

281

LEVEL

RECENZE: ZAKLÍNAČ 3: DIVOKÝ

10 LET WORLD OF WARCRAFT

RECENZE: HORIZON ZERO



Hardwaevové požadavky:
Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.



85%

THE LAST OF US

Dobrých herních příběhů není málo, ale mezi všemi vypravěči ční studio Naughty Dog. Potvrzuje to i aktuálním post-apokalyptickým počinem The Last of Us. A když k tomu přidá i neotřelou hratelnost, není o králi letošní první poloviny roku nejmenších pochyb. Bonusem jsou velmi kvalitní české titulky.

Hra The Last of Us nepřichází vlastně s ničím novým. Ale je exemplární ukázkou toho, jak uplést z příslovečného „ničeho“ bič. Suchým popisem by se dalo říci, že je to akce s plíživými pasážemi a několika prvky, které si můžete časem vylepšit. Takových her známe mraky. Sebrat můžete jen pár předmětů, nezachraňujete svět ani galaxii a vaším primárním cílem je taková trivialita jako udržet se naživu. To nezní nijak epicky. Ale když se k tomu vedle skvělého příběhu s neméně skvěle vykreslenými postavami přidá i skutečnost, že každý element je zjevně velmi dobře promyšlen, a pár v zásadě bezvýznamných detailů, vychází z toho pecka jako hrom.

Specifické je i to, že snad k žádné jiné hře nám nepřišly tak rozsáhlé instrukce, co všechno nesmíme v recenzi zmínit, zejména tedy co se týče příběhu. Takže jen velmi obecně. Hlavní hrdina Joel není zrovna kladas a ve světě zpusťošném ničivou nákazou si přilepšuje vším možným, největšinou ne zcela legálním. Časem se potká se čtrnáctiletou Ellie a spolu to pak musejí nějak doklepat až do konce hry. Ano, není to zrovna ideální nastínění zdejší story, ale jak se dočtete o kousek níže, tak „my nesmíme ani naznačovat“.

Skvěle napsané postavy

V této souvislosti musím hned zkráje zmínit parádně napsané postavy. Autoři to skvěle uměli už v sérii Uncharted, což jsou v podstatě příběhy novodobého Indiana Jonese, ale v The Last of Us jdou ještě o kousek dál. V této souvislosti musím hned zkráje zmínit parádně napsané postavy. Autoři to skvěle uměli už v sérii Uncharted, což jsou v podstatě příběhy novodobého Indiana Jonese, ale v The Last of Us jdou ještě o kousek dál. Joel tak je nerudný samotář, kterého všichni ostatní štvou, čtrnáctiletou pubertáčku byste někdy neradší propleskli, jindy je zase velmi roztomilá a i ostatní postavy jsou vykresleny velmi přesně a zejména naprosto uvěřitelně.

Nejsou tu superhrdinové ani ambiciózní imperátoři, tady jsou zkrátka [divní] lidé v nezvyklé situaci. Přispívá k tomu i špičkový dabing, který v drtivé většině případů působí naprosto přirozeně a s nímž se pojí i jeden ze zmíněných „zbytečných“ detailů. Občas zaslechnete, jak si Joel na konci věty „odfrkne“, nebo naopak silně nasaje

vzduch nosem. Člověk by ani nevěřil, jak moc to herní postavy „polidštuje“. Stejně tak například naprosto autentické Joelovo zabručení, když se ho Ellie zeptá na něco, na co opravdu, ale opravdu nechce odpovídat.

Herní schéma je velmi jednoduché. Potloukáte se po zpustlém světě, střílíte nepřátele a snažíte se najít co nejvíce předmětů, jako jsou náboje, lékárníčky nebo suroviny pro výrobu dalších předmětů. Není toho mnoho: hadry, čepele, cukr, lepící pásky, součástky pro vylepšování zbraní a pár dalších. Dohromady to však tvoří velmi promyšlený systém, který i přes nízký rozsah plně dostačuje. Když přivážete nůžky ke klacku, máte improvizovanou kudlu, kterou můžete ze zálohy zapichovat protivníky. A také s ní můžete odemykat zamčené dveře.

Z alkoholu a hadru vyrobíte lékárníčku, ale ze stejných surovin se dělá i zápalná fláška. Hromady různých předmětů jsou zde rázem zcela zbytečné. Mít vyrobeny alespoň nějaké zásoby je v podstatě nutnost, protože o náboje je nouze. V boji se hodí každá pomoc, ať už je sebevíc improvizovaná. Ostatně ve zničeném světě to ani jinak nejde. Rambo i tichošlápek. S tím se pojí i poměrně bohaté možnosti hratelnosti. Nejednodušším řešením je samozřejmě všechno postřílet, ale díky omezeným zdrojům se každý náboj počítá. A vlastně i každý další předmět.

Proto se hodí občas se kolem nepřátel nepozorovaně proplížit, případně prachspřout utéct. Ne nadarmo se v souvislosti s touto hrou tak často zmiňuje ekvivalent českého „kdo uteče, vyhraje“. Zajímavé je, že vás hra přinejmenším při prvním průchodu nechává v nejistotě. Dost často nevíte, jestli se máte plížit, nebo zda to bude lepší střílet. Často to tedy dopadne tak, že pár prvních potvor odpravíte tiše, ale mezitím si vás ostatní

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí
Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

95%

MAFIA II



Hardwaevové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c

73%

DRAKAN ORDER OF THE FLAME



95%

RE-VOLT

Nejste sami, ale vývojáři Acclaimu, který vydal závody autíček pod názvem Re-Volt, zřejmě takto nějak přemýšleli. Nápad udělat simulátor rádiem řízeného modelu, který je svým způsobem zase simulací normálního auta, ovšem působí trochu jako z dílen Jára Cimrmana.

Přesto Re-volt není špatná hra. Má všechno, co mají dobré počítačové závody aut mít a navíc dokáže zapůsobit velice dobrým prvním dojmem díky své skvělé grafice. Nepřináší ale nic nového nebo objevného - jako by tento kousek byl do posledního puntíku sestaven podle kuchařky „Jak udělat dobrou závodní hru“. Jen přidat špetku invence se jaksi zapomnělo.

Kdo nemá na modrého bavoráka, pořídí si žlutého re-voltáka. Hoď do hrnce pár aut, tratí a bonusů... Re-volt jsou klasické závody autíček. Jak je psáno v kuchařce: Jako grunt dej do kotle pár aut, několik tratí, nějaké ty bonusy a taky možnost škodit soupeřům, ať je nějaká legrace. Za stálého míchání příhod možnost časem vyhrát nová auta a nové tratě. Opepři tréninkem, jednotlivým závodem, turnajem, samostatnou jízdou na čas a bojem proti vlastnímu stínu. Nech projít varem, vysmaž do podoby kulaté placky

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

Nejste sami, ale vývojáři Acclaimu, který vydal závody autíček pod názvem Re-Volt, zřejmě takto nějak přemýšleli. Nápad udělat simulátor rádiem řízeného modelu, který je svým způsobem zase simulací normálního auta, ovšem působí trochu jako z dílen Jára Cimrmana.

Přesto Re-volt není špatná hra. Má všechno, co mají dobré počítačové závody aut mít a navíc dokáže zapůsobit velice dobrým prvním dojmem díky své skvělé grafice. Nepřináší ale nic nového nebo objevného - jako by tento kousek byl do posledního puntíku sestaven podle kuchařky „Jak udělat dobrou závodní hru“. Jen přidat špetku invence se jaksi zapomnělo.

Kdo nemá na modrého bavoráka, pořídí si žlutého re-voltáka. Hoď do hrnce pár aut, tratí a bonusů... Re-volt jsou klasické závody autíček. Jak je psáno v kuchařce: Jako grunt dej do kotle pár aut, několik tratí, nějaké ty bonusy a taky možnost škodit soupeřům, ať je nějaká legrace. Za stálého míchání příhod možnost časem vyhrát nová auta a nové tratě. Opepři tréninkem, jednotlivým závodem, turnajem, samostatnou jízdou na čas a bojem proti vlastnímu stínu. Nech projít varem, vysmaž do podoby kulaté placky a prodej.

+ Hra dokáže budovat atmosféru i napětí edjsnjdnncn sjncjksdnjk nk

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč, Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč, Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

68%

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Jejda, to už je zase podzim? Mohli bychom Needům zas a znovu počítat letokruhy, ohlížet se přes rameno a mudrovat nad tím, že poslední The Run a staronový Most Wanted mají asi tolik společného, co má Veyron s Trabantem.



Ale proč se vzájemně zdržovat. Rovnou přeskóčíme hodnocení exteriéru a interiéru a nastartujeme. Hmm, nezní to špatně. Dokonce to zní povědomě. Hádanka: Je to závodní arkáda, ale NFS to není. Co to je?

Schizofrenie v Criterionu tentokrát dostoupila vrcholu. Není divu, že si hráči, ale i novináři mezi sebou šeptají, že nové Most Wanted je vlastně převlečené pokračování Burnout Paradise. Opravdu to totiž vypadá jako by mocní bossové v EA na poslední chvíli [tj. týden po vydání průšvihového NFS: The Run] vtrhli do kanceláří Criterionu a doslova jim pokračování vytrhli z ruky.

U povedeného Hot Pursuit šlo ještě mluvit o úspěšném splnutí obou ideologií - ve hře se daly vypátrat vlivy původní pecky od EA, ale i burnoutáckého driftovacího stylu. Nasadili jste oblouk a bokem jste dojeli z Prahy

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

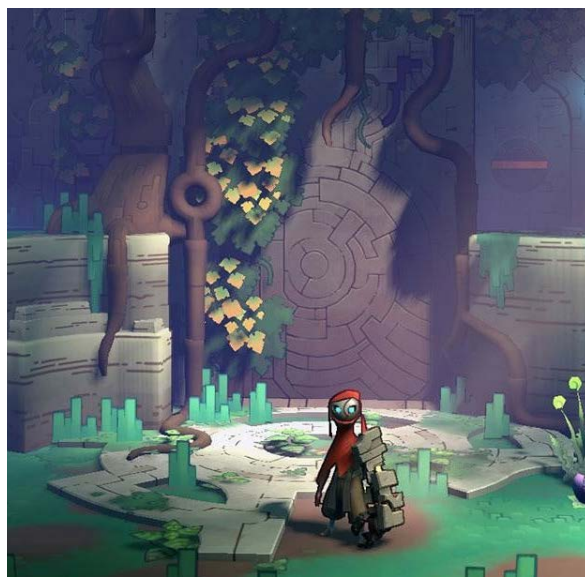
Skvělé dialogy



O dechberoucí momentky není ve hře nouze.



77% HOB



Hardwaevové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.

Krásnému, živoucímu prostředí, které na malém prostoru předvádí doslova megalomanské zázraky, mírně podkopávají nohy občasně propady snímků, ovládání a fixní izometrická kamera. Přesto je Hob důstojnou rozlučkou studia Runic Games, a i když se nevyrovná sérii Torchlight, nabízí zajímavé souboje a zábavný platforming.

Přestože Hob na souboje nesází, jsou zábavné. Větší monstra představují výzvu, a navíc si můžete vylepšovat své zbraně a útočné manévry. K tomu slouží zkušenosti z poražených nepřátel, ale lze je nalézt i všude možné po světě. Hra vás neustále vybízí k prozkoumávání okolí, protože jinak si toho moc nepoodemykáte, ani se vám nezvednou maximální životy. Neprocházet skrytá zákoutí znamená dělat si hru mnohem náročnější.

Říkám to docela nerad, ale tím bychom vyčerpali klady hry. Je vážně krásná, nutí vás zastavit se a jen se kochat, uvědomit si klid, který příroda nabízí, případně si klid vytvořit v zajímavých soubojích, s radostí si zaskákat a vyřešit i pár hádanek. Ani příběh nepatří mezi zápory hry, přestože si ho utváříte sami. Jde zkrátka o zážitek, o vaše vysvětlení klíčových událostí. Na tom není nic špatného.

+ Netradiční grafika, Povedené scenerie, netradiční pojetí hry.

- Časté a nečekané změny pohledu kamery, vedoucí k časté smrti hráče. Celková nevyváženost hry.

Za málo peněz velice slušná porce zábavy v podobě lodi, zbraní a příběhových postav, které umí zanechat dojem. Na druhou stranu je to pořad to samé dokola a občas se k novému obsahu ani nedostanete.

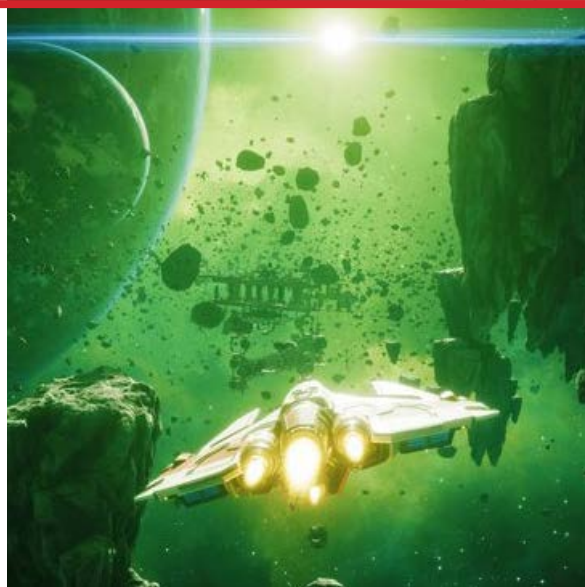
Ve své podstatě se s Encounters na Everspace nezměnilo vůbec nic. Stále jde o rogue-like vesmírnou střílečku s krásnou grafikou, pohodlným řízením lodi a rostoucí obtížností doplněnou o nevyočitatelnosti vesmíru, jakou jsou singularity, které vaše putování neprobádaným vesmírem velice rychle ukončí. To naštěstí není na škodu, protože získané kredity z poslední výpravy hráč použije ke zlepšování lodi a takhle pořad pokračujete do doby, než proniknete na samý konec.

Co ovšem chybělo byla nějaká hlubší motivace pro hráče. Neustále se vracet do kokpitu vesmírného plavidla a pokoušet se znovu o to stejné je v jisté fázi nedostatečně motivující ani nepomáhají ani nová plavidla. A tak autory napadlo zalidnit vesmír různými charaktery. Na ty opakovaně narážíte v různých sektorech a můžete pro ně plnit poměrně náročné mise, které ozvláštní celý herní zážitek a poskytou novou výzvu.

+ Zapamatovatelné charaktery, Momenty překvapení. Velmi otevřený nelineární svět a příběh.

- Postupně se ztrácející motivace pokračovat ve hraní.

72% Everspace: Encounters



Hardwaevové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.

75% GRAN TURISMO SPORT



Hardwaevové požadavky:
Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct

Všeho má, ale za vyšší cenu. Až čas ukáže, zda se kontroverzní manévr slavné série vyplatí. Sešněrování přísnými pravidly a menší nabídkou obsahu je vyváženo skvělým jízdním modelem a robustním onlinovým zázemím.

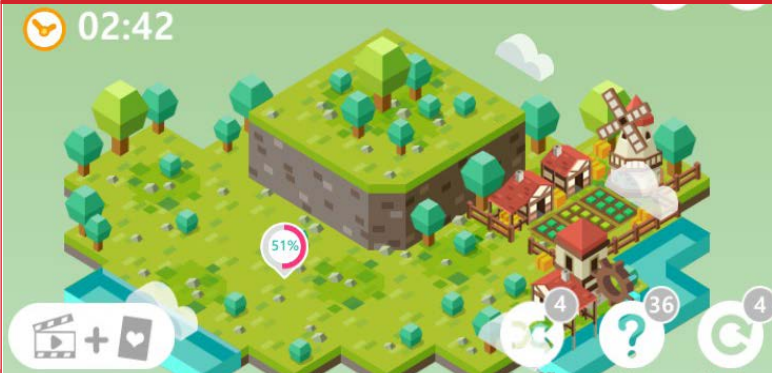
Polyphony Digital prezentuje Gran Turismo Sport jako sportovní, a nikoliv závodní hru. A rozhodně to není pokračování šestky, ačkoliv o sedmičce nikdo otevřeně nemluví, zřejmě proto, že už pouhé pomýšlení na modelování dalších stovek aut a desítek tratí přivádí celý tým do mdlob. Jenže právě tohle většina hráčů čekala. První plnohodnotný díl Gran Turismo na aktuální generaci konzolí (ano, šestka vyšla ještě na PS3) měl nabídnout to, co jeho bezprostřední konkurence. Tedy stovky aut vypiplaných do posledního detailu, desítky tratí a možnost se doslova utopit v obsahu a kroužit a kroužit.

Místo toho přichází sportovní hra, která postrádá sólo kariéru a soustředí se na online závodění v závodních vozech na několika desítkách oficiálních tratí. Jakmile do GT Sport vlezete, zjistíte, že nejvíc místa v menu zabírá položka online závodů, poloprázdných autosalonů a robustního fotonástroje. Ten je tu ale trochu na truc, protože těch aut, které byste s ním mohli fotit, je skutečně jen hrstka. Dáno je to i tím, že GT Sport nabízí hlavně závodní speciály na úkor supersportů a hypersportů, nad nimiž slintáte v motoristických časopisech. Pár jich tu je, ale i u nich se tak nějak očekává, že na ně dáte závodnické číslo a polepy svých sponzorů. To je ostatně jediný tuning, který tu jakž takž funguje.

Zbytek je o nastavení a ladění auta, ne o nákupu většího výfuku a ozdobných kol. Tuning je tu od toho, aby vám pomohl jezdit rychleji a hra si úzkostlivě hlídá, abyste nebyli rychlejší než soupeři, a tak se v dílně neřeší počet koní, newtonmetrů a kilogramů, ale jedno celkové číslo, které z papírových položek odvozuje vaši konkurenceschopnost na trati. Ano, pochopili jste správně - sběratelství a pečování o vaše plechové mazlíčky, které bylo základním kamenem celé série, je definitivně fuč. Jako by v Polyphony předali štafetový kolík Forze a radostně se rozeběhli úplně novým směrem, do souboje s iRacingem nebo Project CARS.

+ Zapamatovatelné charaktery, Momenty překvapení. Velmi otevřený nelineární svět a příběh.

- Postupně se ztrácející motivace pokračovat ve hraní.



42% AGE OF SOLITAIRE

Mobilní solitaire, který se pyšní stavící fází. Nejenže však tohle tvrzení vyznívá absolutně do ztracena, nabalilo se na něj i několik dalších zásadních nedodělků. Zábavu tady najdete jen v samotném jádru a úžasně hubbě.

e to od studia Sticky Hands trochu nefér, vzbuzovat v hráčích falešný dojem, že je při pošoupávání karet po dotykovém displeji čeká i nějaký strategický zážitek. Taktika, kterou tu uplatníte, totiž poplyne výhradně do partie klasického solitairu.

Relax u výtečné hudby se hrou solitairu. Vypadá-li takhle vaše představa náplně jedné z volných chvil, není důvod, proč byste po Age of Solitaire nemohli sáhnout a aspoň jej vyzkoušet. Rozhodně však nevěřte tomu, co slibuje už název titulu - zdejší budování je jenom strojeným, špatně promyšleným, otravným divadlem tahajícím uživatele za nos. To raději oprašte počítač se starším vydáním Windows, užijte si ničím neohodnaný solitaire zážitek a vedle na stole si stavte třeba z Lega.

+ Uklidňující relaxační hudba.

- Žádný nový přínos do herní mechaniky.

87% FRAMED 2

Stylová a poutavá puzzle hra pro mobilní platformy. Z jedničky přejímá její pojetí interaktivního komiksu, vrství na něj ale hrsti skvělých vylepšení a spravuje to, co bylo minule rozbité.

Když se do mysli hráčů výraznějším způsobem zapíše titul vystavený na jednom klíčovém prvku (či chcete-li gimmicku), stává se z čekání na pokračování hotový festival otázek. Jak se autoři popasují s tvorbou dvojky? Vyhodí stávající koncept ve prospěch něčeho z praku nového, vydají se cestou lehkých inovací anebo prostě nabídnou novou nálož téhož? V případě Framed 2 jde o variantu poslední, hrátky s komiksovými puzzly tedy zůstávají. A vadí to něčemu? Pramáno. Jestli má tahle parádní hříčka nějaký kaz, pak na jiných frontách..

Ale teď už musím konstatovat, že se mi nedostává žádných dalších výtek. Jistě, lhal bych, kdybych tvrdil, že Framed 2 má potenciál vás odfouknout coby uragán invence, že jde o nejlepší mobilně-herní zážitek roku. Musí nás ale každá milá hříčka nutně zvedat ze židlí?

+ Příjemná neotřelá hra s výraznou Noirovou atmosférou.

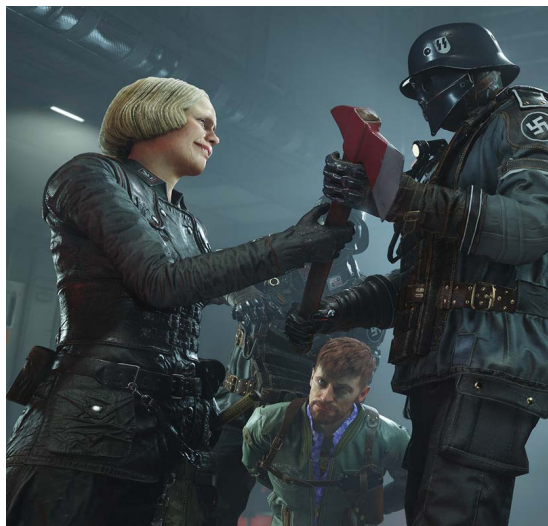
- Místy začne hra poněkud upadat v rutinu.



87%

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Hardwareové požadavky:
Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-s



Dvojka pokračuje ve stopách svého předchůdce a nepřináší žádné zásadní novinky. Co ovšem přináší je hektická, explozivní akce doplněná výborným, byť místy trochu moc ulitým příběhem.

Svět, jehož koridory se procházíte a mordujete čím dál tím silnější náckovské poskoky, je opět vybudovaný excelentně. Tvrdá tyranie Třetí říše je vidět na každém kroku, a tak vlastně není divu, že většina Američanů raději tiše sedí doma nebo dokonce kolaboruje s bílou kapucí na hlavě, místo aby se se situací pokusila něco udělat. Sice to není zrovna Muž z Vysokého zámku – na to se přeci jen jedná o příliš silnou karikaturu – ale i tak vás všechno, co kolem sebe vidíte, bude uvěřitelně motivovat k boji. Nezabíjíte nácky proto, že se vám nelíbí jejich (mimořadně velmi elegantní) uniformy. Zabíjíte nácky, protože vidíte, jak shnilé jsou plody jejich státotvorného úsilí.

Tón příběhu se přitom přelévá ze strany na stranu jak osmé pivo ve skleničce potácejícího se ožraly. Chvilí posloucháte upřímně dojemný, depresivní, filozofický monolog hlavního hrdiny, jen aby vás za okamžik přepadla až komiksově zlá hlavní záporačka. Do vážného dialogu o příšerném stavu celé mise vpadne postava hlasitě si pochvalující, jak se po dlouhé době krásně vyprázdnila. V jednu chvíli se dokonce dostanete do situace, v níž jdete na natáčení nacistického propagandistického filmu o BJ Blazkowiczovi a ucházíte se o roli BJ Blazkowicze, přičemž skutečný BJ Blazkowicz to celé bere naprosto seriózně, jako další vážnou součást své výpravy za záchranou světa.

Takže tu máme dobrý, jen místy pokulhávající příběh a výborný boj v povedené atmosférických, ovšem často poněkud zmatených kulisách, a tyhle dva prvky se moc hezky doplňují. Navíc si ještě po misi, respektive před ní, můžete dopřát pohodu vaší základny, kterou tvoří gigantická ponorka Evino kladivo.

Nacistická propaganda vás neustále označuje za teroristu a vykresluje vás jako naprostého amorálního šílence, což, přízně si, vzhledem k počtu vašich obětí není až tak nepochopitelný postoj. A je fakt, že během hry způsobíte víc než jeden atomový výbuch. Ale v konečném důsledku vážně není pochyb o tom, že děláte správnou věc. Protože osvobozujete svět od nejstrašnějšího režimu v lidských dějinách. A protože hrajete jednu z nejlepších singleplayerových stříleček poslední doby.

+ Opět pořádná řežba, navíc okořeněna dobrým humorem i příběhem.

- Občas uspěchané střídání vážného tonu a absurdního humoru.

80%

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Hardwareové požadavky:
Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X:



Tahle zabíjácká dovolená v Egyptě rozhodně není žádná nuda. Naopak jde o příjemnou exkurzi do dob, kdy ještě sfinga měla nos, a tajemní zabijáci si neříkali asasíni. Hezčí zpracování starověkého Egypta jinde ve hře nenajdete a zábavnější už tuplem ne. Komorní rodinný příběh nakonec ovlivní celé impérium, kdy charismatickým hrdinům odpustíte hrstku bugů i to, že jste stejnou šablonu hráli už tolikrát, jen v jiných kulisách.

Ústředním hrdinou z donucení se tentokrát stává Bayek ze Síwy, povoláním Medžaj. Což je, či byla, jakási obdoba egyptské policie, tedy spíš strážce veřejného pořádku, který má brát bohatým a pomáhat chudým. Není tedy divu, že je Bayek zřejmě posledním svého druhu, protože z altruistických pohnutí jen málokdy kápnou tolik potřebné drachmy. Naproti tomu jeho žena, Řekyně Aya, je pobočnicí samotné Kleopatry, kterou zrovna obral o trůn její bratr, ale na vznešenosti jí to určitě neubírá. Každopádně Bayek s Ayou mají k pomstě motivaci tu ze všech největší – příslušníci Řádu je připravili o syna. A jak jinak se vyrovnat se ztrátou milovaného dítěte než nemilosrdnou likvidací každého, kdo s vraždou mohl mít něco společného?

Nejen díky celkem prostým a pochopitelným motivacím jde o velmi dobře prokreslené postavy, které vám v rámci příběhu přirostou k srdci. Charismatictí hlavní hrdinové přitom v sérii vůbec nejsou pravidlem – Connor z trojky by mohl vyprávět. Tedy vlastně nemohl, když za celou hru řekl asi čtyři věty. Co naopak pravidlem zůstává, je přítomnost historických postav klíčových pro danou éru. Kromě zmíněné Kleopatry a jejího povedeného bratříčka Ptolemaia XIII. se tedy setkáte i s velkým Caesarem a při své pouti v dunách můžete narazit i na galské bojovníky, posilující se před každým soubojem v aréne magickým nápojem. Tenhle francouzský odkaz v sobě Ubisoft prostě nezapře.

Při prozkoumávání gigantického, živého světa se totiž jen tak mimochodem budete bavit. I kdybyste do něj zavítali se záměrem projít si akorát hlavní příběh a tu omáčku okolo vynechat, najde si vás sama a najednou strávíte na africkém kontinentě čtyřicet hodin, aniž byste věděli jak. Ještě dobyt jeden tábor rebelů, najít ztracenou relikvii, vyřešit záhadné mizení řeckých obyvatel, ve státě egyptském se nachází cosi pohlcujícího. Teď mě tedy prosím omluvte, ubozí sirotci se totiž sami nenakrmí a ty hrobky samy nevykradou.

+ Pestrý výběr vedlejších misí, které hráče zabaví ještě mnoho hodin po odehrání hlavního příběhu.

- Přidání mikrotransakcí, které je jakousi snahou zvýšit výnosy.

77%

DESTINY 2



Hardwareové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.

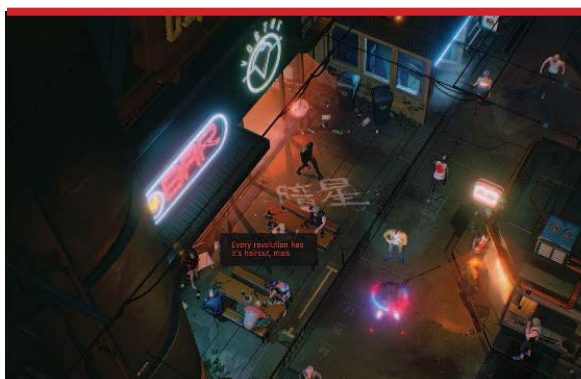
Krásnému, živocímu prostředí, které na malém prostoru předvádí doslova megalomanské zázraky, mírně podkopávají nohy občasně propady snímek, ovládnání a fixní izometrická kamera. Přesto je Hob důstojnou rozlučkou studia Runic Games, a i kdy se nevyrovná sérii Torchlight, nabízí zajímavě soubor a zábavný platforming.

Přestože Hob na souboje nesází, jsou zábavné. Větší monstra představují výzvu, a navíc si můžete vylepšovat své zbraně a útočné manévry. K tomu slouží zkušenosti z poražených nepřátel, ale lze je nalézt i všude možně po světě. Hra vás neustále vybízí k prozkoumávání okolí, proto stejně si toho moc nepodumáte, ani se vám nezvednou maximální životy. Neprocházet skrytá zákoutí znamená dělat si hru mnohem náročnější.

Říkám to docela nerad, ale tím bychom vyčerpali klady hry. Je vážně krásná, nutí vás zastavit se a jen se kochat, uvědomit si klid, který příroda nabízí, případně si klid vytvořit v zajímavých soubojích, s radostí si zaskákat a vyřešit i pár hádanek. Ani příběh nepatří mezi zápory hry, přestože si ho utváříte sami. Jde zkrátka o zážitek, o vaše vysvětlení klíčových událostí. Na tom není nic špatného.

+ Netradiční grafika, Povedené scenerie, netradiční pojetí hry.

- Časté a nečekané změny pohledu kamery, vedoucí k časté smrti hráče. Celková nevyváženost hry.



Hardwareové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.

77%

RUINER

Nejste sami, ale vývojáři Acclaimu, který vydal závody autíček pod názvem Re-Volt, zřejmě takto nějak přemýšleli. Nápad udělat simulátor řízení řízeného modelu, který je svým způsobem zase simulací normálního auta, ovšem působí trochu jako z dílen Járy Cimrmana.

Přesto Re-volt není špatná hra. Má všechno, co mají dobré počítačové závody aut mít a navíc dokáže zapůsobit velice dobrým prvním dojmem díky své skvělé grafice. Nepřináší ale nic nového nebo objevného – jako by tento kousek byl do posledního puntíku sestaven podle kuchařky „Jak udělat dobrou závodní hru“. Jen přidat špetku invence se jaksí zapomělo.

Kdo nemá na modrého bavoráka, pořídí si žlutého re-volfáka. Hoď do hrnce pár aut, tratí a bonusů... Re-volt jsou klasické závody autíček. Jak je psáno v kuchařce: Jako grunt dej do kotle pár aut, několik tratí, nějaké ty bonusy a taky možnost škodit soupeřům, ať je nějaká legrace. Za stálého míchání přihod možnost časem vyhrát nová auta a nové tratě. Opepři tréninkem, jednotlivým závodem, turnajem, samostatnou jízdou na čas a bojem proti vlastním stínu. Nech projít varem, vysma do podoby kulaté placky a prodej. Zdroj: <https://bonusweb.idnes.cz/re-vol->

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřátelé vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

77%

DON'T STARVE

herní postavy „polidšťuje“. Stejně tak například naprosto autentické Joelovo zabručení, když se ho Ellie zeptá na něco, na co opravdu, ale opravdu nechce odpovídat.

Herní schéma je velmi jednoduché. Potloukáte se po zpuslém světě, střílíte nepřátele a snažíte se najít co nejvíce předmětů, jako jsou náboje, lékárníčky nebo suroviny pro výrobu dalších předmětů. Není toho mnoho: hadry, čepele, cukr, lepící pásky, součástky pro vylepšování zbraní a pár dalších. Dohromady to však tvoří velmi promyšlený systém, který i přes nízký rozsah plně dostačuje. Když přivážete nůžky ke klacku, máte průraznější klacek, když je omotáte, máte improvizovanou kudlu, kterou můžete ze zálohy zapichovat protivníky. A také s ní můžete odemknout zamčené dveře.

Z alkoholu a hadru vyrobíte lékárníčku, ale ze stejných surovin se dělá i zápalná flaška. Hromady různých předmětů jsou zde rázem zcela zbytečné. Mít vyrobeny alespoň nějaké zásoby je v podstatě nutnost, protože o náboje je nouze. V boji se hodí každá pomoc, ať už je sebevíc improvizovaná. Ostatně ve zničeném světě to ani jinak nejde. Rambo i tichošlápek. S tím se pojí i poměrně bohaté množství hratelnosti. Nejednodušším řešením je samozřejmě všechno postřílet, ale díky omezeným zdrojům se každý náboj počítá. A vlastně i každý další předmět.

Proto se hodí občas se kolem nepřátel nepozorovaně proplížit, případně prachspolečně utéct.

herní postavy „polidšťuje“. Stejně tak například naprosto autentické Joelovo zabručení, když se ho Ellie zeptá na něco, na co opravdu, ale opravdu nechce odpovídat.

Herní schéma je velmi jednoduché. Potloukáte se po zpuslém světě, střílíte nepřátele a snažíte se najít co nejvíce předmětů, jako jsou náboje, lékárníčky nebo suroviny pro výrobu dalších předmětů. Není toho mnoho: hadry, čepele, cukr, lepící pásky, součástky pro vylepšování zbraní a pár dalších. Dohromady to však tvoří velmi promyšlený systém, který i přes nízký rozsah plně dostačuje. Když přivážete nůžky ke klacku, máte průraznější klacek, když je omotáte, máte improvizovanou kudlu, kterou můžete ze zálohy zapichovat protivníky. A také s ní můžete odemknout zamčené dveře.

Z alkoholu a hadru vyrobíte lékárníčku, ale ze stejných surovin se dělá i zápalná flaška. Hromady různých předmětů jsou zde rázem zcela zbytečné. Mít vyrobeny alespoň nějaké zásoby je v podstatě nutnost, protože o náboje je nouze. V boji se hodí každá pomoc, ať už je sebevíc improvizovaná. Ostatně ve zničeném světě to ani jinak nejde. Rambo i tichošlápek. S tím se pojí i poměrně bohaté množství hratelnosti. Nejednodušším řešením je samozřejmě všechno postřílet, ale díky omezeným zdrojům se každý náboj počítá. A vlastně i každý další předmět.

- Časté a nečekané změny pohledu kamery, vedoucí k časté smrti hráče. Celková nevyváženost hry.

- Časté a nečekané změny pohledu kamery, vedoucí k časté smrti hráče. Celková nevyváženost hry.



73% WRC 7



herní postavy „polidštuje“. Stejně tak například naprosto autentické Joelovo zabručení, když se ho Ellie zeptá na něco, na co opravdu, ale opravdu nechce odpovídat.

Herní schéma je velmi jednoduché. Potloukáte se po zpustlém světě, střílíte nepřátele a snažíte se najít co nejvíce předmětů, jako jsou náboje, lékárníčky nebo suroviny pro výrobu dalších předmětů. Není toho mnoho: hadry, čepele, cukr, lepicí pásky, součástky pro vylepšování zbraní a pár dalších. Dohromady to však tvoří velmi promyšlený systém, který i přes nízký rozsah plně dostačuje. Když přivážete nůžky ke klacku, máte průraznější klacek, když je omotáte, máte improvizovanou kudlu, kterou můžete ze zálohy zapichovat protivníkovi. A také s ní můžete odemykat zamčené dveře.

Z alkoholu a hadru vyrobíte lékárníčku, ale ze stejných surovin se dělá i zápalná flaska. Hromady různých předmětů jsou zde rázem zcela zbytečné. Mít vyrobeny alespoň nějaké zásoby je v podstatě nutnost, protože o náboje je nouze. V boji se hodí každá pomoc, ať už je sebevíc improvizovaná. Ostatně ve zničeném světě to ani jinak nejde.

Rambo i tichošlápek. S tím se pojí i poměrně

62% WRC 7

Nejste sami, ale vývojáři Acclaimu, který vydal závody autíček pod názvem Re-Volt, zřejmě takto nějak přemýšleli. Nápad udělat simulátor rádiem řízeného modelu, který je svým způsobem zase simulací normálního auta, ovšem působí trochu jako z dílen Járy Cimrmana.

Přesto Re-volt není špatná hra. Má všechno, co mají dobré počítačové závody aut mít a navíc dokáže zapůsobit velice dobrým prvním dojmem díky své skvělé grafice. Nepřínáší ale nic nového nebo objevného - jako by tento kousek byl do posledního puntíku sestaven podle kuchařky „Jak udělat dobrou závodní hru“. Jen přidat špetku invence se jaksi zapomnělo.

Kdo nemá na modrého bavoráka, pořídí si žlutého re-voltáka.

Hoď do hrnce pár aut, tratí a bonusů... Re-volt jsou klasické závody autíček. Jak je psáno v kuchařce: Jako grunt dej do kotle pár aut, několik tratí, nějaké ty bonusy a taky možnost škodit soupeřům, ať je nějaká legrace. Za stálého míchání příhod možnost časem vyhrát nová auta a nové tratě. Opepři tréninkem, jednotlivým závodem, turnajem, samostatnou jízdou na čas a bojem proti vlastnímu stínu. Nech projít varem, vysma do podoby kulaté placky

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

+ Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč

68% CARD THIEF

Jejda, to u je zase podzim? Mohli bychom Needům zas a znovu počítat letokruhy, ohlížet se přes rameno a mudrovat nad tím, že poslední The Run a staronový Most Wanted mají asi tolik společného, co má Veyron s Trabantem.



Ale proč se vzájemně zdržovat. Rovnou přeskóčíme hodnocení exteriéru a interiéru a nastartujeme. Hmm, nezní to špatně. Dokonce to zní povědomě. Hádanka: Je to závodní arkáda, ale NFS to není. Co to je?

Schizofrenie v Criterionu tentokrát dostoupila vrcholu. Není divu, že si hráči, ale i novináři mezi sebou šeptají, e nové Most Wanted je vlastně převlečené pokračování Burnout Paradise. Opravdu to totiž vypadá jako by mocní bossové v EA na poslední chvíli (tj. týden po vydání průšvihového NFS: The Run) vtrhli do kanceláří Criterionu a doslova jim pokračování vytrhli z ruky.

U povedeného Hot Pursuit šlo ještě mluvit o úspěšném splnutí obou ideologií - ve hře se daly vypátrat vlivy původní pecky od EA, ale i burnoutáckého driftovacího stylu. Nasadili jste oblouk a bokem jste dojeli z Prahy

Hra dokáže budovat atmosféru i napětí

- Nepřítel vás někdy zmerčí, aniž byste věděli jak a proč



92%

HORIZON ZERO DAWN

Výborně zpracovaná akční adventura s RPG prvky ve velkém otevřeném světě je tu pouhý základ. Na něj ještě tvůrci Killzone navrhli spoustu dobrých nápadů, inovací a systémů, které společně posouvají žánrovou laťku o kus dál.

Příběh Horizon Zero Dawn je jednou z nejsilnějších stránek hry. Na herní poměry má nebyvalou hlavu a patu, dobré tempo, a především silný závěr. Ten mnoho nezodpovězených otázek nenechá a vše důležitě uspokojivě a smysluplně uzavře. Ochotně přiznám, že mě při některých scénách mrazilo v zádech, zatímco v závěrečných minutách mě hra dojala víc, než bych sám čekal.

Horizon funguje na třech příběhových rovinách a důraz kladu na slovo „funguje.“ Je nesmírně osvěžující sledovat cestu postav, kterou pohání touha po odpovědích na osobní, skoro až intimní problémy. Na ty se časem navrhí i společenská rovina a ještě jedna další, již si nechám pro sebe. Ani jedna z nich by ale nemohla fungovat, kdyby Aloy nebyla uvěřitelná. Scenáristé, animátoři a dabérka ji naštěstí ztvárnili velmi plasticky. Budete jí fandit podobně, jako všem na začátku zmíněným hrdinům. Ať už jde o vztek, niterné zklamání, soucit, zradu, nadšení, nebo naději, všechny emoce Aloy věříte bezesbýtku.

Krásy unikátního světa

Aloy je vržena do světa, v němž vládou roboti, zatímco lidé se zaseklí na úrovni kmenů. Žádnou částí Horizon: Zero Dawn nepostupuje rez a nevrže vám pod rukama, ale nejvíc se blyští právě svět. Něco podobného jste nejspíš neviděli ve hře ani ve filmu. Rozhodně ne v takto promyšleném, smysluplném a lákavém zpracování.

Zdejší svět je zaprvé obrovský a zadruhé zábavný. Neomrzí se vám po vizuální či herní stránce ani po desítkách hodin. Každý region má duši, svoji unikátní atmosféru a je radost to všechno postupně procházet a objevovat různá zákoutí plná více či méně příjemných překvapení.

Vyvolený vyvrhel

Aloy se od ostatních lidí liší v mnoha ohledech. Například s tím, že jako malá najde takzvaný Focus, zařízení, díky kterému si můžete kdykoliv

ve hře aktivovat rozšířenou realitu. Ta slouží k identifikaci nepřátel, různých prvků v prostředí i k detektivním úkolům ne nepodobným těm v sérii Batman: Arkham.

Detektivní práce je sice častou, ale pořád jen malou součástí mohutného stroje jménem hratelnost. Ta zde sestává téměř z všeho, co byste od akční adventury ve velkém otevřeném světě čekali. Připravte se tedy na hlavní úkoly, vedlejší úkoly, osady s bandity, věže odhalující část mapy, sbírání surovin, crafting, správu inventáře, získávání zkušeností, zvyšování úrovně, získávání nových schopností, obchodníky a tunu dalších věcí.

Co ovšem hře vyčtu, jsou animace obličejů. Ty jsou u všech hlavních postav většinou pořádku, byť v rámci této oblasti nejde o nic výjimečného. Ovšem některé vedlejší postavy jako by se sem propadly časem z pár let staré hry. Horizon jinak vypadá naprosto špičkově, a právě o to víc bijí prkenné animace některých tváří do očí. Vzhledem k tomu, jak hra celkově vypadá, stejně jako obličej Aloy, by si i tito nešťastníci zasloužili podobnou péči.

Horizon: Zero Dawn je mnohem víc než jen „další hra v otevřeném světě“. Cynicky se na ni takhle dívat můžete, ovšem budete pak záměrně opomíjet fakt, že Horizon se dost výrazně liší od mnohých opakujících se sérií, které občas zaměňují kvantitu za kvalitu. Guerrilla Games zde sice nevmysleli revolučního. Ale podobně jako třeba Zaklánač 3, nebo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain dokázali posunout laťku žánru o kus dál způsobem, jaký asi čekal asi málokdo.

Horizon je jednoduše příliš dobrá na to, abyste si ji nechali proklouznout mezi prsty. Už na základní úrovni toho nabízí víc a tam, kde se jiné hry zadržávají, přechází Aloy do sprintu. A já vedle ní, i po padesáti hodinách hraní, které jsem potřeboval k dokončení příběhu, poběžím s chutí ještě kousek dál. Pořád mne nepřestala bavit.

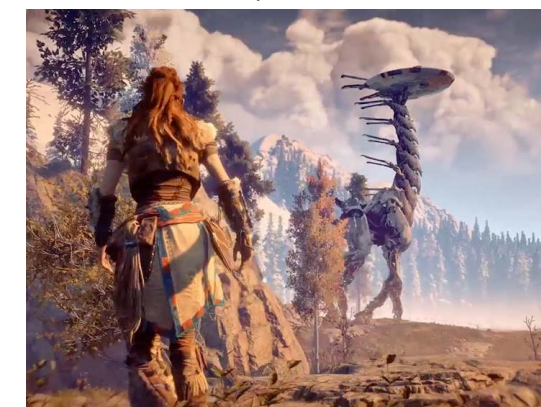
+ Zapamatovatelné charaktery, Úchvatná grafika. Velice silný a poutavý příběh se smyslem pro detail. Nádherný otevřený svět.

- Prkenné animace obličejů, Pokulhávající umělá inteligence.

Chytrá pomůcka zvaná „Focus“



O dechberoucí momentky není ve hře nouze.



Charaktery jsou velmi osobité a uvěřitelné.



007 recenze

recenze 008

Hardwarové požadavky:

Windows: XP (SP3) / Vista (SP2) / 7 (SP1). | CPU: Intel Core i3 or i5 dual core processor or better | RAM: 2 Gb | Hard Disc Space: 14 GB | Direct X: 9.0c | Graphics Card: 512 MB RAM, Nvidia 7-series, AMD 3000-series.