

SECTOR



HERNÝ MAGAZÍN

#71

BATMAN ARKHAM KNIGHT

AMIKROG.
HER STORY
MASSIVE CHALICE
LEGO JURASSIC WORLD
FALLOUT SHELTER

MAGICKA 2
PRO CYCLING MANAGER 2015
TX FERRARI ITALIA
WINDOWS 10
TERMINATOR GENISYS



PREVIEW

MEDIEVAL ENGINEERS

KYN

AMIKROG.

MIGHT AND MAGIC HEROES 7



RECENZIE

BATMAN ARKHAM KNIGHT

HER STORY

MASSIVE CHALICE

PRO CYCLING MANGER 2015

HOMESICK

LEGO JURASSIC PARK

CHROMA SQUAD

FALLOUT SHELTER

STAR HORIZON

MAGICKA II

TECH

WINDOWS 10

COMMODORE MOBIL

PS4 1TB

THRUSTMASTER FERRARI ITALIA



FILMY

TERMINATOR GENISYS

MACÍK 2

MISIA PREZIDENT

MIMONI



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



PREVIEW



MEDIEVAL ENGINEERS

Z VESMÍRU DO STREDOVEKU

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: KEEN SOFTWARE

ŠTÝL: BUDOVAŤELSKÁ

VYDANIE: EARLY ACCESS

PREDSTAVENIE

V stredoveku to inžinieri nemali vôbec jednoduché. K dispozícii totiž neboli žiadne moderné stroje, ktoré by im prácu výrazne uľahčili, no aj napriek tomu museli byť ich výtvyry vždy bezchybné. České štúdio Keen Software House prišlo začiatkom tohto roka s novou hrou, ktorá je vlastne akýmsi prídavkom do ich (teraz už) série inžinierskych hier. Štúdio totiž už pred dvomi rokmi vypustilo na Steame, v rámci Early Access, hru Space Engineers. Tá síce stále nie je dokončená, a teda tento krok s vytváraním ďalšej, mierne odlišnej hry sa môže zdať trochu nelogický, no tvorcovia v tom nevidia problém. Na hre totiž pracuje nový tím, čo znamená, že vývoj Medieval nijakým spôsobom neovplyvňuje vývoj Space Engineers. Taktiež je nutné brať do úvahy, že Medieval Engineers stavia na základoch z vesmírnych Inžinierov, čiže autori sa nemusia trápiť s úvodnými problémami a môžu sa venovať rovno vývoju odlišných mechaník, typických pre toto obdobie.

Keen Software House sa do vývoja Medieval Engineers nepustili len tak zbrklo a dávajú si záležať na detailoch. Z budúcnosti, v ktorej sme mohli lietať vo vesmíre, budovať jadrové reaktory, vesmírne stanice a komplexné vesmírne lode, sa dostávame do prostredia, v ktorom je našou najväčšou znalosťou obrábanie kameňa. V inventári postavy tak môžeme nájsť iba tie materiály, ktoré boli bežné v 5. až 15. storočí. Okrem kameňa máme tiež k dispozícii drevo, no a to je tak dokopy všetko. Zváračku nahrádzajú klince a výkonné motory ľudská sila.

Keď hru prvýkrát spustíte, budete mať pocit, ako keby ste si na vašej ploche pomýlili ikonu so Space Engineers. Menu je totiž úplne totožné s tým vo vesmírnych Inžinieroch, a teda ak ste vo vesmíre strávili už nejaký ten čas, hneď sa budete vedieť zorientovať. V tom lepšom prípade sa tak môžete vrhnúť rovno do hry, pričom opäť máte na výber z troch dostupných režimov.



Prvým je rýchla hra, pomocou ktorej sa bez nejakých nastavení dostanete jedným kliknutím rovno do stredoveku a môžete nechať pracovať svoje kreatívne myslenie.

Druhým režimom je vlastná hra, kde opäť máte na výber z niekoľkých pripravených máp (mosty, hrad, domy a podobne), no zároveň máte prístup aj k viacerým nastaveniam – môžete si teda vybrať, či budete hrať v kreatívnom režime alebo v režime prežitia, či sa na mape majú prechádzať aj zvieratá alebo nepriatelia a či chcete hrať v online alebo offline móde. Ak ste hrali Space Engineers, väčšinu z týchto možností už poznáte, no jedna z najväčších novinek je zmena dennej doby. V hre si tak môžete nastaviť, ako rýchlo má plynúť čas i v akom čase hru začnete - každopádne, toto si môžete zmeniť aj priamo počas hry. Prechod z vesmíru na pevnú zem musel so sebou priniesť okrem slnečného svitu aj gravitáciu, s ktorou

už autori mali veľmi dobré skúsenosti vďaka gravitačným generátorom v Space Engineers. Aj v Medieval Engineers síce môžete s vašou postavou lietať, no táto možnosť je tu primárne zapracovaná kvôli stavbám – verte mi, po rebríkoch by ste rozhodne liezť nechceli. Stavba hocičoho je náročná už sama osebe. No a čo sa kvality grafického spracovania týka, Medieval Engineers je na tom dosť dobre, hlavne z pohľadu stvárnenia prírody a lesov.

Medieval Engineers je rovnako ako jeho vesmírny súrodenec skutočne náročný na hrateľnosť. Napríklad, ak máte v pláne vymýšľať rôzne mechanizmy, tak na to naozaj treba poriadnu dávku trpezlivosti. Aj stavbou na pohľad jednoduchých vecí strávite aspoň spočiatku aj niekoľko hodín, a teda obe Engineers hry sú skôr určené pre takých hráčov, ktorí sú ochotní hre venovať obrovské množstvo času.



V kreatívnom móde sa môžete aj v súčasnom štádiu vývoja vybláznit', no opakujem – bádanie pri konštruovaní mechanizmov alebo budovaní stavieb vás jednoducho musí baviť. Inak po chvíli stratíte akúkoľvek motiváciu pokračovať v hre ďalej a začnete si lámať hlavu nad tým, prečo ste si vôbec niečo takéto kúpili. Treba tiež myslieť na to, že hra je v Early Access iba pár mesiacov, a teda nie je veľmi rozsiahla. Autori sa však neustále snažia hru rozširovať a dopĺňať nový obsah formou aktualizácií, ktoré ju od vydania už značne vylepšili.

Najnovšie tvorcovia hry pridali možnosť zbierať potravu – ovocie, hríby a rastliny, ktoré rastú v lese. Ide o vôbec prvé rozšírenie, ktoré bude, respektíve je, súčasťou survival režimu hry. Zatiaľ vaša postava nie je závislá od jedla, no minimálne tu môžeme vidieť veľký

potenciál, ktorý časom môže prilákať aj menej zdatných inžinierov. Bude skutočne zaujímavé sledovať, kam to autori nakoniec dotiahnu.

Taktiež sa do hry len nedávno dostal mód Castle Siege, s ktorým sa autori snažia oživiť hrateľnosť. Dostávate na výber z dvoch strán, pričom jedna bráni sochu kráľa a tá druhá sa ju pokúša zničiť v stanovenom časovom limite. Celkovo však zatiaľ ide o niečo, čo nemá väčšiu hĺbku, ale taktiež o dobrú ukážku toho, akým smerom by sa mohol Medieval Engineers časom uberať. Vidieť veľké boje v takomto svete by mohlo byť určite zaujímavé. Zatiaľ sa ale prevažne jedná o hru, ktorá je verná svojmu názvu – teda inžinierstvu.

Online režim je prístupný približne dva mesiace a aj napriek tomu funguje celkom dobre.



Síce som sem-tam narazil na väčšiu odozvu, ktorá pri stavbe nepatrí medzi zoznam vecí, s ktorými by ste sa radi stretli, no časom sa tieto nedostatky určite podarí vyladiť. V čom však hra vyniká už teraz, je jednoznačne fyzika (aj keď ani tá nie je úplne bez chýb). Zákony fyziky idú ruka v ruku s deštrukčným modelom a vytvárajú neraz veľmi pôsobivé zábery. Niekoľko desiatok minút som sa zabával len vrhaním gúl do hradu a sledovaním, ako sa stavba zrúti na zem. Na druhej strane, takáto fyzika a deštrukčný model je poriadne náročný na procesor – a teda pri jednoduchom poškodení veľa práce nemá, no pád väčších častí hradu dá zabráť aj výkonnejším PC zostavám.

Deštrukčný model vie zapôsobiť najmä vtedy, ak (napríklad) veži dômyselne zničíte základy. Vtedy môžete sledovať, ako sa pod náporom váhy začnú

postupne uvoľňovať jednotlivé kamene, až po niekoľkých sekundách statika jednoducho zlyhá a celá veža sa zrúti na zem a rozbije na niekoľko stoviek malých balvanov. Napríklad na mojom Intel i5-4590 som mohol pred pádom väčších častí hradu zreteľne vidieť pokles snímkovania aj o 20 fps.

Medieval Engineers je v súčasnosti záležitosťou, ktorá nie je ani zďaleka pre každého. Aby ste si mohli schuti užívať všetky pozitívne vlastnosti tejto hry, ktoré ju robia odlišnou od ostatných, musíte byť skutočne zapálení a pohrúžení do stavania, navrhovania a riešenia rôznych problémov. Medieval Engineers nie je o jednoduchosti a o tom, aby ste behom troch minút postavili celý hrad, ale o každom jednom položenom kameni a perfekcionizme.

Play3man

KYN

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: TANGRIN
ŠTÝL: RPG STRATÉGIA
VYDANIE: 28. JÚL 2015

PREDSTAVENIE

Žáner ARPG zažíva v poslednej dobe veľký rozmach a hry tohto typu sa vydávajú jedna za druhou. Napodiv sa vždy nájde niekto, kto má ambíciu priniesť niečo nové, čo sme predtým nevideli. S rovnakým úmyslom prichádza aj štúdio Tangrin v hre Kyn.

Už na prvý pohľad je jasné, čím sa Kyn líši od konkurencie. Namiesto jednej postavy ich ovládáte hneď niekoľko. Hru začínate s bratmi Alrikom a Bramom, ktorí práve dokončili skúšku a stali sa z nich bojovníci Magni. Teraz musia svojimi schopnosťami pomôcť ochrániť svoj ľud pred nepriateľmi. Postupne sa partia bude rozširovať a namiesto toho, aby ste so svojimi hrdinami ovládli bojisko a kosili jedného nepriateľa za druhým, budete rozmýšľať, ako prežiť.

Aj napriek príjemnému vizuálu, ktorý vás nechce vydesiť krvavými kobkami a obludnými príšerami, hra nie je žiadnou prechádzkou ružovým sadom. Ovládanie postáv sa podobá real-time stratégii. Kyn vás núti pri bojoch premýšľať nad taktikou a plánovať útoky. Posielanie hrdinov do bezhlavého boja sa nevypláca. Zrazu zistíte, že nemáte ani čas klikáť na schopnosti a vašim postavám

v boji rapídne ubúda zo života. Preto je v hre obsiahnutá funkcia spomalenia času. Na krátku dobu sa všetko spomalí a budete mať chvíľu na naplánovanie útokov.

Umelá inteligencia nepriateľov skutočne nie je hlúpa. Nevrhajú sa do boja úplne bezhlavo, utekajú, keď vedia, že prehrávajú a držia si odstup pri boji na diaľku. Majú štíty, liečiteľov aj samovražedné vybuchujúce jednotky. Raz za čas vám hra spestrí postup nejakou hádankou, no nemusíte sa priveľmi báť. Po pár minútach na riešenie prídete.

V hre neexistujú checkpointy a ste odkázaní na vlastnú pamäť a obozretnosť, že budete hru často ukladať. A je isté, že načítaciu obrazovku uvidíte často. Zaujímavé v tejto hre je, že smrť tu nie je až taká definitívna. Vaše postavy vedia kohokoľvek vzkriesiť. Nielenže sú kvôli tomu hrdinovia dedinčanov, pretože vracajú k životu ich blízkych, ale táto schopnosť im poslúži aj v boji. Okrem toho, že sa postavy vedia oživiť navzájom, dokážu vzkriesiť padlé strážce, z ktorých sa stanú cenní spojenci. Stačí nájsť medzi nepriateľmi mŕtvolu strážcov a hneď sa víťazstvo začne prikláňať na vašu stranu.



Už na prvý pohľad je jasné, že celá hra si zachováva čisté a jednoduché línie. To platí aj pre inventár a nové schopnosti. Postavy majú na levelovanie iba 3 atribúty - Mind, Body a Control. Všetky tri prinesú úžitok vo všetkých oblastiach, iba pomery medzi zdravím, manou a rýchlosťou útokov sa menia. Atribút Mind vám prinesie liečivé, oživovacie kúzla aj negatívne zaklínadlá. Keď investujete do Body, dostanete schopnosti zamerané na zosilnený či plošný útok. Control je atribút, ktorý bude zaujímať bojovníkov na diaľku s lukmi, ktorí chcú mať k dispozícii pasce a silné šípy.

Týmto spôsobom si viete hrdinov vyformovať do klasických povolání – mág, bojovník a lukostrelec, aj keď nikdy takéto pomenovanie nedostanú. Veľmi pozitívne v preview verzii je, že body, ktoré investujete do atribútov, sa dajú kedykoľvek meniť. Nie je potrebné žiadne očistné kúzlo na vynulovanie. Keď si v strede misie zmyslíte, že vaša postava by sa mala zmeniť z bojovníka na účinného mága, jednoducho presuniete body tam, kde vám to

aktuálne padne vhod.

Voľnosť v presunoch bodov do atribútov vedie aj k voľnosti vo výbere schopností. Viete používať schopnosti zo všetkých troch skupín, pričom každých 15 bodov investovaných do atribútov odomkne ďalší level. Počas boja ste obmedzení len na 2 schopnosti podľa vášho výberu a jednu špeciálnu, ktorá si vyžaduje magický kameň. Znie to, akoby toho bolo málo, no postavy vás sami osebe dostatočne zamestnajú. Nakoľko sú obmedzené len na dve schopnosti a dostať sa k ich výberu je počas boja nepraktické, niektorí nepriatelia vás rýchlo rozprášia bez toho, aby ste vôbec stihli oživiť padlých.

Istou nepríjemnosťou je, že bojovníci sa málokedy zapájajú do boja bez toho, aby ste ich k tomu vyzvali. Čoskoro si všimnete, že ak im nenaplánujete každý pohyb, tak budú len nečinne stáť a nechajú do seba mlátiť. Tu Kyn naráža na problém s hrateľnosťou.



Časom si uvedomíte, že musíte postavy neustále ovládať, v rýchlosti rozmýšľať aj používať schopnosti. V podstate je hra zbytočne komplikovaná a stráca sa z nej jednoduché potešenie zo zabíjania nepriateľov klikaním.

Istým oživením má byť výroba zbraní a zbroje. Okrem hľadania výzbroje budete teda zbierať aj suroviny, z ktorých sa dajú vyrobiť naozaj účinné predmety. Na to, aby ste nimi postavy vybavili, budete musieť mať dostatočne veľa bodov investovaných vo vybraných atribútoch. Inventár je tak ako zvyšok hry prehľadný a dostatočne veľký na to, aby vám stačil aj na dve misie po sebe.

Postup v hre je úplne lineárny. V preview verzii nebolo možné vyberať si questy a putovať po mape podľa vlastného uváženia. Tomu podlieha aj schéma levelovania. Po každej úlohe sa vrátite do mesta, dostanete level-up, rozdelíte body, vyzbrojíte postavy a znovu vycestujete za ďalším cieľom. Vedľajšie úlohy, ktoré sa v tejto hre nazývajú pakty, sú veľmi oklieštené práve kvôli chýbajúcemu voľnému pohybu.

Tvorcovia si pripravili celý rad zaujímavých a pekných prostredí. Severské vikingské prostredie je devízou hry. Od zasnežených kopcov, cez nočné pláže, po vyhorené prístavné mesto, všetky mapy naozaj dýchajú atmosférou. Priestoru na objavovanie je dost.



Vcelku zvláštnou voľbou je dopredu odkrytý priestor celej mapy. Môžete si celú lokalitu prejsť pomocou myši, iba netušíte, kde sa nachádzajú nepriatelia. Pri každom queste preto vždy približne viete, kam chcete ísť.

Titul však po grafickej stránke veľmi neohuruje. Bavíme sa ale o hre, ktorú vyvíja štúdio údajne zložené z dvoch ľudí, takže od Kyn ani netreba mať priveľké očakávania. Aj napriek tomu, že hra nemá dabing, humor je jej silnou stránkou. Tvorcovia napísali naozaj úsmevné dialógy, ktoré sa oplatí čítať. Na hudbe si dali tiež záležať a príjemné melódie vám ostanú v hlave dlhšiu dobu.

Kyn je zaujímavá hra, ktorá sa však ťažko identifikuje. Prvky ARPG prepojené s ovládaním real-time stratégie sú skutočne náročný oriešok. Očakávaná dynamickosť a zabíjanie vln nepriateľov sa tu mení na pomalší a taktický štýl hrania. Neexistujúce checkpointy a vysoká obtiažnosť robia z Kyn mierne frustrujúci zážitok. Je badať, že hra je možno zbytočne prekombinovaná a jej originálne prvky kladú hrateľnosti poľná pod nohy. Kyn však aj práve vďaka svojej jedinečnosti a vikingskému prostrediu naďalej púta pozornosť, a preto si na finálnu verziu zo zvedavosti počkáme.

Tanya

AMIKROG.

DOJMY Z PLASTELIŇÁKA

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: PENCIL TEST STUDIOS

ŠTÝL: ADVENTURA

PREDSTAVENIE

Hovorí sa, že sa na dobré veci oplatí počkať. Niekedy to trvá kratšie, inokedy dlhšie. No a raz za čas si na niečo musíte počkať až neúmerne dlho. Dokonca tak dlho, že kým si jednu vec užívate v detskom veku vy sami, pri jej pokračovaní zažijú podobný pocit až vaše deti. To je aj prípad jednej z najväčších herných klasík vôbec - The Neverhood. Táto kultová hra vyrobená pomocou hromady plastelíny predstavovala niečo, do čoho ste sa mohli zamilovať už na prvý pohľad. No keďže to nebola práve komerčne zameraná vec, nikdy sa nedočkala nástupcu.

Presuňme sa teraz z roku 1996 do súčasnosti. Nad Neverhoodom a neveriteľným dobrodružstvom Klaymena už mnohí len vyronia nostalgickú slzu, no to už čoskoro nebude to jediné, čo im zostáva. Po takmer 20 rokoch sme sa konečne dočkali a vďaka Kickstarteru sa opäť môžeme až po uši ponoriť do plastelíny v novom a opäť raz netradičnom titule. Síce zmenil

meno, no ponechal si pôvodnú myšlienku a taktiež humor a zmysel pre detail. Tie nás budú sprevádzať na každom kroku v neznámom svete plnom netradičných postáv a nebezpečenstiev.

Ešte pred augustovým vydaním sme mali možnosť vyskúšať si drobnú ochutnávku z titulu Armikrog., ktorý vstupuje do poslednej fázy príprav pred ostrým príchodom na trh. Po predvedení sa na niekoľkých výstavách pristál aj na stole vo vybraných redakciách. Bolo to rozhodne zaujímavé stretnutie, no hlavne veľmi netradičné. Hra je vonku o mesiac, a tak sme čakali poriadnu porciu z nej, ktorá je už takmer pripravená na pulty obchodov. No opak bol pravdou. Ani sme sa nestihli poriadne spamätať z úvodného nesmelého oťukávania, a zrazu bol koniec. A tak sme sa do hrateľnej ukážky pustili znova s tým, že určite sa v nej dá nájsť aj niečo navyše.



V úvode hry sme nevedeli, kto je kto, čo presne robíme a kde vôbec sme. Už po pár chvíľach však bolo zrejmé, že sme vo veľkých problémoch. Plastelínový astronaut stroskotal na nehostinnej planéte a hneď prvý obyvateľ sa ho snažil zožrať. A nebyť slepého „psa“ menom Beak-Beak, hlavný hrdina Tommynaut by sa už kúpil v žalúdočných šťavách monštra s jazykom na navijaku. Celú túto záchranu sme vlastne ani nevideli, keďže po úvodnej animácii sa na obrazovke zjavili len storyboardy doprevádzané dabingom. Mali sme však jasnú predstavu o dianí a o pár sekúnd neskôr už sledovali oboch hrdinov za dverami tajomnej miestnosti.

Môžete sa pozrieť von oknom. A určite to aj spravíte. Ak ste navyše hrali Neverhood, spravíte to aj viackrát. Dobré totiž viete, že v týchto hrách stačí jednu činnosť párkrát zopakovať a nastane nečakané vyvrcholenie. Zasmejete sa, možno zaspomínate na staré časy, no hneď za najbližšími dverami je prvá

hádanka, ktorej sa nevíete dočkať. A o chvíľku to už ľutujete, keďže aj napriek tomu, že máte riešenie rovno pod nosom, akosi ho nedokážete vidieť. Potom zrazu príde jeden blik a je to - našli ste ďalšie dvere a úspešne sa posúvate ďalej.

Už v úvode sa však Armikrog jasne odlišuje od Neverhoodu. Tichý a nevinný protagonist je preč a nahradil ho bádateľ. Je síce trochu smoliar, no ústa sa mu občas nezatvoria a hlavne nie je v akcii sám. Beak-Beak nie je len spoločníkom, ale aj druhou hrateľnou postavou, ktorej jedinečné schopnosti by ste neraz vyvážili zlatom, keďže sú jediným spôsobom, ako sa dokážete pohnúť vpred. Medzi postavami sa prepínate kliknutím na jedného z dvojice hrdinov a potom už len nasleduje tradičné klikacie ovládanie známe z adventúr už roky rokúce. V koži Tommynauta prebieha hra v podstate klasicky, Beak-Beak je však slepý. Alebo skôr farbosllepý.



Navyše nedokáže používať tradičné predmety tak ako Tommynaut. Má však špeciálnu schopnosť, ktorá mu umožní vidieť skryté náznaky.

Aj keď Armikrog. nie je pokračovaním Neverhoodu a nemá s pôvodnou hrou žiadne priame príbehové prepojenie, ich príbuznosť vidíte prakticky všade. Aj v štýle hádaniek, ktoré vás vedú pekných pár minút zdržať. No ak ste hrali pôvodnú hru, niekde v hlave sa vám vynorí spomienka, ako ste ich kedysi riešili. Riešenia nie sú vždy ortodoxné, a dokonca ani jednoduché, no hra vás pustí len tam, kde ich budete mať stále niekde pred sebou. Ibaže tentoraz budete musieť skúmať prostredie s dvojicou postáv, pričom neraz ich potrebujete aj obe naraz, napríklad na použitie nejakého spínača s jednou, aby ste dverami mohli prejsť s druhou.

Variabilita rébusov bola už v hrateľnej ukážke obrovská. Prakticky celá stála len na nich, keďže nejaká väčšia interakcia s prostredím a jeho obyvateľmi sa nekonala. Uspanie malého dieťaťa, otvorenie tajných dverí, hlavolam, ktorý vám sprístupní cestu na vozíku umiestnenom v dráhe na stene a iné nám už teraz utkveli v pamäti. Niektoré boli kompletne, iné ešte nedopracované a len vo fáze konceptu. Jasne však badať ich myšlienku, ktorá chce zabaviť každého, podobne ako kedysi Neverhood. V ukážke sme nenašli tradičný inventár. Namiesto toho Tommynaut zbieral predmety do hrude a automaticky použil ten, ktorý bolo treba.

Podobne to bolo aj s humornými zložkami hry, ktoré nie sú silené. Síce sme ich v hre veľa nezažili, no humor zväčša vyplynul zo situácie, bol milý a nevtieravý.

Presne taký, na aký pamätníci spomínajú, stále však dokáže osloviť, a to aj nových hráčov. A ťaží už zo samotného spracovania hry. Armikrog. ukazuje to najlepšie z claymation sféry a smelo sa môže postaviť nielen vedľa svojho predchodcu, ale aj vedľa tvorby Nicka Parka. Prostredie je pestré a plné detailov. Aj napriek tomu, že sa zjavne jedná o starší build, animácie sú príjemné a nie trhané. Hra vyzerá veľmi dobre a vďačí za to aj prepracovaným postavčkám.

Dabing je zatiaľ ťažšie posúdiť. Rob Paulsen je ako Beak-Beak výborný. Michael J. Nelson ako Tommynaut tiež ujde, no pri jeho výkone je badať horšiu kvalitu záznamu. Snáď to bol len prípad tejto verzie hry. Tam sme si taktiež nemohli vychutnať hudbu, za ktorou opäť stojí skvelý Terry Scott Taylor, ktorý zhudobnil aj The Neverhood.

Ukážky sú však bežne dostupné a potvrdzujú nám, že je skladateľ opäť vo forme.

Zhruba 30 minút, ktoré sme v pevnosti Armikrog mohli stráviť, v nás zanechalo veľmi dobrý dojem. Právom ide o jednu z najočakávanejších nezávislých hier tohto roka. Ukryva v sebe veľký potenciál a už len zostáva čakať na to, či sa jej ho podarí pretaviť do úspechu. Aj napriek tomu v nás však hrateľná ukážka vyvolala určité obavy. Vydanie hry je za rohom a neboli to len chýbajúce scény, ale najmä bugy, ktoré boli pre tento build typické. Niektoré len menšie, iné spôsobovali poriadne problémy. Takže snáď niečo podobné v hre nevidíme aj budúci mesiac, keď bude mať oficiálnu premiéru.

Matúš Štrba



MIGHT & MAGIC HEROES 7

NÁVRAT MÁGIE

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: LIMBIC

ŠTÝL: STRATÉGIA RPG

VYDANIE: 2015

PREDSTAVENIE

Fanúšikovia hernej série Heroes of Might & Magic sú pravdepodobne najnevďačnejšie publikum, pre ktoré môžete navrhovať hru. Požadujú svoju overenú, obľúbenú hru v takej podobe, na akú sú zvyknutí, no pritom za svoje peniaze chcú vidieť aj niečo nové. Vývojári v Limbic Entertainment si to plne uvedomujú, a tak tentoraz ponúkajú hru, ktorá má potešiť hlavne konzervatívnych fanúšikov.

Predchádzajúci diel bol plný inovácií, ktoré hráči iba ťažko strávili. Problém nebol v množstve inovácií, ale skôr v ich nešťastnom prevedení. Pri tvorbe siedmeho dielu si teda tvorcovia povedali, že sa o žiadne obrovské novinky pokúšať nebudú. Chcú si získať dôveru starých hráčov.

Might & Magic Heroes VII v beta verzii ponúka na výber dve mapy a dve frakcie, ktoré poznáte z predchádzajúcich dielov. Haven s prevažne ľudskou armádou a zameraním na bielu mágiu a Academy s mágmi s elementárnymi kúzлами a exotickými bojovníkmi. Vyskúšate si, ako fungujú herné mechanizmy, ktoré sú v tejto sérii prakticky nemenné

už viac ako 20 rokov. Máte hrdinu, mesto a armádu, s ktorou dobýjate ďalšie mestá, bane a vašou úlohou je ovládnuť celé územie.

Pri Heroes hrách je dôležité tieto mechanizmy niečím zbytočne nepokaziť. Väčšinou zvykne hráčom zmiznúť úsmev z tváre pri pomalom tempe, nezaujímavých mapách a odrádzajúcich frakciách. Vývojári si na tieto kritické elementy tentoraz radšej dali pozor. Aj pri výbere frakcií sa riadili názormi fanúšikov a umožnili im, aby zahlasovali za dve frakcie, ktoré sa v hre objavia. K Academy, Haven, Necropolisu a Strongoldu sa teda pripoja Sylvan elfovia a temní elfovia z Dungeonu, za ktorých hlasovali hráči.

Od frakcií po vzhľad hra pripomína starší piaty diel, ktorý si získal mnohých priaznivcov. Haven a Academy majú väčšinu jednotiek, ktoré si z tohto dielu pamätáte.

Všetky je možné povýšiť na silnejšie verzie a u vašej najsilnejšej jednotky v meste si dokonca môžete vybrať medzi dvomi typmi. Tým sa dostávame k mestám a budovaniu.



Tentoraz, našťastie, nikomu nenapadla hlúpa myšlienka odstrániť mestá a nahradiť ich tabuľkami. Mestá sú totiž od počiatkov hernej série pýcha hráčov a ich degradovanie v šiestom diele viedlo po hromadných protestoch fanúšikov iba k nevyhnutnému updatu s plnohodnotnými mestami. V siedmej časti sú mestá v 2D grafike, sú prepracované, ale aj funkčné a korigované pomocou skratiek.

Samotná výstavba však na prvý pohľad môže odstrašiť. Objaví sa pred vami rozvetvený strom a je fakt, že dostať sa k budovám, ktoré produkujú jednotky, nebude až také priamočiare. Najmä u Academy je vidieť, ako hra núti rozmýšľať nad všetkými možnosťami, ktoré mesto ponúka a nechce, aby ste iba budovali jednotky. Čaká vás čítanie, vyberanie z dvoch možností, vylepšovanie a špekulovanie. Možností je tak veľa, že sa v nich spočiatku stratíte, ale znalosť prináša ovocie.

Na všetko budovanie a nakupovanie budete potrebovať zdroje. Tu došlo znova ku kompromisu s hráčmi a vrátilo sa 7 surovín, ako to bolo v piatej časti

série. Dostali iba trochu iné pomenovania. Ďalšou nevyhnutnosťou pri vašom postupe je dobýjanie baní, ktoré strážia neutrálne jednotky. Hra vám ukáže podrobnejšie, čo sa za každou postavičkou skrýva. Zobrazí vám odhadované počty v číslach a vyhodnotí obtiažnosť vzhľadom k sile vašej armády.

Aj jednotky s triviálnou obtiažnosťou si odvykli od vás utekať, čo znovu posúva hráčov k tomu, aby si boj odbili kvôli cenným skúsenostiam. Tie premeníte na schopnosti vašich hrdinov počas levelovania. Tu nastali znovu isté zmeny. Strom, respektíve v tomto prípade skôr kruh schopností, sa na jednej strane odvíja od typu vášho hrdinu a na druhej strane je náhodný a úplne voľný. Hra vám predstaví všetky schopnosti, ktoré pre vášho hrdinu pripravila a vy sa rozhodnete, ktoré budete rozvíjať. Nebudete čakať, kým sa vám pošťastí získať obľúbenú schopnosť. Okrem úrovni novic, expert a majster budete mať dokonca na výber aj jednotlivé vylepšenia, ktoré určite potešia.



Aj pri kúzlach sa už nemusíte spoliehať len na šťastie a náhodu. Magický cech v každom meste má ihneď po dostavaní možnosť vybrať si špecializáciu.

V každej úrovni sa tým pádom objaví kúzlo z elementu, ktorý si vyberiete. Samozrejme, budú tu zaužívané obmedzenia, ako v prípade frakcie Haven, v ktorej sa nikdy nenaučíte čiernu mágiu a biela mágia bude súčasťou každého jej cechu.

Vaša armáda je najdôležitejší aspekt hry a jej zlý manažment vás môže v priebehu niekoľkých ťahov stáť víťazstvo. Tradičný problém v Heroes hrách je preprava armády a hrdinov na miesto, kde ich práve potrebujete. Často sa vám mohlo stať, že váš najsilnejší hrdina bol na opačnom konci mapy, keď sa nepriateľovi podarilo priblížiť k vášmu mestu. Nastávali aj také situácie, kedy hrdina v ťažkom boji prišiel o väčšinu armády a návrat do mesta poskytol nepriateľovi šancu, aby sa

pozviechal. V Limbic Entertainment preto vymysleli niekoľko zlepšovákov.

Každé mesto bude mať teleport a každý hrdina dostane tým pádom kúzlo teleportácie do mesta. Útoční hrdinovia, ktorí využívajú silu a nepoznajú dobre mágiu, tak nebudú ukrátení. V plnej verzii hry dokonca využijete karavany, ktoré už nebudú iba prepravovať jednotky medzi mestami, ale dokážu prepraviť armádu priamo k hrdinovi.

Boje nestratili nič zo svojho čara. Novinkou je modifikátor zranenia a, prekvapivo, je celkom efektívny. Celkové škody, ktoré vaša jednotka spôsobí, sa odvíjajú od jej postavenia pri útoku. Logicky najviac škôd spraví vaša jednotka útokmi od chrbta a najmenej útokom zoči-voči. Nové kúzla v boji sú zaujímavé a efektívne. Ich účinky vás presvedčia o tom, že sa oplatí investovať do mágie a nemať hrdinu len ako útočného generála.



V beta verzii nám tvorcovia predstavili jednu malú a jednu veľkú mapu. Naskytol sa nám pohľad aj na podzemie. Mapám trochu chýbala pestrosť, no to sa odvíja od celkového pochmúrneho vzhľadu hry. Novinkou sú však eventy, ktoré budú mapu určitým spôsobom meniť. Môžete si postaviť most alebo zaplaviť územie.

Grafická stránka hry je dosť rozpačitá. Rozprávkové farby sa vytratili a hra pôsobí šedivo a seriózne. Nie je tu badať takmer žiadny grafický posun oproti predchádzajúcim dielom, no zároveň je dôležité, aby hra netrpela na prílišnú grafickú náročnosť. Na druhej strane, jednotky vyzerajú skutočnejšie a menej ako hračkárske figúrky. Až je človeku niekedy ľúto ich zabíjať, lebo majú reálnejšiu podobu. Trochu sa vytratil pocit, že sa hráte s akčnými figúrkami.

Aj v Might & Magic Heroes VII sa môžete spoľahnúť na kvalitný soundtrack. Budete počuť nové melódie so známym šmrncom, ktorý majú všetky Might & Magic hry, nakoľko hudbu majú znovu a svedomí Rob King a Paul Anthony Romero. Znovu budete počuť operu aj nástroje rôznych kultúr.

Všetky piesne sú nové a originálne. Nie ako v prípade šiesteho dielu, ktorý prerábala piesne zo starších dielov.

V súčasnosti je beta verzia plná bugov, čo mnohých hráčov rozčuľuje a dávajú od Might & Magic Heroes VII ruky preč. No rozhodne by ste mali počkať na finálny produkt a nenechať sa odradiť. Hra si zaslúži vašu pozornosť, najmä ak ste fanúšikmi série a chcete si zahrať niečo nové, čo však zo seba nerobí najinovatívnejšiu ťahovú stratégiu storočia.

Tanya



RECENZIE



BATMAN ARKHAM

BATMAN UKONČUJE SVOJU ARKHAM SÉRIU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: ROCKSTEADY GAMES

DISTRIBÚTOR: WARNER BROS

ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

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

Nie je to tak dávno, čo skončila jedna veľká trilógia s temným rytierom v hlavnej úlohe. Nolan mu venoval časť svojho života a v závere tak trošku zlyhal. Menej je niekedy viac. To však nebude jediná paralela s tým, čím posledné roky žili v Rocksteady. Batman: Arkham Knight mala byť veľkolepá rozlúčka. Epické finále, v ktorom dáte zbohom jednému z najpopulárnejších superhrdinov v sérii najlepších videohier podľa komiksov vôbec. Obrovský príbeh, prepracované

charaktery, silné emócie, hlboká strata a aj nečakané spojenectvá. To všetko sú veci, ktoré by ste od takejto hry čakali. A taktiež sú to veci, ktorých sa vo výraznej miere dočkáte.

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

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

KNIGHT



BATMAN VYTIAHOL Z GARÁŽE SVOJ BATMOBIL

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

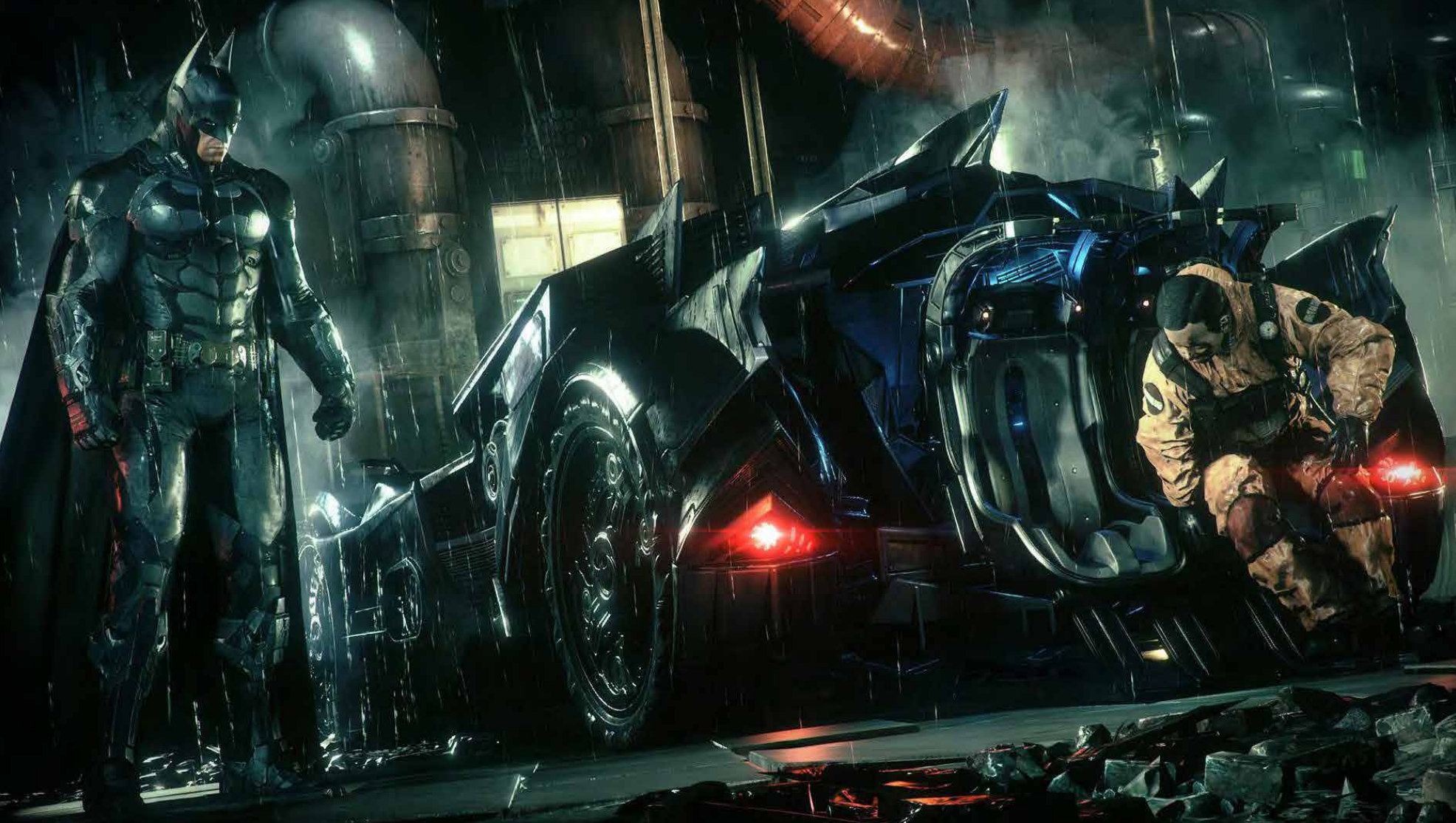
To všetko nájdete na pozadí príbehu noci, keď Gotham čelí doteraz najväčšej hrozbe. Scarecrow do mesta povolal smotánku zloduchov a rozohráva s nimi veľkolepú šachovú partiu. Všetci sú však len figúrky na jednej strane šachovnice a oproti nim stojíte vy, keď sa snažíte odhaliť pozadie toho celého. Megalomanský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

jeho identitu aj jeho tajomstvá. Sama sa však skrýva za rovnakou maskou so špicatými ušami.

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

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

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



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

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

neudeľujú Oscary za dabing. Na čele celého ansámblu stojí vynikajúci Kevin Conroy ako Batman.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Batman: Arkham Knight je obrovskou hrou. Nielen rozlohou a zaujímavými možnosťami herného sveta, ale najmä časom, ktorý tam strávite úplne pohltení atmosférou. Ak by ste chceli len prebehnúť hlavnú príbehovú líniu, môže vám zabráť zhruba 12 hodín. Ale to rozhodne nechcete. Chcete v hre objaviť všetko a keď ju budete mať na 100%, chcete vidieť aj jej

skutočný koniec. V tom prípade sa však ale musíte pripraviť na to, že vám dokáže zo života ukrojiť aj slušných 30 hodín. A ani tam to nekončí. Rovnako ako v prípade predchodcov, aj teraz sa môžete pripraviť na kvantum výziev v rôznych oblastiach. A potom na vás čaká aj New Game +. Rovnako ako sa hra od predchodcov nelíši v základnom koncepte, tak sa neposúva výrazne ďalej ani graficky. Aplikuje zaužívané technológie a známy výtvarný štýl. Na tom všetkom však, samozrejme, nájdete aj nejaké nové vrstvy v podobe moderných efektov, detailnejšieho prepracovania a podobne. Inými slovami, aj na túto hru sa opäť dobre pozerá. Nepríjemnosťou sú však technické problémy. O zle optimalizovanej PC verzii ste sa už určite veľa napočúvali, no ideálny chod občas nemajú ani konzolové verzie. Poklesy môžete badať najmä pri náročnejších scénach pri jazde batmobilom po meste.

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



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

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

Matúš Štrba

HODNOTENIE

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

- občas nudné naháňacky
- technické problémy

9.0



HER STORY

FILMOVÁ HRA

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: SAM BARLOW

ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

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

Vyriečiť finálny verdikt a označiť Her Story číselným hodnotením je krutá rana na solar a kopačka do miest, kde sa to mužskej populácii nerobí. Pretože to nejde tak ľahko. Napíšete, že je to skvelá zábava (čo pre Her Story jednoznačne platí) a polovica herných „odborníkov“ vás roznesie na virtuálnych kopytách v diskusii, pretože to nie je hra. A nestrieľa sa tam a nie je tam Geralt. Alebo čosi podobné. Budú mať pravdu, pretože to skutočne nie je hra v pravom zmysle slova. Zvozíte tento interaktívny počin za minimum herných prvkov (pretože tu fakt myš a klávesnicu

neroztrieskate) a druhá polovica hráčov vám vynadá do ignorantov, ktorí vedia len strieľať a rozdávať virtuálny genofond Geralta kade-tade. Tak ako? Jednoduché - rozhodnite sa sami, berte alebo nechajte tak už hneď teraz.

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



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

Na ukážkach je zachytená žena, ktorá sa zúčastnila siedmich výsluchov: od zmiznutia manžela Simona, po nájdenie jeho tela, potvrdenia vraždy, sledovania motívov, jeho minulosti, až po vyvrcholenie vyšetovania. Viac nepotrebujete vedieť. Herecký výkon hlavnej protagonistky Vivy Seifert je obdivuhodný. V komornej dráme dokázala ukázať hneď niekoľko hereckých postojov, vdýchla hrdinke

skutočný život a bez väčších problémov sa pohráva s vašimi sympatiami presne tak, ako to práve ona chce. V jednej chvíli snímanú postavu takmer nenávidíte, najradšej by ste ju poslali do horúcich pekiel. Strih. Spustíte ďalšie video a už by ste jej dokázali všetko odpustiť, držíte jej palce a máte nahlodané svedomie. Verte, pohltenie vďaka tomuto hereckému výkonu funguje na výbornú.

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



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

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

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

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

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

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

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

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ originálny herný koncept
+ Viva Seifert
+ dialógy

- v podstate to nie je hra

8.0



MASSIVE CHALICE

ŤAHOVÁ FANTASY STRATÉGIA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: DOUBLE FINE

ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA

Pred niekoľkými mesiacmi Double Fine ponúkli vo verzii s predbežným prístupom zaujímavú ťahovú stratégiu Massive Chalice, ktorú sme vám predstavili v našom preview. Teraz je hra kompletná, a tak sme si ju s chuťou opäť zahráli a tentokrát už aj oznámkovali. Čo opojné sa skrýva v tomto kalichu?

Hra ponúka len jediný režim - ťaženie, ktoré môžete hrať na ľubovoľnej obtiažnosti. Cieľ je vcelku prostý, musíte brániť a udržať krajinu rozdelenú na sektory, ktoré sú permanentne ohrozované kreatúrami Cadence. Odolávať treba dlhých tristo rokov, počas ktorých sa naplní posvätný kalich a vo vašich službách vystriedajú desiatky či stovky hrdinov a ich potomkov. Aby ste dokázali čeliť náporu nepriateľov, treba budovať hrady a udržiavať rodové línie s bojaschopnými mužmi a ženami. V tejto hre totiž

nekupujete armádu a nenajímate žoldnierov. Namiesto toho musíte vytvoriť také podmienky, aby sa šľachtici vo vašich službách svojpomocne množili a vychovávali stále nové generácie hrdinov. Trochu im však pri tom pomôžete. Určite správcov hradov - regentov a pridelite im druha alebo družku, aby spolu plodili deti. Pri výbere je vhodné prihliadať na povahové črty, vek a atribúty potenciálnych rodičov. To všetko totiž zásadne ovplyvní parametre potomkov a aj to, koľko ich vlastne bude, a dokonca aké budú mať povolanie.

Synovia a dcéry sú označení rodovými symbolmi, po predkoch dedia dobré aj zlé vlastnosti (občas aj artefakty), formujú sa ich črty a upravujú bojové schopnosti. Výsledkom môže byť jedinec silný ako buk, ktorý v boji spôsobí viac poškodenia a vďaka dobrému zraku vidí do väčšej diaľky.



Alebo naopak pogramotný trúlko a opilec, ktorý v teréne excelovať nebude. Väčšinou však očakávajte mix dobrých a zlých vlastností, takže ide už len o to, ktoré prevládajú. Takýmto spôsobom si môžete vyformovať skutočne ušľachtilé rody so zdravým potomstvom, ktoré po úmrtí rodičov prevezme štafetu.

Pritom všetci hrdinovia bez rozdielu, otcovia, matky aj ich deti (od istého veku), môžu nastúpiť do boja a položiť tam svoje životy. S tým treba počítať a niekedy je úmrtnosť, či už kvôli starobe alebo zraneniam, vyššia ako pôrodnosť. Hrozí, že nebudete mať koho nasadiť pri ďalšom útoku Cadence a nedokážete nepriateľov odraziť - hoci spravidla aj tak útočia v dvoch sektoroch naraz a môžete brániť len jeden. V druhom vzrastie vplyv Cadence, ktorý ale nesmie dosiahnuť tretí stupeň, inak je územie

nadobro stratené. No práve za víťazstvá môžete dostať odmenu vo forme nového hrdinu alebo aspoň dieťaťa, ktoré pridelite jednému z vašich rodov.

Ďalšie postavy získate prostredníctvom výskumu, kde je popri vývoji nových zbraní, brnení a doplnkových predmetov aj možnosť adoptovať dievča či chlapca alebo vyhľadať hrdinov z ľudu. Háčik je v tom, že sa pri výskume môžete orientovať vždy len na jednu položku, a to ešte zahrňuje aj výstavbu budov. Nepotrebuje pritom žiadne suroviny, ale čas. Každá adopcia, nový predmet či stavba, sa zrealizuje v priebehu stanoveného počtu dní a rokov. A čas je v Massive Chalice nad zlato. Pretože nepriatelia stále dobiedzajú, bez ohľadu na to, či práve máte dostatok hrdinov alebo nie, či ste stihli vyvinúť pokročilé technológie a dokončiť pevnosť.



Výskumné procesy sa však dajú urýchliť. Jednou z troch dostupných budov je sídlo spoločenstva, kde môžete umiestniť až troch hrdinov. Tí sa už síce potom nezúčastnia bojov, ale na základe svojich parametrov viac či menej skracujú dobu prebiehajúceho výskumu. Druhou budovou je, samozrejme, hrad potrebný hlavne na zabezpečenie a výchovu potomstva. Napokon môžete postaviť tréningovú halu, kde by ste mali poveriť zrelého a skúsenosťami nabitého hrdinu, aby vyučoval všetky deti, ktoré ešte nedosiahli 15 rokov. To je vek, v ktorom sa stávajú plnohodnotnými hrdinami schopnými bojovať. Žiakom pribúdajú skúsenosti a môžu aj získať schopnosti svojho majstra. Najmä v neskorších fázach hry to znamená, že po ukončení tréningu už majú nazbieraných pár levelov a na bojisko už vlastne vstupujú ako veteráni. To je pri neustále sa rodiacich a umierajúcich hrdinoch veľmi užitočné - nemusíte totiž stále znovu začínať úplne od začiatku. Všetky uvedené procesy sú súčasťou manažmentu na

mape krajiny. Dopĺňajú to ešte udalosti vo forme textov, kde si hráč vyberá vhodné voľby, ktoré prinášajú určité dôsledky. Napríklad treba vyriešiť rodové spory, rozhodnúť sa, ako naložiť s rebelmi, schváliť alebo zakázať experiment, ktorý môže prospieť, ale aj ublížiť. No hoci práve manažmentová časť robí hru výnimočnou, najviac času strávite na bojisku, kde je to viac-menej klasika.

Pred bojom si hráč pripraví skupinu zloženú z piatich hrdinov, ktorým smie čiastočne upraviť výbavu. To znamená, že môže vymeniť zbraň, brnenie a zvoliť jeden, prípadne dva doplnkové predmety. Obmedzená kapacita každej postavy niekedy znamená dilemu. Je napríklad lepšie zvoliť elixír, ktorým sa jednorazovo zregeneruje život, doplnok na presnejšie zameriavanie alebo radšej predmet, ktorý ruší negatívne efekty po útoku nepriateľov? Tie sú dosť špecifické a nejedná sa pritom o banálne postihy.



Prakticky všetci protivníci disponujú špeciálnymi schopnosťami a samotný útok nie je taký nebezpečný ako javy, ktoré ho sprevádzajú. Samovražedná potvora rapture po úmrtí exploduje a navyše po sebe zanecháva ničivý korozívny odpad. Iná kreatúra uberá hrdinom už získané skúsenosti a levely. Ďalší druh nepriateľa neustále vyplúva posily, iný si vymení pozíciu s vaším hrdinom, takže ten sa odrazu ocitne v obklúčení. Veľmi nebezpečný je wrinkler, ktorý spôsobí starnutie zasiahnutého hrdinu! Niekedy tak doslova zapríčini, že aj silný borec, ktorému nárazovo pribudlo niekoľko rokov, odrazu padne ako podťatý strom a umiera kvôli vysokému veku!

Samotné boje sú pomerne jednoduché a pripomínajú Xcom: Enemy Unknown. Hráč ovláda jednotlivé postavy z družiny a každý hrdina môže v kole vykonať dve akcie. Spravidla je to pohyb v základnom alebo

rozšírenom poli so štandardným či špeciálnym útokom, prípadne aplikácia predmetu. Hrdinovia v zásade používajú tri druhy výzbroje, hoci povolání je niekoľko - väčšinou sa odlišujú len schopnosťami, ktoré získavajú spolu s vyššími levelmi. Nablízko sú optimálni bojovníci s baranidlom, ktorým v sekundárnom režime odrazia protivníka do diaľky a ten je v nasledujúcom kole omráčený. To sa hodí napríklad pri výbušných potvorách. Z diaľky útočia strelci vyzbrojení masívnou kušou. Napokon sortiment dopĺňajú alchymisti - vrhači, ktorí z bezpečnej vzdialenosti hádzu na nepriateľov výbušné odvary, ale vedia ublížiť aj zblízka ostrou čepelou napitou jedom.

Cieľom každej bitky je vyhladenie všetkých protivníkov, ktorých treba najskôr nájsť v teréne. S výnimkou sídiel, kde sú v ohrození hradní páni, sa bojuje vždy v exteriéroch, exotických lokalitách s rozmanitou flórou.



Hrdinovia, ale aj nepriatelia, sa môžu schovať za stromami a inými objektmi, ale nečakajte žiadne bonusy za krytie, ani pokročilé povely, hoci niektoré povolania majú schopnosti, ktoré im poskytnú určitú výhodu v teréne. Chýba aj možnosť nastaviť hliadkovací režim, počas ktorého by postava zareagovala na náhlu hrozbu. Alchymisti však dokážu hádzať výbušniny aj ponad bariéry a niekedy narazíte na bobule či iné objekty, ktoré po zásahu zrania okolité postavy alebo uvoľnia prechod. V konečnom dôsledku sú najzaujímavejším taktickým elementom spomínané schopnosti nepriateľov, ktoré sa dajú obrátiť aj proti nim. Napríklad ak zneškodníte kreatúru lapse, pri skonaní môže šokovou vlnou omráčiť nielen hrdinov, ale aj kreatúry z vlastného tábora, ktoré sú v dosahu.

Kameňom úrazu hry je záverečná misia. Jej náplň je síce na prvý pohľad zaujímavá, ale rýchlo zistíte, že prevedenie veľmi nešikovné. Je totiž zdĺhavá, zle

vybalansovaná a ak ste v uplynulých rokoch ťaženia nezískali dostatok elitných hrdinov a niektoré špecifické vylepšenia, vaša šanca uspieť je mizivá. Na neadekvátne podmienky v misii a jej nedostatočne objasnený progres upozornili hráči ešte v early access fáze koncom minulého roka. Autori sľúbili nápravu, ale dodnes s tým nič neurobili.

Celkovo sa zdá, že od vypustenia verzie s predbežným prístupom sa hra nikam neposunula. Prakticky žiadne viditeľné zmeny alebo novinky nepostrehnete. Akoby tvorcovia stratili motiváciu na hre ďalej pracovať a už ju len z povinnosti dotlačili do finále. Keďže za posledného pol roka prakticky nič nové neponúkla, pokojne ju vývojári mohli už vtedy vydať ako finálnu verziu. Napriek viditeľnej stagnácii v poslednom období je ale výsledok zaujímavý, hoci pri troche snahy mohol byť ešte lepší. Škoda.

Grafika je pestrofarebná, skôr roztomilá, s úmyselnými hranami bez zaoblenia na miestach, kde by sa to očakávalo. Jednoduchý a osobitý výtvarný štýl nemusí sadnúť každému, celkový minimalistický dizajn však nie je zlý, hoci ani mimoriadne pútavý. Podobne ako zvuky a hudba. Zamrzia však príležitostné bugy - napríklad pri spustení v okne mi hra vždy zamrzla počas nahrávania bojiska.

Massive Chalice je pozoruhodná hra. Možno ani nie tak na bojisku, hoci je likvidovanie nepriateľov vcelku zábavné. Príbeh príliš neoslňuje a záver je trochu fádny. Určite však zaujme výborný manažment šľachtických rodov, sobášenie hrdinov, ktorí sa rodia, umierajú, majú potomkov, na ktorých sa prenášajú dedičné vlastnosti a zodpovednosť za osud krajiny a posvätného kalicha. Ak máte radi ťahové stratégie, tejto by ste rozhodne mali dať šancu.

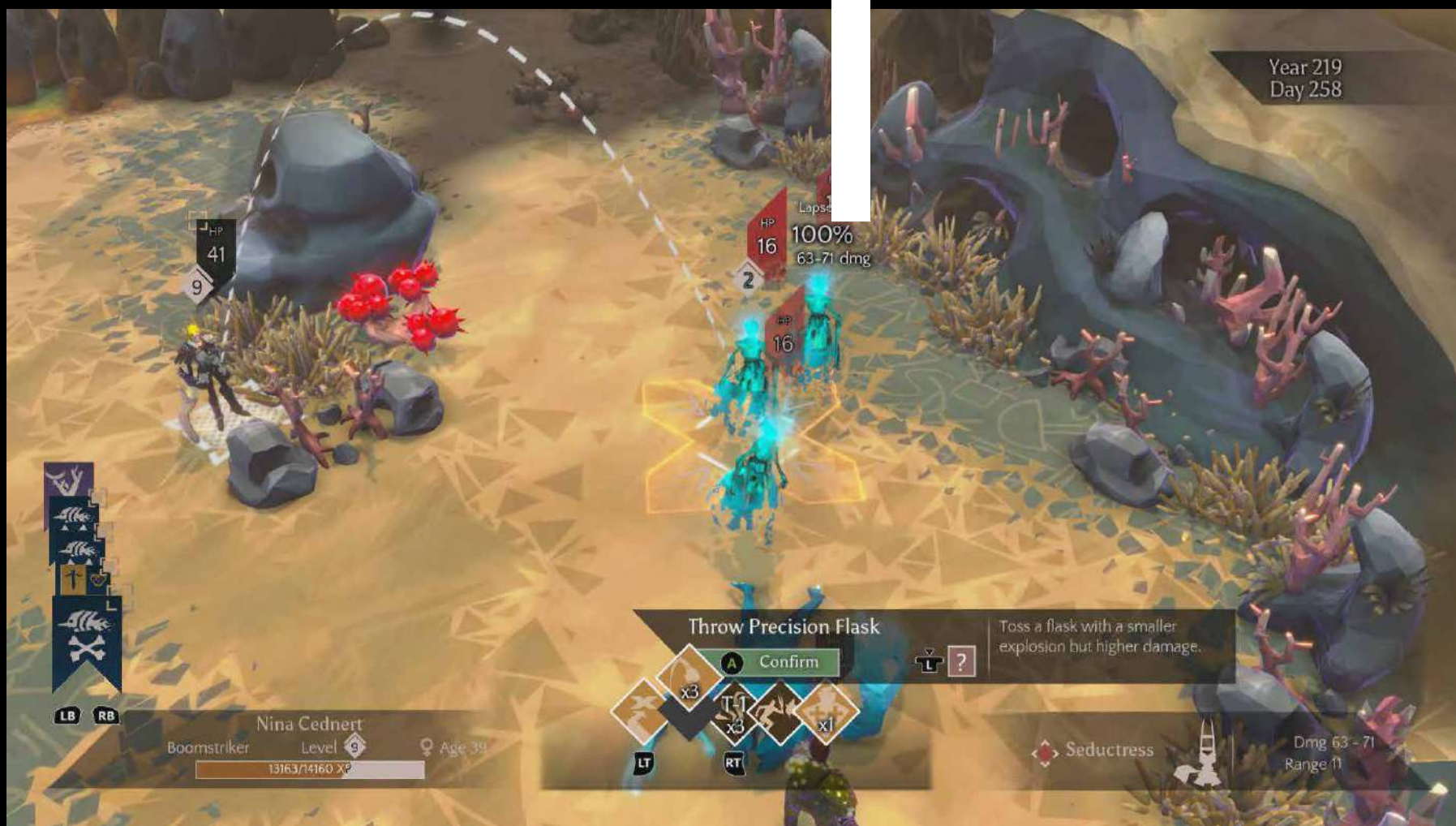
Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + manažment rodových línií s výberom partnerov a potomkami
- + starnutie, funkcie a dedičné vlastnosti hrdinov
- + unikátne schopnosti nepriateľov na bojisku
- + nenáročné, ale dostatočne taktické boje

- rovnaké úlohy zamerané len na elimináciu nepriateľov
- zle vybalansovaná posledná misia
- vlažný koniec príbehu

8.0



PRO CYCLING MANAGER

DOKÁŽETE SAGANA DOTIAHNUŤ K VÍŤAZSTVU?

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: LUCKY FOCUS HOME

ŠTÝL: MANAŽMENTOVÁ

RECENZIA

Cyklistika je na Slovensku každým rokom populárnejšia, a to najmä vďaka úspechom nášho Petra Sagana. Vlna záujmu, ktorú spustili jeho víťazstvá (aj) na Tour de France, zasiahla celé Slovensko a v očiach veľkého množstva ľudí sa z nudného športu bez štipky adrenalínu stal aspoň trochu atraktívny. Miestna herná komunita sa tak aj preto o niečo viac zaujíma o hry so zameraním na tento šport, medzi ktoré patrí aj známy Pro Cycling Manager na PC, respektíve Tour de France na herných konzolách. Aj keď sa to možno nezdá, tieto dve verzie sú od seba veľmi odlišné a kým sa Tour de France zameriava skôr na čisté jazdenie v rámci Tour de France (nečakane), v Pro Cycling Manager je kladený oveľa väčší dôraz na manažérsku pozíciu v tíme. My sme sa pozreli práve na Pro Cycling Manager, ktorý má oproti svojmu konzolovému súrodencovi omnoho širšiu ponuku cyklistických súťaží a ďalšieho obsahu.

Pro Cycling Manager 2015 teda obsahuje celú tohtoročnú sezónu, čo v číslach znamená viac ako 200 cyklistických súťaží, ktoré sú rozdelené v ôsmich kategóriách s viac ako 550 etapami. Autori taktiež pripravili 90 profesionálnych tímov, ktoré môžete dôkladnou prípravou, kvalitným tréningom a prepracovanou stratégiou dotiahnuť až na vrchol

medzi svetovou špičku. Konkurencia je však veľká a nikto vám nič len tak zadarmo nedá. To, že pôjde o tvrdý boj, zistíte hneď na začiatku. Pro Cycling Manager 2015 ponúka ako hru pre jedného hráča, tak aj multiplayer. V hre pre jedného môžete nájsť štyri rôzne režimy. Prvý z nich je klasická, no rozsiahla kariéra, druhým režimom je One-Off Race, kde máte prístup k všetkým súťažiam, ale aj jednotlivým etapám. V treťom režime Track si môžete zmerať schopnosti s ostatnými jazdcami v siedmich rôznych disciplínach – Kerin, Scratch, Elimination Race, Points Race, 200 Metres Time Trial, Sprint a Omnium. Štvrtý režim, Pro Cyclist, je v sérii novinkou a umožní vám vytvoriť si vlastného profesionálneho cyklistu. Nemusíte tak riadiť celý tím ako v kariére, ale na starosti máte iba jedného jazdca.

Začiatok vašej cyklistickej kariéry v Pro Cyclist začína voľbou mena, veku, výšky, váhy a odtieňa pleti. Ďalej sa musíte rozhodnúť, v čom chcete vynikať, respektíve na čo konkrétne sa chcete vo svojej kariére zamerať. Môžete byť cyklistom, ktorý sa zameriava prevažne na kopcovité alebo rovinaté etapy, no taktiež vám nemusí ísť ani tak o žltý dres, teda celkový výsledok súťaží, ale radšej budete bojovať o body v horských premiách či časovkách.

AGER 2015



Takmer všetky tieto nastavenia pritom majú vplyv na vaše výkonnostné body a v konečnom dôsledku aj na level, s ktorým odštartujete kariéru. Po vytvorení postavy si musíte zvoliť, pre aký tím chcete jazdiť. Na výber máte z troch, pričom pri každom vidíte, akú úlohu by ste v danom tíme zastávali a akou sumou by ste boli mesačne odmeňovaní.

Ako jednotlivec sa musíte udržiavať stále v kondícii a zlepšovať formu. K tomuto účelu slúžia tréningy, ktorých intenzitu si môžete manuálne nastaviť podľa vašich osobných preferencií. Kedy sa zúčastníte etapy, závisí na rozhodnutí vášho tímu. Váš výkon, a teda aj umiestnenie v každej etape, sa po jej skončení premení na skúsenostné body. Za dosiahnutie určitého počtu bodov automaticky získavate vyšší level, ktorý má vplyv na jednotlivé atribúty jazdca (akcelerácia, výkonnosť v kopcoch, časovky, schopnosť regenerácie a tak ďalej). Každú z etáp môžete hrať v klasickom 3D režime alebo sa môžete spoľahnúť na AI a celý pretek nechať na zrýchlenej simulácii počítača.

Kariéra v Pro Cycling Manager 2015 je štandardná, a teda prvý dôležitý krok, ktorý musíte spraviť, je voľba

jedného z profesionálnych tímov, ktorý budete v najbližšej sezóne spravovať. Manažérska pozícia v cyklistickom tíme je rovnako dôležitá ako kdekoľvek inde, čiže ak sa niečo nedarí podľa očakávaní, je to vaša chyba. Okrem jazdcov celého tímu máte na starosti aj sponzorov, ktorí jednoznačne musia byť spokojní. K dispozícii máte zoznam všetkých súťaží za celú sezónu, pričom pri každej z nich majú sponzori nejaké očakávania, na akom mieste by ste mali skončiť. Nie každá súťaž je ale rovnako dôležitá – predsa len, ak skončíte na chvoste na dánskom šampionáte, nebude to pre vašich sponzorov až také bolestivé, ako keby ste obsadili posledné miesto na Tour de France.

Na dosiahnutie úspechov musí všetko fungovať bez problémov, jazdci musia byť spokojní, v dobrom fyzickom, ale aj psychickom stave a netreba zabúdať ani na výbavu. Pre svojich jazdcov máte možnosť objednávať rôzne tréningové kempy po celej Európe, no nie všetky sú rovnako kvalitné, čo sa však odrazí aj na cene. Pred každou etapou máte na výber, ktorého z jazdcov tímu chcete zapísať na štartovaciu listinu.

V tomto momente je najlepšie pozrieť si mapu danej etapy a podľa jej typu zvoliť najlepších možných pretekárov. Každopádne, ako som už písal vyššie, ak nasleduje etapa, ktorá je ako stvorená pre jedného z vašich jazdcov, no ten práve nie je v najlepšej kondícii, je len na vás, či ho aj napriek tomu vyšlete zabojsovať o cenné body alebo ho radšej necháte oddýchnuť a načerpať nové sily do ďalších etáp. Určitý vplyv na výsledky môže mať aj zvolená výbava – teda rám bicykla či kolesá.

Podstatnou súčasťou hry je tiež multiplayer. Pred vstupom do tohto režimu si najskôr musíte vytvoriť účet, ktorý je previazaný s CD kľúčom vašej kópie hry. Ide o plnohodnotný režim a nie nejaký menší bonus, keďže aj tu máte pod sebou vlastný tím jazdcov. Celý koncept hry sa však líši od režimov pre jedného hráča. Hneď po registrácii a vstupe do multiplayeru vám hra automaticky „daruje“ štartovací balíček kariet pozostávajúci z desiatich jazdcov a dvoch vecí do výbavy. Ďalšie takéto balíčky si môžete kupovať v hernom obchode za hernú menu, ale aj za reálne peniaze. Napríklad najmenej môžete kúpiť 50 Cyands za 5 €, pričom najviac 400 Cyands a tie vás vyjdú na 30 €. Rovnako ako v režime Pro Cyclist je tu prítomné levelovanie, a teda za každú etapu ste ohodnotení určitým počtom bodov. Aj preto sú preteky rozdelené do dvoch kategórií – hodnotené a nehodnotené. Pri hraní v tomto režime som nezaznamenal väčšiu odozvu pripojenia, a teda hra prebiehala až prekvapivo plynule. Aj keď plynulosť pri hre cez internet je závislá od kvality internetového pripojenia vás aj ostatných

hráčov. Ako je však na tom samotná harateľnosť v multiplayeri? Medzi jednotlivými hernými režimami sú pri porovnaní so sólo hrou len malé rozdiely, takže nie je nutné podrobne rozpisovať každý z nich. Pri spustení prvej etapy vás hra naráchlo oboznámi so všetkými ikonami na obrazovke, no aj napriek tomu je pravdepodobné, že v nich budete mať ešte pár ďalších minút zmätok. V ľavej časti obrazovky máte zoznam vašich jazdcov, a to s informáciami o ich aktuálnej kondícii, zostávajúcej energii, aktuálnom tepe srdca a úrovni ich snaženia. Táto hodnota je pre každého pretekára prednastavená na čísle 70, no, samozrejme, môžete ju ľubovoľne meniť. Okrem toho však každému z pretekárov môžete určovať spôsob jazdy – či majú špurtovať, držať sa na svojom mieste alebo sa radšej vydať na čelo pelotónu. Nechýba ani automatický režim, ktorý sa riadi stratégiou, ktorú ste si zvolili pred začiatkom etapy. Každému z hráčov totiž môžete dať ešte pred spustením pretekov určité ciele, ktoré sa budú športovci snažiť dosiahnuť – napríklad boj o pódiové umiestnenie, výhra časovky a podobne.

V dolnej časti obrazovky môžete nájsť informácie o aktuálnej pozícii vášho pelotónu (ale aj únikov) v rámci etapy, a to aj s presným časovým odstupom jednotlivých skupín. Do pravého rohu autori vtlesnili informácie o konkrétnom jazdcovi, ako aj informácie o aktuálnom prevýšení a vzdialenosti do cieľa. Ak ste žiadnu hru zameranú na cyklistiku ešte nehrali, určite sa pýtate, či jedna etapa trvá tak dlho ako v realite – nie, netrvá.



Aj etapa, ktorá má cez 200 km, zaberie okolo tridsať minút, no aj to iba vtedy, ak si ju nezrýchľíte. Hru si môžete zrýchliť maximálne osemkrát, pričom to funguje aj v multiplayeri, no tam sa musíte vždy dohodnúť so zakladateľom danej etapy.

Po vizuálnej stránke sa však zdá, akoby sa autori vrátili o pár rokov v čase. Aj na maximálnych nastaveniach sa veľké objekty zobrazujú iba niekoľko desiatok metrov pred vašimi očami, kvalitnejšie textúry a tieň sa okolitému publiku načítavajú rovnako iba pár metrov od vašej aktuálnej pozície - a to už vôbec nehovorím o viacerých grafických chybách. To, že sa stovka cyklistov preženie cez stojace auto na trati, nie je nič výnimočné. Taktiež sa mi párkrát stalo, že diváci sa tak nejako „zasekli“ na trati a jazdci cez nich veselo prešli. Oveľa podivnejšie ale bolo, keď sa hra nevedela rozhodnúť, či práve idem mimo dediny alebo som v nej – okolo trate sa mi pravidelne, behom niekoľkých sekúnd a viackrát vystriedali domy s trávnatým porastom a niekoľkými stromami.

Pro Cycling Manager 2015 je pre fanúšikov cyklistiky jednoznačnou voľbou, aj keď nie je dokonalý. Čaká vás zábava na niekoľko desiatok či stoviek hodín a trápiť vás nebudú ani rôzne technické či grafické nedostatky. Pre nováčikov ide o podstatne riskantnejšiu voľbu, keďže po prvom zapnutí rozhodne nezačnú obsadzovať prvé priečky. Naučiť sa rozumne používať všetky možnosti hry zaberie nejaký ten čas, čo laikov nakoniec môže veľmi rýchlo omrzieť.

Play3man

HODNOTENIE

- + možnosť vytvoriť si vlastného cyklistu
- + dosiahnutie prvého miesta si vyžaduje množstvo práce
- + licencované tímy
- + veľký počet súťaží
- nováčikov môže komplexnosť hry odradiť
- veľké množstvo grafických chýb
- otravný soundtrack

7.0



HOMESICK

ĎALŠIA HOROROVKA

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: LUCKY PAUSE

ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA



Sú hry, o ktorých ste možno nikdy nepočuli, ale stačí len jediný obrázok a možno ani neviete prečo, no chcete ich zrazu mať. Niečo z nich sála. Atmosféra, nápad, skrátka niečo jedinečné, čo vo vás prebúdza zvedavosť, a tak chcete vedieť viac. Nemohol som si pomôcť, no pri nezávislom titule Homesick som sa cítil podobne. Nikdy som o hre nepočul, a to úspešne prešla cez Greenlight kampaň. Stojí za ňou len malý tím Lucky Pause z Kalifornie, no vložil do nej srdce, čo je badať už v úvode. Ponorte sa aj vy do príbehu o smútku za domovom. Tým skutočným, ale aj alegorickým.

Homesick je first person adventúra založená na jednoduchých hádankách, skúmaní prostredia, a hlavne rozprávání príbehu. Autori do tejto zmesi pridali aj štipku, ale naozaj len malinkú, hororu. Nie je v tom úplne unikátna. Ak poznáte hry ako Dear Esther, Anna

alebo Gone Home, nebudú vám princípy Homesick cudzie. Skôr je to teda akási interaktívna prechádzka plná zaujímavých myšlienok, ktorá na hráčov samotných nekladie veľké nároky. Čo však nemusí byť nutne chybou. Len idete vpred a užívate si svet okolo seba.

Homesick začína až prekvapivo pokojne. Ležíte na posteli, zívate a sledujete, ako vám prievan pomaly vháňa list papiera cez okno. Akoby vás prebúdzať z letargie, aj keď zatiaľ ani len netušíte, kde ste a najmä kto vlastne ste. Do rúk ste konečne zobrali list papiera, je to detská kresba. Alebo skôr len polovica z nej. Tá druhá chýba, no tak trochu tušíte, čo na nej bude. Stačí vám len letmý pohľad na jednoduchý obrázok dieťaťa medzi modrými kvetmi. No keď sa v tomto svete začínate orientovať, dôležitejšie ako táto kresba je zrazu prostredie, ktoré okolo seba pozorujete.



PODĽA SKUTOČNEJ UDALOSTI

Nachádzate sa v peknom byte. Teda bol vy pekný, keby nebol v ruinách. Ostré svetlo preniká dnu cez rozbité okná, takže sa doň nemôžete priamo pozerat'. Neviete, čo je okolo domu, no v ňom si už zjavne nažívate dlho. Alebo skôr prežívate. Cez podlahu prerastá burina, vybavenie bytu je úplne rozbité, dvierka od skriniek visia na jednom pánte a zhrdzavená vaňa je plná vody. Takej špinavej, že sa vám cez monitor bordel z nej dostáva až za nechty. Hra vám priamo nemusí ukázať katastrofu na to, aby ste pochopili, čo sa v tomto svete stalo. Hneď viete, že nie ste len v opustenom brlohu bezdomovcov. Tu sa stalo niečo horšie. A práve list papiera, ktorý vám vletel do rúk, je impulzom k tomu, aby ste svet ďalej skúmali.

Homesick nie je len o jednej izbe. Keď otvoríte každú zo skriniek, poklikáte na všetky letáky a zistíte, že sa

vody vo vani môžete dotknúť, je na čase vypadnúť na chodbu. Zlovestný dojem vo vás je ešte o niečo silnejší, keď na stenách chodby vidíte popraskané tapety, ktoré už pomaly vekom zliezajú. Jedny dvere sú zamknuté, za ďalšími sa skrýva byt podobný tomu, z ktorého ste vyliezli. No niečo je tu inak. Povaľuje sa v ňom o niečo viac letákov s nezrozumiteľnou spleťou rôznych znakov, ktoré predstavujú text.

Netrvá to dlho a dočkáte sa svojej prvej menšej úlohy. Množstvo dverí je zamknutých, niektoré miesta sú nedostupné. A práve tam sa musíte dostať. V úvode to nie je skutočne nič náročné. Len menšie zdržanie, pri ktorom sa musíte raz poriadne zastaviť a poobzerať okolo seba. Postupne sa vám do cesty stavajú stále ďalšie logické hádanky, ich náročnosť málinko stúpa, no nie je to nič, pri čom by sa vám mala šedá kôra zapotiť.

V tomto prípade autori úplne rezignovali na to, aby hra predstavovala výzvu. Čo je niekedy na škodu. Občas by sa predsa len hodilo pohnúť rozumom pri prekonávaní prekážok.

Oveľa dôležitejšia pre autorov bola plynulosť hry. Homesick je krátkym titulom. Prejdete ho zhruba za 2 hodiny, no vzhľadom na zameranie na budovanie atmosféry a naratívnu zložku autori skôr stavili na to, aby ste hrou prechádzali ako nôž maslom. Homesick si tak drží stabilné tempo rozprávania a plynulo vás posúva vpred. V tomto pripomína film, aj keď úplne interaktívny. Aj keď by ste sa niekde mohli zaseknúť, vždy si nájde cestu, ako vás naviesť na ten správny smer.

Jadrom progresu sú cykly dňa a noci, ktoré sa striedajú. Prebúdzate sa cez deň a riešite hádanky. Zo začiatku jednu za deň, neskôr ich počet rastie. Každý deň však máte rovnaký cieľ – musíte použiť vodu a poliať ňou trávu, ktorá prerastá cez podlahu rôznych miestností. Vodu musíte nájsť a nie vždy má rovnakú podobu. Niekedy steká zo stropu, inokedy ju musíte vypustiť z radiátorov. Keď rozkvitnú modré kvety z obrázka, môžete si ľahnúť na najbližší matrac. A vtedy začína nočná mora. V tom istom mieste, kde

ste skončili, vás prenasleduje temnota a musíte z nej utiecť skôr, než vás pohltí. V ruke však máte sekeru a ňou sa môžete prerúbať cez dvere, ktoré boli cez deň neprístupné. Sledujete svetlo a keď sa doň dostanete, je opäť ráno a vstávate z matraca. Okrem výraznej dichotómie herného sveta Homesick zaujme aj spôsobom rozprávania príbehu. Dokonca sa zdá, že ten primárny a osobný príbeh je postavený skôr do úzadia, keď sa rozhodnete skúmať príbeh sveta, v ktorom sa nachádzate. A hlavne, ak sa rozhodnete objavovať. Hra vám ho neponúka na striebornom podnose a ani vás netlačí. Kto ste a čo znamenal obrázok z úvodu vám časom bude zrejmé. Rovnako aj hrôzostrašné zistenie, ktoré vás na záver čaká.

Príbeh sveta si však musíte odhaliť sami. Najskôr sú to fotografie, ktoré sa povalujú v kancelárskych zakladačoch. Povodne, požiare, výbuchy a iné prvky niečo naznačujú, no stále nie sú konkrétne. Až tesne pred koncom príbehu autori spravili majstrovský ťah. Počas celej hry vám rukami prejde hromada novín, listov aj kníh s nezrozumiteľnými znakmi. Zrazu však dostanete možnosť rozlúštiť ich. Pekne po jednom a to veľmi unikátnym a hravým spôsobom, ktorý vás konečne aj trochu potrápi.



Takto nakoniec rozlúštite celú abecedu a ak sa o kúsok vrátite, všetko do seba začne zapadať. Listy v bytoch rozprávajú o nešťastných osudoch ich obyvateľov, noviny o tom, čo sa dialo vonku.

Unreal engine hre prepožičiava technickú kvalitu, ktorú autori doplnili unikátnym štýlom. Každý herný segment sprevádza minimalistická hudba, ktorá je šitá na mieru a dokazuje, že niekedy skutočne nepotrebujete viac ako klavír a čelo. Hra však nie je bez chýb.

Prehliadnete, že sa textúry prostredia po nahraní hry alebo jej novej časti ešte chvíľu načítavajú, čo je bežným problémom tohto enginu. Horší je už fakt, že tu nie sú takmer žiadne nastavenia. Ledva si zmeníte rozlíšenie.

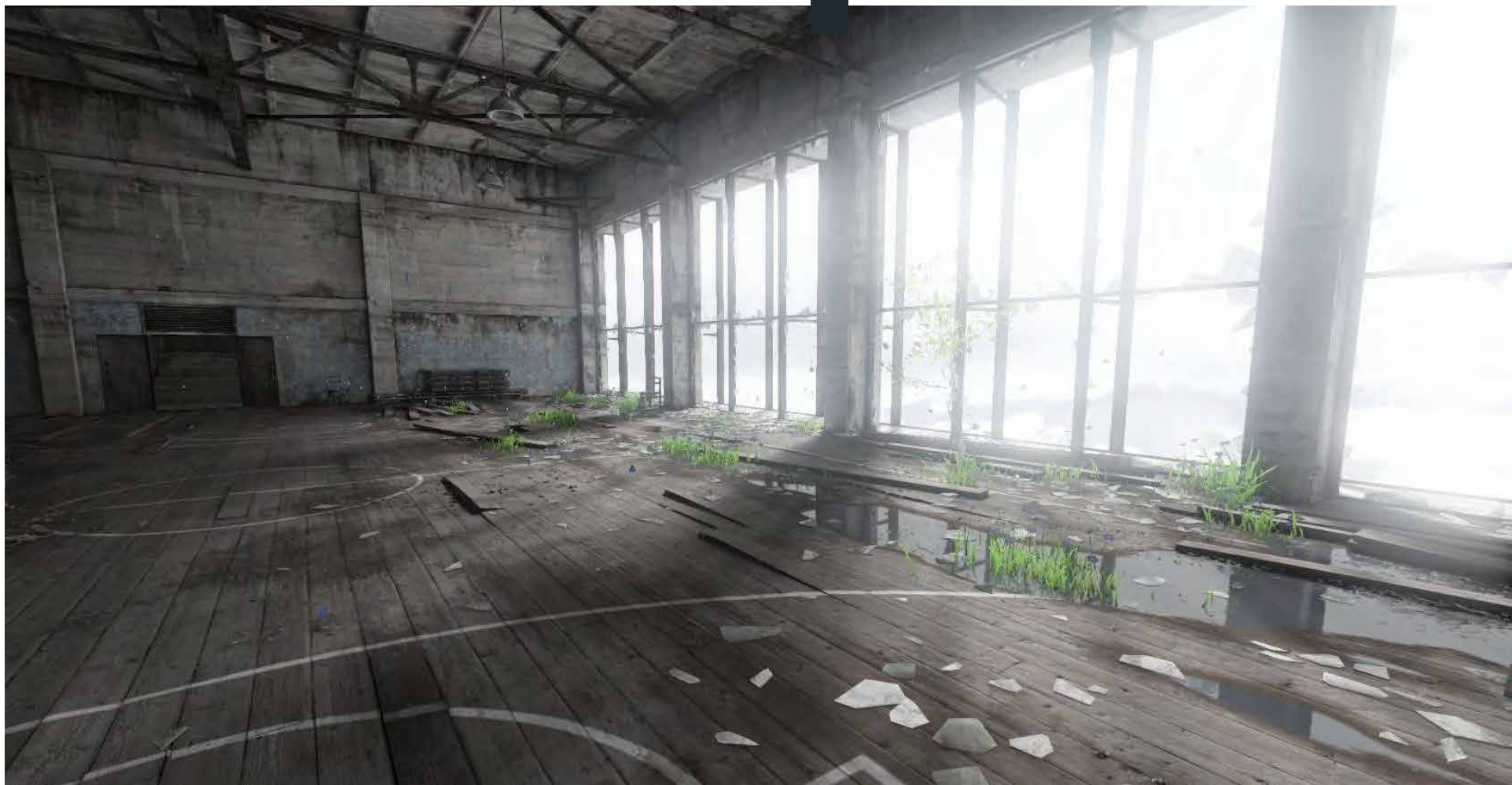
Homesick jednoznačne nie je titulom pre každého. Dá vám len tolko, koľko v ňom sami budete chcieť nájsť. Ponúka však rozhodne zaujímavú spleť príbehov na tajomnom pozadí, aj keď tá hlavná dejová línia nepredstavuje nič nové a viete v nej už dopredu čítať. Je to dobrodružstvo vo svete s jedinečnými pravidlami, ktorý vás nepotrápi, no upúta. Je to len jednorazová jazda za pár drobných. Ale krásna.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + zaujímavá koláž príbehov
 - + štýlové umiestnenie deja
 - + grafika a hudba
 - + príjemne plynie
 - + odhaľovanie písma
-
- takmer žiadne nastavenia hry
 - slabší pomer dĺžka hry/cena
 - príliš jednoduché hádanky
 - v hre sa nedá bežať

7.5



LEGO JURASSIC WORLD

NÁVRAT DO JURSKÉHO PARKU V LEGO VERZII

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360, WII U

VÝVOJ: TRAVELLER TALES

ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Séria LEGO hier sa v žiadnom prípade nechystá na zimný spánok. Poctivá chytľavá hrateľnosť dokáže znovu omráčiť svojou prítlačlivou arkádovosťou - aj napriek zúfalému vykrádaniu herných prvkov zo samej seba. Nič podstatné sa od posledného LEGO dobrodružstva nezmenilo, máme tu len nové príbehové pozadie. Nostalgická slzička steká po líčku. Hoci sme už chceli nad Traveller's Tale Games definitívne zlomiť palicu, so škripaním zubov musíme prisvedčiť, že svet dinosaurov je chytľavý a strávili sme s ním hodiny a hodiny pútavej zábavy.

Ako to tvorcovia kockatej ságy robia, vôbec netušíme, no už od prvých Hviezdnych Vojen pred desiatich rokov funguje tajomné zaklínadlo, ktoré nás vždy dokonale omámi. Herné princípy skrátka šliapu ako hodinky. Honba za striebornými, zlatými, modrými alebo fialovými kockami sa opakuje. Menia sa len svety, do ktorých sú Lego orgie situované. Vidíte panáka, ktorý behá po krajine, mláti do všetkého zloženého z kociek, ono sa to rozsype, pozbierate peniažky, občas niekoho klepnete po hlave (nechýbajú ani urputné boje dinosaurov proti sebe vo forme jednoduchých QTE) a využívate vopred definované schopnosti jednotlivých postáv.

Znovu platí známe pravidlo: ak prejdete príbehovú líniu kopírujúcu známu predlohu, nie je všetko na konci, práve naopak. Do odomknutých úrovní sa môžete - vlastne musíte a aj chcete vrátiť. Teda ak chcete mať všetko vyzbierané na sto percent. Zostava, s ktorou sa do boja proti dávno vyhynutým tvorom po prvýkrát vyberiete, totiž nedokáže vyzobať každý bonusový predmet. Postranných cestičiek, kam nemusíte vôbec ísť alebo ich ani neodhalíte, nájdete počas hrania mnoho, ale práve ich hľadanie a plnenie jednoduchých rébusov skvele motivuje k opakovanému spusteniu úrovne. Veď to poznáte z predošlých dielov. Takže ten panák to vie so skrutkovačom a dokáže strieľať na diaľku, dieťa sa prepcháva cez úzke priestory, iná postava vyskočí vyššie, bez problémov sa hrabe vo výkaloch dinosaurov, aby našla niečo nové, má lopatu v ruke, vie odblokovať zaheslované systémy a henten lezie po stene a má padák.

Obrovský rozsah nie je zbytočne delený do mnohých blokov, ale priestor pre každú z postáv je striktno obmedzený. Prepínanie medzi postavkami je dostatočne intuitívne, pomáha kruhové menu. Nechýba ani kooperatívny multiplayer, stále len lokálny.



Oživenie spomienok na tlačenie sa pri jednej klávesnici zaručí návrat nostalgických slz. To, že k počítaču existuje aj periféria s názvom myš, v TT Games zrejme ešte stále netušia, gamepad je stávkou na istotu. Mimochodom, na výbornú funguje rozdelená obrazovka pri lokálnom multiplayeri. Neobmedzuje, kameru si môžete nastaviť dynamickú, takže sa nestratíte ani v prípade, ak sa od seba vzdialite.

Kamera však môže pôsobiť aj kontraproduktívne a občas zbytočne kazí pohodlné hranie. Vzhľadom k tomu, že samotné prostredie je vymodelované ako trojrozmerná krajina, ktorú sledujete neovládateľnou kamerou, sa vám v obmedzených priestoroch stane, že bežíte smerom k sebe. Zbytočne stratené životy síce nie sú veľkou penalizáciou, ale zamrzia. Musíte sa motať dokola, aby sa kamera znovu otočila a sledovala dianie zo správneho uhla. Samotný interface za tie roky prešiel kozmetickými zmenami, avšak o jeho komfortnej prítulnosti nemožno hovoriť ani po dekáde strávenej s Lego kockami. Nezmyselné potvrdzovanie v menu sa nekonečne predlžuje, často musíte postavičku až na milimeter presne natočiť na aktívne miesto, o ovládaní vozidiel nehovoriac.

Neprekáža to, no ide presne o drobnosť, ktorá Lego sériu delí od dokonalosti.

Triezvou novinkou v medziach zákona sú častejšie takzvané „crashovské“ vsuvky. Podobne ako v legendárnom Crash Bandicootovi sa raz za čas stane, že musíte pred niečim utekať alebo uháňať vo vozidle, pričom sa to najčastejšie deje smerom k vám. Neovládate rýchlosť pohybu, len či pôjdete vľavo alebo vpravo, hore alebo dole. Nie je to nič namáhavé a minihry sú vcelku nadopované adrenalínom. Žiadne zbytočné reštarty a frustrujúce chvíle nehrozia, prejdete ich bez zaváhania, no zároveň istotne nepozbierate cestou to, čo by ste chceli. Nechýbajú ani jednoduché minihry, v ktorých zúrivo stláčate vybrané tlačidlo alebo ho držíte. Chvalabohu, nemusíte reagovať absolútne precízne, časovať prstolomné kreácie. Hrateľnosť vôbec netrpí a QTE beriete ako prirodzenú súčasť hrateľnosti, nakoľko v ničom neruší a zvládne ju aj čerstvý majiteľ prvého vysvedčenia.

Inak je všetko po starom a upustilo sa od hobitovského zbierania surovín. To nám pripadalo v podstate zbytočné, všetko sme vždy mali naškrečované vo virtuálnom batôžku.



Súčasťou hry ostal v rámci možností otvorený svet, v ktorom sa presúvate do ďalších úrovní. Žiadne ďalšie ohromujúce zmeny sa vskutku nekonajú a môžeme sa teda vrhnúť na tematické spracovanie. To, že sa to tu bude hemžiť dinosaurami, zrejme prekvapí len málokoho. Filmová predloha (vychádzajúca z Crichtonovej knihy) poslúžila na výbornú a do kockatého sveta jednoducho patrí. Príbehová kampaň kopíruje známe situácie z troch Jurských parkov a najnovšieho Jurského sveta. Každý si tu nájde to svoje a vynikajúce je, že každá z misií (v každej kampani je päťica) je prirodzene začlenená do príbehu a rozprávanie príbehu je plynulé, nie rozkúskované do levelov.

Keď všetko dokončíte, zbieranie všetkých bonusových objektov sa stane dostatočnou motiváciou k rozohraniu vybraných úrovní a ich dôslednému presnoreniu. Alebo sa môžete len poneverieť vo voľnom svete na ostrovoch, ktoré spájajú jednotlivé misie a znovu rozbiť všetko, čo sa rozbiť dá, využívať rozdielne schopnosti postáv - škoda len, že niektoré bežné činnosti, napríklad vrieskanie (a následné rozbitie krehkých materiálov ako sklo), môžu vykonávať len

vybraní (ženský) hrdinovia a nie všetci. A musíte tak prepínať medzi postavičkami, pretože strieľať so zbraňou môžu len lovci, hrabať sa v dinosaurích hovienkach zoológovia a podobne.

Čo vás ešte čaká? Zábava s dinosaurami, môžete ich totiž ovládať. Lenže ich odomykanie nie je zadarmo a poriadne sa pri tejto činnosti zapotíte. Niektoré potvorky dostanete za úspešný progres, iné si musíte vyšľachtit' na špeciálnych miestach. Nehovoriac o možnosti ich modifikácií, keďže každá časť tela vám dá rôzne bonusy. Je s nimi zábava, ich zakomponovanie do Lego sveta má svoj zmysel, no väčší dinosaurus je nemotorný nielen vo filme, ale zbytočne aj v hre. Ovládanie a kamera tomu vôbec nepomáhajú.

Nenahnevali by sme sa, keby bola aj širšia prezentácia samotných tvorov, ktoré dokážu fascinovať. Zábavnou formou spracovaná dinopédia by určite mala úspech. Lego hry sú šité na mieru mladším hráčom a mnohé zaujímavosti (nielen o dinosauroch, ale aj období, kedy žili) by istotne ľahko vstreli. Po vizuálnej stránke znovu nie je hre čo vytknúť. Vzhľadom na to, že máme pred sebou len plošinovku s jednoduchými logickými rébusmi, sa na svet dinosaurov celkom dobre pozerá.

Majitelia next-genov možno zaplačú, progres je skutočne minimálny. Dabing je prebraný priamo z filmov, zostrihané dialógy nemajú vždy dostatočnú, technickú kvalitu. Nech to znie akokoľvek podivne, do Lego hier ale podľa nás hovorené slovo nepatrí. Humorné scény sa ukrývajú predovšetkým za roztomilosťou. Dinosaur neztrá úbohého človečika na márne kúsky, krv nepotečie, ale keď zachraňujete niektorého neboráka (napr. fotografovaním - bleskov sa tie potvory boja), nejde o boj, skôr šteklenie. Infantilný humor dosahuje len priemernú úroveň, všetky nápady ste už videli buď vo filmoch alebo inde, pousmejete sa raz za čas. O to viac sa nám pozdávala len groteskná mimika z nedabovaných dielov. Nájdete tu i zopár easter eggov (Jaws, E.T, Indiana Jones,...)

LEGO: Jurassic World je klasická „legovka“. Dohráte ju síce za približne 7-8 hodín čistého času, ale budete sa baviť a možno to skúsate aj znovu, aby ste si odomkli, čo sa len dá, veď potenciál hra má. Ale je to stále len klasická Lego hra. Nič viac a nič menej. Škoda, že pre rozohranie pôvodnej trojky musíte začať pekne od prvého Jurského parku a až po jeho dokončení sa dostanete k Stratenému svetu a následne tretej časti, zatiaľ čo najnovší Jurský svet máte prístupný okamžite. LEGO: Jurassic World má svoje čaro, znovu si poviete, že ešte raz a už to strháte pod čiernu zem, no nejde to. Viete presne, čo od tejto hry máte čakať a presne to i dostanete. Evolúcia sa znovu nekoná. Vadí to ešte vôbec?

Ján Kordoš

HODNOTENIE

- + množstvo obsahu a znovuhrateľnosť
- + úspešné spracovanie predlohy
- + chytľavá hrateľnosť
- minimum noviniek
- nepresné ovládanie a zasekávanie sa postáv
- len lokálny multiplayer

7.0



CHROMA SQUAD

PIXELOVANÍ HRDINOVIA

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: BEHOLD STUDIOS

ŠTÝL: RPG

RECENZIA

„Go Go Power Rangers!“ opakovalo sa počas zvučky dnes už legendárneho seriálu Power Rangers. Úžasní rangeri zachránili svet už veľakrát a vždy k tomu potrebovali odvahu, nezlomnosť a predovšetkým silu priateľstva. Vznikli tak bláznivo, ako je to len možné. Americký režisér zobral akčné scény z bláznivého japonského hrdinského seriálu a medzi ne vložil vlastné scény s americkými adolescentnými hercami. Keďže Japonci naskakovali do akcie v maskách, deti ani tínedžeri pri obrazovkách si nič nevšimli a zrodil sa kult. Kult Power Rangers s plastovými zbraňami a ovládaním mechov pomocou synchronizovaných tanečných pohybov v karate/kung fu štýle.

Hru Chroma Squad vytvoril malý nezávislý tím Behold Studios z Brazílie. Tvorcovia do prípravy investovali peniaze utŕžené za Knights of Pen & Paper, peniaze vyzbierané na KickStarteri a využili spomienky na nezameniteľný seriál a jeho Super Sentai predlohu. Chroma Squad si z Power Rangers na jednej strane neskutočne ťahuje, no zároveň ide o vynikajúcu

poctu tvorcom, ktorí dokázali z mála vykresiť tak neskutočne veľa. Hra tak robí tak pomocou zvláštnej, a pritom skvele fungujúcej kombinácie tycoonu s taktickou RPG a príbehom, ktorý nezostáva iba zastrčený v pozadí, ale prinúti vás sympatizovať so skromnými protagonistami.

Príbeh sa začína rozporom medzi tyranským béčkovým, či skôr „efkovým“ režisérom a kaskadéromi jedného Super Sentai seriálu. Tých už nebaví donekonečna držať hubu a deň čo deň poskakovať v štúdiu pred zeleným plátnom, zatiaľ čo sa herci pohodlne rozvaľujú na stoličkách. Celá päťka kamarátov sa rozhoduje zamávať na rozlúčku a rozbehnúť vlastnú televíznu šou. Spolu s hráčom ich čaká začiatok v kúte nejakého skladu s jednoduchým osvetlením, starou kamerou, lacnými mikrofónmi a rovnakým zeleným plátnom. Ich cieľ? Zaujať divákov, vytvoriť naozajstné štúdio a natočiť konečne aj pár scén v exteriéroch a v poriadnych kostýmoch.



Chroma Squad skutočne plnohodnotne poteší iba tých, ktorí si ešte pamätajú čosi z Power Rangers - tanečné kúsky s veľkolepým rozhadzovaním rukami, primitívne dialógy, dejové nelogickosti a naivné zápletky. Ak ste o tento pôžitok prišli alebo si ho potrebujete pripomenúť, môžem odporučiť, aby ste si pozreli šiestu epizódu druhej série, prípadne ju doplnili o veľkolepú 20. epizódu 21. série. Na získanie prehľadu to bude dokonale stačiť.

Nové televízne štúdio Chroma Squad drží Super Sentai úroveň a miestami dokonca podlieza a býva to skvelá zábava. Kostýmy sú pozliepané kobercovou lepiacou páskou z kúskov látok a plastov, ako obuv sa upravujú staré čizmy a kvalita obrieho mecha (skutočná veľkosť cca po kolená) je závislá na kartónových krabiciach. V jednej epizóde sa bojuje proti zombíkom len preto, že sa kostýmy dajú vďaka súčasnej zombie mánii požičať za babku. Herci sú však skvelá partia a spoločne prekonajú všetky problémy, vrátane rastúcej nafúkanosti hlavnej hviezdy tímu či nekolektívneho

sólovania hlavného „búchača“. Nakoniec môžu byť rovnako skvelí ako fiktívni členovia Power Rangers, ktorých, samozrejme, iba hrajú... Alebo?

Prostredie začínajúceho štúdia je zároveň originálnym podkladom pre nenáročný tycoon. A na nenáročných tycoonoch je máločo také dôležité ako originalita (kto si spomenie na Ports of Call?). Príjem štúdia je v tomto prípade závislý na sledovanosti jednotlivých epizód a sérií. A tá sa zas odvíja predovšetkým od taktických bojov, ku ktorým sa dostaneme o chvíľu. Príjmy je treba znova investovať, aby bola ďalšia epizóda/séria ešte lepšia!

Časť príjmov ide na výplaty hercov a časť si vezme bloger či manažér starajúci sa o marketing. Hercom je treba kupovať lepšie kostýmy a lepšie makety zbraní, sledovanosť zvýši SD či dokonca HD kamera a prítomnosť ošetrovateľa pri natáčaní nebezpečných scén má tiež svoje výhody, rovnako ako krajší kartónový mech.

Zároveň je sem vložený zábavný craftovací systém, kde zo starého, už nepoužívaného kostýmu, možno zachrániť nejaké tie farebné nite, plast i kusy lepiacej pásky a znova ich použiť pri výrobe niečoho o trochu kvalitnejšieho. Navyše, z viacerých kusov nekvalitných materiálov sa dá pozliepať jeden kvalitný, aj keď samotnému prevedeniu trochu chýba logika. Ale no tak! Aká logika? Toto sú predsa Power Rangers! Go Go Power Rangers!

Tycoonovská časť je úzko previazaná s taktickými RPG bojmi. Nakrúcanie bojových scén totiž neprebíha inak, než simuláciou naozajstného boja. Čím lepšiu maketu meča má herec, tým ľahšie uverí publikum, že je zbraň nebezpečná, a nakoniec je meč naozaj silnejší! Päťicu hercov teda vediete bojmi pred kamerou rovnako ako v iných ťahových taktických RPG. A aby to bola skutočná RPG, herci postupujú na vyššie úrovne a odomykajú nové schopnosti. Herečka s peknou tváričkou sa naučí liečivý tanec, Evan Tyson sa naučí tváriť, že udiera silnejšie a Dude Lee založí vlastný fanklub.

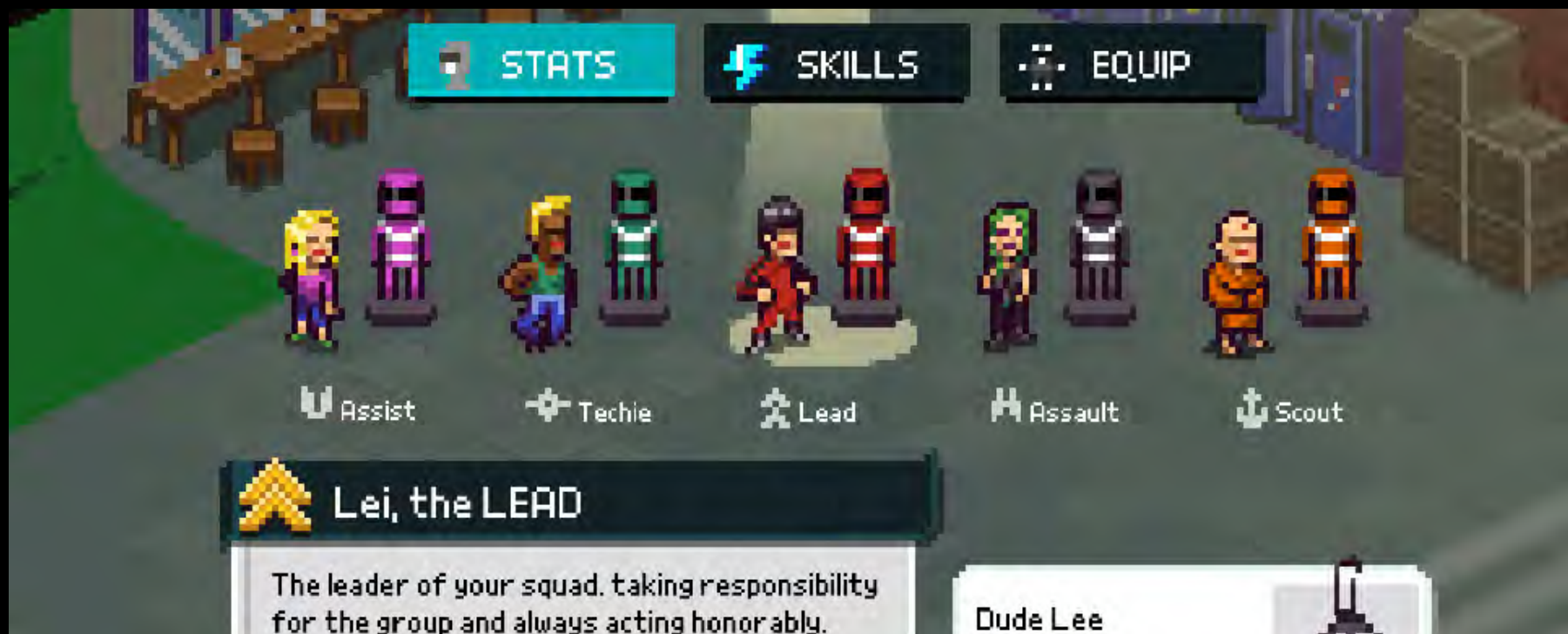
Ani táto časť nebola odfláknutá a prichádza aj s niečím originálnym, čo by bolo skvelé vidieť aj v pár iných, „naozajstných“ ťahových RPG. Keď sa herec ocitne ďaleko od ostatných a vo svojom ťahu už nestihne nikoho udrieť ani nemá zmysel využívať zvláštnu schopnosť, môže kolo ukončiť v tímovom postoji. A vďaka tomu môže byť využitý ako pomocná ruka pre

ostatných. Idete okolo neho? Dá vám stupačku, vyhodí vás do vzduchu a vďaka nemu zabehnete ďalej a ešte dostanete body sledovanosti za akrobáciu. Bojujete v jeho blízkosti s nepriateľom? Partner si udrie tiež. Finálny útok? Ide do toho s vami! Je to veľmi jednoduchá mechanika, a pritom krásne ruší frustráciu z nevyužitého ťahu ešte lepšie, než číhajúci postoj z XCOMu.

Nesmieme zabudnúť, že najlepšie epizódy sa končia krátkym, ale zo začiatku náročným súbojom obrie bossa s mechom. Pravidlá sa zrazu menia, máme tu súboj jedného na jedného zľava doprava s novými schopnosťami.

Reťazením útokov a taktizovaním, s pravdepodobnosťou že sa netrafíte a bude prerušené kombo. Hra skáče od jedného borca k druhému a nenecháva žiadny priestor na repetitívnosť.

A čo je najlepšie, príbeh, tycoon a taktická RPG spolu krásne ladia. Prvá a finálna epizóda série reflektujú príbeh a v ostatných aspoň prebiehajú dialógy medzi postavami. V bojoch sa správate tak, aby ste využili nakúpené bonusy, či už sú to odolnejšie prilby alebo koeficient násobiaci body sledovanosti získané za akrobatické kúsky. Zvládnutie situácie vás posunie v deji a zároveň odmení peniazmi, a zrazu môžete hercov presťahovať do dôstojnejších priestorov.



Navyše berte do úvahy, že toto je jedna z menšiny hier, v ktorej pixel-art nie je kompromisom, ale zásahom do čierneho. Jednoduché animácie postáv a špeciálne efekty vyžadujúce dávku fantázie krásne podtrhujú budgetovosť japonských akčných seriálov a zároveň atmosféru deväťdesiatych rokov. Tú ešte umocňuje chiptune soundtrack s pohodovou melódiou pre manažérsku časť v štúdiu a typicky japonskou skladbou hlásiacou boss fight.

Áno, nájdú sa aj chybičky. Bolo by fajn môcť si hru pred mech-finále uložiť a autori sa chceli najštedrejším podporovateľom z Kickstarteru odvdáčiť natoľko, že zbytočné monológy a dialógy ich in-game epizódnych postáv rušia tempo hry a trochu otravujú všetkých ostatných. Taktiež zabrali miesta v ponuke hrateľných postáv a bez nich a bez robota a „emzáka“ je výber pomerne úzky. Napriek tomu, Chroma Squad v desaťbodovej stupnici získava päť bodov z piatich a ďalšie dve hviezdičky za oddanosť a priateľstvo. Vo svojej galaktickej kategórii je to majstrovský počín. Morfujeme!

Roberto

HODNOTENIE

+ poteší fanúšikov Power Rangers
+ filmová grafika, prvotriedne špeciálne efekty, 8K rozlíšenie textúr, progresívne sa zlepšujúcu AI...tu nenájdete, ale retro štýl hre pristane

- vzhľad hry niektorých záujemcov odradí
- niekedy zbytočné epizódne postavy a ich

7.0



FALLOUT SHELTER

MOBILNÝ FALLOUT

PLATFORMA: iPhone

VÝVOJ: BETHESDA

ŠTÝL: STRATEGICKÁ

RECENZIA

Na nedávno skončenej výstave E3 predstavila Bethesda okrem plnohodnotného titulu Fallout 4 aj mobilnú hru umiestnenú do rovnakého postapokalyptického univerza. Fanúšikovia sa potešili - simulácia vaultu a boj o prežitie pod zemou, medzi bezútešnými tonami betónu a s ďalšími tonami problémov hroziacimi z každej strany, vyzerali ako zaujímavý a neošúchaný nápad. Hra vyšla okamžite po ohlásení (zatiaľ len na iOS), takže sa rovno môžeme zviest' výt'ahom až na samé dno bunkra a zistiť, ako to tam vyzerá.

Fallout Shelter je, ako sme už naznačili, simulácia protiatómového bunkra po vypuknutí nukleárnej katastrofy. Hráč preberá do rúk opraty celého (na prvý pohľad) zložitého ozubeného kola miestností, ľudí, strojov a vybavenia, ktoré iba pri dobrom zostavení a pravidelnom mazaní dokáže udržať obyvateľov vaultu pri živote. Ako to už pri simuláciách, respektíve manažmentovkách býva, titul sa dá podľa herných mechanizmov rozdeliť do niekoľkých rovín.

Prvou a azda najdôležitejšou rovinou je starostlivosť o budovy, respektíve miestnosti a ich prevádzku. Fallout Shelter sa v podstate celý odohráva na jednej obrazovke, ktorá je prierezom bunkra od najvrchnejších poschodí až po jeho spodok. Prierez je síce 2D, ale miestnosti sú vymodelované v 3D. Najbližšie má toto spracovanie k zobrazeniu bázy v reštarte XCOM série. Podobne ako v XCOMe aj tu budete musieť stavať výt'ahy, odstraňovať prírodné prekážky a už veľmi dopredu premýšľať nad tým, ako miestnosti vystavíte tak, aby boli čo najviac efektívne a spĺňali požiadavky rozširujúceho sa osadenstva.

K základným budovám patria obytné bunky, generátor energie, reštaurácia či vodáreň. S narastajúcim počtom obyvateľov sa vám sprístupnia aj medicínsky (výroba stimpakov) a chemický (výroba radaway) labák, skladiská, tréningové haly a podobne.



Platí, že miestnosti rovnakého typu postavené vedľa seba, sa spájajú do väčších, produkčne výkonnejších celkov a navyše sa dajú upgradovať. Miestnosti produkujú suroviny v závislosti od ich typu - vodáreň (prekvapivo) vodu, reštaurácia jedlo atď. - v reálnom čase. Na rozdiel od iných podobne orientovaných hier nie je možné výrobu urýchliť použitím diamantov, mincí či ... (doplň iný názov pre reálne peniaze). Musíte jednoducho čakať alebo riskovať, že produkciu urýchlite za cenu eventuálnej havárie.

Žiadna z miestností nedokáže fungovať bez ľudskej obsluhy. Tu prichádzajú na radu preživší, ktorých verbujete z vonkajšieho sveta alebo ich s trochou vašej pomoci viete získať klasickým spôsobom. Maminka a ocinko sa majú veľmi radi, dajú si pusinku a potom bocian prinesie bábätko. Alebo tak nejako. Ľudia sú definovaní „RPG parametrami“ ukrytými pod skratkou SPECIAL, kde S znamená strength, P -

perception, E - endurance, C - charisma, I - intelligence, A - agility a L - luck. Atribúty sú prepojené na miestnosti, takže obyvateľ s vysokou hodnotou sily bude najviac prospešný v elektrárni, nerdi s vysokým IQ v laboratóriách a fešáci s obrovskou charizmou nájdu uplatnenie v rádiu, ktorým lákajú do vášho vaultu ďalších ľudí. Vlastnosti je možné zvyšovať v príslušných tréningových halách a aj zo slabučkej servírky po pár dňoch (reálneho času) stráveného v posilňovni vznikne servírka so silou „She-hulk“.

Poznávanie sveta okolo bunkra majú za úlohu prieskumníci. Tých posielate do pustiny vybavených brnením, zbraňou, medpakmi a radaway. Čím dlhšie vonku vydržia, tým väčšia je pravdepodobnosť, že prinesú lepšie brnenie (respektíve oblečenie) a efektívnejšie zbrane. Začínate pištoľkami, aby ste sa cez brokovnice, samopaly a snajperky dostali až k energetickým zbraniam.

Oblečenie rozdáte ľuďom v bunkri podľa ich špecializácie (aby sa zvýšil ten atribút SPECIAL, ktorý potrebujú do práce) a zbrane zase pre prípad prepadnutia vaultu nájazdníkmi alebo nehody so zmutovanými švábmi. Prípadne predáte, pretože peňazí na ďalšiu expanziu vašej domovskej bázy nie je nikdy dosť. Aj keď sa to možno na prvý pohľad nezdá, hrateľnosť sa približuje k titulom ako Clash of Clans, Boombeach alebo Domination. Budovy sa síce stavajú okamžite, ale všetko ostatné trvá dosť dlho - výroba energie, jedla či vody, prieskum územia a povyšovanie postáv. Navyše pár hodín po začatí hry sa vám určite podarí nastaviť ten správny balans medzi počtom ľudí a ich rozvrhnutím do jednotlivých pracovných skupín. A potom už len pozeráte, ako základňa funguje úplne autonómne, bez akéhokoľvek zásahu. Spomenuli sme útoky nájazdníkov, ktoré prvých päťkrát vystrašia, no veľmi rýchlo prídete na to, že sú slabučkí a ich cesta bunkrom je vždy rovnaká. Stačí pár silnejších postáv s dobrými zbraňami a o 10 sekúnd je po zábave. Rovnako rýchlo končia aj pokusy o zamorenie vaultu švábmi či občasné požiare v miestnostiach.

Na rozdiel od vyššie spomínaných hier nemá Fallout Shelter žiadnu trvalejšiu náplň. Nie sú tam klany ani aliancie, nemôžete na nikoho útočiť, neexistujú rebríčky ani nič podobné, chýbajú zložitejšie výzvy. Hnacím motorom sú len úlohy typu: uhasť 4 požiare alebo vyprodukujte 100 dávok jedla, ktoré sú neskôr originálne nahradené questmi uhasť 12 požiarov a vyprodukujte 500 dávok jedla a udržiavaním celkovej spokojnosti obyvateľov. Akonáhle odhalíte ten správny „kameň-papier-nožnice“ pomer pri správe bunkra, čo mimochodom trvá skutočne iba pár hodín, hra vám nemá čo ponúknuť a aj bez zásahov sa spokojnosť udržiava nad hranicou 85 %.

Nádej na vytrhnutie z nudy by mohli priniesť výjazdy na prieskum okolia. Sú však spracované rovnako nudne. Iba určíte, ktorý obyvateľ sa má obetovať, napravíte mu do vaku vybavenie a potom už iba pasívne čítate, ako práve zabil zmutovaného škorpióna či inú potvoru. Kiežby sa aspoň prieskumné misie dali priamo ovládať formou nejakej minihry...



Iste vás zaujíma, ako to je s In App Purchases. Hra samotná je zdarma, čo je vždy zlé znamenie, a IAP tu reprezentuje buď nákup hernej meny (na výstavbu a vylepšovanie miestností, respektíve na oživovanie mŕtvych obyvateľov), ktorú ale viete zarobiť aj pravidelným hraním, alebo nákup boxov. V nich môžete nájsť unikátne postavy, zbrane, avšak často aj obyčajné jedlo, vodu alebo pár peňazí.

Grafické spracovanie života pod horou je na pomerne vysokej úrovni. 3D miestnosti v kombinácii s 2D postavkami ako vystrihnutými z Pipboya a k tomu veselé animácie a prehľadný užívateľský interface potešia každého fanúšika série.

Život v protiatómovom bunkri nie je sranda. A v prípade Fallout Shelter to platí doslova. Hra postráda akúkoľvek hĺbku, výzvu či motiváciu stráviť pri nej viac ako dve-tri hodiny. Je to extrémna škoda, pretože simulácia bunkra v postapokalyptickom svete nie je téma, s ktorou by sme sa stretávali každý deň.

Jarsolav Otčenáš

HODNOTENIE

- + radosť z prvých pár hodín hry
- + grafické spracovanie
- rýchly príchod nudy
- chýbajú výzvy a väčšia hĺbka
- nedostatok hernej náplne
- po pár hodinách sa hra hrá sama

6.0



STAR HORIZON

Z MOBILOV NA PC

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: TABASCRO INTERACTIVE

ŠTÝL: AKČNÁ

RECENZIA

Kvalitných vesmírnych hier nikdy nie je dost'. Aj keď záleží od konkrétneho žánru, aký preferujete - či ide o vesmírne simulátory na štýl Star Citizen alebo Elite Dangerous, komplexný vesmírny sandbox v podobe Space Engineers alebo čistokrvné akcie, ktoré chcú hráčov v prvom rade čo najjednoduchšie zabaviť. Medzi posledne menované hry by sme mohli zaradiť aj Star Horizon, za ktorým stoja vývojári z Tabasco Interactive.

O tom, aký Star Horizon vôbec je, si povieme nižšie, no najskôr sa treba pozrieť na to, akým vôbec bol. Hra ako taká totiž vyšla už minulý rok vo verzii pre mobilné zariadenia s operačným systémom iOS a krátko potom aj pre Android. Star Horizon bol teda vytváraný s myšlienkou jednoduchého ovládania a pekného vizuálu, aby mohol uspieť na dotykových obrazovkách. Vývojári sa však rozhodli hru priniest' aj na PC, kde

ponúkajú totožný obsah ako v mobilnej verzii, len vo vylepšenej grafike a s mierne upraveným menu. Mobilné hry takéhoto charakteru však väčšinou neponúkajú veľkú porciu obsahu, aby mohli byť predávané za pár eur, a teda potenciálni hráči by s kúpou nemali mať až taký problém. To je aj prípad Star Horizon. Po zapnutí Star Horizon sa prebúdzate z hibernácie vo vesmírnej lodi, ktorú pilotuje pokročilá umelá inteligencia. Počas hry s vami občas vedie dialóg a prípadne vám pomáha pri získavaní informácií. Problémom ale je, že vôbec netušíte, kde ste, aká je vaša úloha, a dokonca ani to, ako dlho ste spali. Zopár údajov vám síce poskytne už spomínaná AI, no nejde o nič, z čoho by ste sa dozvedeli podrobnejšie detaily. Jediné, čo vám teda zostáva, je viesť sa na vlne „času“ a udalostí".



Ako teda už tušíte, v pozadí hry sa odohráva jednoduchý príbeh, ktorý síce nie je žiadnym trhákom, no pre pôvodne mobilnú hru je plne dostačujúci. Zaujímavé však je hlavne to, že počas hry dostanete párkrát na výber z dvoch možností, ktoré vždy mierne zmenia nasledujúce udalosti. Nebudem, pochopiteľne, odhaľovať všetky, no ako príklad môžem uviesť jednu z prvých možností, kedy sa máte rozhodnúť, či pomôžete vášmu priateľovi alebo nie. Takýchto situácií v hre nie je veľa, a ak ma pamäť neklame, tak by som ich mohol zrátať aj na prstoch jednej ruky, no aj napriek tomu určite príjemne obohacujú hrateľnosť.

Príbeh hry sa skladá z desiatich úrovní, pričom každá trvá približne 10 až 15 minút. Je to však veľmi individuálne, keďže tento čas platí iba vtedy, ak sa vám hru podarí prejsť hneď na prvýkrát. Star Horizon ale nie je vôbec ľahký a veľakrát sa poriadne zapotíte.

Na výber máte z troch možných stupňov obtiažnosti – ľahká, stredná a ťažká, pričom ak už nemáte nalietaných pár hodín, môžete mať mierne problémy aj pri tej najjednoduchšej. No a keď sa na dĺžku hry pozriete po započítaní všetkých tých opakovaní a nepodarených pokusov, k obrazovke s titulkami sa môžete dopracovať aj po troch hodinách čistej hernej doby.

Autori sa snažia Star Horizon prezentovať ako hru, ktorá je inšpirovaná starými vesmírnymi, klasikami, v ktorých ste sa viezli po akejsi pomyslenej koľajnici a jedinou vašou úlohou bolo strieľať na nepriateľov a uhýbať sa ich strelám. V Star Horizon sa teda iba presúvate po obrazovke z jednej strany na druhú, pričom máte k dispozícii tri zbrane – klasický laser a dva typy rakiet.

Prvých pár minút som mal dosť veľký problém s ovládaním a nejako som nevedel prísť na to, ako vôbec v hre funguje zameriavanie. To je síce automatické, no nie vždy sa mi podarilo donútiť moju loď, aby strieľala tam, kam chcem ja. Všimol som si, že s tým mali problém aj ďalší hráči, pričom v skutočnosti to nie je vôbec také zložité. Stačí, ak vaším plavidlom budete „prekrývať“ toho, koho chcete zasiahnuť. A vôbec nezáleží na tom, ako ďaleko od vás je.

Za každú dokončenú misiu vás hra náležitě odmení. A to nielen dobrým pocitom z víťazstva, ale aj hviezdami či finančnou odmenou. Maximálne môžete získať tri hviezdy, pričom suma, ktorú dostanete, sa taktiež líši od kvality vašej práce. Jedna časť je fixná – za úspešné dokončenie úrovne, no a tá druhá pozostáva z počtu zničených nepriateľských lodí. Pochopiteľne, peniaze v hre nie sú iba na to, aby ste ich nazbierali a potom si ich vložili do banky na účet s vysokým úrokom, ale na to,

aby ste ich investovali. Súčasťou Star Horizon je teda aj možnosť vylepšovania vašej lode. Opäť ale nečakajte žiadne zázraky a farbu čelného skla si rozhodne nezmeníte.

Keď by som mal všetky dostupné vylepšenia zhrnúť na jednu kopu, pri ich spočítaní dostanem číslo šesťnásť. V hre je teda dostupných šesťnásť vylepšení, ktoré si vo vašom hangári môžete zakúpiť. Dvanásť z nich sa týka priamo vlastností vašej lode - typ zbrane či rakety - a zvyšné štyri sú samostatné vesmírne plavidlá. Pri ich nákupe si rozhodne dávajte záležať, lebo inak si môžete ďalší postup v hre dosť skomplikovať. Najmä kúpa nových lodí je dosť dôležitá – ak by ste si vylepšovali iba pôvodnú, čoskoro sa stanete ľahkým terčom pre vašich nepriateľov.

Aj napriek jednoduchému ovládaniu je trochu škoda, že autori fixne nastavili klávesy, a teda v hre nenájdete možnosť pre ich nastavenie podľa vašich predstáv.



Klávesami Q a E odpaľujete rakety, ľavým tlačidlom myši používate laserovú zbraň a kombináciou medzerníka s pohybom myši do strany spravíte premet. Ten budete využívať pomerne často hlavne neskôr, keďže bez jeho použitia sa v niektorých situáciach naozaj nezaobídete. Nie vždy je ale užitočný, pretože pri bezhlavom uhýbaní sa strelám nie je vôbec ľahké mieriť. Pri Star Horizon skutočne platí, že aj ten najmenší pohyb navyše vás môže stáť život.

Hodnotiť Star Horizon nie je vôbec jednoduché, keďže ide o pôvodne mobilnú hru, ktorá sa bez väčších zmien dostala aj na PC. Samozrejme, grafický upgrade sa autorom podaril, no na obsahu mohli taktiež zapracovať. Za PC verziu si ale tvorcovia nepýtajú veľa – momentálne si hru môžete na Steame kúpiť za 8 €, čo je ale aj tak takmer trojnásobok sumy, ktorú si žiadajú za mobilnú verziu. Ak vás však tento herný štýl baví, určite sa tých pár hodín pri Star Horizon zabavíte a je len na vás, ktorej verzii dáte prednosť.

Tomáš Kunik

HODNOTENIE

- + príjemný návrat k old+school štýlu
- + možnosť mierne ovplyvňovať dej
- + nízka cena

- málo obsahu

6.0



MAGICKA II

OREZANÉ POKRAČOVANIE

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: PIECES INTERACTIVE

ŠTÝL: AKČNÁ RPG

RECENZIA

Kto by nemal rád bláznivých mágov zo sveta Midgárd? Na tomto mieste sa odohrával prvý diel série Magicka zo šikovných rúk herných vývojárov Arrowhead Games Studios, ale rovnako aj nedávno recenzovaná odbočka s podtitulom Wizard Wars, ktorú si môže každý na PC zahrať dokonca zadarmo. Tam však chýbala príbehová kampaň a to pravé kooperatívne jadro, ktorým autori pôvodne zabodovali. Dvojka má všetko napraviť a prišla vo vhodnom čase. Je dostupná aj pre majiteľov hernej konzoly - konkrétne pre tých, ktorým sa doma leskne Playstation 4. Preto prichádza vhod otázka, ako sa tento titul ovláda na hernom ovládači. Zároveň sa ponúka prostá odpoveď: vôbec nie zle. Už aj prvý diel sa dal zvládnuť s ovládačom v rukách, a tak sa tvorcovia nijako výnimočne nemuseli snažiť vymýšľať, ako spraviť zábavné a intuitívne ovládanie.

Magicka 2 sa odohráva po rokoch pokoja, z ktorého sa tešili obyvatelia sveta. Lenže po útokoch nepriateľa znovu prichádza na scénu zlo, ktoré nezastaví nikto iný, len odhodlaný hráč - mág. V prípade, že nie ste masochista alebo veľmi trpezlivá osoba, mali by ste sa na dobrodružnú cestu vydať v spoločnosti kamarátov. Šikovným hra nezaberie viac než šesť hodín čistého herného času, čo predstavuje pomerne krátku hernú dobu. Ale na druhej strane titul ponúka veľa možností, ktoré garantujú slušnú znovuhrateľnosť. Po každej z misií, ktorých je celkovo deväť, sa sprístupní množstvo nových predmetov, ktoré buď môžu priamo aktívne ovplyvniť priebeh ďalšej hry, alebo aspoň dodajú vášmu hrdinovi možnosť voľby iného dizajnu. Obyčajným, červeným čarodejným plášťom je koniec!



Oproti prvému dielu je najľahšia úroveň hry jednoduchšia. Skúseného a aktívneho hráča série to trápiť nemusí, avšak začiatočník to určite ocení. Ocení to aj ten, kto práve nemá poruke spoločníka, s ktorým by si hru zahral. Aj viac ako týždeň po vydaní mal titul problém so servermi a pripojiť sa do online hry často spôsobovalo nemalé problémy. Napokon, keď sa aj podarilo pripojiť, tak vás po chvíľke vyhodilo naspäť do hlavného menu. Na opravách sa stále pracuje a opravné balíčky prichádzajú v pravidelných intervaloch. Odvtedy sa aj zvýšil počet aktívnych hráčov. Ale aj tak sa občas stane, že si nebudete mať s kým zahrať. Veľký problém je zohnať niekoho na posledné kapitoly. Preto niekoľko ráz budete musieť hrať znova kapitoly, ktoré ste už absolvovali.

Aj napriek tomu, že je titul o niečo jednoduchší, prechádzku ružovou záhradou nečakajte. Nepriateľov je niekedy na človečenské reflexy príliš veľa a mozog tak jednoducho nestíha rozdávať rozkazy prstom. Spájať na klávesnici kombinácie ôsmich živlov do výsledného kúzla je ešte ako-tak ľahké. Aj keď je dobré naučiť sa pár šikovných kombinácií a výsledok sa dostaví tak či tak. Funguje dokonca aj zmätená taktika, kedy stačí triafať kombinácie len tak bez rozmyslu. Len nie každá voľba funguje s každou. Napríklad nemôžete spojiť vodný živol a blesky. Takisto sa nedá použiť na jedno kúzlo viac štítovej energie. Aj tu totiž nastupuje rozum, ktorý musí človeku povedať, čo s čím ide dokopy.



Dizajn úrovní a navrhnutých jednotlivých prekážok je priemerný. Ničím vyslovene nebije do očí, niekedy dokonca spôsobí benevolentný úsmev na tvári. Môže za to zložka, ktorá je bežne vlastná situačným komédiám. Tvorcovia zakomponovali okrem písaného humoru aj ten, ktorý nečakáte. Obzvlášť po boku živých spoluhráčov je nepredvídateľných situácií neúrekom. Môžete ublížiť aj svojmu tímu, prípadne oživovať protivníka. Stačí si pomýliť kombináciu klávesov a výsledok je hotovou katastrofou. K dizajnu patrí aj množstvo odkazov na inú pop kultúru. Všimnúť si môžete odkaz na Hry o Tróny. Pobavila aj úloha chrániť pojazdného predavača známeho tureckého národného jedla. Ale rozmanitých situácií je určite viac a sú podané celkom vtipne.

Neviem, z akého dôvodu sa autori rozhodli nahradiť normálny hovorený jazyk nejakou nezrozumiteľnou náhradou. V The Sims sa to dá ospravedlniť, tam sa môže všetko vyčítať z emócií postáv a neverbálnej komunikácie. Avšak mágovia rozprávajú nezrozumiteľne a je to doplnené titulkami, ktoré hráč nemá kedy prečítať. Titul je veľmi akčný a niet času ani sa nadýchnuť, nie ešte čítať text, ktorý aj tak nie je pre príbeh extra dôležitý.

Magicka 2 sa hrá príjemne až s tromi ďalšími spoluhráčmi. Čím viac ľudí na hernej ploche, tým menej sa umiera. Takto sa rozprúdi zábava. Preto je titul dobrý aj pre začiatočníkov a tých, čo sa radi zabavia alebo hardcore hráčov, ktorí budú hrať osamote na náročnejšej úrovni. Táto variabilita je najväčším pozitívom hry - okrem samotného nápadu kúzlenia kombináciou živlov.

V boji sa okrem základných čarov využijú aj kúzla špeciálne a silnejšie, ktoré však môžete používať oveľa menej. Medzi ne patrí oživovanie mŕtveho spoluhráča, ale aj praktické chuťovky, ako blesková búrka, ohnivý nálet, prípadne zrýchlenie postavy. Hru to ešte viac uľahčuje, ale zároveň azda robí zábavnejšou.

Grafika je na tej istej úrovni ako v hre Magicka: Wizard Wars. Obidva tituly vychádzajú z rovnakého základu. Vzhľad je teda na nadpriemernej úrovni a pôsobí krásne roztomilo. Hra je bravúrne zvládnutá čo sa týka technickej stránky. Medzi plusy sa môžu zaradiť taktiež zvuky a vydarený hudobný sprievod.

Magicka 2 rozhodne nie je sklamaním pre fanúšikov prvého dielu. Taktiež je viac otvorená novým hráčom, ktorí chcú vyskúšať niečo netradičné. Odradiť môže kratšia herná doba alebo náročnosť, čo ale zároveň môže byť pre niekoho aj plusom. Nedočkali sme sa žiadnych veľkých zmien, ale znovu sme dostali novú porciu takmer toho istého, čo bolo predtým.

Possol

HODNOTENIE

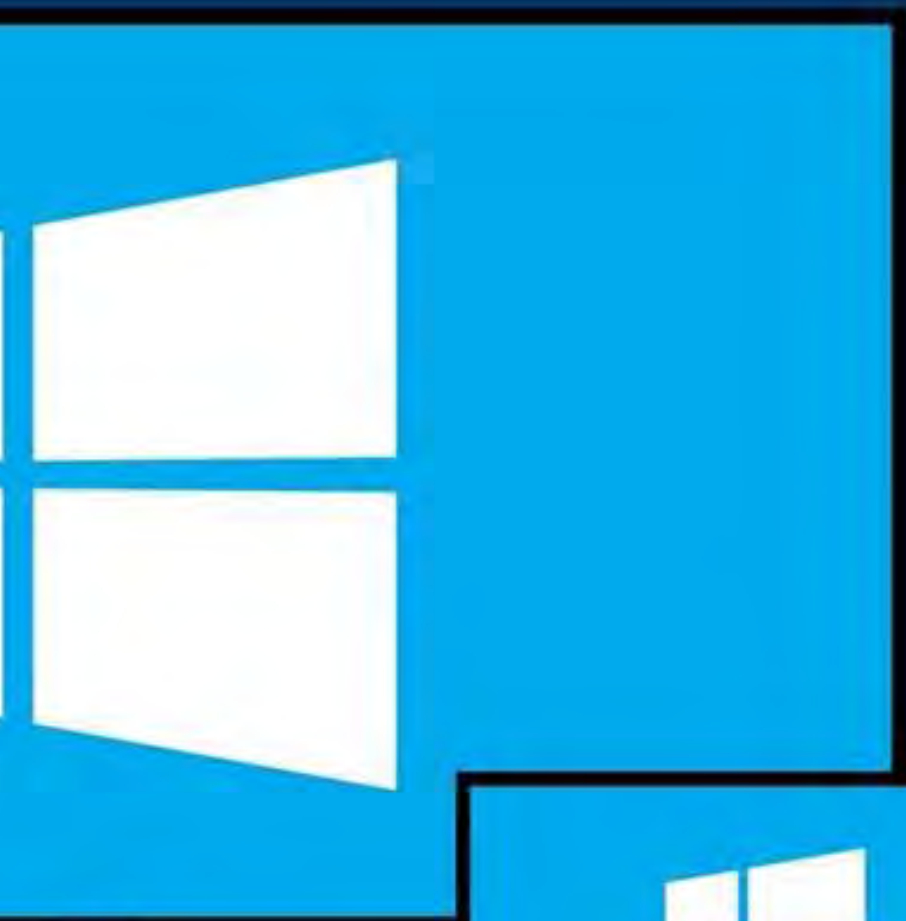
- + kúzla a ich parádne kombinácie
- + kooperačný režim
- + príjemný hudobný sprievod
- problémy so servermi
- žiadna väčšia zmena oproti prvému dielu
- dabing pôsobí rušivo

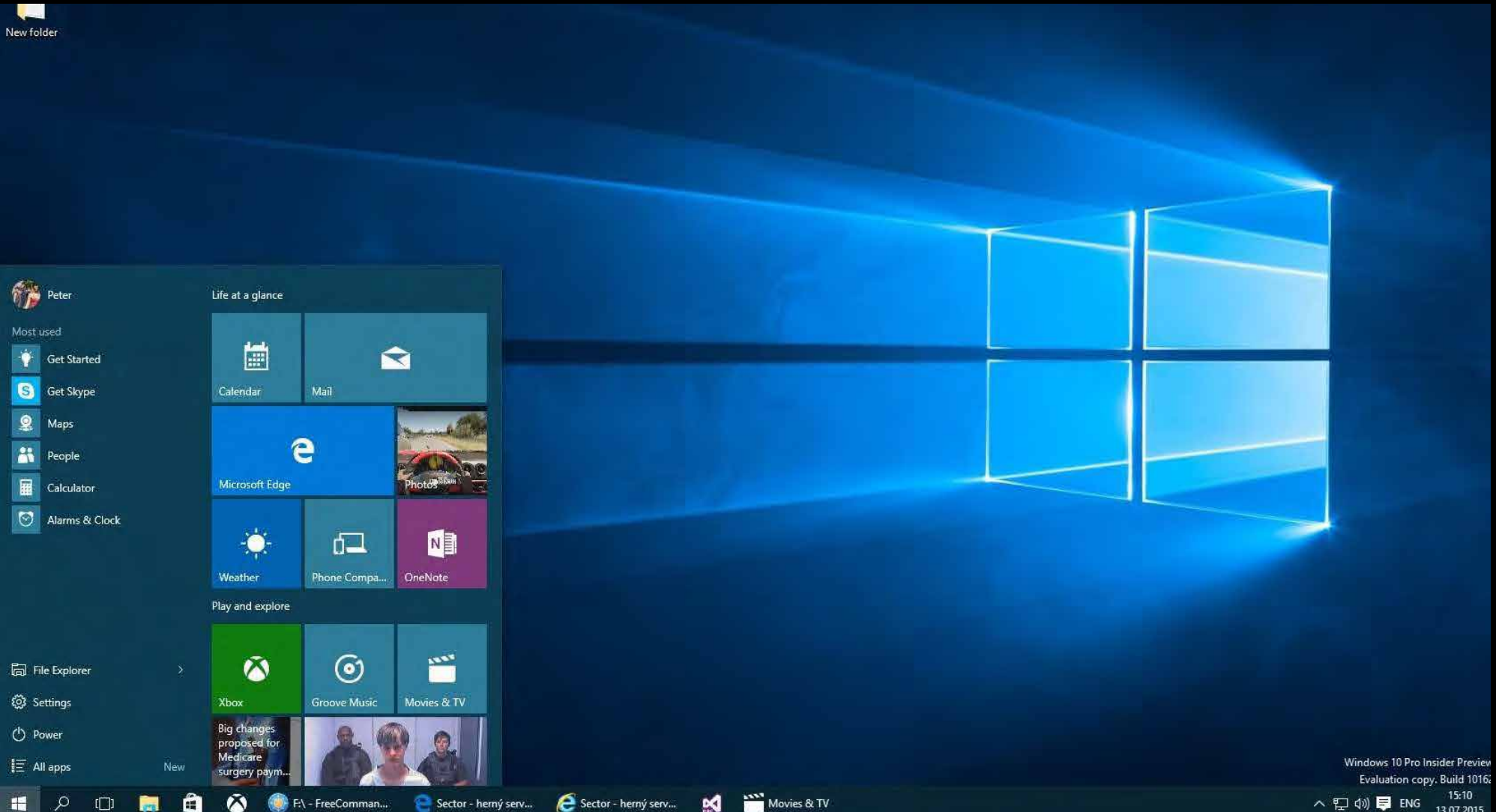
6.0



TECH







AKO VYZERÁ WINDOWS 10?

FIRMA: MICROSOFT

Microsoft koncom mesiaca prinesie nový Windows 10, pozrime sa na aktuálny stav preview verzie. Tá sa už postupne ukazuje finalizované vo všetkých smeroch. Systém funguje, Edge browser sa dokončuje a Xbox aplikácia dostáva ďalšie možnosti.

V zásade základy o systéme už vieme, desiatka je Windows, ktorý spája rýchlosť, štandardy ktoré poznáte s Windows 7 s aplikáciami s Windows 8 a celé to upravuje na fungovanie na všetkých typoch zariadení od malých embeded systémov, cez mobily, tablety, štandardne PC a notebooky, až po hololens, Xbox a TV. A prekvapivo na rozdiel od Windows 8, na ktorom bolo cítiť primárne tabletové zameranie, tu podporu ešte väčšieho množstva zariadení na desktope prakticky necítite. Síce ešte spojenie s novými aplikáciami a designom nie je dokonalé, ale má k tomu blízko a systém je pre desktop v oveľa lepšom stave

ako minule. Hlavne si už nemusíte doinštalovať žiadnu aplikáciu, aby ste mali Start menu, neotravuje vás žiadna úvodná metro obrazovka, a ani vysúvacie orb menu. Napriek tomu vysúvacie obrazovky tu stále nájdete, ale už sú designovo zladené so vzhladom windowsu a nie sú tak rušivé, rovnako nie sú už rušivé ani Windows Apps, ako sa po novom nazývajú Metro aplikácie. Všetko je zjednotené a aplikácie spoznáte len podľa úvodného splash screenu. Môžete im voľne meniť veľkosť okna, presúvať, tak ako štandardné aplikácie. Jediný prvok čo môže rušiť, je stále kombinované Settings menu s klasickým Control panelom, kde síce všetky základné nastavenia nájdete v Settings, ale hlbšie možnosti a hardverové nastavenia už nájdete len v klasickom menu v Control paneli. Mimo toho je to Windows aký poznáte.

Čo ale hneď pocítite ako hlavnú zmenu je rýchlosť, ktorá je ešte lepšia ako už dosť svižný Windows 8 a celý dojem z používania menia aj animácie, ktoré jasne naznačujú, že sa systém posunul vpred. Pôsobí to dynamicky a inak ako ste doteraz zvyknutí (určite sa to da vypnúť, ak by vám to vadilo). Z noviniek Microsoft vsádza na Cortanu, ktorá bude na západe veľký prídavok, ale u nás nerozumie slovensky a ak si nastavíte náš región tak sa Rovno automaticky vypne. Uvidíme, či ju niekedy naučia nášmu jazyku, ale osobne necítim potrebu rozprávať sa s počítačom, alebo čo mu len niečo písať keď si to viem vyhľadať sám. Možno otázka zvyku, ale nemôžem povedať, že by som to potreboval. Možno viac využijete ďalšiu novinku a to virtuálne desktopy, na ktoré si môžete rozdeliť aplikácie, hlavne ak nemáte viac monitorov a chcete mať vo veciach poriadok. Dobrým prídavkom je notifikačné centrum, ktoré je inšpirované mobilmi a ktoré vám pekne zhrnie všetko dôležité čo sa v systéme udialo. Rôznych podobných vylepšení je viac, zlepšil sa aj file explorer, command prompt je po 20 rokoch updatovaný, upravený bol Store, ktorý už bude ponúkať aj desktop aplikácie, samozrejme Xbox aplikácia, DX12 a nový Edge browser.

Čo sa týka nového Edge browseru, na ňom vidieť, že sa posledný polrok prešiel dlhú cestu a aj keď ale ešte mu chýbajú niektoré nastavenia a má rôzne nedokončené veci ako napríklad zatiaľ poriadne nefunguje rozdeľovanie alebo spájanie záložiek medzi browser oknami, ale mimo toho stránky zobrazuje

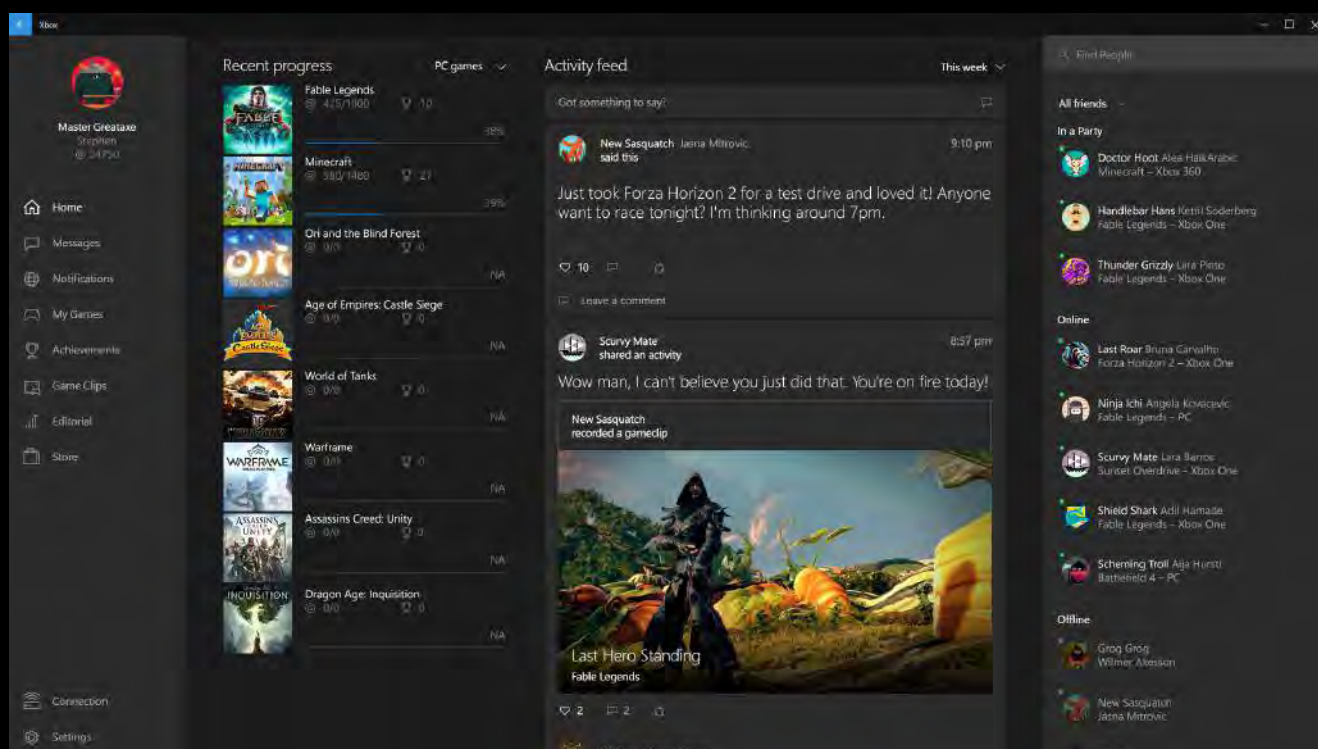
tak ako má, je plne kompatibilný so štandardami a podľa testov je najrýchlejším browserom. Rozširovať ho postupne budú doplnky podobné ako v Chrome a Firefoxu. Ak by vám Edge nesadol a chcete radšej IE, v systéme bude stále IE11.

Podobne aj Xbox aplikácia veľmi rýchlo naberá na funkciách a mimo nahrávania gameplayu, ukladania obrázkov, a sharovania s priateľmi je jej novým doplnkom aj Xbox streaming, kde si môžete v okne otvoriť obraz

z vašej Xbox One konzoly a hrať vzdialene. Zatiaľ som skúšal streaming len cez wifi, ale napriek tomu fungoval rýchlo, s nebadateľným oneskorením a bez problémov. Je tam však niečo vďaka čomu rozpoznáte rozdiel ako pri hraní na TV a to artefakty spôsobené kompresiou obrazu, konkrétne na Forza Horizon 2 boli vidieť kocky na ceste (neviem teraz, či sa cez LAN systém zapne nižšia kompresia, ak nie mohli by to tak spraviť). Ešte škoda, že chýba opačný postup a teda streamovanie hier z PC na TV. Aj keď môžeme však čakať, že sa postupne dočkáme aj toho.

Najdôležitejším prídavkom pre hráčov vo Windows 10 je DX12, teda nové vylepšené DX, ktoré umožní zrýchliť hry aj na starých DX11 kartách a to ako vďaka zlepšeniu komunikácie medzi GPU a CPU, kde sa komunikácia zvyšuje aj o 700% (ukazuje o 3D mark benchmark), doplnia to aj nové grafické funkcie, ktoré už podporujú nové DX12 karty. Uvidíme ako to nakoniec dopadne zrýchlenie v reálnom nasadení, DX12 tituly už prichádzajú a niektoré by mali byť už v testovaní.

Celkovo sa zdá systém už pripravený na štart, reakcie od preview testerov sú pozitívne. Osobne som nemal problémy ani ovládačmi a ani s utilitami pre hardvér určenými na Windows 8. Vyzerá, že nás koncom mesiaca čaká hladký prechod. Ak by ste si neboli istý ako to vaše PC zvládne, môžete ešte predtým vyskúšať preview verziu. Dôležité je vedieť, že Windows 10 bude teraz rok pri update z W8 a W7 zadarmo a teda updatovaniu nič nebráni.





COMMODORE VYDÁVA MOBIL

Ak ste fanúšikom Commodore značky máte možnosť jej pomôcť späť na svet kúpením Android mobilu. Presnejšie Commodore pripravilo 5.5 palcový Commodore PET mobil (PET názov vychádza z pôvodného počítača z roku 1977). Mobil ponúkne FullHD rozlíšenie, 8 jadrový MediaTek procesor s 1.7Ghz procesorom, 13mpx zadnou kamerou a 3000mAh batériou. Bude v dvoch verziách 16 a 32GB s microSD slotom a aj dual SIMom.

Lacnejšia 16GB verzia bude mať 2GB RAM za 300 dolárov, 32GB bude s 3GB za 330 dolárov. Špecifikácia a cena nie sú zlé, a plusom pre nostalgikov bude doplnok dvoch emulatorov VICE, čo je emulátor C64 a amiga emulátorom Uae4All2-SDL.





PS4 VYJDE V 1TB VERZII

Sony 1TB verziu PS4 nazvalo Ultimate Player 1TB edition a vydá ju v Európe už budúci mesiac. Presnejšie 15. júla. Dodáva, že si vďaka nej budete môcť stiahnuť dvakrát viac hier a rozšíriť hry s viac parádnymi addonmi ako aj ukladať a sharovať ešte viac svojich herných úspechov.

Cenu oficiálne Sony neuviedlo, uvidíme aká sa objaví v obchodoch, môžeme odhadovať 449 eur.

K tomu pridali aj nové verzie 500GB konzol a konkrétne CUH-1200, bielu a čiernu verziu, ktoré už nebudú mať lesklý kryt na disk, ale bude štandardný matný. Vypadlo aj dotykové tlačidlo, ktoré je teraz mechanické a menšie je aj led pásik. Sú to zmeny s cieľom nižších nákladov, podobne ako sme to videli pri revíziách verziách PS3. K tomu nová verzia bude mať mierne upravené vnútornosti, keďže spotreba konzoly klesne o 8% a váha o 10%. Maximálna spotreba bude 230W. Cena 500GB verzie ostáva rovnaká, tento mesiac vychádza v Japonsku.





TX RACING WHEEL FERRARI 458 ITALIA EDITION

Aktuálne konzoly sú na trhu už pomaly 2 roky a ich herná knižnica sa pomaly, ale isto rozrastá vo väčšine dnes obľúbených žánrov, medzi ktoré, samozrejme, patria aj pretekárske hry. Každá z konzol má za sebou nejaké exkluzívne značky a rozhodne netreba zabúdať ani na obľúbené multiplatformové tituly, pričom v blízkej dobe sa dorútia ďalšie. Aj preto by práve fanúšikovia racingov už mohli mať dôvod na to, aby sa poobzerali po nejakých pretekárskych perifériách. Avšak to je oblasť, kde ponuka zatiaľ kolíše, keďže tých podporovaných a kvalitných modelov až tak veľa nie je. Svoje novinky pripravuje Logitech, no ešte predtým sme sa rozhodli obzrieť za doteraz asi najlepším volantom pre Xbox One.

Úprimne povedané, na výber máte prakticky len z niekoľkých modelov, ak chcete naozaj niečo naozaj kvalitné. Na Xbox One je to napríklad aj Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition, ktorý má navyše aj tú výhodu, že sa dá použiť aj na PC. Avšak patrí skôr medzi tie drahšie. Niekde to je viditeľné, inde nie. Hneď na začiatku môžem povedať, že vás tento volant v niektorých aspektoch možno sklame. No zachováva rovnováhu a rovnako dokáže aj nadchnúť. Je už síce starší, no do povedomia sa dostal vďaka Project CARS, keďže patrí medzi zariadenia, ktoré hra oficiálne podporuje. Zajazdiť si však s ním môžete aj v iných hrách.

Celá základňa volantu je z čierneho plastu, skôr matného. Má tendenciu chytať prach a možno na pohľad nepôsobí práve najvábnejšie, no to ani nie jej úlohou. Oproti predchádzajúcim modelom, napríklad podobnému pre Xbox 360, je však väčšia, masívnejšia a aj pevnejšia. Môžete sa do nej poriadne oprieť, na stole drží perfektne. K stolu ju pripojíte upevňovacou skrutkou a držiakom zo spodnej strany. Pracuje sa s nimi pohodlne a prekvapivo dobre sadnú aj pri stiesnenejších podmienkach. Bohužiaľ sa skrutka nedá nejak elegantne schovať alebo zasunúť, a tak môže občas zavadzať.

Vzadu základňa obsahuje USB kábel, ktorým sa pripája k Xboxu/PC, no mohol by byť o niečo dlhší. Taktiež tu pripojíte napájací kábel, pedále a aj radiaci páku (tá je však len doplnkom a nie je v balení). Navrchu sa nachádza IR senzor pre rozoznanie Kinectom. Volant je samostatný, nie je pevnou súčasťou základne a dá sa oddeliť. Takže do nej dokážete pripojiť aj nejaký iný Thrustmaster volant.

Upevňovací mechanizmus však nie je riešený práve najlepšie. Vybrať volant je jednoduché, no vložiť ho tam vyžaduje trochu cviku a pevných nervov, keďže nechce vždy zapadnúť úplne ideálne. Navyše potom musíte mať poruke ešte aj krížový skrutkovač, aby ste ho dotiahli.

Ako ste si už asi domysleli, dizajnovovo tento kúsok vychádza z volantu Ferrari 458 Italia, pričom je vyhotovený v mierke 7:10. Thrustmaster sa snažili volant čo najviac priblížiť reálnej predlohe a aj preto sú rôzne jeho prvky „maskované“ - tlačidlá a podobne. Taktiež to platí aj pre farebnú schému a tvarovanie. V strede nechýba tradičné žlté Ferrari logo. Takmer celý volant je čierny, no medzi ramenami a stredom nájdete časti vyhotovené v metalickom dojme. Vrchná a spodná časť oblúka sú plastové, bočné sú tvarované pre uchopenie a potiahnuté gumou, aby sa vám nešmykali ruky a volant sa aj po dlhšom jazdení príjemne držal.

Jediným skutočným metalickým prvkom na volante sú pádla na radenie. Tie sú veľké, takže bez ohľadu na veľkosť vašich rúk s nimi budete vedieť pohodlne pracovať. Navyše ich stačí stláčať naozaj len jemne a reagujú okamžite. Rozmiestnenie samotných tlačidiel na volante je prehľadné a intuitívne. Emulujú prakticky všetky ovládacie prvky tradičného gamepadu, a to aj D-padom. Drobné tlačidlá nájdete aj zo strán vzadu. Sú stavané tak, aby ste ich vedeli ovládať prstenníkmi. Manettino prepínač na volante má síce naznačených viac polôh podľa skutočnej predlohy, no reálne má len dve. Môžete si namapovať napríklad prepínanie nastavení auta. Xbox tlačidlo je na pravej strane základne, hneď pod volantom. Na ľavej je tlačidlo Mode, ktorým si môžete prehodiť pedále (pozíciu plynu a brzdy). Režim je označený drobným svetlom. Oproti staršiemu modelu tu chýba výstup na slúchadlá, čo je trochu škoda.

V porovnaní s Xbox 360 modelom sú ale použité lepšie pedále. Tie už nie sú celé plastové, ale tiež kovové. Síce nepatria medzi tie najlepšie na trhu (globálne), no majú správny zdvih a aj odpor pri stláčaní, aby vám nelietali ako papier v prievane. Celý blok s nimi je ľahučký a vybavený aj protišmykovými gumičkami zospodu, aby dobre držal na podlahe. Dizajnovovo k volantu jednoducho sadnú, kábel je dostatočne dlhý, tam niet čo vytknúť. Samozrejme, môžete k volantu pripojiť aj iné kompatibilné pedále. Napríklad aj so spojkou.

Po správnom pripojení k Xbox One sa volant sám nakaľibruje a môžete smelo začať jazdiť. Na PC to, bohužiaľ, nie je až také pohodlné a môže sa vám stať, že volant budete musieť dodatočne nastaviť. Práve PC verzia Project CARS ale obsahuje profil pre tento volant, takže tam je použitie jednoduché, už ho musíte len správne nainštalovať. Zo zaujímavých funkcií určite stojí za zmienku ochrana proti prehriatiu, a to najmä v týchto dňoch. Ak by vám hrozilo, že sa volant prehreje, tak sa sám vypne a upozorní vás.

Dirt Rally, Project CARS, Forza Horizon 2, Forza 5 - rôzne hry s rozdielnym jazdným modelom a mnohými vlastnými finesami v hrateľnosti. Volant sme skúšali so všetkými a hrali sme s ním ako na Xbox One, tak aj na PC. Vo všetkých týchto hrách bol pocit z jazdy s volantom veľmi dobrý, možno až prekvapujúco dobrý. Mŕtve zóny sú v strede prakticky zanedbateľné, vo všetkých hrách reagoval výborne a okamžite. V arkádach a aj simulačne ladených racingoch vás volant dokáže veľa naučiť, keďže oproti gamepadu jasne ukáže, kde už sú limity. Výborne sa osvedčil aj v Dirt Rally, kde bola radosť hnať sa hore na Pikes Peak.

Aj ten najlepší dojem z volantu dokáže pokaziť nezvládnutá spätná väzba, no tu sa to našťastie nestalo. Force Feedback je veľmi presný (aj keď v mnohom záleží od hry), jasne vám naznačí, keď vám už zadok začne ubiehať a kedy sa s ním musíte trochu „pobit“, aby ste to vyrovnali. Cítite nerovnosti, šmyky aj vybehnutie, a to skutočne veľmi presne. Ibaže v základnom nastavení chýba trošku sily a razencie a občas už čakáte, že vás volant „kopne“, ale nestane sa tak. No s tým sa ešte dá pohrať, avšak musíte s tým počítať.

Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition je vynikajúci volant, a to najmä na Xbox One. Na PC má väčšiu konkurenciu, no ani tam by sa celkom nestratil. Poteší skvelou odozvou a presnou spätnou väzbou, ktoré môžu konkurovať aj tým najlepším volantom. Poteší aj možnosť pripojiť niektorú z ďalších podporovaných periférií. Má však zopár chybičiek. Prvou môže byť vyššia cena. Druhou plastové vyhotovenie, ktoré na niekoho môže pôsobiť trochu lacno. Toho hliníka, ktorý by zlepšoval dojem, tu skutočne veľa nie je. No a nakoniec sú tu pedále, ktoré sú fajn, no nájdete aj lepšie.

Matúš Štrba







FILMY

TERMINATOR GENISYS

STRETNUTIE PO ROKOCH

ŠTÝL: AKČNÝ

FILMOVÁ RECENZIA

Piaty Terminátor zapadá do modernej línie blockbustrov, ktoré oprašujú dvadsať- a viacročné látky. Slúži ako reštart série i vzdialené pokračovanie, chce osloviť veteránov a nových divákov, ale ani jedna skupina si ho v konečnom dôsledku nemusí vychutnať naplno.

V roku 2029 sa rysuje šanca poraziť nadobro Skynet, no ten má tajnú zbraň, ktorou môže zmeniť osud ľudstva. Výsledkom snaženia oboch strán je putujúci Kyle Reese do roku 1984, kde sa má stretnúť so Sarah Connor a chrániť ju. V tom čase už pobehuje po svete Terminator T-800 (alias Arnold), naháňa ho T-1000 (s ázijskou podobou). Chcú odvrátiť Súdny deň, resp. zvrhnúť Skynet pred jeho vznikom. Do toho má Kyle vízie, že sa má presunúť do roku 2017, lebo Skynet je akýsi Genisys.

Ak vám vyššie uvedený dejový popis nedáva príliš veľký zmysel, skúste čítať ešte raz, vyzbrojte sa trezlivosťou a podte do kina, kde vám scenáristi naložia viac zápletky a rôznych časových skokov (aj flashback do roka 1973). Alebo to môžete vzdať

vopred, lebo Terminator: Genisys má na pomery dnešných blockbustrov dosť zamotaný dej, ktorý automaticky ráta s vašou znalosťou (aspoň) prvých dvoch dielov. Nevysvetľuje veľa pozadia, skáče rovno do svojho deja vyzbrojeného monológom, čo síce pár vecí vysvetlí, ale potom sa už venuje sebe. Minimálne potrebujete poznať mená a súvislosti: Sarah či Johnna Connorovci, dva typy Terminátorov a Kyle Reese sú absolútne minimum.

V tomto smere je zaujímavé sledovať, že Genisys bude náročný na pochopenie pre obe cieľovky. Noví diváci budú tápať ako málokedy, o tom niet pochýb, a keď sa začne skákať naprieč obdobia, to sa budú zamýšľať aj znalci. Hoci základné ciele sú jasné (zničiť Skynet, odvrátiť Súdny deň), nové elementy sa k nim ťažko pripájajú a niekedy si lámeme hlavu, čo sa deje. Dej je zamotaný, ťažký na pochopenie a čo je najhlbšie zistenie: ani nie vždy zaujímavý. Pri cestovaní v čase a alternatívnych líniách nám vznikajú paradoxy a vtipné situácie typu v jednom čase existujú dve verzie toho istého človeka alebo že syn je starší ako jeho matka atď.



6.0

Ak bola séria doteraz relatívne pochopiteľná, po tejto časti asi nebude. Milovníci jednotky a dvojky môžu aspoň nachádzať mnohé odkazy na staré filmy: úvod v roku 1984 je takmer vernou kópiou, z dvojky prešla transformujúca T-1000 so všetkými priestrelmi či trikmi, čo je na jednej strane fajn pripomienka a na druhej si uvedomíte, že tvorcovia veľa nového nedoniesli.

Ale keď už príde nová akcia, Genisys nevyzerá na škodu. Pravda, intro je opäť veľmi tmavé a desiatky robotov sa mlátia s povstalcami, ale keď prideme do roku 1984 či 2017, nájdeme sa viaceré zaujímavé akcie. Morfujúci T-1000 nesklame a keď sa odpaľujú veľké továrne alebo komplexy, vyzerá to masívne. Najzábavnejšie ostala deštrukcia Golden Gate a scéna s helikoptérmi.

A Terminator: Genisys sa podobne ako akčné bijáky 90. rokov snaží priniesť aj trošku humoru. Časť je opäť nostalgická, kedy má Arnold tasiť známe vety, ale tvorcovia pridali aj nové línie. Je to vhodné odľahčenie a podvedome čakáte, že Arnold s rakúskym prízvukom nesklame. Jeho výkon je klasika, oscarové momenty nie sú jeho doménou. A nachádza sa takmer v celej stopáži.

Najväčším prekvapením je Jai Courtney, ktorý ťaha celý film a osobne som zaň rád, lebo konečne si zaslúži veľký part. Nedominuje, ale jeho Kyle je dobrou kreáciou. Emilia Clarke je malá vrtká akčná herečka, ale do roly Sarah Connor sa vyslovene nehodí. Jason Clarke chce ísť veľké sólo a napáliť to medzi hercami naplno, ale hoci kričí hlásky, snaží sa, jeho John Connor ma nepresvedčil.

Terminator: Genisys neposúva sériu veľmi ďaleko, krúti sa okolo nových motívov a chce ju ešte viac priblížiť dnešnému divákovi, no ten bez znalostí bude stratený. Cítiť to napokon aj na hudbe, kde sa Lorne Balfe z Zimmerovej školy aj snaží, ale zaklincuje to starý motív Brada Fiedel v záverečných titulkoch a až vtedy sa cítite ako doma. A tých 110 minút predtým ste akísi nesvoji...

Michal Korec

MIMONI

MIMONI HĽADAJÚ ŠÉFA

ŠTÝL: ANIMOVANÝ

RÉŽIA: KYLE BALDA

FILMOVÁ RECENZIA

Vytvárať áčkové filmy vedľajším postavám animovaných megasérií je nový trend. Pred pol rokom tu boli Tučniaky z Madagaskaru, samotný film mal Kocúr v čižmách. Venovať film Mimoňom je stávka na istotu, ale utiahnu 90-minútový celok?

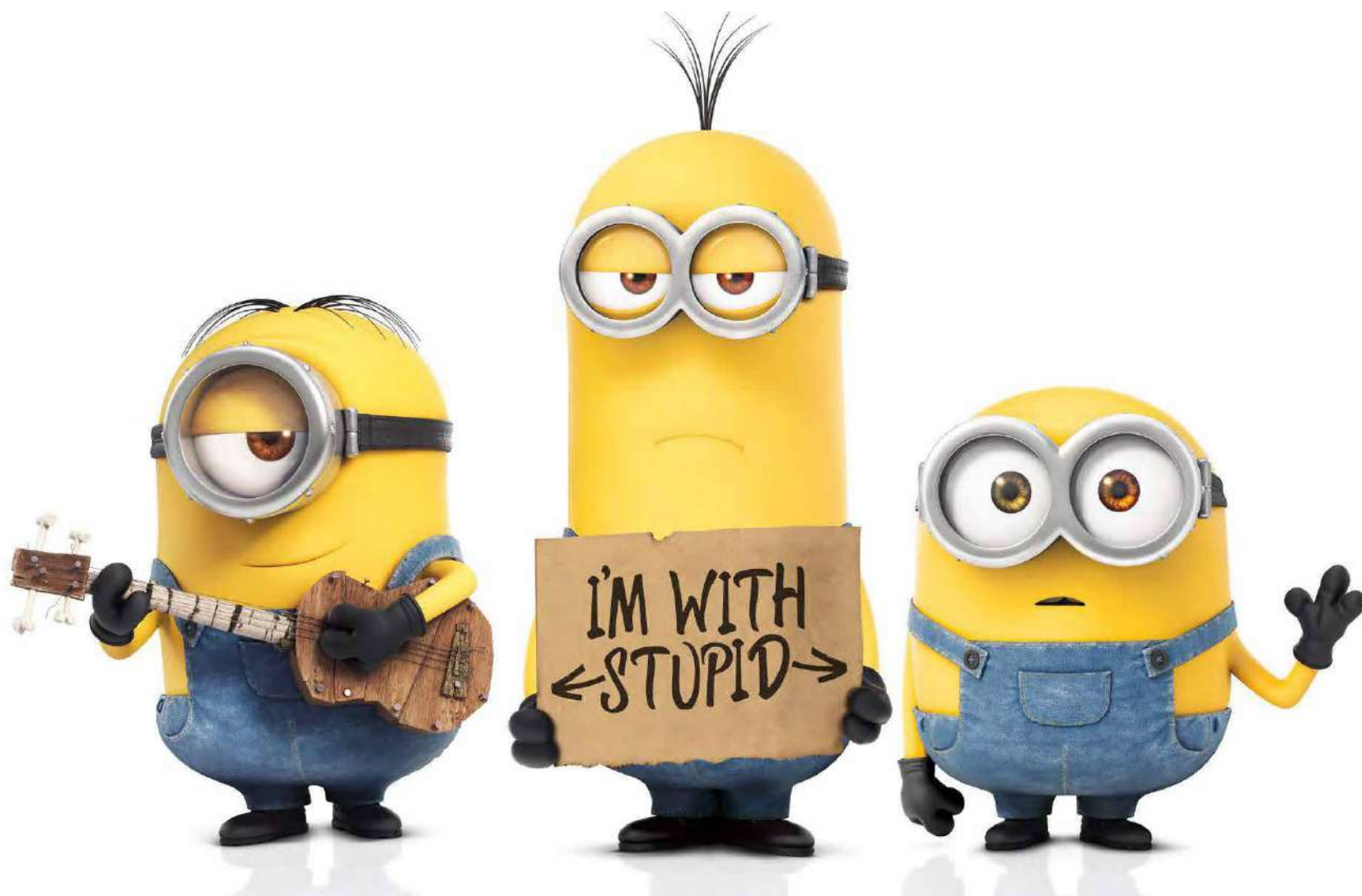
Mimoni sú malý národ, ktorý žije pre jeden účel: nájsť si pána a slúžiť mu. Snažia sa o to tisícky rokov a zažili rôzne éry: vývoj

živočíšnych druhov, dinosaurov až prišli k človeku a rôzne historické éry. Po jednom extrémne nepríjemnom konci sa utiahli do úzadia, no trio Mimoňov Kevin-Stuart-Bob sa raz vydá na cestu, ktorá im má po rokoch pána nájsť. Trojica sa dostane do viacerých miest sveta od New Yorku po Londýn, kde sa už črtá nová panička v podobe Scarlett Zbesilej a tá má plány, do ktorých Mimoni istým spôsobom zapadajú...

Mimoni sú na pomery animákov chytľavé, unikátne postavičky, ale podobne ako u Scrata z Doby ľadovej či Tučniakov sa natíska otázka, či dokážu byť dostatočne zaujímaví hodinu a pol v kuse. Je to skúška ich charakterov, možností a súčasne aj výzva pre scenáristov napísať relatívne silný príbeh.

Ak ste si obľúbili celú škálu Mimoňov v dvojici filmov Ja, zloduch, musíte sčasti krotiť očakávania, vo filme uvidíte primárne iba trochu. Kevin-Stuart-Bob majú isté charakterové črty, aby ste ich odlišili a dokázali sa s nimi stotožniť, ale o ostatných z veľkej časti prídete. Zúženie na tri postavy je citeľné.

Najväčšou výzvou Mimoňov je (podobne ako pri Ovečke Shaun, hoci trochu v menšej miere) absencia poriadnych dialógov. Ľudské postavy síce hovoria a pár viet tu odznie, ale Mimoni medzi sebou vedú reči v hatlanine odvodenej z angličtiny, španielčiny, taliančiny a lokálneho jazyka.



To si vyžaduje istú mieru pozornosti, ktorá je vyššia ako u iných animákov, lebo dej odčítavate zo scén či pesničiek. Po čase je to síce automatický, ale stále náročný proces – i keď je otázne, či sa ním budeme brodiť viac my dospelí ako deti, ktorým budú zapínať niektoré spojitosť okamžite alebo sa nad nimi nezamyslia.

Mimoni sú vlastne groteskou natiahnutou na celovečernú stopáž. A je ťažšie spracovávať ju celých 90 minút. Najmä keď základný dej je slabší ako dvojica hlavných filmov a ani línia so Scarlett Zbesilou nie je poriadne využitá. Má veľký potenciál, no možnosti borcov z Ja, zloduch nedosahuje. Jej partner v zločine je síce magor, ona dostatočne šialená, ale viaceré scény a motívy nie sú dostatočne silné. Pri slabšej hlavnej línii sa treba venovať vedľajším a tu sa animátori a scenáristi rozhodli pohrať výdatne.

Sú tu desiatky momentov a scén, kedy sú Mimoni vtipní sami o sebe, lebo padajú, solia fyzické gagy a mnohým bude (aspoň spočiatku) pripadať vtipná aj ich vrava. Sú to instantné frky, kde platí, že sa nemusíte zasmiať na všetkých, ale každý druhý-tretí vás zasiahne. Toto bude deťom bohato stačiť: vrava, prízvuky, náznaky, neposední Mimoni sú recept na úspech – len aby mali kapacitu vstrebávať.

Dospelí diváci budú kritickejší, pri absencii poriadneho deja budú do hodinky zo základného štýlu otupení a pozornosť venujú inde. Takto objavia úžasné retro na šesťdesiate roky, ktoré nesie so sebou kopy nápadov. Kadencia je miestami neuveriteľná a Mimoni v druhej tretine nešetria prakticky nikoho – neváhajú si strieľať z polovice Európy, spievať operu, likvidovať Londýn či ísť na konci do módu veľkého bossa proti ostatným postavám. To už máte pocit, že sledujete animovanú paródiu všetkého.

Epizódne dianie strieda slabšiu hlavnú líniu a keďže ide o prológ, bude vás zaujímať aj prepojenie na Zloducha. Je pripravené celkom šikovným spôsobom, funguje, ale neprezradí veľa. Na pomery série je film dostatočne vtipný, dočkáte sa aj niekoľkých akčných scén a výbornej animácie, tu sa nešetřilo.

Mimoni vo finále svoj potenciál veľkého filmu dokážu naplniť, sú celkom zábavní, pri svojej forme sa však nemôžu vyhnúť istým nedostatkom či monotónnemu štýlu. Azda mi chýba trošku viac emócií, ktoré k dvojici Ja, zloduch patrili – toto je čistá letná zábava.

Michal Korec



7.0

MACÍK 2

NÁVRAT PLYŠÁKA

ŠTÝL: KOMÉDIA

RÉŽIA: SETH MACFARLANE


FILMOVÁ RECENZIA

Dvojka Macíka prichádza so zaujímavou premisou: Ted sa ožení s Tami-Lynn, ale čelí veľkej výzve. Po čase by chceli mať dieťa, no keďže to nie je možné, obrátia sa najprv na darcov spermií i adopciu. Vtedy vyplynie na povrch, že Ted nie je osoba, ale podľa zákonov iba vec. Tým pádom nemôže mať zamestnanie, byť manželom, fungovať ako doposiaľ. Obráti sa na súd, získať práva človeka. Ale v Hasbre pracuje starý známy Donny, ktorý by rád Teda opäť šlohol a využil ho na zlomyselný plán...

Prvý Ted bol nečakaným prekvapením a správnou Rkovou komédiou roka 2012. S odstupom času sa možno nejaví ako nezabudnuteľný hit kalibru Niečo na tej Mary je či Pikantné pokušenie, ale spojil silné elementy: Marky Marka, Milu Kunis, Setha MacFarlanea v trojroli režiséra, scenáristu, dabéra. A bol to letný hit, čo sa premietal do novembra.

Dvojka nemá na prvý pohľad takú silnú tému: vulgárny macík a jeho majiteľ/chlapec, čo odmieta dospieť, bol krásny protiklad v jednotke a ponúkal skvelé možnosti rozvinutia. Druhý diel sa posúva do sveta paragrafov a na vybrané momenty zvažnie, čo mnohí nebudú čakať. Prišli sem na bujarú zábavu a zrazu sa vážni právnici tvária ako u Johna Grishama a prednášajú citlivé prejavy. Osobne mi prechod nevadil, lebo už v druhej tretine empaticky s Tedom súcitíte, že čo ak by sa niečo podobné stalo vám (ale nie sme na poli 12 rokov otrokom) a že tá bezmocnosť skutočne našťve!

Seth MacFarlane má našťastie dost' nápadov na bizarné, vulgárne a nečakané epizódky, ktoré hlavnú líniu vyvážia. Frky o darovaní spermií a zháňaní vhodných darcov zaberú naplno: od sympatických požiadaviek, cez nočné misie až po návštevu kliniky. Vynikajúco fungujú aj scény manželstva Teda a Tami-Lynn, ich prvá hádka má riadne grády.



7.0

Sú tu mnohé miniepizódy zo života New Yorku (bežci a komedianti to schytajú najhoršie) a pri dlhšej stopáži (dvojka je o 9 minút dlhšia oproti kinoverzii jednotky, ale rovnaká ako necenzúrovaná verzia) vás môžu chvíľami nudiť. A potom nás čaká výlet do New Yorka s kopou popkultúrnych odkazov – a ak sa vyznáte do Comic Conu či foriem kultúry, budete nadšení: je toho veľa, treba sledovať titulky i dej súčasne a potom si finálnu tretinu užijete.

Osobne ma zaujímalo, ako sa chcú scenáristi vysporiadať s absenciou Mily Kunis, no odpálili ju veľmi elegantne. Je to potrebné – na scénu nastúpi Amanda Seyfried ako právnička, čo Tedovi a Johnnymu pomôže v súdnej sieni. Je to kost' , má perfektné nápady, zmysel pre humor, ani jej nevdá inšpirácia v podobe bafnutia si z bongu v knižnici! Skvelá partia pre našich hrdinov a Milu Kunis nebolo ťažké nahradiť – je to efektná, pragmatická a vtipná voľba, dať priestor Amande Seyfried. Kto zabudol na Mamma Miu, táto žena má humorný potenciál a využije ho.

Herecký ansámbl dopĺňa Mark Wahlberg, ktorý tupým pohľadom opätovne získa srdce divákov. Je tu x známych tvári v cameo a vedľajších roličkách (Liam Neeson! Jay Leno! Tom Brady!), nehovoriac o Morganovi Freemanovi. Jeho post rýchlo vytušíte a potom azda zbytočne dlho čakáte, kým príde na obraz. Ale jeho úloha stojí za to – a rozprávačovi Patrickovi Stewartovi nekaľte nik do remesla.

Ted 2 je šťastie bohatší celok ako jednotka. Hlavná línia možno nie je taká silná, ale množstvo malých scén, humoru a narážok drží film celkom pokope. Je to pokračovanie, ktoré chce pobaviť ešte viac, no stačí, že sa od jednotky štýlom nevzdaľuje a stále funguje.

Michal Korec

MISIA PREZIDENT

ŠTÝL: DOBRODRUŽNÝ
RÉŽIA: JALMARI HELANDER

FILMOVÁ RECENZIA

Samuel L. Jackson ako prezident USA, ktorému havaruje lietadlo niekde v horách severnej Európy. Zrazu sa prevalí fakt, že nejde o haváriu, ale teroristický útok a banda ozbrojencov chce dokonat' svoju úlohu a prezidenta skutočne odkrágl'ovať. Ostáva mu malá šanca na prežitie, no v rovnakom čase tu zdoláva skúšku dospelosti v nehostinnej krajine 13-ročný Oskari. Pôvodne mal vystopovať jeleňa, doniesť trofej, ale misia sa zvrtné a pomáha prezidentovi v šlamastike.

Tento námet predsa musí fungovať. Keď máte v hlavnej roli legendu ako SLJ, necháte ho napospas teroristom, musí ich odpáliť jedna radosť. Alebo sa zmeniť na búchača, akým bol kedysi Harrison Ford, keď mu uniesli jeho lietajúceho tátoša AF1. Lenže tu sa menia pravidlá hry a roličky nesedia na 100%. Azda niekto zabudol na rolu, ktorá SLJ v lietadle išla najlepšie (Hady v lietadle, snaaaakes!). Keď SLJ vypadne z lietadla a začne blúdiť v divočine, už to nie je žiadne ternó.

Azda kvôli príliš veľkej stávke na 13-ročného Oskariho a pravdepodobné silné duo, ktoré mali tvoriť. Ich spolupráca funguje iba naoko, súlad je slabučký a je to skôr z núdze cnosť ako využitá šanca. Sú tu po zuby ozbrojení teroristi (ale dostatočne tupí natoľko, aby neprekabátili 13-ročného + šéfa USA), ale ich možnosti sú prekvapivo nízke. Od likvidácie čakáte čosi viac ako iba pár akčných scén a výbuchy. Navyše banda zloduchov je strašne podcenená a po polhodine im neveríte, že majú šancu čo len páliť presne do prezidenta či chalana, nie to ešte zosnovať nejaký lepší podlý plán ako iba zhodiť lietadlo.

Natíska sa otázka, či tento film brať vážne alebo nie. Námet síce znie seriózne, ale sami pochopíte, že nikto ho vážne neberie. Na pomery ľahkej paródie či odkazov na klasické akčné filmy 80. rokov ako The Expendables však nemá veľa humoru. Chýbajú tu nejaké pamätne scény, ktoré by dokázal SLJ vytiahnuť z letargie priemeru.



Jeho kreácia prezidenta je chvíľu zábavná, ale bez instantných hlášok či snahe zapísať sa nejakým nečakaným výpadom nemá šancu. Pritom sa tu nejaká etuda vyslovene pýta.

Humoru je tu málo a Misia: prezident absolútne míňa základný cieľ: pobaviť, nastaviť istú nadsádzku, či otestovať béčkovu kreáciou všetkého videného. Tých nedostatkov je tu veľa a film nenapĺňa takmer žiadny cieľ. Že sa nebavíte ani na tuctovom či lacnom spracovaní je škoda. Nižší rozpočet signalizuje málo priestoru pre akciu – a veru tu nájdete len 3-4 scény – a ani tá vlastne neohúri. Staviť na šablónu a posunúť ju do ironickej roviny, to sa autorom nedarí vôbec. Vrstvia tu kopu klišé i archetypov, ale že by si z nich vystrelili, to nie. Pritom postavy si pýtajú poriadnu dávku sarkazmu či také využitie.

Hlavný podiel na výsledku, ktorý siaha pod priemernú hranicu, si odnáša režisér, ktorý nedokázal toto dielo posunúť do trošku nápaditej verzie – pritom šancu i aký-taký rozpočet mal. Svedčí to o castingu, keď už niekto nevie využiť legendu typu Samuel L. Jackson, potom si nezaslúži ani tupé typy do rolí teroristov či relatívne akceptovateľného mladíka. Že ani interakcie medzi nimi nie sú ohurujúce? To už vás toľko neprekvapí: keď postavy nezaujmu sólo, chémiu už budujete veľmi ťažko.

Nuž, Misia: Prezident mohla byť lepším dielkom. Aj z prostého námetu sa dal vytĺcť zábavný zážitok. Tu čaká skôr nuda, klišé, pár akčných scén, málo humoru. Aspoň pri strihu a dĺžke to tvorcovia ustáli.

Michal Korec

