - napríklad pre State of Decay. Ale bude to ešte dlhá cesta, investíciu do 7 Days to Die skutočne zvážte, pretože to nie je sústo pre každého a môže vám uviaznuť v krku.

STRANDED DEEP

DOKÁŽETE PREŽIŤ NA OPUSTENOM OSTROVE?

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: BEAM TEAM
ŠTÝL: SURVIVAL
VYDANIE: EARLY ACCESS, 2015

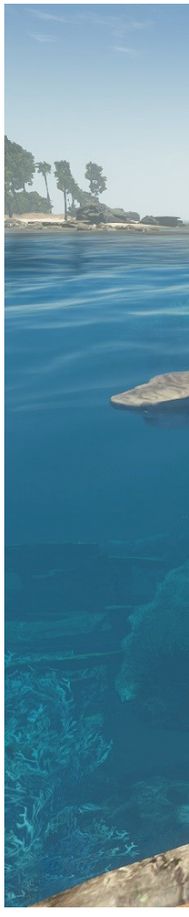
PREDSTAVENIE

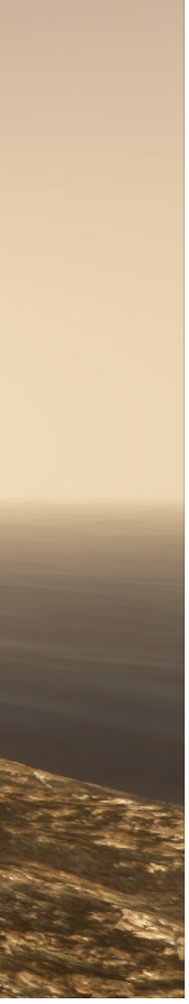
Standed Deep, nová survival Early Acces hra, ktorá vás vtiahne do úlohy stroskotanca. Zrútenie vášho lietadla vás vyvrhne na opustený ostrov a odvtedy máte len jeden cieľ - a to prežiť. Celé je to pekne spracované, nechýba pôsobivé intro, pekná grafika a samozrejme ani dôležité zbieranie vecí, ich kombinovanie a používanie od čoho nakoniec bude záležať koľko dní vlastne prežijete, respektíve neskôr v plnej hre aj či budeme zachránený

Je to síce early access, ale vyzerá na podobne kvalitný early access ako má Long Dark. Prakticky sú obe hry aj podobné, len tu namiesto zamrznutej oblasti máte rozsiahly oceán s ostrovmi.

Hra ponúkne:

- Nekonečný procedurálne generovaný svet v oblasti pacifických ostrovov, ktoré budete môcť preskúmavať
- Dynamické počasie a zmena dňa a noci - budete tak rozbíjať kokosové orechy za slnečného poobedia alebo plaviť sa cez búrku na ďalšie ostrovy
- Fyzikálne postavený crafting systém - materiály sa budú kombinovať podľa fyzikálnych pravidiel
- Fyzikálne ladený stavebný systém - fyzika bude platiť aj na budovy a lode
- Detailný survival aspekt a interakcia - starajte sa o svoj hlad, smäd, krv a zdravie v krutom prostredí
- Náhodný loot systém a veci na zbieranie - prehľadávajte potopené vraky a ostrovy, aby ste našli vzácne veci
- Lovenie a rybárčenie - lovte malé zvieratá, alebo riskujte v hlbinách s vidinou väčšej večere, starajte sa aj o rozvoj rastlín na ostrove





STE AKO ROBINSON CRUSOE, ALE V MODERNEJ DOBE

Čo sa týka early access vylepšovania hry postupne čakajte:

- Ostraňovanie bugov
- Odlaďovanie výkonu
- Postupne budú pridávané typy ostrovov a možnosti terénov
- Pribudne viac divokého života
- End game možnosti - budete môcť byť zachránený
- Kooperatívnu hru - s priateľom sa budete snažiť prežiť, čo môže viesť k boju o suroviny
- Multiplayer - raft wars, rybárčenie, záchranné misie, boj ostrov proti ostrovu
- Vylepšené bude postupne aj UI
- Pribudne podpora oculus rift
- Pribudne podpora gamepadu

Titul je už dostupný na Steame k zakúpeniu.

RISE OF THE TOMB RAIDER

ĽADOVÁ KRAJINA ČAKÁ NA LARU

PLATFORMA: XBOX ONE, XBOX 360
VÝVOJ: CRYSTAL DYNAMICS
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE: JESEŇ 2015

PREDSTAVENIE

Z nového Gameinformeru tu máme prvé detaily Rise of the Tomb Raider, nového pokračovania Tomb Raider série. Titul bude pokračovať v novej dejovej línii nastolenej predchádzajúcim dielom, ale teraz sa dostaneme do času o rok neskôr, potom ako už Lara spravila prvý krok k tomu, aby vyrástla na ostrieľanú hľadačku pokladov, ako ju poznáme zo starých hier. Teraz sa ide spraviť ten druhý krok, vydáva sa na výpravu na Sibír, kde má byť ukryté tajomstvo nesmrteľnosti.

Zatiaľ, čo v prvej hre sa len učila prežiť, teraz už bude skúsenejšia, už sa nebojí nebezpečenstva a sama sa do neho vrhá. Toto bude jej prvá veľká výprava a Lara si ňu ponesie aj jazvy z ostrova Yamatai, presnejšie psychologické jazvy, ktoré sa budú ozývať počas jej cesty zamrznutou krajinou. Tento psychologický stav nám zachytil aj prvý trailer minulý rok.

Ľudia si o nej myslia, že je šialená, že zošalela na ostrove a jej mumlanie o nesmrteľných bytostiach a tajnom kulte vyznávačov Slnka im to potvrdzuje. Lara sa tak cíti ako outsider a vyberá sa na výpravu, aby sa s tým všetkým vysporiadala. Chce nájsť svoj kľud, ale aj si potvrdiť, že to čo videla bolo reálne. Totiž na Yamatai videla niečo neskutočné, nesmrteľnú dušu, kreatúru, ktorá prežila storočia. Celý rok po návrate z ostrova strávila štúdiom legiend až nakoniec našla informácie o neviditeľnom meste Kitezh.

LARA CROFT V ĽADOVEJ KRAJINE

Legenda hovorí, že v 13. storočí princ Vladimír postavil mesto hlboko v ľadovej divočine, teraz známej ako Rusko. O desaťročia neskôr, keď do krajiny vtrhli Mongolské kmene. Ale keď sa pustili proti bránam mesta zistili, že mesto nemá žiadne obrany, žiadne zbrane a ľudia v uliciach sa len modlili. Skôr ako armáda vtrhla do mesta, mesto sa potopilo do vôd jazera a zobralo so sebou všetky poklady a všetky svoje tajomstvá.

Lara ho teraz ide hľadať uprostred ľadových útesov, snežných blizzardov a v hlbokom snehu. Nebude však sama. Má po svojom boku Johna Maiava, kuchára z Endurance. Zatiaľ čo v prvej hre len prežívali, teraz sú už obaja plne vybavení na výpravu. Lara má lezecké vybavenie, laná, lezecké sekery a samozrejme teplé oblečenie. A síce to vyzerá na pokojnejší rozbeh, už prvá snežná búrka oboch hrdinov rozdelí. Lara ostáva sama v boji proti divočine plnej vlkov a medveďov, kde jej neostane nič iné ako oprášiť si skúsenosti získané na ostrove Yamatai. Teraz budú ešte zdokonalené a to o možnosti craftovania nových vecí, čo je už nový štandard v akčných adventúrach. Bude zbierať minerály, rastliny, oblečenie, kovy, kože a ďalšie vzácne relikvie, z ktorých bude následne vytvárať zbrane, lieky, obväzy ale znovu aj upgrady zbraní a vybavenia. Napríklad z lezeckej sekery si s lanom spraví hádzaciu sekeru na lezenie, môžete vytvoriť otrávené náboje, pasce, molotovy alebo granáty.

NA SIBÍRI LARU PRIVÍTA ROZSIAHLEJŠIE PROSTREDIE

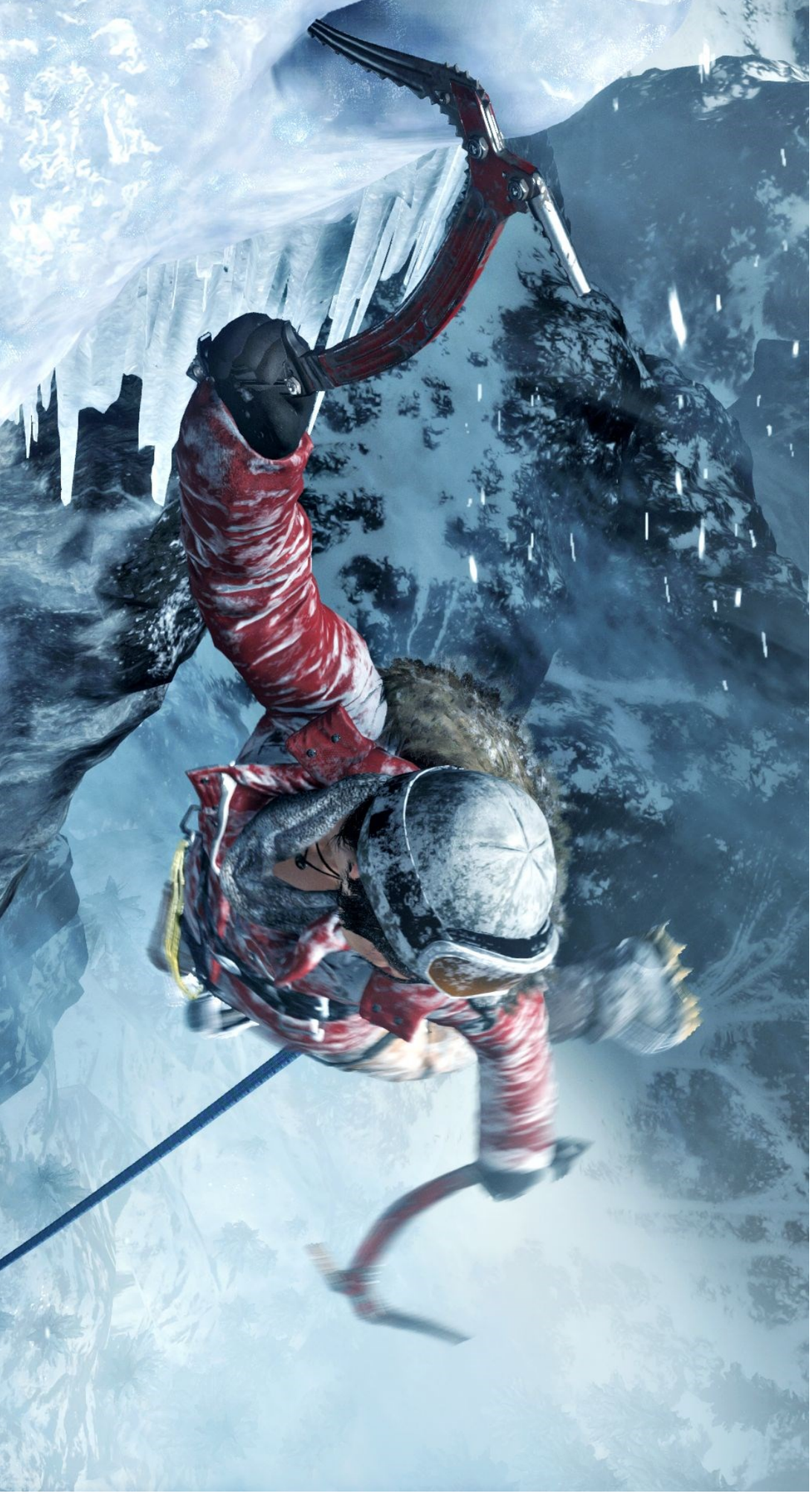
Lara teraz bude môcť vytvoriť aj viac typov zbraní z jednej. Napríklad vycraftuje rôzne typy lukov, kde spraví veľký luk, ktorý umožní väčší dostrel, ale zároveň sa aj dlhšie nabíja.

Hra bude mať aj dynamický systém dňa a noci, rôzne počasia, podľa ktorých sa správajú aj zvieratá a tak napríklad ak Lara na nejaký upgrade potrebuje kožu z alpha vlka, musí si ho počkať v noci v údolí. Ale zvieratá nebudú jediné, čo nájde v prostredí. Bude tam aj niečo ešte nebezpečnejšie - ľudia. V oblasti totiž pôsobiví aj Trinity, organizácia, ktorá sa objavila už v prvej hre a vysielala na Yamatai svojich ľudí. A ak rovnako hľadajú stratené mesto, Lara má problém. Spozná to už pri vstupe do starej ruskej základne zo studenej vojny, ktorú ich jednotky obsadili.

Autori sa tentoraz zamerali na viac taktické vedenie bojov, a teda rozšíria sa stealth možnosti, ktoré prinesú nové prvky do postupu Lary. Bude môcť nepriateľov obchádzať, odlákvať, ničiť ich nástraženými bombami alebo pascami. Teda Lara prejde na guerillové boje, tentoraz ak ju odhalia bude im oveľa ťažšie utekať. Aspoň v danej ukážke pre Game Informer, uvidíme, či boje prerastú do čistých prestreliek ako v prvej hre. V každom prípade Lara sa tentoraz pustila do priameho boja proti najsilnejšej tajnej organizácii.

Čo sa týka mapy, tá bude podobne rozdelená ako v jednotke a teda uzavreté časti budú kombinované s otvorenými Hub-mi. Tie budú teraz 2-3 krát väčšie a Lara tu bude môcť hľadať zdroje na craftovanie a viac sa venovať svojmu zdokonaľovaniu. Popritom nechýbajú ani skryté Weapon caches, a novinkou budú tajomné mongolské obelisky, ktorým Lara začne rozumieť až postupne a ukážu jej cestu k skrytým pokladom.

KUCHÁR Z MINULEJ ČASTI SA VRÁTI PO BOKU LARY



LARA BUDE MUSIEŤ K PREŽITIU ZBIERAŤ VECI, CRAFTOVAŤ A VYTVÁRAŤ A VYLEPŠOVAŤ ZBRANE

Autori porovnávajú novú hru s evolúciou akú mali série v Assassins Creed II, alebo Uncharted 2, ktoré postupne stavali na základoch postavených v prvej hre. Tu môžeme čakať rovnako vylepšenia v častiach, ktoré sa hráčom páčili a utlmenie neobľúbených prvkov. Dodávajú, že prvá hra predala 7 miliónov kusov.

Hra vychádza na jeseň exkluzívne na Xbox One a Xbox360. Je časovo exkluzívna a minimálne PC verziu určite uvidíme, možno vyjde už na jar 2016. Vzhľadom na investície Microsoftu do hry a do technológii hry je otázne, kedy vyjde prípadná PS4 verzia. Keďže podobné exkluzivity bývajú väčšinou na rok, je tam pravdepodobná jeseň 2016.

Čo sa týka vývoja, Xbox One verziu robí samotné Crystal Dynamics, Xbox360 verziu prebral Nixxes, ktoré pre nich už robilo aj PC a PS4 porty z minulého Tomb Raidera. Znamená to, že Crystal Dynamics sa nemusia obmedzovať starou verziou.

RECENZIE

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

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, vražde 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

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 ZDĽHAVÉ

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

SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL

GAT ROZPÚTA PEKLO V PEKLE

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

RECENZIA

Volition pod taktovkou Deep Silver posúvajú Saints Row značku vpred, aj keď zatiaľ vpred len na polcesty k Saints Row V. Práve totiž spolu s portom Saints Row IV na nové konzoly vydali aj samostatnú expanziu Gat out of Hell, a to ako na staré, tak aj na nové platformy. Expanzia ostáva na pôvodnom engine a napriek tomu, že ten už začína byť zastaralý, od Saints Row ako vždy môžeme čakať veľa zábavy.

V príbehu sa dostaneme do obdobia po Saints Row IV, kedy je šéf gangu svätých prezidentom galaxie a zdá sa, že ho po mimozemskej invázii už nemá čo prekvapiť. No nie je to pravda, stále ešte do boja nezasiahla jedna sila, a to sám Satan. Tomu sa moc prezidenta tak páči, že ho vtiahne do svojho sveta a plánuje oženiť so svojou dcérou Jezzabel. To, samozrejme, nebude také jednoduché ako si Satan myslel. Keď je šéf v problémoch, do akcie vstupuje jeho pravá ruka Gat, ktorý sa spolu s Kinzie vydáva do pekla. Obaja sú odhodlaní dotiahnuť ho späť, aj keby to malo znamenať zničenie celého pekla..

Dvojicu čaká zábavná, aj keď vzhľadom na štýl expanzie kratšia cesta. No na druhej strane prináša nové mesto, nový príbeh a nové možnosti. Napokon, ste v pekle a nič nebude rovnaké ako bolo na povrchu. Mesto bude pekelným obrazom Steelportu, trochu menším, zničeným a zaliatym lávou. Rovnako expanzia tentoraz nebude mať súvislý sled misii, ponúkne voľnosť v spĺňaní a výbere úloh a celé to bude doprevádzať čítaný príbeh z knihy, čo je mierna zmena oproti priamemu rozprávaniu pôvodných hier. Autori si tým zjednodušili vytváranie ďalších prestrihových scén a miestami to aj vidieť, ale nie je to výrazné.

Samotná hrateľnosť nie je výrazne odlišná od Saints Row IV, je však prispôsobená pekelným podmienkam, a teda zatiaľ čo minule sme mali superschopnosti, teraz budeme mať pekelné schopnosti a napríklad dostaneme anjelské krídla, vďaka ktorým budeme môcť rýchlejšie lietať po okolí. Ale dostaneme aj silu s možnosťou skamenenia nepriateľov, skokov, dupnutia, rýchlosti a podobných síl, ktoré si postupne v hre budeme môcť vylepšovať, aby sme na uliciach pekelného Steelportu mohli zabíjať démonov. K tomu pribudnú aj rozmanité zbrane určené priamo do pekla, ktorým tiež nechýbajú upgrady.

Celé to dopĺňajú pekelné minihry a aktivity. Napríklad si tak zopakujeme poistné podvody, ale teraz s explodujúcou dušou jedného z nešťastníkov v pekle, budeme vyčisťovať územia, aktivovať teleportačné brány a postupne pre jednotlivých vládcov štvrtí, ako Shakespeare, Čierna brada alebo Dracula, zaisťovať dominanciu nad ulicami a likvidovať satanské jednotky. Robiť to budeme pre jedinú vec, a to aby si nás všimol samotný Satan. Prakticky mu v jeho meste rozpútame doslova peklo. No skôr ako si nás všimne on, všimne si nás Jezzabel, ktorá sa rovnako nechce vydať za niekoho neznámeho, napriek tomu, že je to prezident galaxie. Náležite to aj rozpovie v jednej z najlepších scén v hre, a to muzikálovej vsuvke.

Mimo scén zabaví aj lietanie mestom s novými krídlami, ktoré však hlavne zo začiatku veľa nevydržia a treba veľa oddychovať, rovnako aj pri rýchlom behaní. Ale vždy je to lepšie, ako použiť staré rozpadnuté zhrdzavené vraky áut v pekle, ktorých sú plné ulice. Ale nájdu sa aj vyzbrojené tanky satanských

jednotiek alebo masívne monster trucky. Dotvárajú to zbrane, ktoré sú v pekle na vysokej úrovni a ponúkajú rôzne extrémy, ako ovládané kreslo s rotačnými guľometmi, ktoré si v hre skutočne užijete, hlavne ak ho vylepšíte na maximum. Upgrady a aj všetky nákupy zbraní sa uskutočňujú v pouličných automatoch, keďže je to peklo a zbrane sú tu samozrejmosťou.

Pozornosť Satana si získate asi tak za štyri hodiny, zatiaľ čo celé mesto a všetky štvrte ovládnete približne za 8 hodín. Aj keď po ukončení kampane sa to už zmení len na ďalšie hodiny dosť repetitívneho plienenia pekla. Totiž zatiaľ čo zo začiatku sa postupne otvárajú rôzne typy úloh, ktoré prispievajú k rozmanitosti a príbehové prestrihové scény k zábave, potom je to už len o strieľaní a ďalšom zvyšovaní upgradov alebo vylepšovaní postavy, respektíve oboch postáv, keďže môžete hrať za Gata alebo Kinzie. Možno ešte kooperačná hra vám môže zábavu rozšíriť, ale jednoznačne je to hra na štyri hodiny, na konci ktorých vás poteší možnosť vybrať si jednu z rôznych záverečných scén. Viac od toho nečakajte.

Graficky je už hra viditeľne zastaralá, hoci je veľmi pozitívne, že autori vymenili celé prostredie a dali mu znovu inú atmosféru a aj farbu. Kým teda štvorka bola fialová, toto rozšírenie je, samozrejme, pekelne červené. Je to teraz menšie mesto, ale stále má štyri štvrte s rôznou architektúrou, kde nájdete mrakodrapy, ale aj zničenú štvrť, rôzne getá alebo pirátsku loď, Draculov zámok. Nedá sa povedať, že by mesto oslnilo, je tam pár nápadov, ale až na lávu a mŕtvych v uliciach je to taká zvláštna vízia pekla. Taká nevýrazná, málo násilná, ba až nudná. Ani vy peklo nespravíte dostatočne brutálnym.

Zachraňuje to jedine hrateľnosť a prestrihové scény sú parádne a zábavné. Neustále vtipy, narážky a muzikálová pasáž hru veľmi pekne oživujú. Samotná hudobná stránka je však utlmená.

Celkovo je Gat out of Hell krátka, ale zábavná vsuvka medzi Saints Row IV a V. Ponúka síce starú grafiku, ale pritom množstvo nových aktivít, ktoré peklo odlišuje od predchádzajúcej hry. Tak či tak, je to hlavne pre fanúšikov. Ak vás Saints Row nebaví, nie je dôvod po hre siahať, ak však máte sériu radi, pomôže vám vyplniť čas do príchodu novej hry. Týmto titulom zároveň autori ukazujú, že sa neboja zmeny a vždy posunú sériu niečím vpred, na novú úroveň, aj keď v tomto prípade to mohli viac dotiahnuť. Uvidíme, kam sa posunú nabudúce, ale dôležitý už bude hlavne nový engine, pretože starý im už v dnešnej dobe neprejde.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ nové pekelné prostredie
+ množstvo humoru na každom kroku
+ zábavné zbrane
+ kooperácia

- graficky titul zaostáva
- vykreslenie pekla je nevýrazné
- postupne repetitívne úlohy

6.5

PEKLO A ZBRANE, TO K SEBE JEDNODUCHO PASUJE

GRIM FANDANGO REMASTER

NÁVRAT REAPERA

PLATFORMA: PC,
VÝVOJ: TECHLAND
ŠTÝL: SIMULÁCIA

RECENZIA

Čo ste robili o takomto čase pred takmer 17 rokmi? Mnohí ste tu možno ešte ani neboli, no tí starší z vás si mohli lámať hlavu nad hádankami v jednej nestarnúcej klasike, pričom pravdepodobne vtedy ani netušili, ako sa táto hra zapíše do dejín. Už sú to totiž bezmála dve desaťročia, čo vyšiel titul Grim Fandango. LucasArts vyvíjali aj produkovali ďalšiu zo svojich adventúr, nakoniec však nebola len ďalšou v poradí. Bola pravdepodobne tou najlepšou, akú kedy vydali. Aj keď nie o konské dĺžky, predsa len bola ešte o chlp lepšia ako také skvosty, ako Maniac Mansion, Full Throtle, Monkey Island alebo séria Indiana Jones.

A čo robíte dnes? Možno hru hráte opäť. Tim Schafer jej vdýchol život v minulosti, teraz vďaka nemu vstala z mŕtvych. Čo je, úprimne povedané, pre hru veľmi charakteristické. Grim Fandango Remastered možno nie je úplne tým, čo ste čakali. Určite je však hrou, ktorú si užijete tak ako už dlho nič iné. Zub času sa na nej síce podpísal, no bol relatívne milosrdný. Zastarať mohli rôzne technické aspekty, no rozhodne nie nápady, vtip, postavy a celý posmrtný svet, ktorý je aj s dlhším časovým odstupom miestom, kde sa cítite ako doma. Navyše tu sú stále španielske jazykové vsuvky, ktoré opäť hru spestrujú a dodávajú jej jedinečnú atmosféru.

Nič z toho ale v hre nie je náhodou. Grim Fandango je až do detailov vystavanou kolážou rôznych prvkov. Až takmer obsesívne detailnou kolážou. Pritom v základe spája zdanlivo nesúrodé elementy, a to je neo-noir detektívka na jednej strane a aztécka mytológia na strane druhej. Nájdete tu tak všetky tradičné žánrové prvky, ako cynický hrdina, obvyklá zápletka, nechýba ani (dnes už politicky nekorektné) fajčenie postáv, či femme fatale, ktorá je fakt kosť. Doslova. No a to všetko je umiestnené do sveta, ktorý celý žije posmrtným životom a je výrazne inšpirovaný nie len aztéckou vierou v to, čo nás čaká po smrti, ale aj vizuálnou kultúrou tejto civilizácie.

Už v úvode sa vžijete do úlohy „smrťáka“. Nie toho strašidelného s kosou a v čiernom plášti, aj keď aj to sú

veci v inventári Manuela Calaveru. Sú to však skôr len tradičné doplnky, ktoré k tejto práci patria. Manny je totiž úradníkom Oddelenia smrti a jeho úlohou je zariadiť cestu nedávno zosnulých naprieč posmrtným životom až na miesto večného odpočinku. Nedá sa však povedať, že by patril k tým najúspešnejším a pravdupovediac ho jeho práca ani príliš nebaví. Dostáva len samé mizerné prípady, ktoré v živote veľa dobra nevykonali a po smrti nemajú prostriedky na to, aby získali miesto v lepšej triede cestovania posmrtným životom. Aj napriek tomu však do toho dáva srdce a týmto mizerným dušiam na púti pomôže aspoň vychádzkovou palicou s kompasom.

Jedného dňa to už však Manuela omrzí a keď zmešká hromadnú otravu, rozhodne sa získať dobrého klienta inou cestou – ukradne ho jeho úspešnejšiemu kolegovi. Takto sa dostane k Meche, tej už spomínanej kosti. Vo svojom živote bola sväticou, nikdy nič zlé nespravila, no aj tak jej systém pridelí cestu po vlastných, ktorá trvá až 4 roky. A keďže v tom Manny zacíti podvod, rozhodne sa na situáciu bližšie pozrieť. V tom momente sa púšťate hlbšie do jedného z najlepších adventúrnych zážitkov a čaká vás jazda, na ktorú nezabudnete ani po ďalších 17 rokoch.

Ryba páchne od hlavy a v prípade kostlivcov to asi platí dvojnásobne. Toto totiž nie je len nejaká drobná chyba v systéme, ale Manny sa stane súčasťou niečoho oveľa väčšieho. Zaberie mu to 4 roky, prejde si vlastnú púť podsvetím, od svojej kancelárie, cez kasíno, brloh ohnivých bobrov a podmorský svet, až po bránu do života po smrti. Pritom odkryje obrovský podvod, ktorý otrasie týmto svetom a stane sa významným článkom v revolúcii, o ktorej sa Castrovi ani len nesnívalo. Vo vašich rukách prežije tie najpodivnejšie situácie a spozná postavy, ktoré stojí za to zachrániť. Štyri roky pre vás znamenajú štyri kapitoly, ktoré rozkúskujú príbeh nie len podľa gradovania deja, ale aj tematicky.

Navyše toto delenie nie je len umelé, ale veľmi prirodzené. Rôzne body zlomu a vrcholy v scenári nie sú nečakané, skôr práve naopak, no príbeh aj vďaka tomu funguje skvele. Dáva priestor na akciu, humor, zradu a aj logické hádanky, a to tak, aby sa vám od hry čo najťažšie odchádzalo. Chcete sa ešte pozrieť, čo sa stane za rohom, čo bude nasledovať po ďalšom dialógu a čo sa stane vášmu kamarátovi, keď mu dáte vypiť podivnú vec, čo ste našli v kuchyni jedného baru.

Grim Fandango je výnimočne vyváženou hrou po každej stránke, či už je to scenár, postavy, humor, hádanky alebo dialógy. Aj napriek neo-noirovej téme sa nemusíte báť o to, že by tu chýbal láskavý a inteligentný humor. Nie vždy sa od smiechu musíte váľať po zemi, no autori presne vedeli, kedy vám majú roztiahnuť kútiky úst. Ste totiž vo svete, kde sa nič nerieši tak úplne tradične a ešte aj keď niekto niekoho zabije, tak zomrie posiaty rôznymi kvetinkami. A ak sa chcete niekam odplaviť, musíte sa vybrať až na samotný koniec sveta.

Grim Fandango stavia na výborných postavách a interakciách s nimi. Kľúčom sú tak dialógy, ktoré sú skutočne bohato vetvené a často sa z nich dozviete aj to, čo ste možno vedieť nechceli. Navyše to nie je len hlúpa vata, ktorá by vás zdržovala, ale spoznáte mnohé vedľajšie príbehy niektorých postáv, prípadne ich môžete trošku ponaťahovať. Prostredníctvom dialógov sa dokážete dopracovať k čomukoľvek. Ku vtipu aj k riešeniu niektorej hádanky. A ak sa práve nechcete dlho zdržiavať, môžete ísť len po hlavnej línii rozhovoru.

REMAKE LEN S MALOU GRAFICKOU ÚPRAVOU

Ďalším hlavným pilierom adventúr sú hádanky, ktorých som sa už niekoľkokrát v recenzii dotkol. Hra ich má, samozrejme, dostatok naprieč všetkými kapitolami, no dostanete aj priestor na oddych od rozmýšľania. Navyše nikdy nie sú prehnane náročné, aj keď sa pri nich občas zdržíte. Či už je to jednoduchý zámok alebo komplexnejšie použitie predmetov, vždy to prirodzene vyplynie z hry. A aj keď riešenie nemáte hneď pred očami, možno sa stačí na hru len pozrieť trošku inak. Výnimkou z tohto pravidla je snáď len známe puzzle s mačkou na pretekárskej dráhe, ktoré robilo problémy pred 17 rokmi a robí aj teraz. Musíte si prostredie všímať viac, ako by ste čakali.

Čaro Grim Fandango bolo vždy aj v úžasnom dabingu hry. Ten už dnes možno nie je technicky najkvalitnejší, no stále zostal nezmenený a to je len a len dobre. Postavám hlasy sedia ako zadok na šerbeľ a skvele im pristane aj španielsky prízvuk a používanie španielskych slov v anglických dialógoch. Zmeny sa však dočkala hudba. Tá bola nahratá úplne nanovo, a to za pomoci orchestra. Nechýbajú tu veľké orchestrálne skladby, no ani komornejšie saxofónové melódie, podčiarkujúce noir atmosféru. Ich použitie záleží od situácie, každá je sprevádzaná hudbou ušitou na mieru.

Súčasná doba remasterov je hlavne o tom, aby sa známe hry z minulosti predviedli v modernejšom grafickom kabáte. To v tomto prípade nie je celkom pravda. Do vyššieho rozlíšenia boli prevedené len objekty a postavy, ktoré sú pekne čisté. 2D pozadia zostali takmer bez zmeny k lepšiemu a porovnať si to môžete priamo v hre, keďže umožňuje prepínať medzi pôvodným a moderným vizuálom. Navyše tu konečne nájdete aj širokouhlé rozlíšenia. Aj napriek tomu však hra stále vyzerá dobre a to najmä vďaka nadčasovému výtvarnému štýlu, ktorý sa inšpiroval stvárnením calaca postavičiek. Ten má stále svoje kúzlo a vie si vás ihneď získať, aj keď hra nevyzerá najmodernejšie.

Prečo po toľkých slovách chvály hore nesvieti desiatka? Double Fine síce vydali po obsahovej stránke výbornú hru, no akosi nezostal čas na jej vyladenie. Vonku je ešte len pár dní, no dočkala sa už niekoľkých patchov a to nikdy nie je dobrá vizitka. Môžete mať šťastie a počas hrania vás žiadny problém nestretne. Môžete mať smolu a narazíte na zaseknuté skripty, pády hry, či vám hra začne strašne vyťažovať GPU a lagovať. Je fajn, že na odstránení týchto a aj ďalších chýb sa usilovne pracuje, no zatiaľ tu stále sú a hranie vedia veľmi znepríjemniť. Zvlášť tie pády, keďže hra neponúka automatické ukladanie.

Okrem bugov však vynovená hra Grim Fandango Remastered nemala čo pokaziť, mohla veci už len zlepšiť. Nájdete tu autorský komentár, ktorý vás sprevádza pri hraní. Nájdete tu taktiež prepracované ovládanie pre myš aj gamepad, vďaka čomu sa hrá oveľa pohodlnejšie. Navyše je to zlatá klasika v trošku oprášenom kabáte, ktorá sa stále hrá perfektne a ponúka to, čo už dnes málokedy nájdete aj v tých najlepších adventúrach – 10 hodín skvelej a unikátnej zábavy, ktorá vás potrápi aj rozosmeje. Manny po 17 rokoch potrebuje vašu pomoc so svojou revolúciou a ak sa rozhodnete priložiť ruku k dielu, nebudete to ľutovať.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ príbeh
+ postavy a herný svet
+ dialógy a humor
+ inteligentné hádanky
+ hudba
+ výtvarný štýl

- bugy, chyby, glitche
- žiadny grafický skok

8.5

POKEMON ALPHA / OMEGA

NÁVRAT POKEMONOV

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Ruku hore, kto hral Pokémonov Sapphire a Ruby pred 11 rokmi? No... veľa vás asi nie je. Game Boy Advance bol skôr raritou, hoci tí najväčší fanúšikovia si našli spôsob, ako si ho zaobstarať, lebo táto animé séria bola a je obrovským lákadlom. Alpha Sapphire a Omega Ruby sú remaky, ktoré po viac ako dekáde ukazujú, ako sa séria zmenila, aký bol v jadre tento pár hier a je zaujímavé sledovať, čo v nich autori ponechali, čo zmenili a čo doplnili s výnimkou iného pohľadu či lepšej grafiky. Základ sa nemení, doplnky v podobe novej epizódy sú fajn, ale kde stojí hra v celej sérii?

No najprv krátky prológ pre začiatočníkov s vysvetlením, ako herní pokémoni fungujú. Spravidla sa mladý hrdina dostane do novej oblasti alebo ho zastihnete ako zabehnutého borca, ktorý musí naraziť na mentora, respektíve v tomto dieli lokálneho majstra/profesora, ktorý mu vysvetlí, že tento svet okupujú nielen ľudia, ale aj pokémoni, ktorých možno chytať rôznymi trikmi i cez pokéballs. Takže tie malé farebné pokéballs obsahujú rozličné druhy pokémonov a využívate ich neskôr v boji. Príbeh tejto dvojice hier nie je príliš sofistikovaný: chlapec či dievča sa ocitne po sťahovaní s rodičmi v novom regióne Hoenn. Stačí 15 minút a už putujú po okolí či divočine a zúčastňujú sa ikonického zbierania nových druhov pokémonov a stoviek súbojov. Mierne vylepšenia oproti originálu z roka 2003 tu roztrúsené sú, ale najväčším lákadlom (už pre veteránov) bude extra epizóda po skončení príbehu.

Štruktúra hry je na pomery série nemenná, nováčikovia i znalci budú prekvapení, ako rýchlo sa nastupuje do akcie. Profesor Birch býva vo vedľajšom dome, jeho dcéra je na expedícii pátrajúcej po nových druhoch pokémonov, hneď ste poslaní do sveta a objavíte známu postupnosť - v divočine čakajú náhodné súboje, kde sa postaví jeden pokémon proti druhému. Ťahový systém súbojov zaberá, váš pokémon využíva niekoľko úderov, ktorými sa snaží ubrať HP svojmu protivníkovi. Fyzické údery sú síce účinné na prvé druhy, ale rýchlo sa rozohrá ruleta s elementmi, na

základe toho, aký typ stojí proti druhému, slabiny sú odhalené a patrične využívané. Potom je už vecou taktiky, aby ste si nabrali do vreciek najvhodnejšiu zostavu, ktorú budete tasiť v jednotlivých súbojoch. Napríklad už prvý pokémon má jeden fyzický úder, druhý taktický (na oslabenie obrany) a tretí špecifický podľa zamerania. Na výber máte hneď od štartu jeden z troch typov a elementov: oheň, voda, tráva. Každý sa s tými ostatnými môže vymlátiť alebo byť aj neúčinný, preto je potrebné zabezpečiť širokú paletu pokémonov a mať silných zástupcov každého druhu. Malý tip pre tých, čo Pokémon Sapphire či Ruby na Game Boyi nehrali - celý svet sa hemží vodnými druhmi, občas je ich prevaha až príliš vysoká, na druhej strane je to poznávací charakter série.

Samozrejme, iných pokémonov máte na začiatku a iných dostanete do vrecka v polovici či na konci putovania. V poli sa treba naučiť, že pokémoni na vás vyskakujú pravidelne a radi, neskôr zistíte vďaka zariadeniu DexNav, že sa tu nachádzajú aj rarity, špecifické typy s unikátnymi vlastnosťami. DexNav je šikovná pomôcka, bez nej objavíte štandardné druhy, ale ak prepadnete starému fenoménu (chyť ich všetkých!), budete ju využívať často. Navyše hneď viete, s kým budete mať dočinenia: level, vlastnosti i údery máte ako na dlani. Samotných pokémonov treba levelovať, vylepšovať im vlastnosti a investovať aj do takzvaných Natures, tie ovplyvňujú ich štatistiky. Štandardne bojuje jeden proti jednému, ale pozor, sú tu aj dvojité bitky, kde sa postavia dvaja pokémoni proti súperom naraz. To je krásny rozdiel oproti dnešným hrám, ale keďže hra vychádza zo staršieho konceptu, dávkuje tieto momenty ako niečo špeciálne, nevídané. Neberte to ako krok späť, aj pri boji so štyrmi ťahmi sa núka dostatočné množstvo kombinácií i taktiky. Čaro série zaberá, darí sa jej pretaviť jednoduchý systém na hutný.

Hlavný cieľ hry je jasný: postupne navštíviť a vyzvať na

súboj osem trénerov a už samotná púť k nim na očíslovaných cestách (Route 1xx) ponúka pamätné momenty. Zákutia mapy sú výborné, napríklad sa stratíte v trávičke, lebo chcete chytiť toho sivého pokémona a ubehne takmer hodina (musí predsa vyliezť). Inokedy chodíte tam a spať, lebo veríte, že vykukne z divočiny jeden vzácny. Aj od toho závisí časový rámec venovaný príbehu. Niekto ho preletí za 15 hodín, iný je po 25 hodinách v dvoch tretinách. Osem trénerov dopĺňa Elitná štvorica a Champion, s ktorými si chcete merať sily. Vy chcete byť ten najlepší tréner, získať všetkých a to je všetko.

Našťastie Alpha Sapphire a Omega Ruby prinášajú pekný bonus aj pre verných hráčov. Nová epizóda vás pošle do sveta chytať legendárnych pokémonov, to je patričná výzva. Mnohí si budú pochvaľovať, že skutočná hra, vytunovanie vlastných pokémonov, ich vlastností a zužitkovanie nachytaných druhov vlastne začína až tam - a niet sa čo čudovať. Popri kope vedľajších questov je to najlákavejší cieľ a použiť mocných pokémonov v najväčších súbojoch je kumšt.

Ďalším aspektom systému je práca s takzvanými skrytými ťahmi (Hidden Machines), ktoré treba učiť svojich zverencov, aby sa prebojovali cez región. Učenie neprebieha vždy hladko, ale paletu možností rozširujete radi. Oveľa zábavnejším elementom je zhromažďovanie takzvaných berries a pokéblocks. Bobule sú základom pre pokéblocks, treba ich zbierať po celom svete a našťastie je tu pekná mapa z novších dielov série, aby ste neblúdili zbytočne. Pokéblocks sú potrebné na contesty, súťaže, kde rozhodujú vlastnosti ako beauty, cool, cute, smart či tough a vaším cieľom je súťažiť nielen v kráse, ale aj rozličných ťahoch, ich kombináciách a výsledných efektoch. Isteže, je to príliš japonský prvok a pripomína už sčasti pop idol hry. Ale pokémoni vždy oslovovali vo veľkej miere i dievčatá, takže toto je vďaka autorov.

Veľa zábavy si nájde každý hráč aj sám, keď trávi desiatky hodín zhromažďovaním všetkých druhov pokémonov a veteráni si vychutnajú aj citeľne lepší engine viacerých lokalít, občas zmenených až na nepoznanie. Grafika pripomína Pokémonov X/Y, rozličné druhy sú skutočne pekne animované a fantázia tvorcov je stále nevyčerpateľná, rovnako aj hľadanie všetkých foriem. Z Pokémonov X/Y sa sem dostali aj

Megaevolutions, ktoré citeľne vplývajú na celkovú obtiažnosť a uľahčujú príbehový mód. I keď fakt je, že Alpha Sapphire/ Omega Ruby aj po remastri ostávajú jednými z najľahších dielov celej série.

Oproti Game Boy Advance je oveľa lepšie riešené ovládanie, kde sa na solídnom vrchnom displeji odohráva chytanie i boj, zatiaľ čo spodný ponúka jednotlivé ťahy na používanie, hrabanie sa v menu a najmä prepracovanú mapu. V tomto smere dáva nový hardvér jednoznačne väčší zmysel. Engine pokročil, dvojica dielov je prispôsobená na 3DS pomery a občas sa nedokážete prestať čudovať, či sú lepšie prevedené modely pokémonov, postáv alebo samotný región Hoenn, pestrý, živý a s množstvom vody na celej mapke. Navyše sa budete môcť aj preletieť nad 3D mapou, vtedy získa nový grafický kabát ešte lepší dôvod na kochanie sa. Čo sa týka hudobnej stránky, očakávajte solídny štandard, melódie sa po čase zunujú, nič špeciálne na pomery série.

Pokémon Alpha Sapphire/Omega Ruby ponúka niekoľko dôvodov na návrat či vyskúšanie hry. Pekný svet je prispôsobený na objavovanie s dobrým ovládaním 3DS. Má jasnú štruktúru, solídne tempo a aj nové funkcie z Pokémonov X/Y. V jadre je to staršia hra, kde chýba potrebná výzva a hoci sa nová epizóda počíta, je to dosť ľahký titul v sérii – čo je súčasne odporúčanie pre všetkých laikov ochotných začať zbierať všetkých (pokémonov).

Michal Korec

HODNOTENIE

+ osvedčený herný systém
+ súboje a využívanie elementov
+ krásny a rozmanitý svet Hoenn
+ množstvo druhov pokémonov a tréning
+ ovládanie a využitie dvoch displejov
+ dodatočná epizóda v remaku
+ lepšia grafika

- priemerný príbeh (aj na pomery série)

8.0

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!

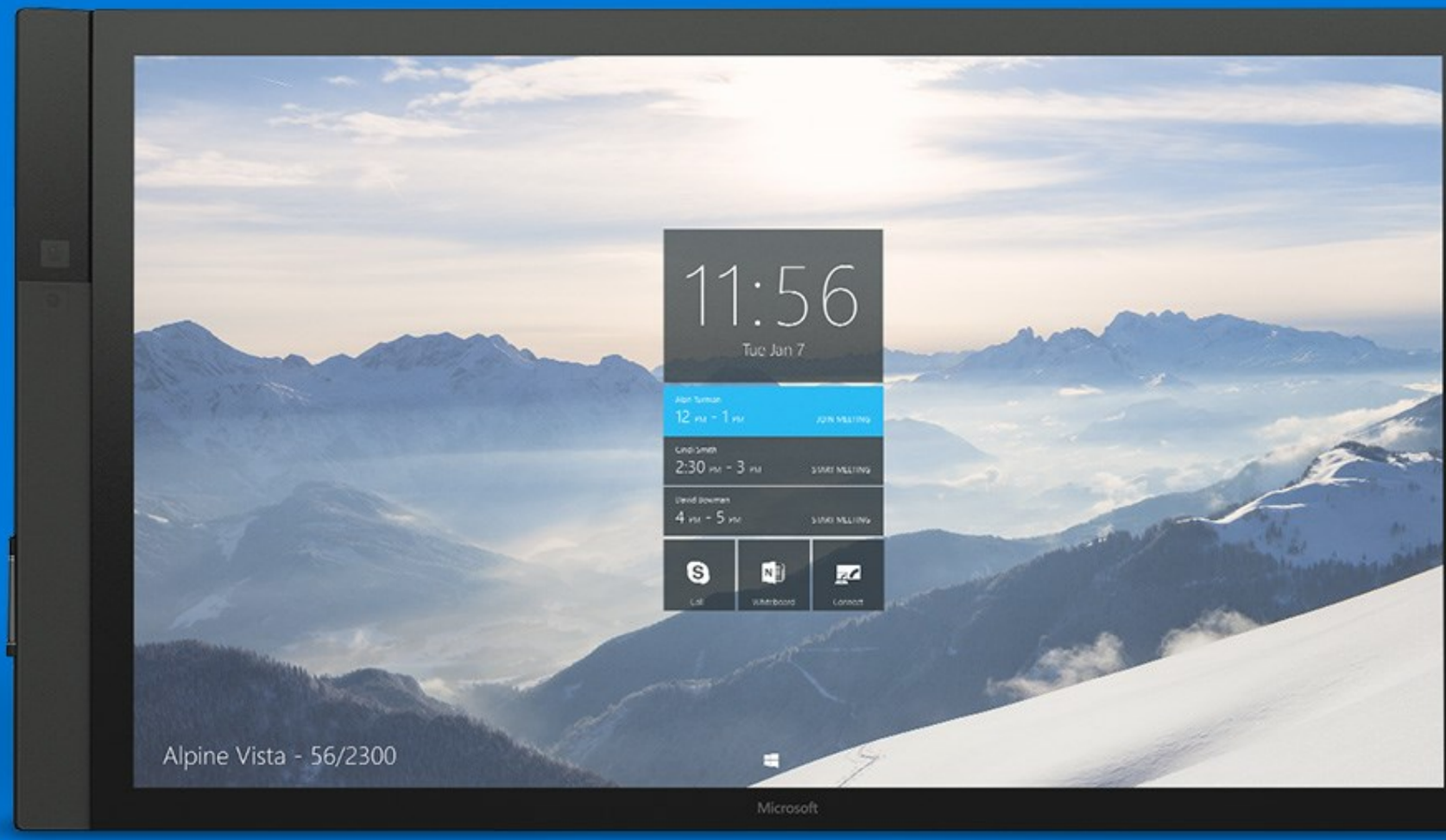
Riana Audron

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



TECH

Windows 10

NETFLIX

Pins
NETFLIX
Achievements
Messages
Xbox Video
Live TV
Xbox Music

WINDOWS 10 ODHALENÝ

FIRMA: MICROSOFT

PREDSTAVENIE

Microsoft v januári odprezentoval svoje novinky a to ako Windows 10 na PC, mobily, tablety a aj Xbox One, tak aj DirectX 12, doplnil to svojimi novými produktmi a to Hololens okuliare a Surface Hub TV.

Najdôležitejšie ohlásenie však bolo, že Windows 10 bude ako upgrade na Windows 7 a Windows 8 zadarmo počas prvého roka. Teda ak naň prejdete v prvom roku, neplatíte nič.

WINDOWS 10

Čo sa týka Windows 10, tam rovno vydali novú preview verziu s finálnym designom, ktorú si môžete vyskúšať na PC a tabletoch (mobilná preview verzia vyšla pár dní dozadu pre obmedzenú ponuku Lumia telefónov) A celkovo môžeme povedať, že Systém nabral správny smer.

V zásade nová verzia je oproti predošlej preview verzii Windows 10 veľký krok vpred a úplne mení design systému a lepšie, aj keď nie dokonale spája doteraz oddelené Metro aplikácie a prakticky sa už v ničom nelíšia od štandardných aplikácii..

Rovnako notifikácie sú pekne spravené a zhrnú všetky uplynulé správy od aplikácii a systému, pridávajú nastavenia displeja, nastavenia pripojení a aj odklik na Settings menu. Settings menu je už prakticky v štýle control panelu, aj keď starý Control panel stále v systéme existuje keďže má viac nastavení.

Vylepšil sa aj samotný design systému, kde sa okraje všetkých okien úplne minimalizovali, okná majú už jemné tiene a zmenili sa tlačidlá na minimalizovanie zväčšenie a zatvorenie okna. Podobne ako ostatná grafika sú len jemné a tenké. Plus v metro aplikáciách pribudla aj ikonka na fullscreen a z Windows 8 tam ostalo tlačidlo nastavení.

Systém ešte nemá nový IE12 spartan design, ale samotný engine je už k dispozícii a ukázal výrazné rýchlostné vylepšenia. V rýchlosti v niektorých benchmarkoch predbieha aj Chrome., K tomu vo W10 rovno pridali Cortanu, ktorá však funguje len US a teda si musíte nastaviť anglickú klávesnica ako default, plus lokalita US.. Keď nie je aktivovaná Cortana tak jej políčko slúži ako štandardné vyhľadávanie na lokálnom PC, Skydrive a internete, s tým, že v menu sa objaví výber zo svetových správ. Cortana search sa dá zmenšiť len na ikonku, a aj úplne zrušiť z taskbaru.

Čo sa týka nového Štart Menu, je teraz v už viac klasickom štýle s pridanou možnosťou prilepenia ako metro aplikácii, tak aj štandardných aplikácii na vysunutú plochu, túto plochu môžete pre tablety zväčšiť a fullscreen. Plus samotné štart menu má aj klasický výpis nainštalovaných programov rozdelených podľa abecedy. Snaží sa to pripomínať staršie Windows start menu, má to mierne odlišný štýl výpisu, ale vyzerá, že sa na to bude dať zvyknúť. Aj keď zatiaľ čo sa desktopové updaty relatívne vydarili, neviem či sa vydaril aj aktuálne štart menu na tabletoch, predchádzajúca štart obrazovka sa mi tam hodila viac. Ale prepínanie tabletového módu je veľmi dobrá vec a sami si zvolíte, či na tablete chcete spúšťať rovno aplikácie na fullscreen, alebo ako desktop aj s menšími oknami. Ohľadom rýchlosti systém bootuje ešte rýchlejšie ako osmička. Aj keď tam už ide len o sekundy.

Windows 10 dostáva aj plné prepojenie s Xbox One a a Xbox službami pomocou Xbox aplikácie. Tá je priamo vstavaná v systéme a zhŕňa ako vaše hry,, tak pridáva aj herný feed, achievementy, profil, videá, správy od hráčov a neskôr do aplikácie pribudne ako nahrávanie Gameplayu, tak aj streamovanie gameplayu z Xbox One priamo do PC.

Podobné funkcie dostane aj priamo XboxOne, keďže aj tam pridamo vyjde Windows 10. Túto verziu však ešte neohlásili a nechávajú si ju čiastočne na GDC začiatkom marca a hlavne na E3 kde naplno predstavia nové herné možnosti Xbox One. K ním budú patriť aj predstavené Hololens okuliare.

Microsoft Surface HUB

Microsoft ponúkol viac informácii k svojmu prezentačnému TV nazvanému Surface Hub. Ten bude prakticky all in one PC, s touchscreenom, kamerami a veľkou obrazovkou a primárne je určený pre firmy na prezentácie, konferencie, ako tabuľa na poznámky, komunikáciu a teda tímové riešenie úloh.

Špecifikácie Surface hub:

- bude v 84 palcovej veľkosti so 4K obrazovkou, aj v 55 palcoch s 1080p rozlíšením.
- displej má refresh 120hz pre písanie bez lagov
- opticky prepojený displej pre extra ostrosť, tak ako na Surface pro
- podpora 100 simultánnych touch bodov naraz
- podpora 3 pier naraz
- procesory sú i5 a i7 od Intelu
- dopĺňajú to 2 x 1080p kamery a niekoľko mikrofónov
- má HDMI vstup, Miracast podporu, NFC, Bluetooth, USB porty
- poháňané to je mierne modifikovanou verziou Windows 10

Microsoft zatiaľ nezverejnil cenu, ani konkétne hardvérové detaily, ale vzhľadom na smerovanie na firmy tam nemusíme čakať nízku čiastku. Bude však zaujímavé sledovať, či po tomto úvodnom pokuse s TV pridá aj verziu pre domácnosti, respektíve či sa dohodne s firmami o zapracovaní Windows 10 do TV.

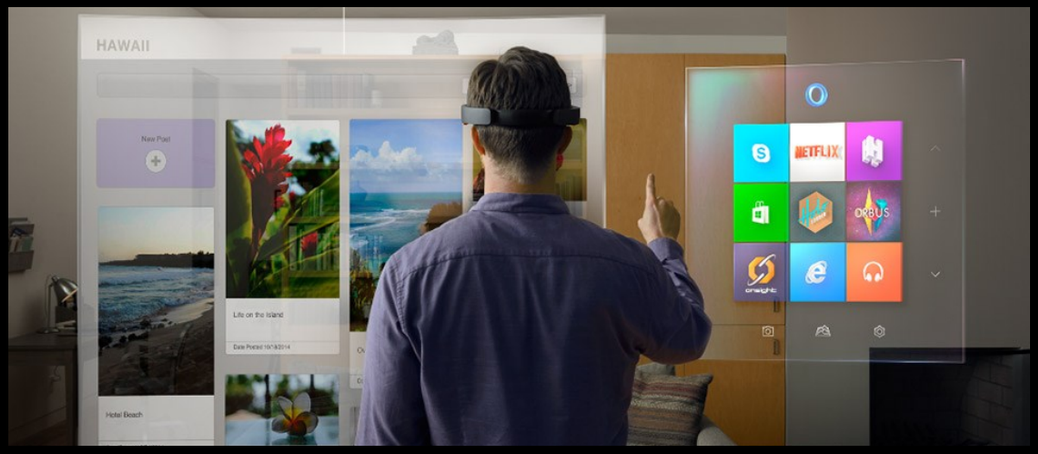
Microsoft Hololens

Microsoft sa rozhodol ísť do virtuálnej reality iným smerom a zvolil holografické projektovanie. Ich Microsoft HoloLens okuliare vám budú do priestoru dokresľovať objekty s ktorými budete môcť manipulovať, môžu projektovať video na stenu, alebo celú hru do miestnosti.

Samotné okuliare majú vlastnú HPU, holografickú jednotku, dopĺňa jú hi-end procesor a grafický čip celé to uzatvára aj zvuková stránka, ktorá ponúkne priestorový zvuk aby ste počuli veci, ktoré sú za vami. K tomu okuliare vedia rozoznať zvuk, ale aj gestá. Okuliare sú plne bezdrôtové a dokážu spracovávať terabajty dát realtime.

Zatiaľ nám však Microsoft nezverejnil detaily ako rozlíšenie obrazu na priesvitnom displeji, aký bude výkon aká bude výdrž batérie. Ale to najdôležitejšie už vieme a teda na okuliaroch budú bežať aj hry a Microsoft už má spravený holografický Minecraft.

Konkrétne hneď dva hry, jedna je podľa Mojangu viac hračka, druhá je bližšie k hre. Obe sú vraj parádne.



Na GDC alebo na E3 môžeme očakávať ukážku viacerých hier na okuliare ako aj ich prepojenie s Xbox One. Nakoniec sú to tie Fortezela okuliare, ktoré boli leaknuté v konceptoch už pár rokov dozadu a na ktoré si Microsoft postupne registroval patenty. Ale pre Xbox One nemusí byť presne táto verzia, konzola by totiž nemala potrebovať výkonné čipy a teraz tam by mohla prísť odľahčená a lacnejšia verzia, ktorá bude len streamovať obraz z konzoly.

Novinári si na Microsoft prezentácii rovno mohli Hololens vyskúšať a napriek tomu, že to nie je finálna verzia odozva je veľmi dobrá. Novinári už spísali svoje dojmy a naznačujú, že hologramy sa môžu stať súčasťou nášho života, alebo že toto je najzaujímavejší projekt Microsoftu posledných rokov. NY Times napríklad hovorí, že toto zariadenie vraj môže byť budúcnosťou domáceho počítača.

Podľa ich dojmov to je reálne a aj to reálne to funguje, aj keď zatiaľ to skúšali len na devkite, ktorý vyzeral inak ako ukázané okuliare. Detekcia pohybov hlavy je veľmi dobrá, celý projektovaný obraz sa hýbe okamžite, aj keď rozlíšenie sa nezdalo vysoké, ale účel spĺňalo. Konkrétne im ukazoval napríklad skype hovor, premietnutie Windows menu do priestoru, 3D modelovanie, a samozrejme aj hry, konkrétne ukazovali Minecraft, ktorý by mohol byť hlavným ťahákom predaja, ale pridal aj možnosť prejsť sa po Marse, aplikáciu na ktorej pracoval Microsoft spolu s NASA a ktorú vedci využívajú. Ukazovali aj využívanie rovnakých virtuálnych objektov dvomi postavami a teda všetko sa automaticky sychronizovalo medzi obomi systémami.

Microsoftu to teda funguje, teraz bude otázne ako to dotiahnu do vydania, aká bude cena a kedy to vlastne vyjde. Je jasné, že Microsoft s produktom mieri na väčší trh ako Oculus Rift, chcú aby ste mohli produkt používať aj pri práci a samotnú prácu vám dopĺňal bez toho aby vás urezal od vonkajšieho sveta, rovnako to bude aj pri hrách.

GEFORCE GTX 960

STREDNÁ TRIEDA GRAFICKÝCH KARIET

CENA: 200 EUR

BENCHMARK

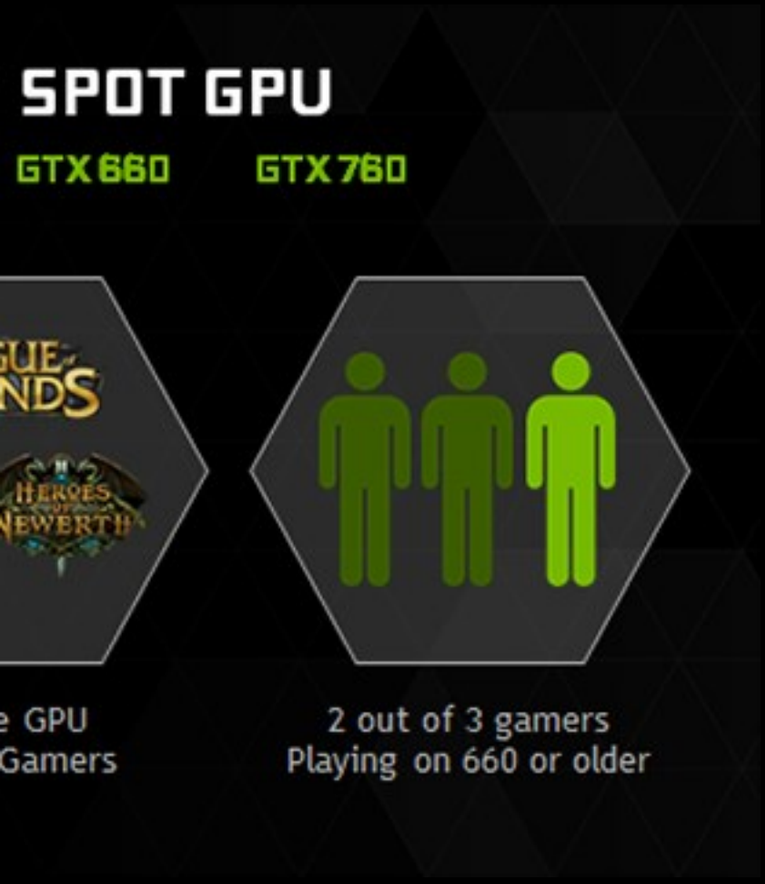
Nvidia oficiálne predstavila očakávanú kartu GTX 960, ktorá zastupuje strednú výkonnostnú triedu a firma by ju najradšej videla v zostavách MOBA hráčov. Hovorí, že je ideálna pre tituly ako LoL, DOTA 2, alebo Heroes of Nevereth a podobné, ale problém nebude mať ani s hi-end hrami v 1080p rozlíšeniach.

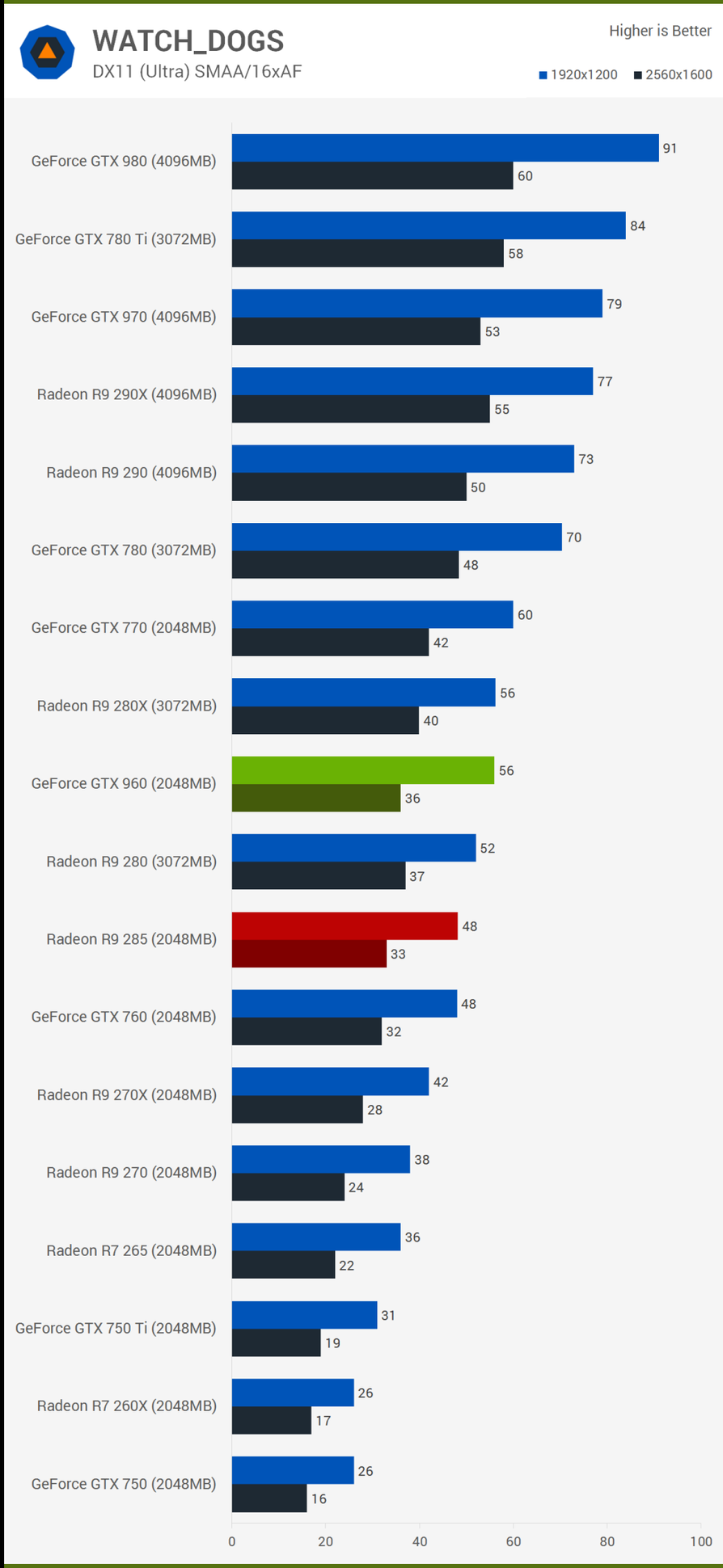
Karta nasleduje sériu dvojgigových kariet GTX660 a GTX760, ale zatiaľ čo tie boli za 230 a 250 dolárov, táto klesla na 200 dolárov. Má vyššie taktovania, síce len 128bitovú zbernicu, ktorý ale vďaka kompresii nie je problémom a karta sa drží nad vykonom starších kariet. K tomu má nový GM206 čip, ktorý je zameraný na výkon pri dvojnásobne nižšej spotrebe. Podporuje aj novinku a to MFAA antialiasing, ktorý zarovnáva hrany medzi frejmami.

Cenovo je tak karta na úrovni R9 285, na ktorej úrovni sa aj pohybuje, ukazujú to napríklad benchmarky techspotu. niekedy sú na rovnakej úrovni, niekedy vyššie, niekedy nižšie. Je pod výkonom drahšej 280x, a GTX770 a nad výkonom 760 a 280. V zásade karta dáva 35 fps v Crysis 3 na 1200p, 60 fps v Bioshocku, 56 fps vo Watch Dogs. Prakticky je to výkonná karta a všetko dáte na maximum nad 30 fps, väčšina hier pôjde v 60 fps.. To ešte nepretaktovaná, nové karty Nvidie sa dobre taktujú a 960 nie je výnimkou, 10-11% dáte bez nutnosti úprav napätia. Dostane sa tak na úroveň R9 280X, ale stále pod GTX770.

Spotreba je veľmi dobrá a je výrazne nižšie ako GTX760, presnejšie o 30W menej, a o 70W menej ako R9 285. Je mierne nad spotrebou R9 270. Teplotami je na úrovni poslednej série Nvidia kariet a teda teplota je nízka okolo 70 stupňov.

Karta tak neprináša veľké prekvapenia, neprekonáva GTX770, ale je na úrovni iných kariet svojej cenovej kategórie, možno škoda, že nemá aspoň 3GB pamäte, aj keď vo svojej kategórii by s tým nemala mať problém. Ak chcete hi-end určite radšej siahnite po o stovku drahšej GTX 970.





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.

UŽÍVATELIA

FIVE NIGHTS AT FREDDYS

TEMNÁ NOC V PIZZÉRII

ŠTÝL: AKČNÁ

Ste Mike Schmidt. Mladý, plný ideálov a nutne potrebujete zohnať nejakú prácu.

Nakoniec sa vďaka inzerátu v novinám dostanete do rodinného podniku, kde sa predáva pizza a vystupujú tam roboti prezlečený za plyšové hračky. Vaša šichta začína o dvanástej v noci a končí o šiestej ráno. Samozrejme lepšia a hlavne ľahšia práca s takýmto platom, 120 dolárov za týždeň už asi nemôže ani existovať. Avšak keď sa konečne dostanete do kancelárie, zavolá vám šéf a vy konečne zistíte do akého problému ste sa dostali.

Zo šéfových slov pochopíte, že aby sa robotom nepoškodili motory tak ich musia nechávať na noc zapnutých. Roboti sa, ale v noci začnú správať čudne a každého koho stretnú zabijú. Preto musíte na robotov dávať pozor a vyhýbať sa kontaktu s nimi. Avšak máte obmedzené prostriedky k ochrane samého seba. Robotov musíte kontrolovať cez kamery, v prípade že sa k vám priblížia musíte zasvietiť na chodbe a keď už sú za dverami musíte tieto dvere zavrieť. Toto všetko však stojí energiu, ktorej máte šialene málo a vy musíte hospodáriť s ňou, tak aby vám vystačila do šiestej ráno.

Celkovo musíte dávať pozor na 5 robotov. Prvými dvoma sú Chica a Bonnie, kura a zajac. Tím sa viete brániť úplne ľahko pretože predtým než na vás zaútočia sa ohlásia. Ďalší robot je Foxxy, ktorý čaká vo svojom úkryte a môže kedykoľvek a bez varovania vybehnúť a vy máte obmedzený čas nato, aby ste zavreli dvere. Veliteľ skupiny je plyšový macko, Freddy. Ten je z nich najnebezpečnejší pretože sa dokáže skrývať v slepých bodoch kamier a je veľmi ťažké ho zastaviť. Potom je tu ešte žltý Freddy, s ktorým máte ešte trochu väčší problém, pretože si sadne do vašej

kancelárie rovno pred vás a zbaviť sa ho môžete len vtedy ak sa naňho nebudete dívať, čo môže byť problém. Našťastie žltý Freddy sa objavuje len málokedy.

Ak zvládnete celý týždeň a rozhodnete sa, že vám to ešte nestačilo môžete si urobiť jeden nadčas v sobotu. Pokiaľ vám ani to nebude stačiť po prežití šiestej noci sa vám odomkne možnosť vlastnej upravitelnej noci. Ak si nato trúfate môžete si nastaviť umelú inteligenciu všetkých robotov na level 20, avšak len veľmi málo ľudí zvládlo túto úroveň.

Celkovo by som to zhrnul tak, že Five Nights at Freddys je veľmi zaujímavá hra, ktorá napriek svojej jednoduchosti dokáže zabaviť a neraz aj poriadne vystrašiť. Okrem toho hra ma stála iba 3 eurá čo si myslím je pri dnešných cenách hier veľmi dobrá cena a hru si naviac môžete kúpiť aj na mobil. Asi jediné čo by som tejto hre vytkol je krátka herná doba, keďže celú hru prejdete za menej ako 3 hodiny.

Bluefire 22

HODNOTENIE

+ jednoduchá hrateľnosť
+ obtiažnosť
strašidelná atmosféra

-krátka herná doba

7.5

PROTIPIRÁTSKE OCHRANY

ALEBO PIRÁTI SA MAJÚ LEPŠIE

Bežím po strešnej terase. S gráciou zoskakujem z budovy a vo vysielačke počúvam Merca. Vystríha ma pred bývalým wrestlerom Ropeburnom. Ten chlap počas zápasu zlomil súperovi ruku a hlavičkou zložil rozhodcu. Na pokec určite nebude mať náladu. Za pomoci steny obchádzam plot, s ladnosťou parkouristu preskakujem priepasť medzi budovami a celé to zakončujem efektným kotrmelcom. Cieľ sa blíži, keď tu zrazu...Faith odmieta utekať. Flegmaticky si vykračuje po streche a odmieta sa rozbehnúť. Nadurdený reštartujem hru, dúfajúc že to bol iba menší bug. Po piatom reštarte tuším, že niečo nie je v poriadku. Samozrejme, veď je to pirátska kópia.

Presne takto vyzerala pirátska ochrana v hre Mirror´s Edge od tvorcov z DICE. Hra bola v dobe vydania unikátna tým, že sprostredkovala hráčovi parkour z prvej osoby. V súčasnosti mám tento herný klenot zakúpený vo svojej virtuálnej knižnici na Origine, ale v roku 2009 tomu tak nebolo. Bol som len deviatačik a práve vtedy prichádzal Mirror´s Edge na PC. Z rebélie a v domnienke, že je to „známka punku", som si hru surovo stiahol a dopadlo to presne tak, ako tvorcovia hry očakávali.

Vtedy to bola ešte celkom úsmevná ochrana proti pirátom, ale jeden fakt je všeobecne známy. Rozmanité bezpečnostné opatrenia proti kopírovaniu sú rozhodne tým najotravnejším neherným prvkom v počítačových hrách. Ako fungujú a prečo ich tak nenávidíme?

Existuje mnoho protipirátskych ochrán. Tú najnovšiu dostal aj aktuálny diel série Dragon Age s podtitulom Inquistion. O ochrane Denuvo sa hovorilo ako o neprelomiteľnej, keďže priamo komunikovala s procesom a neustále menila inštrukcie. Po mesiaci ale došlo k jej prelomeniu skupinou 3DM a 64bitová

verzia už bola na torrentoch. Najčastejšie sa ale stretávame s ochranou typu DRM (Digital rights management), ktorá spravuje digitálne práva.

Pred rozšírením internetu, DRM a CD a DVD nosičmi tu už boli snahy o zamedzenie pirátskeho kopírovania digitálneho obsahu.V časoch keď ešte existovali diskety museli hráči pred spustením hry odpisovať vybrané slová z manuálu. Ak si chcel pirát zahrať, musel si skopírovať okrem dát aj manuál. Bežné boli aj otázky, ktoré overovali vek hráča. Ako príklad stačí uviesť českú erotickú hru 7 dní a 7 nocí, ktorá túto ochranu využívala.

V súčasnosti, keď už je internetová gramotnosť na oveľa vyššej úrovni, sú protipirátske ochrany skôr v defenzíve. To sa prejavuje hlavne tým, že ochranné systémy sú prelomené za pár hodín od vydania a niekedy ešte aj predtým, než sa samotná hra vôbec do predaja dostane. Skvelá orientácia na warez scéne a rozsiahle znalosti v IT pritom už dávno nie sú nutnosťou. Niekedy si vystačíte iba s jedinou klávesou. Ochranný systém MediaMax CD-3 od spoločnosti SunnComm, ktorý slúžil ako ochrana na CD nosičoch, bolo možné obísť iba pridržaním klávesy Shift, pred každým spustením programu. Od zaslúženej zlosti zo strany zákazníkov a úplného strápnenia spoločnosť zachránilo, že nakoniec stiahla niekoľko miliónovú žalobu na študenta, ktorý túto neskutočne sofistikovanú ochranu obabral.

V minulosti ale boli ochrany oproti tým súčasným oveľa vynaliezavejšie a niekedy ani nemali problém si to s vami rozdať. Starší jedinci si ešte budú pamätať hru EarthBound. Klasická japonská hra, ktorá vyšla na platformy SNES, mala protipirátsku ochranu zabudovanú priamo v hre. Ako náhle hra rozpoznala, že sa jedná o nelegálnu kópiu, začala neadekvátne zvyšovať obťažnosť a počet nepriateľov a to všetko bez toho, aby hráča upozornila, že sa niečo deje. Pokiaľ sa pirátovi i cez všetky nástrahy podarilo dôjsť až na koniec, tak počasfinálneho súboja s bossom hra sama od seba spadla a vymazala všetky uložené pozície. Pre mnohých lepšie ponaučenie než vyhrážanie sa armádou právnikov.

Niečím podobným disponovala aj česká vojnová simulácia Operation Flashpoint. Nie na začiatku ale až počas hrania sa znenazdania začali objavovať situácie, kedy boli autá neovládateľné, streľba nepresná,

protivníci nesmrteľní a vy slabý ako po niekoľkých pivách. Rovnako na šrot ste sa mohli cítiť aj pri PC verzii Grand Theft Auto IV. Hranie nelegálnej verzie hry sa prejavovalo tak, že sa obrazovka neovládateľne húpala ako keby ste do seba naliali niekoľko poldecákov. O niečo krutejšie si už zavtipkovali vývojári hry Serious Sam 3. Tvorcovia pribalili všetkým pirátom menší „darček" v podobe obrovského škorpióna, ktorého nech ste sa akokoľvek snažili, nebolo možné zabiť.

S rozmachom internetu sa do popredia dostali online aktivácie, ktoré boli schopné obmedzovať užívatelia rôznymi spôsobmi, napríklad určitým počtom inštalácii legálne zakúpenej hry. Priekopníkom tejto ochrany sa stala staviteľská stratégia Spore od Maxisu. V čase vydania umožňovala užívateľovi iba tri inštalácie. Objavili sa aj názory, že hra vyžadovala autentizáciu každých desať dní. Spore bola nakoniec priekopnícka ešte v jednej veci. V roku 2008 by ste len ťažko našli sťahovanejšiu hru.

Z postupnej samozrejmosti internetového pripojenia sa ale začína stávať nutnosť trvalého pripojenia. V dnešných časoch by to už nemal byť problém, keďže internet je už dlhšie dostupný pre mobily a aj televízie. Na druhú stranu si určite ešte mnohí spomenú na katastrofálny štart budovateľskej stratégie SimCity. Hra vyžadovala stále pripojenie k internetu a po dvoch týždňoch od vydania bolo stále „normálne" čakať aj niekoľko minút na pripojenie. Po viac ako roku sa užívatelia dočkali aj offline módu, no hrozivý štart ostal u mnohých v živej pamäti. Veľmi podobne je na tom aj singleplayerovka Diablo 3, ktorej otravné DRM je navrhnuté tak, že bez pripojenia k sieti si človek skrátka nezahrá.

V oblasti digitálnej distribúcie a jej ochrany má pravdepodobne najhoršie meno spoločnosť Ubisoft a ich služba Uplay alebo aj Upray, Upay, Ufail (pozn. zdroj prezývok). Historiek o tejto (ne)fungujúcej službe je požehnane, ale jedna podstatná sa stala ešte pred jej samotným spustením. Keď si zákazníci zakúpili digitálnu verziu hry Rainbow Six: Vegas 2, prekvapila ich pri spustení požiadavka na vloženie DVD disku do

mechaniky. Ubisoft situáciu vyriešil tak, že zákazníkom rozposlal nový spúšťací súbor a po jeho aplikovaní už hra fungovala. Všetko by bolo v poriadku keby ten súbor nebol cracknutý a podpísaný nemenovanou pirátskou skupinou. Ubisoft tak nevedomky dal pojmu pirát nový rozmer.

Napriek všetkým týmto problémom sa protipirátske ochrany neustále implementujú do hier. Prečo tomu tak je? Dôvodom už ani tak nie softwarové pirátstvo, pri ktorom to všetko začalo, ako skôr politika uplatňovaná hernými spoločnosťami. Vydavatelia pridávajú do svojich hier ochranu skrátka preto, lebo to v očiach akcionárov a investorov vyzerá dôveryhodnejšie a hlavne zárobkovejšie. Títo ľudia majú hlavné slovo pri distribúcii a hlavne pri schvaľovaní rozpočtov. Paradoxne im je ale každodenná hráčska prax na míle vzdialená.

O nefunkčnosti DRM si už nikto nerobí ilúzie a kto si nainštaloval aspoň jednu takto chránenú hru, videl reakcie verejnosti, ktoré začali znechutením a skončili zvýšenou aktivitou na pirátskej scéne. Medzi nimi sú bohužiaľ aj samotní vývojári, ktorí proti takto zavedenej praxi nemôžu povedať ani mäkké f. Respektíve môžu - v lepšom prípade sa nič nestane, v horšom si môžu hľadať novú prácu. Samozrejme, nič nie je čiernobiele a určitý stupeň ochrany potrebuje aj herná distribúcia. Nikdy sa to ale nesmie stať na úkor platiaceho zákazníka. Zatiaľ to platí presne naopak. Svetlou výnimkou sú poľskí vývojári z CD Projectu, ktorí sa dištancujú od DRM ochrany, DLC politiky a razia si vlastnú cestu k zákazníkovi.

Emočne stavy, ktoré najčastejšie zažívame v súvislosti s DRM sú všelijaké, len nie pozitívne. Ich najväčším problémom ale nie je ani tak nefunkčnosť, ako skôr morálny úpadok medzi poctivými hráčmi. Očakávaná herná novinka už dávno kolovala po internete a hráči ju vo veľkom komentovali, zatiaľ čo vy ste ešte len čakali na aktiváciu produktu (naposledy Metro Redux). Tým, že zabíja poctivosť hráčov, ktorí sú ochotní si kupovať originálne hry, ide herný priemysel hlavne sám proti sebe. A čím skôr si to uvedomí, tým lepšie. Pre neho aj pre nás.

RuMcaizS

FILMY

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

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

10

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.

Zuzana Ondrišová

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

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

CHARLIE MORDECAI

RUŽOVÝ PANTER, JOHNY ENGLISH, ALEBO NULA?

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: DAVID KOEPP

FILMOVÁ RECENZIA

V americkej akčnej komédii Charlie Mortdecai sa opätovne stretli dve zvučné mená – jedno zo scenáristického sveta, druhé z hereckého. Po spolupráci na Tajomnom okne si režisér a scenárista David Koepp (Premium Rush, Anjeli a démoni) a herec Johnny Depp strihli bláznivý príbeh podvodníckeho obchodníka s umením s nesmierne nápaditým vizuálnym potenciálom a jednoznačnou stávkou na blazeovanosť Deppovho komediálneho kumštu.

Charlie Mortdecai (Depp) svojím archaickým vzhľadom pôsobí ako prototyp distingvovaného, vzdelaného, no nebezpečným svetom krvilačného obchodu nasiaknutého kultúrneho znalca. Venuje sa predovšetkým podnikaniu s výtvarnými artefaktmi minulosti. Vzhľadom na nebezpečný daňový dlh sa púšťa na tenký gangsterský ľad v honbe za Goyovým obrazom ukrývajúcim tajné nacistické účty s úžasným bohatstvom.

V obrazovo dynamickej snímke s rýdzo londýnskou atmosférou sme svedkami čudesných obchodných praktík, precíznej kostýmovej práce, takisto ale aj premárnenej šance spracovať po obsahovej stránke z knižnej predlohy Kyrila Bonfiglioliho Don't Point That Thing at Me obstojný scenár s pútavým dejom (stojí za ním Eric Aronson, ktorý sa prvý a jediný raz zatiaľ podieľal na scenári romantického prepadáku On the Line v roku 2001(!)).

Namiesto toho sa dočkáme lingvistických piruetiek ohľadom Charlieho závislosti na dokonalých fúzoch, prehnanej Deppovej mimiky a oku lahodiaceho doplnku v podobe Johanny Mortdecai (Gwyneth Paltrow). Vzťahové peripetie sa snaží rozvibrovať agent MI5 Martland (Ewan McGregor) a sieť zazobaných zberateľov umenia herecky obohacujú napríklad Jeff Goldblum či Ulrich Thomsen.

2.0

Koepp sa bezhlavo zameral na Deppa a stroskotal v príbehovej nude a neefektívne vysoko nastavenom vizuáli. Nadbytočne burlesknou rétorikou nedokáže vykryť scenáristickú hluchotu, ani trápnu anti-akčnú Charlieho motoriku. Vlečie nás mestami, aby predostrel údernú celosvetovú eminentnosť záujmu o výtvarné dielo a pošpinil „nekultúrnosť" zahraničia voči preferovanej britskej intelektuálnosti.

Paul Bettany zachraňuje podobne ako v Transcendencii Deppov zadok a jeho Jock trocha dobovo sprítomňuje drsnú realitu podsvetia, zatiaľ čo Charlie Mortdecai iba dezorientovane hopká ako starosvetský intošský zajko. Režisér násilne vtláča do príbehu spomínaný vzťahový rozmer, podobne ako sa snaží okoreniť Jockovu postavu nadštandardným sexuálnym apetítom.

Všetko sa odohráva v ekvilibristicky povznášajúcom duchu, akoby práve štýl mal zatieniť to strašné príbehové prázdno, v ktorom aj Deppove herecké kvality miznú v kŕčovitej grotesknosti a mylne vedú divákove kroky do kina len preto, že tam hrá jeho obľúbený herec.

Zuzana Ondrišová