SECTOR
HERNÝ MAGAZÍ
#59
ASSASSINS CREED ROGUE
LAST OF US REMASTERED, DEAD
ISLAND 2, MGS V A RYSE NA PC, RISEN 3
DIVINITY ORIGINAL SIN, QUANTUM BREAK

# PREVIEW

DEAD ISLAND 2
QUANTUM BREAK
SHADOWS HERETIC KINGDOMS
RED SOLSTICE
METAL GEAR SOLID V NA PC
RYSE NA PC
ASSASSINS CREED ROGUE
LITTLEBIGPLANET 3

# RECENZIE

RISEN 3
DIVINITY ORIGINAL SIN
LAST OF US REMASTERED
VALIANT HEARTS THE GREAT WAR
MOTO GP 14
LIFELESS PLANET
ANGRY BIRDS EPIC
WOLF AMONG US
SHOVEL KNIGHT
SACRED 3

# TECH

ALIENWARE 13
MONITORY S G-SYNC
SHIELD TABLET
AKÝ JE PRÍNOS DX12

# UŽÍVATELIA

CASTLES IN THE SKY
WAKING MARS

# FILMY

EXPENDABLES 3
SEX TAPE
STRÁŽCOVIA GALAXIE
ÚSVIT PLANÉTY OPÍC


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

# VYHRAJTE

## ALIENWARE TACX HEADSET

Spolu s Alienware sme pre vás pripravili súťaž o headset TACX, vašou úlohou bude znovu nájsť čísla ukryté v čísle magazínu. Presnejšie sú v magazíne tri štvormiestne čísla ktoré musíte nájsť a zadať do súťaže na našom webe, konkrétnet tu: www.sector.sk/sutaz/343/alienware-sutaz.htm

Súťažiť môžete do konca mesiaca.

Pre zaujímavosť správne čísla do súťaž z minulého mesiaca o Wildstar hry boli 5403-1112-3019.
Súťaž sme už vyhodnotili.

PREVIEW

# DEAD ISLAND 2

Yager | Akčná adventúra | PC, Xbox One , PS4

To, čo vidíte na obrázkoch okolo, nie sú bežní návštevníci podujatia Gamescom, ktorí sa tlačia pri vchode, ale infikovaní z Dead Island 2, ktorí si toto podujatie tiež nemôžu nechať ujsť. Predvádzajú sa v prvom gameplay videu a priamo na výstavisku budú aj v hrateľnej verzii.

Dvojka sa odohrá  niekoľko mesiacov po udalostiach na ostrovoch. Vojsko USA bude držať postihnutú oblasť v karanténe, ale na plážach v Kalifornii prepukne hotové peklo.

Hra umožní kooperáciu až 8 hráčov a výsledok očakávame na jar 2015..  Tentoraz vývoj prebrala firma Yager, keďže pôvodní autori z majú veľa práce s ďalšou zombie hrou Dying Light.

Yager však predtým vytvorili pôsobivý príbeh v Spec Ops: the Line a teraz čakáme, že podobnú atmosféru zopakujú aj tu.

STOP

# QUANTUM BREAK

Remedy | Akčná | Xbox One

Max Payne a Alan Wake. Stačia dve mená a aj ten, čo nikdy názov fínskeho štúdia Remedy Entertainment nikdy nepočul, sa okamžite dostáva do obrazu. Tieto značky dodnes rezonujú v hernom priemysle dodnes. Jedinečným rozprávačským štýlom, výbornými hlavnými hrdinami a aj zaujímavým príbehom. Prakticky sa im podarilo skĺbiť hru a film v podobe, ktorá kombinuje to najlepšie z oboch – rozprávanie z filmu a hrateľnosť hry. A v podobnom duchu chcú pokračovať aj so svojou novou značkou, no drobné zmeny nebudú chýbať. Napríklad nebude niesť názov podľa hlavného hrdinu.

Inak by sa musela volať Jack Joyce. Jack je hlavným hrdinom Quantum Break a má šťastie v nešťastí. Na univerzite v Riverporte vedci skúmali možnosti cestovania časom a ich experiment dopadol katastrofálne. Jack a traja jeho kolegovia ho síce prežili a dokonca aj nadobudli nové schopnosti, no čas vo svete sa začal rúcať, čo v konečnom dôsledku bude znamenať aj jeho zničenie. Jack a Beth musia spojiť svoje novo nadobudnuté schopnosti a zvrátiť rozpad plynutia času. A Paul Serene? Ten je zo všetkých najsilnejší, no stojí na opačnej strane.

Nebude to však také jednoduché. Po krku im ide obrovská korporácia Monarch Solutions, ktorá z nich spravila popredných nepriateľov štátu. V rukách držia ako políciu, tak aj ostatné úrady a vám je jasné, že vám po krku pôjde úplne každý, kto sa vám postaví do cesty. A aby toho nebolo málo, Monarch má v rozpadávajúcom sa svete v rukách technológiu, s ktorou vám dokážu poriadne podkúriť aj napriek tomu, že máte nové špeciálne schopnosti, ktorá vám v nastolenom svete umožňujú prežiť.

Autori, najmä Sam Lake, si dávajú záležať na príbehu hry. Na jednej strane tak sledujete svet v rozklade

a možnosti manipulovania narušeným prúdom času, ktoré však nepôsobia ako veľké sci-fi. Za to hra vďačí aj tomu, že všetky tieto aspekty jej autori konzultovali s vedcami pracujúcimi v CERNe. No a potom je tu osobný príbeh hlavného hrdinu, ktorý sa zmieta v súboji medzi tým, čo mu je určené a vlastnou vôľou. Jack sa chce vzoprieť osudu a vy mu s tým musíte pomôcť.

Ak ste sledovali prezentáciu hry z nemeckej výstavy Gamescom, určite ste si všimli podobnosť hrateľnosti s predchádzajúcim Remedy titulmi. Hra sa podobá na Alana Wakea svojou ťaživou atmosférou a temnejším zasadením. Rovnako sa však podobá aj na Maxa Payna. Oproti Alanovi je totiž akčnejšia a neraz sa vám pri využívaní schopností vrátia spomienky na streľbu v uliciach New Yorku popri skákaní pri efektnom spomalení času. Dalo by sa povedať, že Jack je Max Payne na steroidoch.

Na jednej strane sa tu úplne láme čas samotný. Veci sú zastavené, spomalené, prípadne sa pohybujú sem a tam v krátkom časovom úseku. Jack má najmä možnosť pohybovať sa v týchto časových „stutteroch". Nemôže ich však nijako ovplyvňovať a tu prichádza do hry kreativita tvorcov, ktorí pred vás stavajú často nemožné situácie. Obrovská loď vrazila do mosta, ten sa vám láme pod nohami, ale v niektorých momentoch sa deštrukcia zastaví a niekde preskočíte, pričom sa onedlho čas o niečo vráti, a opäť čelíte trochu inej situácii. Tieto momenty sú samozrejme silno predscriptované, no aj tak vám v nich autori stále nechávajú kontrolu nad postavou.

Zatiaľ nám Sam Lake prezradil len 3 hlavné časové schopnosti, v hre ich však bude o niečo viac. Okrem pohybovania sa v zmrznutom čase dokáže Jack jednoducho zmraziť ostatných, prípadne ich aspoň spomaliť oproti sebe samému. Efekt to má podobný ako bullet time, akurát z neho máte ešte výraznejší prospech. Ďalej dokáže vyťahovať ľudí zmrznutých v čase. No a nakoniec môže vidieť kúsok do budúcnosti a na základe toho sa rozhodnete ako sa s danou situáciou vysporiadate. Jack však nebude

jediný, do ktorého kože sa vžijete. Neskôr dočasne preberiete aj úlohu hlavného antagonistu, ktorý disponuje junction schopnosťou ovládania času, na jej predstavenie si však ešte budete musieť chvíľku počkať.

Jack by si len so zamŕzaním ľudí v čase nevystačil a teda sa dokáže aj schopne obracať so strelnými zbraňami. A práve v tomto ohľade je vidno odklon od akčne skôr komornejšieho štýlu Alana späť k Maxovi. Za rôznych pekných efektov spomalenia času totiž behá z jedného krytu do druhého, pričom mu nerobí problém páliť olovo všade navôkol seba. Na bežných nepriateľov to stačí, no na Juggernautov nie. To sú špeciálne exoskeletony vyvinuté Monarchom, ktoré sa dokážu pohybovať aj v zamrznutom čase- môžete na nich ísť kombináciou sily a schopností, prípadne ich porazíte vďaka výhodám v prostredí, ktoré autori prichystali.

A zdá sa, že občas dá Quantum Break poriadne zabrať. Ani nie tak v bežných prestrelkách, ale skôr v súbojoch so silnejšími nepriateľmi a najmä v situáciách, kedy bojujete nie s nepriateľmi, ale s prostredím a rúcajúcim sa časom. Práve vtedy totiž hra odpúšťa len veľmi málo, čo sme sa mohli presvedčiť na vlastné oči.

Kvalita prezentácie bez akýchkoľvek okolkov dosahuje filmových hraníc. Všetko sa jej podriaďuje a navyše nie je do hry natlačená nasilu, ale gameplay prechádza do prestrihovej scény a tá zase následne do hrateľnosti. Graficky je hra už teraz podarená, aj keď niekoľko detailov by sa jej vytknúť dalo. Dôležitejší je však štýl, ktorý výborne slúži na budovanie atmosféry. Herci odviedli výbornú prácu, z prezentovaných ukážok to bolo vidno najmä na dabingu. Chvíľku pozeráte napínavú filmovú sekvenciu, hneď na to ju už zažívate na vlastnej koži. Koniec koncov presne na toto si aj Remedy najalo

filmového režiséra, aby bol dojem z prepojenia dvoch médií v jednom produkte dokonalý.

Cinematický feeling hry nie je zvolený náhodou. Quantum Break totiž prekročí hranice jednotiek a núl na disku v konzole, ale dostane sa aj na obrazovky v podobe seriálu. Ten by sa mal na trh dostať spolu s hrou, jeho natáčanie podľa slov autorov začne už o pár mesiacov a môžeme tak očakávať, že rovnako ako Scottove Halo, aj seriálový Quantum Break sa postupne začne odhaľovať.

S Quantum Break pokračujú autori z Remedy v trende, ktorý si nastolili už veľmi dávno – ponúkať skvelé herné zážitky so silným osobným príbehom a výraznými hrdinami, pričom mu vedia dať to niečo navyše, čo z neho spraví legendu. Mnoho z hry ste už mohli vidieť sami. Mnoho ďalšieho zostalo skryté pre novinárov za zatvorenými dverami, no všetko zatiaľ nasvedčuje tomu, že záchranu sveta pred jeho úplným zrútením si budúci rok užijeme. Navyše je tu stále ten skľučujúci pocit toho, že vám uplynie čas. Doslova.

Matúš Štrba

# SHADOWS HERETIC KINGDOMS

Games Farm | RPG | PC

Slovenské Diablo sem, slovenské Diablo tam. Nový RPG počin z dielne slovenských vývojárov sa už od ohlásenia nevie vyhnúť porovnaniu s momentálne najväčšou značkou v žánri akčných RPG. Diablo máme, aj vďaka veľmi dobrému datadisku Reaper of Souls, stále v čerstvej pamäti a Shadows: Heretic Kingdom sa s ním nemôže porovnávať. No ani nechce. Ide si vlastnou cestou a autori často radšej spomínajú Baldur's Gate ako svoju inšpiráciu. No a my ostatní, ktorí si ešte pamätáme jeden starší nenápadný kúsok zo Slovenska, by sme najradšej hovorili o novom Kulte.

Shadows: Heretic Kingdoms je totiž (nie až takým priamym) nasledovníkom desať rokov starej slovenskej RPG Kult, ktorá síce mala dosť chýb, no zároveň aj svoje čaro a zaujímavé nápady, ktorými si nás chlapci z Košíc získali. Medzičasom sa venovali iba lietadlám a stihli aj zmeniť názov na Games Farm, no stále tajne pracovali na koncepte, ktorý by vyhovoval pokračovaniu Kultu. Nakoniec to nie je ani first person v štýle Skyrimu, ani 3rd person vo veľkom svete. Tvorcovia sa vrátili k vlastným koreňom a Shadows svojmu predchodcovi rozhodne nerobí hanbu.

Hra je aktuálne v early access verzii dostupná na Steame a to je taktiež verzia, ktorej sme sa niekoľko posledných týždňov venovali. Ako taká samozrejme obsahuje chyby, v mnohých aspektoch je nedokončená, no ponúka zaujímavý pohľad na to, čo by neskôr mohla ukázať plná verzia. Zavedie hráčov do tajomného fantasy sveta, ktorý sa práve ocitá na pokraji zničenia. Aj keď to tak na prvý pohľad nevyzerá, za rohom číha veľké nebezpečenstvo a jediný, kto ho dokáže premôcť, je ten najmenej pravdepodobný hrdina.

Je ním démon, ktorého zo záhrobia vyvolá mocný, no skrytý mág. Postava, ktorá by v iných hrách stála na opačnej strane barikády, sa tentoraz stáva hlavným protagonistom, ktorý musí svet nie zničiť, ale zachrániť. Démon v tom však nebude sám. Je to pojedač duší. A duše iných, živých aj mŕtvych, sú jeho potravou, ale aj bábkami. Pomocou nich sa dokáže premiestniť do sveta živých. A tu prichádza na rad výber hrdinov. Démon sa totiž dokáže pohybovať len vo svete tieňov (opäť sa tak vracia svet, kam Games Farm umiestnili časť diania v Kulte) a aby sa dostal do sveta živých, potrebuje bábku.

V úvode si vyberáte z trojice, ktorá predstavuje základné archetypy známe z podobných hier: kráľ banditov Kalig je tank, Jasker lukostrelec a Evia zas čarodejníčka. V úvode tak máte jasne na výber štýl, ktorý preferujete v boji. No postupne sa aj v tejto oblasti hra vyvíja. Kmeň tvorí stále démon Devourer a hlavná postava, ktorú si vyberiete v úvode, no postupne viete vstrebať aj ďalšie duše, ktoré vám v boji pomôžu a výrazne menia štýl hrateľnosti, takže si vyžadujú využitie v špecifických situáciách. Ako nám odprezentovala krátka ukážka, je medzi nimi mocný golem, no taktiež aj malý škriatok s lukom. A ako nám naznačuje oficiálna stránka, nie len príbeh má mnoho zákutí, ale aj počet postáv sa ešte výrazne rozrastie.

Ako už z vyššie opísanej povahy hry vyplýva, bojujete v dvoch svetoch. Každý má svoje prekážky a hádanky a pri ich riešení vám pomôže presun z jedného univerza do druhého druhého. Vo svete tieňov môžu stáť mosty, ktoré sú vo svete ľudí už dávno zbúrané, alebo sa odhalí cestička cez pole plné pascí. Taktiež vás ale čakajú dva rôzne druhy nepriateľov. Bojujete s ľuďmi aj démonmi a musíte dávať veľký pozor na to, aby ste tieto boje dobre vyvážili kvôli úrovni svojich postáv. Taktiež questy nájdete v oboch týchto svetoch, čo zvyšuje ich variabilitu.

Hra nám zatiaľ predviedla svoju prvú kapitolu, ktorá zaberie zhruba 5 - 6 hodín. Môžeme tak odhadovať, že plná verzia by sa ľahko mohla dostať cez 30 hodín, čo je pomerne slušný čas na akčnú RPG. Celá epizóda sa odohráva v meste Thole, kde s hlavným hrdinom musíte splniť zopár príbehových úloh, no najmä množstvo vedľajších. Tie zatiaľ ukázali zopár zaujímavých kúskov, pričom na seba množstvo úloh postupne naväzuje, no bohužiaľ sa nevyhli ani niekoľkým poslíčkovským questom. Okrem mesta sa dostanete aj do katakomb pod ním a budete bojovať

so zaujímavými nepriateľmi. Bohužiaľ sa autori nevyhli klišé, ktorým sú pavúky.

Ak by ste stále hrali len vo svete ľudí, pričom sa len v povinných prípadoch zmeníte do formy démona, čoskoro by ste narazili na problémy. Jednak sú to už spomínané questy a tým pádom aj predmety, ktoré by vám ušli. Bojujete s rôznymi démonmi a rozvíjate aj Devourera. Bez toho vám súperi narobia veľké problémy, pričom je to práve Devourer, ktorý je najdôležitejšou figúrkou z vašej partie. Jednotlivé postavy si môžete prepínať, niektoré môžu aj zomrieť, no démon nie. Ak padne, znamená to pre vás návrat k poslednej uloženej pozícii.

S tým súvisí aj systém „života" v hre. Shadows ponúka štandardný systém liečivých elixírov, ktorý obohacuje o vlastný systém duší. V zásade to teda znamená, že duše, ktoré Devourer získa z padnutých nepriateľov, mu môžu pomôcť pri liečení. Avšak taktiež môžu liečiť aj ľudské postavy. Je ich však obmedzený počet – len toľko, koľko ste si nazbierali. Takže pri liečení musíte dávať dobrý pozor, aby ste si ich neminuli v ťažkej situácií len na jednu postavu a ešte aj to nevhodnú. Navyše, ako si postupne postavy vylepšujete, majú viac HP a pri liečení tak duše spotrebujú rýchlejšie.

Postavy si teda vylepšujete nie len v oblasti života, ale aj skúsenosti a schopností. A každú zvlášť. Bohužiaľ, tu toho hra zatiaľ mnoho neukázala, umožnila dostať sa maximálne na level 6, pričom to je stále ešte len začiatok budovania vašej postavy, takže ani schopnosti sa príliš nelíšili. Skúsenostný strom však vyzerá byť pomerne bohatý, aj keď môže pôsobiť jednoducho. Postupne ponúka na výber mnoho schopností (aktívnych aj pasívnych), ktoré si navyše ešte môžete individuálne vylepšovať na niekoľkých úrovniach. Rozhodne je toho viac ako v Diablo 3, zvlášť ak zoberiete do úvahy, že vylepšujete celú partiu.

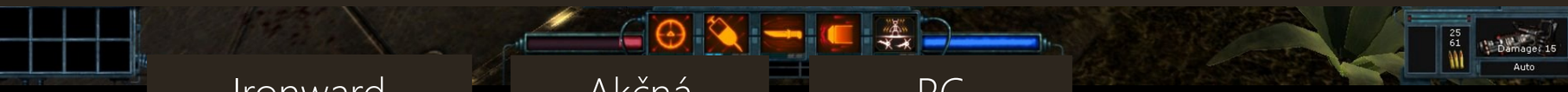
K tomuto typu hier neoddeliteľne patria zbrane a mnoho iných predmetov, ktoré môžete predávať a získavať za ne zlato, či si z nich neskôr niečo vyrobiť. Aj v tomto pohľade early access verzia ponúkla len začiatočný výsek, podľa ktorého hru ťažko globálne hodnotiť. Čo sa zbraní a výstroje týka, s hlavnou ľudskou postavou ich máte plné priehrštie a stále ich môžete vymeniť za nové. Horšie to je s Devourerom, pretože jeho nové vybavenie nachádzate len veľmi pomaly. Drop je síce náhodný, no aj tak tých prvých 5 - 6 hodín s ním strávite zväčša len so základným vybavením. Veci si, samozrejme, môžete aj kupovať u obchodníkov, no tí disponujú len obmedzenou ponukou. Nemajú však rovnaké ceny, takže ak niečo potrebujete, oplatí sa vám hľadať a osloviť viacerých predajcov.

Čo sa týka grafickej stránky, sánka vám nespadne. Neznamená to však, že by hra vyzerala zle. Vyzerá dobre, len pomerne jednoducho. Výhodou toho je aj fakt, že je tým pádom pomerne nenáročná na hardvér. Hudba je taktiež príjemná a dabing sa javí ako zaujímavý. Zatiaľ je nadabovaná len postava rozprávača, ktorému hlas prepožičal legendárny britský herec Tom Baker (rovnako ako v Kulte). Ten sa preslávil ako Doctor Who aj vďaka charizmatickému hlasovému prejavu a ani po rokoch z neho nič nestratil.

Shadows: Heretic Kingdoms nie len v tom dobrom nadväzuje na Kult, ale hre sa darí budovať aj svoju vlastnú identitu. Nekopíruje Diablo, čo môžeme považovať len za plus a aj keď sa v ranej fáze nevyhla niekedy nepríjemným bugom, ukazuje kvality a potenciál, ktorý môže naplno rozvinúť v plnej verzii. Svet Shadows je zaujímavý, postavy netradičné a systém rozvoja svieži. Finálnej verzie by sme sa mali dočkať ešte tento rok.

Matúš Štrba

# THE RED SOLSTICE




Ironward | Akčná | PC

The Red Solstice je hardcore taktická akcia s pohľadom zhora, v ktorej sólo hráč nemá žiadnu nádej na prežitie. Príbeh vás zavedie do postapokalyptickej budúcnosti, konkrétne do roku 117 AE (After Earth). Keďže Zem je už minulosťou, ľudstvo sa uchýlilo do bývalých kolónií na Marse a snaží sa prežiť uprostred nehostinnej červenej pustiny. Niežeby to šlo zle, lenže v osudovom roku 117 prišla počas zimného slnovratu prachová búrka, taká obrovská, že dostala vlastné meno – Red Solstice. Spojené kolónie zrazu stratili kontakt s Tharsisom, hlavným mestom planéty a vy ste, bohužiaľ, členom elitnej jednotky, ktorá má vyšetriť, čo sa stalo. Vyšetrovanie sa však veľmi rýchlo zvrháva v boj o holý život. Steam Early Access verzia, ktorá sa mi dostala do PC, ešte nemá kampaň, takže po krátkej výuke nezostalo nič iné, len sa pustiť rovno do multiplayeru.

Boju predchádza výber postavy a výzbroje, ktorý je soľou a korením hry. K dispozícii je hneď 8 bojových oblekov (povolaní), množstvo zbraní, schopností, perkov... Prirýchlo? Tak spomaľme. Toto si asi povedali aj v Ironward štúdiu a nesprístupnili hneď všetky povolania, aby medzi nimi noví hráči neprebiehali ako jahniatka stratené uprostred cukrárne, neschopné si vybrať. Na začiatku je teda k dispozícii priebojný assault, ťažko vyzbrojený heavy a odvážny medik. Až keď sa v boji oťukáte a získate nejaké tie skúsenosti, odomkne sa rýchlonohý recon (skaut) a milovník ohňostrojov demolition, neskôr i marksman (sniper), hi-tech terminator a ťažkotonážny pyromaniak hellfire.

Myslím, že už samotný výpočet možných povolaní musí znieť zaujímavo. Navyše prezradím, že napríklad assault si do boja vyberá štyri z celkovo jedenástich špeciálnych schopností, tri z tuctu perkov, jednu primárnu zbraň z desiatich a jednu z piatich sekundárnych. K tomu ešte aj rôznu muníciu. Podobné je to u ďalších povolaní. Na bojisko teda môžete dostať medika vybaveného štyrmi schopnosťami zameranými na liečenie a odstraňovanie jedov, s perkami podporujúcimi rýchly beh, aby sa počas boja vždy objavil tam, kde ho práve potrebujú. Prijateľný je ale aj dobre vyzbrojený medik, schopný otráviť

nepriateľa. Aj tieto položky sa však odomykajú postupne, spolu so získanými skúsenosťami. Tie sa ešte delia na viazané ku konkrétnemu bojovému obleku a spoločné a tie ovplyvňujú ďalšie vlastnosti postavy, ako rýchlosť behu, zásobu života i šikovnosť pri nabíjaní zbrane.

Hráči sa spájajú v bežných lobby miestnostiach, dohadujú sa na zložení tímu i náročnosti a potom sa už maximálne osemčlenný tím konečne dostáva do akcie. Raketoplán vás môže vysadiť všetkých na jedno miesto, alebo dáte prednosť výsadkovým modulom pokrývajúcim väčšiu plochu mesta. Tak, či onak, ulice sú totálne vyľudnené a objavujú sa prví démoni. Pekelníci na Marse síce nie sú úplne originálnou myšlienkou, ale to vôbec nevadí, atmosféra je správna.

Či už zo začiatku narazíte na malých, väčších štvornohých alebo ešte menších zubatých démoníkov, po absolvovaní tutoriálu nepredstavujú vážnu hrozbu. Pokojne môžete dočasne nastaviť streľbu na automatiku a začať s rabovaním. Prvá fáza hry je presne o tom. Obyvateľstvo je s najväčšou pravdepodobnosťou mŕtve a v meste sa množia démoni. Takže sa netreba hanbiť a môžete vyraziť na vlastnú päsť do domov a skladísk. Tu nájdete granáty, bomby, lekárničky a všetko sa bude hodiť. Alfou a omegou je však munícia.

Do akcie ste dostali zásoby v štýle "keby náhodou", no teraz budete potrebovať zlikvidovať tisíce a tisíce najhnusnejších netvorov a to sa bez rozpálených hlavní dokázať nedá. Zároveň sa už ale deje niekoľko vecí. Cestou po meste aktivujete obranné veže, zapájate generátory a skôr či neskôr narazíte aj na radarovú stanicu. V princípe stačí prežiť 52 minút do príletu evakuačného lietadla, no oplatí sa venovať aj misiám, ktoré váš tím popreháňajú krížom-krážom po mape. To už ale prichádza pokročilejšia fáza. Útoky démonov a pekelných hnusôb vytiahnutých z hrobov, sa stupňujú a združujú sa do stále silnejších vĺn. Na príchod novej vlny upozorňuje aj soundtrack, ktorý dočasne prechádza od skladieb dokresľujúcich atmosféru, k niečomu, čo vám až nebezpečne vysoko zdvihne tlak.

Vo vlnách nepriateľov sa zrazu objavuje pekelná verzia nosorožca a neďaleko za ním sa kotúľa čosi plné jedovatého slizu a pripravené po smrti explodovať a...

Tu to končí. Teda aspoň pre tímy začiatočníkov. Spomenul som už, aké je náročné prežiť tú necelú hodinu? Kampaň som síce ešte nemohol vyskúšať, no pochybujem, že niekedy ponúkne nezabudnuteľný príbeh. Samotné bitky si však užijete.

Grafické spracovanie je síce pekné a hlavne prehľadné, no žiadne hody plné realistických striekancov krvi to nie sú. Keď si budete hru na druhý deň opäť zapínať, pravdepodobne preto, že tentokrát už chcete prežiť celé to peklo až do konca, nasadnúť do záchranného lietadla a konečne vyskúšať aj vyššiu, čiže normálnu úroveň náročnosti. A nebudete prví, nebudete druhí, ani predposlední, nie je to smola a nikto sa vám nebude smiať. Hra je skrátka náročná. Dobrou správou ale je, že aj po neúspešných misiách si pripočítate skúsenosti a tak pomaly silniete a získavate prevahu.

Teraz už ste schopní prežiť základný nápor a dostatočne rýchlo nazbierať a v správnu dobu použiť výbušniny, zásobiť sa muníciou, získať pár levelov, vylepšiť svoje schopnosti. Ako plnohodnotný člen tímu sa zúčastníte druhej fázy bojov, v ktorej sa tím musí opäť stretnúť a v neustálom pohybe spoločne odoláva vlnám najsilnejších nepriateľov a pokračuje v plnení úloh. Red Solstice je rozhodne výzva.

Okrem najjednoduchšieho režimu ponúka hra multiplayer a pár ďalších možností. Môžete zaškrtnúť políčko so sekundárnymi misiami, môžete nechať

vonku zúriť prachovú búrku a presunúť väčšinu bojov do interiéru, môžete povolať viac, no slabších zombíkov, môžete celú hru urýchliť a hoci to znie neuveriteľne, je tu aj hardcore mód. Tiež je tu zaujímavý „Bunker Mode“, ktorý je menej o behaní a viac o budovaní obrany s tým, že ste zásobovaní zo vzduchu. Okrem toho je už v príprave aj “Point Capture“ režim.

Keď som chcel zistiť čosi viac o štúdiu Ironward, veľmi ma prekvapila skromná webová stránka, ktorá hlása, že štúdio sídliace v chorvátskom Záhrebe má iba sedemčlennú posádku. Do svojej prvej hry museli autori vložiť veľa úsilia a verím, že sa im to bohato vyplatí. Ešte by mohli trochu zapracovať na ľahšom rozpoznávaní bojových oblekov a hráčov. Ako medik som totiž trochu zápasil s orientáciou uprostred bojovej vravy a často nebolo jednoduché rýchlo lokalizovať a rozpoznať raneného spolubojovníka. Ak si ale tykáte s top-down akciami a ste tímový hráč, iste by ste mali vývoj tejto hry bedlivo sledovať a pouvažujte o verzii s predbežným prístupom na Steame.

Roberto

# METAL GEAR SOLID V NA PC !

KONAMI | Akčná adventúra | PC, PS3,Xbox360, PS4, XB1

Konami na Gamescome odprezentovalo ako novú časť z Metal Gear Solid V: Phantom Pain, tak aj k už ohláseným štyrom platformám pridalo piatu a to PC. Ukázalo to predstrníctvom krabice pod ktorou sa môže vaša postava skrývať.

Krabica bola aj hlavným predstavením na konferencií, kde ukazovali aj to ako ňou môžete privábiť nepriateľov a to zobrazením ženy na nej, či už stojacej, ležiacej,  dokáže nalákať nepriateľov, zatiaľ čo vy ich ľahko obídete, alebo naopak ich prilákať aby ste ich mohli zblízka zlikvidovať.

Obrázky a predstavenia ukázali aj zdvíhanie vecí balónom, ktorý vám ich privezie do základne, či už ide o dôležitý náklad, vojakov, väzňov, alebo aj kozy, prípadne inú miestnu zver.

Hra zatiaľ nemá dátum vydania, ale čakáme ju v priebehu budúceho roka. Na PC ešte predtým vyjde predchádzajúce MGS: Ground Zeroes.

565M

296M

GTK-248
ROUGHNECK RAVEN
100%
108M
AM MRS-4
1/180

# RYSE VYCHÁDZA AJ NA PC !

CRYTEK | Akčná | PC

Xbox One launch titul Ryse: Son of Rome vyjde na PC túto jeseň a prinesie ho Deep Silver v balenej verzii a digitálne si ho vydá sám Crytek. PC verzia hry bude mať všetky DLC a teda ako kooperačné mapy, tak aj skiny pre postavy a mody. K tomu pribudne aj mapa exkluzívne pre špeciálnu edíciu hry. Samozrejme na PC bude hra podporovať aj 4K rozlíšenia.

Hra u nás v recenzii dostala 7.5 (metacritic priemer 6.0), kde hra mala síce perfektnú grafiku, ale samotná hrateľnosť sťahovala potenciál titulu. Mimo toho nás však zaviedla do neokukaného Rímskeho prostredia, v ktorom sme sa hrdinom prebojovávali z Ríma až po Britániu a späť a v kooperačných arénach sme si zabojovali na rozmanitých a neustále sa meniacich bojiskách.

Podľa zmeny distribútora už dal Microsoft od hry ruky preč a v sérii už nebude pokračovať. Crytek totiž nechcel značku predať, a paradoxne práve preto, ak niekedy bude nejaké pokračovanie hry, maximálne môžeme čakať free 2 play verziu.

# ASSASSINS CREED ROGUE

Ubisoft | Akčná Adventúra | Xbox 360, PS3

Ubisoft pred Gamecom výstavou odhalil Assassins Creed: Rogue, ďalšiu assassinsku hru, ktorá vychádza na staré konzoly. V hre sa tentoraz dostaneme do kože Templára, bývalého Assassina  Shay Patrick Cormaca, ktorý teraz ide po svojich bývalých kolegoch a to brutálne. Bude to vidieť ako na štýle hry, tak aj na vybavení. Shay bude tak mať po zuby vyzbrojenú loď nazvanú Morrigan a silné zbrane templárov.

Presnejšie hra bude zasadená do roku 1751, do chaosu a násilia Francúzsko-Indiánskej vojny, kedy Shay mladý nebojácny člen Assassinov prechádza temnou transformáciou, ktorá zmení bratstvo navždy. Po hádke ohľadom nebezpečnej misie, ktorá dopadla tragicky na Shaya zaútočí jeho priateľ Asssassin. Vyvrhnutý bratmi sa vydáva na misiu na zlikvidovanie všetkých, ktorí sa proti nemu postavili. Nakoniec sa z neho stane najobávanejší lovec assassinov v histórii.

Celá hra predstaví najtemnejšiu kapitolu v Assassins Creed histórii doteraz a prežijeme v nej pomalú transformáciu z Assassina na lovca Assassinov.

Vyskúšame si nové zbrane, vylepšený Eagle vision, ako aj vylepšenú hrateľnosť na moriach. Zo zbraní pribudne napríklad smrtiaca vzduchová puška na blízky a aj vzdialený boj ako aj rozmanité typy munície a granátov, novinkou bude horľavý olej pre lode, alebo zbraň podobná guľometu.

Zaujímavosťou bude aj navigovanie lodi pomedzi ľadovce, ktoré budeme môcť ničiť a získavať z nich zásoby, ako aj nimi prechádzať a prepadnúť tak nepriateľské lode.

Celá hra bude v troch prostrediach - Severný Atlantik rozsiahle prostredie plné ľadovcov, River Valley, prostredie pôvodnej Ameriky, popretkávané riekami a pevninami na objavovanie a nakoniec New York, jedno z najznámejších miest plne prepracovaného, tak ako vyzeralo v 18. storočí.

Hra vyjde na Xbox360 a PS3 11. novembra, ďalšie verzie neboli potvrdené, ale môžeme očakávať, že budúci rok hru uvidíme aj na nextgene.

# MORRIGAN

HEAVILY MODIFIED SLOOP-OF-WAR
ADVANCED TEMPLAR WEAPONRY
MOST POWERFUL 18TH CENTURY WARSHIP OF ITS SIZE

EQUIPPED MIN: 2 - MAX: 4
## CARRONADE
Fires explosive shots
Stuns enemy ships

EQUIPPED 4
## PUCKLE GUN
Early form of machine gun
Quick and continuous fire
Targets enemy weak points

EQUIPPED MIN: 0 - MAX: 2
## MORTAR
Lobs explosives in a high arc
Damages a large radius

## SHIP HULL
Battle-ready steel armor
Sleek body for high maneuverability

## ICE RAM
Breaks ice sheets
Damages enemy ships' hulls
Charge-rams enemy ships at high speed

EQUIPPED MIN: 12 - MAX: 34
## BROADSIDE CANNON
Fires shots on either side
Two cannon shots at once

## BURNING OIL
Sets the ocean aflame
Burns pursuing ships

ASSASSIN'S CREED ROGUE

# LITTLEBIGPLANET 3

Sumo Digital | Logická arkáda | PS3, PS4

Media Molecule pred šiestimi rokmi otriasli trhom platformoviek, keď naň priniesli svoju novú veľkú vec (pôvodne pracovný názov) LittleBigPlanet. Niežeby sa hra v samotnom gameplayi zásadne líšila od iných značiek na trhu. Vlastne práve naopak, hrala sa relatívne štandardne a ide v nej o to isté, o čo v ostatných tituloch– úspešne sa preskákať na záver levelu a tak, aby to bola neustála zábava. Tvorcovia otriasli trhom vďaka tomu, čo mohli hráči robiť, keď sa práve nehrali. Mohli sa stať bôžikom, mohli tvoriť a ničiť a mohli sa o to všetko deliť s ostatnými. A k tomu všetkému ešte ponúkli roztomilú hlavnú postavu.

Dvojka zobrala rovnaké princípy a poskladala na nich zhruba to isté. Taktiež zabavila, no revolúcia sa nekonala a Media Molecule dali pomaly svojmu dieťaťu zbohom, aj keď ešte stihli spolupracovať na dvoch spin-offoch (pohybový a racing) a dvoch prenosných verziách. V hlavnej sérii odovzdali štafetu ďalej a chopili sa jej Sumo Digital, ktorých môžete poznať  vďaka vývoju a spoluautorstvu skutočne obrovského množstva hier. A my sme mali možnosť sadnúť si s jedným z vývojárov ku konzole, vyskúšať si pár levelov a porozprávať sa o kľúčových aspektoch hry LittleBigPlanet 3.

Treba uznať, že hra má veľkú výhodu v tom, že vyzerá veľmi milo a hráči si ju takmer okamžite obľúbia. Veď kto by si už len nezamiloval látkového panáka v (akoby) ručne vyrobenom svete, ktorý sa skladá z mnohých vrstiev, ktoré predstavujú nie len vaše možnosti, ale aj výzvy? Samozrejme sa v nich skrývajú nástrahy, ale aj bonusy. Jednoducho si predstavte, že by ste si doma postavili malé divadlo z kartónu a iných jednoduchých materiálov. Niečo je v popredí, niečo v pozadí, mnoho medzi a do toho všetkého umiestňujete postavičky z ponožiek.

Mohlo by sa zdať, že zďaleka najväčšou zmenou v prípade tretieho dielu je rozšírenie ponuky postavičiek. Populárny Sackboy sa dočkal troch nových súputníkov: Oddsock, Swoop a Toggle. Všetky 4 postavy v hre sú, samozrejme, plne customizovateľné, takže si ich môžete dokonale prispôsobiť sami sebe. A neprekvapí ani to, že možnosti úprav sú ešte väčšie ako to bolo v predchádzajúcich častiach. Ale tým to nekončí. Každá

z postavičiek má iné vlastnosti a hodí sa v inej situácii, aby sa spolu mohli dokonale dopĺňať v kooperatívnom hraní. Rôznorodosť postáv je impulzom, ktorý hra potrebovala, a pritom je to len jednoduchý krok. Postará sa však o hodiny ďalšej zábavy.

OddSock je prakticky zvieratko - asi pes. Pes z ponožky. Rýchly a agilný spoločník, ktorý ľahko môže vybehnúť hore po stenách a vďaka rýchlosti jednoducho prejde aj pomedzi tie najhoršie prekážky. Ďalším ručne zošitým spoločníkom je drobný vtáčik Swoop, pričom jeho výhoda v hrateľnosti je zrejmá – dokáže lietať. Tomu sú však prispôsobené aj levely v pokračovaní, ktoré vo svojej stavbe pokročili o generáciu ďalej. A posledným novým hrdinom je Toggle. Jeho výhodou je, že dokáže meniť veľkosť. Naberie tak podobu hromotĺka, ale aj drobčeka, ktorý sa dostane všade. Pri tom všetkom by sa mohlo zdať, že chudák Sackboy by sa mohol v skupine nových hrdinov stratiť. Aj preto od nových autorov dostal do vienka novú schopnosť - lezenie.

Ako som už uviedol, už na prvý pohľad je jasné, že levely prešli veľkou zmenou. Obsahujú podstatne viac vrstiev, čo nie je len prídavok pre vizuálnu stránku hry, ale ,samozrejme, aj rozširujú možnosti hrateľnosti o už spomínané skryté plochy a miestnosti. Taktiež sa prispôsobili aj všetkému tomu lezeniu, lietaniu a meneniu veľkostí. Sú pestrejšie, väčšie, členitejšie a celkovo aj zábavnejšie.

Vďaka meneniu schopností a obrovskému množstvu power-upov vie však byť aj ten istý level pri opätovnom hraní novým zážitkom. A taktiež na jednej mape môžete použiť aj dvakrát tú istú postavu, len s menšími zmenami schopností. Dokážete naučiť lietať OddSocka, prípadne niekoho vybaviť úplne vlastným power-upom. Tie môžete po novom vytvárať úplne sami a z čohokoľvek. Túto možnosť sme síce nevideli, no slová jedného z vývojárov zneli veľmi dobre – zoberiete napríklad banán a jednoducho v editore z neho spravíte power-up. Alebo v editore vybavíte postavičku raketovým motorom, vďaka ktorému dokáže ktokoľvek lietať.

Určite ste si už domysleli, že nebude chýbať kreatívny režim, ktorý vám umožní ešte bohatšie možnosti vytvárania vecí, levelov, power-upov. Sumo Digital v tomto ohľade prekročili tieň svojich predchodcov a kreativitu v LBP posunuli úplne inde. Môžete vytvárať aj celé nové hry či žánre a podľa Davida zo štúdia, ani FPS by nemala byť problém. Bohužiaľ, aj v tejto oblasti len musíme veriť jeho slovám, keďže hrateľná ukážka bola zameraná len na zábavný platforming s novými schopnosťami.

Navyše autori trojky vypočuli aj želania hráčov a vylepšili to, čo hráčom na prvých dvoch častiach prekážalo. Ovládanie nikdy nebolo silnou stránkou LBP hier, no teraz je presnejšie, rýchlejšie, s oveľa lepším reagovaním. Taktiež sa to môže zdať ako malá zmena, no celkový dopad na zážitok je zreteľný a hrá sa to lepšie. Výsledkom tejto zmeny je však aj zrýchlená hrateľnosť, ktorá odráža aj celkový charakter nových postáv. Grafika si zachováva rovnaký štýl a zhruba aj rovnako vyzerá, avšak zvlášť na PS4 verzii aj po zoomovaní môžete pozorovať veľmi pekne spracované textúry.

LittleBigPlanet 3 má zatiaľ našliapnuté veľmi dobre a hry sa dočkáme už túto jeseň, takže veľa sa toho na nej už nezmení. Hrateľné ukážky neboli nejako závratne rozsiahle, aby sa z nich dal vyvodiť priamo verdikt, no ukážky a aj sľuby vývojárov nám naznačujú skutočne zaujímavý titul. Treba už len dúfať, že si za svojimi slovami budú stáť.

Matúš Štrba

# RECENZIE

## NÁVRAT DO STREDOVEKU

# RISEN 3: TITAN LORDS

Piranha Bytes | RPG | PC, Xbox360, PS3

RPG titulov s pirátmi nie je veľa a keď nám ich navyše naservíruje Piranha Bytes, to už stojí za pozornosť. Séria Risen sa celkom dobre rozbehla pred bezmála piatimi rokmi a v druhej časti spravila z hráčov pravých morských vlkov. Najnovší prírastok pokračuje tam, kde dvojka skončila, takže si môžete nasadiť kapitánsku čiapku a chopte sa kormidla.

Aj keď sa časť dobrodružstiev odohráva aj na vlnách, viac času strávite opäť medzi suchozemcami na sérii ostrovov. Každý z nich obýva iná komunita, spoločenstvo mágov, inkvizícia, domorodé kmene, lovci démonov, ale všetky tieto spolky zohrávajú svoju úlohu v rozsiahlom príbehu, ktorého dĺžka sa môže vyšplhať na 30 hodín. To je naozaj slušný rozsah a ten ešte natiahnu hneď tri sťahovateľné prídavky, ktoré sú už vonku spolu so základnou hrou. Dva doplnkové ostrovy a výbava mali za cieľ nalákať hráčov na predobjednávku. Aj bez nich je však hra dostatočne masívna a cesta do finále zaberie kopu času.

Aj keď aj tentoraz pôjde o záchranu sveta, hlavný hrdina má vlastne celkom iné problémy. Prišiel totiž o dušu a musí ju získať späť, inak nadobro skončí medzi démonmi v podsvetí. Lenže to bude poriadne tvrdý oriešok a bez pomoci vplyvných osôb a svojej posádky nič nedosiahne. A keďže stopercentne platí "niečo za niečo" a more i pevnina sú plné nebezpečenstiev, bezmenný, ktorý sa premenoval na strateného, bude mať plné ruky práce. Musí prebádať ostrovy, nadväzovať kontakty a plniť hlavné aj vedľajšie úlohy, čím si jednak nakloní správnych (nie len) ľudí a navyše získa aj nejaké odmeny a slávu. Bude treba preskúmať bane, aktivovať reaktor, dohodnúť sa s domorodcami o dodávke pitnej vody, rozbíjať temné portály, hľadať zakopané poklady a legendárne zbrane a mnoho ďalšieho. Hoci sa autori nevyhli ani banálnym úlohám, kde treba zabiť určitý počet kreatúr, popri nápaditejších zadaniach sú znesiteľné. V poslednej fáze hry však zjavne vývojárom došli nápady a postup sa obmedzuje na bohapusté zabíjanie a prebojovanie na kľúčové miesta.

Spomínaná sláva je aj tentoraz merítkom skúseností, ktoré sa získavajú za splnené ciele, zabitých protivníkov a odhalenie nových lokalít. Na rozdiel od iných hier, hrdina nezískava tradičné levely, ale nadobudnutú slávu môžete kedykoľvek investovať do rozvoja svojich atribútov. Takže si vylepšujete útoky nablízko, strelnými a doplnkovými zbraňami, šikovnosť, odolnosť, schopnosť presviedčania, mágiu a spirituálnu silu. To všetko sú však len základy. Každý atribút združuje set konkrétnych schopností, ktoré vás už naučia rôzne postavy roztrúsené po krajine. Obvykle okrem určitej vyspelosti žiadajú aj poplatok, ktorý je pri pokročilých prvkoch značne vysoký. Investície do schopností sa však oplatia. V boji sa potom lepšie oháňate mečom či kordom alebo máte presnejší zásah a nejakú fintu navyše. Hodí sa aj schopnosť kuť a vylepšovať výzbroj, miešať odvary, sťahovať zo zabitých zvierat kožu a odnímať im zuby a pazúry. Ak chcete občas niečo potiahnuť, je dobré trénovať zakrádanie, zámočníctvo a určite si obľúbite možnosť používať opicu na krádeže a posielať ju na ťažko schodné miesta. Ak ste hrali Risen 2, bude vám tento systém vývoja dôverne známy a ničím vás neprekvapí.  Stále je však funkčný a praktický.

Pri putovaní sa môžete ľubovoľne presúvať z jedného ostrova na druhý. Stačí sa vrátiť na loď  (najjednoduchšie príkazom v menu postavy) a stanoviť nový kurz. Na miesto určenia sa dostanete prakticky okamžite. Objavíte sa na palube lode a po kliknutí na malý čln stanovíte miesto výsadku na pláži, prípadne v prístave. Predtým si môžete podebatovať s posádkou a vybrať jednu z postáv, ktorá vás bude sprevádzať na ostrove. Medzi spolubojovníkmi nájdete napríklad aj pirátku Patty, s ktorou ste sa zoznámili v Risen 2.

A nie je to jediná postava z dvojky. Spoznáte aj ďalších starých známych, vrátane NPC postáv, s ktorými ste mali pletky v predošlej časti. A stanete sa aj súčasťou jedného zo spoločenstiev, ktoré si vyberiete.

To do istej miery ovplyvní vaše ďalšie možnosti a aj vzhľad postavy a dokonca lode. Zo mňa sa stal voodoo pirát, ktorý používa domorodú mágiu, behá s pomaľovanou tvárou a plaví sa na lodi so strašidelnými zástavami a lebkami.

Totožné sú aj niektoré lokality, ktoré navštívite, ibaže tentoraz sú často v zúboženom stave, pretože všade vyčíňajú kreatúry z podsvetia. Znovu sa tak ocitnete v starej dobrej krčme na ostrove Antigua, ktorý je útočiskom pirátov, ibaže niektorí ľudia zahynuli a budovy sú poškodené. Povedomá vám bude aj vojenská pevnosť s vyľudnenými plantážami na inom ostrove. Okrem exteriérov s bujnou vegetáciou vstúpite aj do kobiek, chrámov s pascami a pákami a baní, kde občas môžete vydolovať nejakú rudu alebo kryštály. Pri ohni si zas upečiete surové mäso a ryby, ktoré vám po zjedení pomaly regenerujú život.

Rovnako poslúži ovocie a huby, ktoré sa spolu s pečeným mäsom ukladajú ako jednotná potrava - proviant. Na podobnom princípe fungujú sudy s vodou, ktoré občas nájdete pri obydliach. Na okamžité doplnenie života v boji je aj tentoraz ideálny rum, prípadne iný alkohol.

Na rýchly presun na už známe miesta slúžia portály, ktoré sú však aktívne až po vložení špeciálnych kameňov. Dôležité miesta pohodlne nájdete pomocou mapy s navigáciou podľa úloh, ktoré sa hromadia v denníku. Ten je súčasťou menu postavy, rovnako ako atribúty a inventár v konzolovom štýle, kde osobitne vyberáte predmet pre pravú ruku, ľavú ruku a ďalšie časti tela spolu s prsteňom a amuletom.

Vďaka svojmu neštandardnému stavu má hrdina aj špeciálnu schopnosť. Môže využívať astrálny pohľad, kedy všetko vníma v akejsi duchovnej rovine, kde sa po výučbe u šamana zvýraznia rôzne objekty alebo nepriatelia.

Keby tvorcovia použili trochu viac predstavivosti, mohli astrálny pohľad využiť oveľa viac, napríklad na odhalenie tajných vstupov alebo neviditeľných nápisov a pri niektorých úlohách. V terajšej podobe ale žiadny hlbší zmysel nemá. Rovnako ako spánok, ktorý nakrátko prenesie postavu do podsvetia, kde jej uberie kúsok z duše, ale tieto výlety nič pozitívne neprinášajú a sú úplne zbytočné.

Ak aj tvorcovia mali nejaký hlbší zámer, zrejme od neho upustili a hra o dušu, s možnosťou aspoň dvoch odlišných zakončení na základe rozhodnutí hráča, sa nekoná.

Veľký priestor je venovaný bojom a práve preto je škoda, že ich tvorcovia ponechali prakticky bez zmeny. Hoci poskytujú určité taktické možnosti, nie sú úplne ideálne a rýchlo sa stanú stereotypnými. Jedným tlačidlom vediete útok primárnou zbraňou, pri podržaní silnejší, a môžete vykonať aj tri výpady za sebou, druhým sa bránite a v prípade strelných zbraní a kúziel mierite. Pred bojom však treba vždy najprv aktivovať zbraň tretím tlačidlom, čo je pri náhlych prepadnutiach dosť nepraktické. Spravidla vás tento moment pripraví o časť života. Po boji zas zbraň musíte deaktivovať, inak nepozbierate lup a mohli by ste nechtiac napadnúť NPC postavu, s ktorou sa chcete iba porozprávať. V boji môžete využiť aj permanentné kúzla a jednorazové zvitky a okrem toho sekundárnu zbraň.

Tou môže byť pištoľ, vrhacie dýky, prípadne iná pomôcka, ktorou v správnej chvíli destabilizujete protivníka.

Pri potulkách a v boji vám smie asistovať jeden spoločník z vašej posádky a niekedy sa zapoja aj spriaznené alebo neutrálne postavy. Buď ako dočasní partneri pri plnení úlohy alebo skrátka zareagujú, keď sa nablízku objaví hrozba.

Problém je v tom, že v zápale boja niekedy zasiahnete aj NPC postavy, ktoré nemáte v úmysle ohroziť a ich reakciou môže byť protiútok, až kým nepadnete k zemi. To sú veci, ktoré nie sú v boji uspokojivo doriešené. A nezakryjú to ani zriedkavé zakončovacie kombá. Čo sa týka nepriateľov, AI je priemerná, ale aj obyčajný potkan dá niekedy zabrať a je treba vhodne kombinovať útoky, obranu a často používať kotrmelce, ktorými sa vyhnete zásahu.

Až do konca hry vám znepríjemnia pobyt rôzne dravce, netopiere, pavúky, jaštery, kreatúry na pláži a krokodíly.

Niekedy sú tieto zvieratá silnejšie ako plnohodnotní nepriatelia (hlavne pri väčšom počte, keď útočia zo všetkých strán), ktorých predstavujú pekelné psy, nemŕtvi, golemovia, temní lordi, vojaci a goblini. Príležitostne sa môžete chytiť do pasce alebo vás niečo poriadne schmatne a musíte rýchlo zareagovať určeným tlačidlom, aby ste sa z toho dostali. Môžete sa tešiť aj na bossov, ktorých neraz stačí tradičným spôsobom zbaviť života, ale občas dosiahnete víťazstvo inak. Napríklad musíte spútať beštiu špeciálnymi úchytmi.

Osobitnú kategóriu predstavujú boje na mori. Nie je ich veľa vlastne sú všetky naplánované a odohrávajú sa v stanovených fázach hry. Vždy predstavujú určitú výzvu a delia sa na prepadnutia so súbojmi lodí a lov vodných monštier. Lodné bitky zvyčajne majú niekoľko fáz. Môžu to byť bitky s námorníkmi, streľba delom na nepriateľskú posádku alebo odhadzovanie výbušných sudov a napokon duel s kapitánom. Pri love monštier kormidlujete loď a keď sa vynorí príšera, ostreľujete ju z dela. Prvý takýto lov bol vcelku zábavný, ďalší už menej, pretože to trvá dosť dlho.

Grafika hry je príjemná. Pekne spracované sú najmä slnkom zaliate pláže a pralesy prekypujúce životom, ktoré sa večer ponoria do tmy. Väčšina obyvateľov v noci spí, či už sú to ľudia alebo dravá zver, ktorá sa dá opatrne obísť, keď odpočíva na ceste. Niektoré interiéry, jaskyne a kobky až taký dobrý dojem neurobia, ale nie sú vyslovene škaredé. Ozvučenie je priemerné, dabing neohromí, ale ani neurazí. Animácie pohybu sú solídne, no hlavný hrdina by mohol mať viac pohybových variácií. Za úplne zbytočné považujem hrubé nadávky v dialógoch, bez ktorých by sa hra pokojne zaobišla. Tvorcovia zrejme chceli pirátov vykresliť ako pekne drsných, ale vulgarizmy sú príliš účelové a v rozhovoroch pôsobia neprirodzene.

Risen 3 pokračuje tam, kde skončila predošlá časť. Neprináša veľa nového, ale dokáže zaujať svojim rozsiahlym príbehom s pirátskou tematikou, ku ktorej pasujú vcelku nápadité námorné bitky. Ak sa vám páčil Risen 2, trojka vám bude vyhovovať, už preto, že je prakticky všetko po starom. V prípade, že sa vám druhý diel nepáčil, z rovnakého dôvodu vám nesadne ani Titan Lords. No aj keď sa hra udržala nad vodou, v prípadnej ďalšej časti už recyklovaný obsah stačiť nebude a uvítali by sme nové prvky, aby séria neprešľapovala na mieste. Nateraz sme ale vcelku spokojní.

Branislav Kohút

+ slušný príbeh a rozsah približne 30 hodín
+ vývoj a bohaté možnosti hrdinu
+ návrat obľúbených postáv
+ námorné bitky sú vítaným spestrením

- stále dosť fádne boje
- zbytočné vulgarizmy v dialógoch
- prakticky žiadne inovácie
- ku koncu sa hra obmedzuje na bohapusté zabíjanie

**8.0**

## KICKSTARTER PRINIESOL KVALITNÚ RPG

# DIVINITY ORIGINAL SIN

Larian Studios | RPG | PC

Hry zo série Divinity od Larian Studios vždy zaujali, ale keďže sa ocitli v tieni väčších značiek, nikdy neboli úplne na výslní. Original Sin je však natoľko výrazná RPG, že si zaslúži, aby stála po boku najlepších titulov ako Baldur's Gate alebo Icewind Dale, ku ktorým má asi najbližšie. Priaznivcov hardcore RPG (na svoju stranu) hravo pretiahne ako nabudenú vysokoškoláčku.

V prípade niektorých hier neraz rozmýšľam, čo o nich napísať. Pri Diviinity: Original Sin neviem, kde začať, pretože toho obsahuje naozaj veľa, čo rozhodne stojí za zmienku. Najlepšie bude najskôr spomenúť kampaň na Kickstarteri, vďaka ktorej sme sa  tejto RPG dočkali. Tvorcovia nezabudli na tých, čo hru podporili a okrem toho, že ich vymenovali a poďakovali, prispievatelia obdržali aj kód, ktorý použijú pri vytváraní profilu a získajú určité výhody.

Pozoruhodný je už štart hry, kde si vytvoríte nie jednu, ale hneď dve postavy, čo nie je v RPG úplne bežné.  Môžete si ich upraviť a zvoliť povolania a o chvíľu sa už ponoríte do príbehu, ktorý síce začína skromne, ale veľmi rýchlo prerastie do obrovských rozmerov. Na začiatku je vražda a pátranie po páchateľovi v mestečku, na ktoré sa od istej doby valí jedna pohroma za druhou. Nájazdy orkov, goblini, nemŕtvi, ktorí odmietli ležať v truhlách. Smrť jedného mešťana sa popritom zdá bezvýznamná. Ale v skutočnosti spustí reťaz udalostí, ktoré vyústia do niečoho veľkého, čo môže uspokojivo vyriešiť len odborník na slovo vzatý, Source Hunter - teda vy.

Onedlho sa z pobrežného mestečka presuniete do lesa, ocitnete sa na púšti, v zamrznutej krajine a preleziete mnoho podzemných bludísk. Pokúsite sa zistiť, akú úlohu zohráva Biela čarodejnica, zapletiete sa do vojny elementálov, votriete do pochybného

kultu a postavíte proti démonom. A to je len skromný zoznam toho, čo vás počas veľmi dlhého dobrodružstva čaká.

Vašu úvodnú dvojicu smú sprevádzať ešte ďalší dvaja hrdinovia, ktorých oslovíte pri putovaní. Obliekate ich, rozvíjate a ovládate v boji rovnako, ako pár, ktorý ste si vytvorili na začiatku. Prišelcov však môžete obmieňať, kým úvodná dvojka je nerozlučná, hrá prím v rozhovoroch s košatými voľbami s NPC postavami a navyše vedie interné dialógy medzi sebou a ostatnými členmi družiny. V určitých situáciách zasvietia nad vašimi postavami výkričníky a treba sa porozprávať o zásadných veciach, pričom vy určujete reakcie hrdinov a na základe toho sa formujú ich črty. Stanú sa pomstychtivými alebo naopak milosrdnými, pragmatikmi alebo romantikmi, čestnými alebo zlodejmi a tak ďalej. Každá osoba môže mať iné črty a každá prevládajúca vlastnosť prinesie určitý bonus.

Členovia družiny postupujú v skupine, pričom si zvolíte spomedzi niekoľkých formácií. Postavy ale môžete aj rozdeliť a to prostým potiahnutím ich portrétov na obrazovke, čím sa preruší spojnica - reťaz a vyňatí dobrodruhovia nenasledujú ostatných. Každý hrdina môže byť v úplne inej lokalite, takže dokážete operovať hoci aj na štyroch miestach súčasne! Niekedy sa to hodí, ale je lepšie, keď sa druhovia držia pokope, pretože všade číha nebezpečenstvo. Keď sa oddelené postavy stretnú, pripnete ich späť "na reťaz" a znovu idú všetci spoločne.

Návrat na známe miesta urýchľujú aktivované brány, ktoré slúžia ako tradičné wayponity. Presuniete sa k nim hocikedy z ľubovoľného miesta vďaka permanentnej funkcii Rift travel.

Tá poslúži aj na prenos do inej dimenzie, na miesto označené ako Koniec času. Lokalitu tvorí hala, séria chodieb a miestností s portálmi. Slúži ako vaša základňa, kde sa postupne odomykajú sály na úpravu vzhľadu postáv, najímanie nových hrdinov a iné. Stretnete tam aj skúseného impa Zixzaxa, ktorý vám bude nápomocný. Aby toho nebolo málo, na rýchly presun poslúžia aj dve malé pyramídy. Pomocou prvej z inventára sa teleportujete k druhej, ktorú môžete položiť niekde v krajine.

Postupujete otvorenou krajinou, kde môžete ísť, kamkoľvek si zmyslíte (ak to nie je uzamknuté alebo zavalené) a prechádzate chodbami bludísk, kde sú neraz tajné spínače a hlavolamy. Nápaditý nie je iba hlavný dej, ale aj vedľajšie úlohy, ktorých je neúrekom. A nie sú to žiadne lacné poslíčkovské zadania, ale neraz komplexné a nápadité questy. Pomôžete uhasiť horiacu loď (ak to stihnete) a nájsť prácu námorníkom, ktorí prišli o džob.  Odhalíte identitu naoko obyčajného kocúra, ktorý vďaka vám možno získa svoju chlpatú lásku. Vyriešite depresie osamelého trola, ktorý stráži zbúraný most a vrátite nemŕtvemu hovoriacu hlavu, ktorá slúži ako zábavná atrakcia komediantom. Ciest k riešeniu pritom môže byť niekoľko a vedie k nim viacero krokov. Niektoré úlohy vás slušne potrápia a nie je hanba poobzerať sa po riešení na internete.

Niektoré postavy si pri plnení úloh nakloníte, iné pohneváte. Môžete sa uchýliť k boju, ľsti, vybrať si stranu, presviedčať svojim šarmom alebo argumentmi. To je už prípad, kedy sa v rozhovoroch prepracujete k minihre kameň- papier- nožnice.  Musíte vyhrať niekoľko kôl, ktoré vám na základe vašich parametrov pridajú viac alebo menej bodov do mierky presviedčania. Ak prehráte, s postavou sa už po dobrom nedohodnete a musíte si poradiť inak. Napríklad vytasíte zbrane.

Hra je v reálnom čase, ale boje prebiehajú v ťahovom režime. V každom kole sa vystriedajú všetci hrdinovia (v dosahu boja) a nepriatelia, ktorým neraz pribehne pomoc z ďalšej obrazovky.

Postavy používajú útoky a kúzla, ktoré nevyžadujú manu, ale potrebujú určitý čas na regeneráciu. Jednotlivé úkony, vrátane pohybu, vyžadujú určený počet akčných bodov. Zručné postavy sa dokážu v kole premiestniť, aj vykonať viacero útokov. Pri ataku sa oplatí zasiahnuť protivníka zboku, pretože vtedy má zníženú obranu. Treba si však dávať pozor, pretože nepriatelia (ale aj vaše postavy) zareagujú protiútokom, keď sa niekto pohybuje tesne popri nich. V boji sa berú do úvahy rôzne faktory, od parametrov postáv, brnení, ktoré môžu obmedzovať pohyb, až po terén a prírodné živly. O úspechu a zlyhaní rozhodujú záchranné hody pomyselnou kockou v duchu pravidiel stolovej hry. Niekedy sa tak postava pohodlne presunie po ľade, inokedy pošmykne, padne na zadok a niekoľko kôl dvíha zo zeme a je ľahko zraniteľná.

Najúžasnejšie v boji sú vplyvy elementov a ich vzájomné reakcie. Po výstrele výbušného šípu obeť ešte horí a plamene ju chvíľu spaľujú. Neraz horí aj blízke okolie a zraňuje každého, kto stojí na tejto horúcej pôde alebo tam vstúpi. Ale keď čarodejník vyvolá dážď, zem sa postupne ochladí a postava a terén prestane horieť. Kvapky dokonca dokážu uhasiť aj nálože samovražedných nepriateľov! Postavy sú potom mokré a preto sa zvýši ich odolnosť voči ohňu, ale zníži voči vzduchu. Keď je na zemi voda a vypálite do nej elektrický výboj, tí, čo stoja v mláke, môžu byť dočasne paralyzovaní. Voda reaguje na oheň a buď sa stratí, alebo zanechá opar. Zelený jed pri kontakte s ohňom zas exploduje. Tieto fyzikálne vlastnosti sa dajú výborne využiť v boji, hlavne proti presile. Nahrávajú tomu aj sudy s rôznym obsahom, ktoré sú často nablízku a môžete ich posunúť, rozstrieľať, dokonca zobrať do inventára a použiť na inom mieste. A kým sudy s jedom alebo horľavinou aplikujete ako jednoduché bomby, tie prázdne zas položíte na spínače, a tak otvoria tajnú miestnosť alebo zabránia šíreniu chemických výparov z otvoru v podlahe. Je to veľmi dômyselné a v hre neraz použité pri riešení prešpekulovaných puzzle.

Boje proti nepriateľom (na normálnej obtiažnosti), ktorí sú na vašej úrovni, sú bezproblémové, ale keď majú protivníci o pár levelov viac a je ich kopa, je to už tvrdší oriešok. Bohužiaľ, niekedy pri prirodzenom prechádzaní narazíte práve na silnejších súperov, na ktorých ešte nemáte. Pritom je chvíľami problém nájsť spôsob, ako si nahrabať potrebné levely, aby ste boli rovnocenní. Hra vás teda núti vyriešiť aj väčšinu postranných úloh a prekutať zákutia, o ktoré inak nemusíte mať záujem. Cestička sa napokon vždy nájde, len tým chvíľami trpí dynamika hry.

Vaši hrdinovia občas aj umierajú. Padlí zostávajú na mieste skonania a vzkriesiť sa dajú len zvitkom oživenia, ktorý by preto nemal chýbať v inventári. Jednotlivé postavy majú vlastný priestor na ukladanie predmetov. Tie sa dajú zobrazovať podľa typu, času nadobudnutia, hodnoty a ďalších faktorov. Každý inventár má stanovenú maximálnu hmotnosť, ale zmestí sa tam aj viac ako stovka vecí, vrátane mnohých zbraní, brnení, surovín a polotovarov na výrobu predmetov. Vlastnoručné vytváranie oblečenia, zbraní, odvarov, a dokonca magických kníh je veľmi jednoduché a praktické. Neraz stačia len dve ingrediencie, ktoré prosto skombinujete. Kúpite ich, ulúpite, nazbierate v lese alebo vykopete lopatou. Napríklad z jedlej huby, priloženej na prázdnu fľašku, vznikne liečivý nápoj. Inokedy je nutné kombinovať viac surovín a treba mať aj určité znalosti. Napríklad magickú knihu vyrobíte len so schopnosťou remeselníka na štvrtej úrovni. V hre môžete prekutať prakticky všetky objekty a nájdete aj recepty, ale na výrobu nie sú nevyhnutné. Stačí trochu experimentovať.

Tým sa už vlastne dostávame k schopnostiam, ktoré treba rozvíjať, aby postavy dokázali nie len vyrábať, ale aj čarovať a lepšie znášať podmienky v boji. Je dobré mať aspoň jedného hrdinu, ktorý sa rozumie kováčstvu. S kladivkom potom už môže stále opravovať poškodenú výbavu všetkým členom družiny

a nemusíte za to platiť NPC postavám. Na identifikáciu bonusových vecí s farebnými nápismi zas stačí patričná úroveň loremaster a lupa. Ak sa má postava naučiť z kníh ohnivé kúzla, musí ovládať pyrokinetiku a aby v boji nebol postih (viac minutých akčných bodov pri kúzlení), treba mať túto schopnosť na vyššej úrovni.

Bojovníkom treba vylepšiť hlavne schopnosť manipulácie s jednoručnými a obojručnými zbraňami alebo obranu štítom. Šanca na krvácanie, infekciu, pád a popálenie sa zníži, keď investujete do bodybuildingu. Ak chcete s pakľúčmi odomykať zámky (uzamknuté truhly sa niekedy dajú aj rozbiť), investujete do zámočníctva, ak siahnuť niekomu do vrecka, rozvíjajte krádeže. Nie je zlé investovať aj do zakrádania, ktoré je samo osebe zábavné. Vybraná postava sa na pokyn prikrčí a k tomu vezme na seba podobu kameňa alebo suda, ktorý nesie na chrbte a nenápadne sa tak presúva po okolí.

Skúsenostné body získate po nadobudnutí nových levelov a popri nich občas dostanete aj body na vylepšenie atribútov. Význam tých základných je jasný. Silu potrebujú hlavne bojovníci, šikovnosť lukostrelci, mágovia majú byť inteligentní. Konštitúcia, rýchlosť a vnímanie sú dôležité pre každého, pretože určujú počet akčných bodov v boji a ako môžu byť využité. Rozvoj postavy napokon dotvárajú talenty, ktoré majú tiež vlastné body. Jedná sa vlastne o perky, ktoré pridávajú špeciality podľa vášho výberu. Môžu zvýšiť dosah kúziel a nosnosť, či vylepšiť niektoré parametre. K tým zaujímavejším patrí doliečovanie, keď hrdina stojí v krvi,  alebo možnosť rozprávať sa so zvieratami, čo využijete aj pri niektorých úlohách.
Hra nepotrebuje multiplayer, ale možnosť pripojiť sa do hry iného hráča, na lokálnej sieti alebo internete, určite poteší. Navyše viete určiť, či sa môže pridať náhodný účastník, priatelia alebo len ten, koho vyslovene pozvete do hry a či sa zobrazia duálne dialógy.

Po vstupe do príbehu iného hráča som prevzal jednu z jeho postáv, ktorú som mal plne pod kontrolou a podľa potreby som asistoval hlavným hrdinom. Hoci obvykle spolupracujú dvaja hráči, je aj možnosť zdieľaného postupu štyroch účastníkov. V menu Divinity je aj priestor pre módy, na ktoré som ale zatiaľ nenarazil.

Divinity: Original Sin má za sebou ťažký pôrod. Hoci hra začínala vo verzii s predbežným prístupom a tvorcovia mali čas na jej vyladenie, ešte pár týždňov po vydaní obsahovala závažné chyby. Zaseknutá kamera s nevhodným pohľadom na vybraných miestach sa ešte dala zniesť. Horšie bolo, že mi prestali fungovať takmer všetky uložené pozície.

Prvý raz som to bral ako náhodnú chybu, ale keď sa to zopakovalo a stálo ma to niekoľkohodinový progres, hľadal som pomoc. Najskôr v diskusiách, kde sa objavili hráči s rovnakým problémom a rady, ktoré nezaberali. Potom som sa obrátil priamo na vývojárov. Bol som bezradný, ale napokon sa ako blesk z čistého neba objavila záplata a všetky vážne problémy zmizli, ako po mávnutí čarovným prútikom. Save začali fungovať. Bolo to však naozaj v hodine dvanástej. Za svoje útrapy som bol odhodlaný radikálne znížiť hodnotenie. Lenže čím dlhšie som hral, tým viac ma hra uchvátila a nakoniec vo mne zostal len blažený pocit z poctivej, silne návykovej RPG.

Grafika u takejto komplexnej RPG nie je prvoradá. Ale v tomto prípade je vydarená, dizajn máp výborný, chrumkavá atmosféra. Vizuálne efekty kúziel neprekvapia, ale pri pieskovej búrke som podvedome privieral oči, aby mi do nich nefúkal prach a aj fujavica na severe pôsobila vierohodne. Navyše ma spomaľovala. Dabing často nepočujete, no hrdinom môžete navoliť rôzne hlasy, ktoré sa priebežne ozývajú a pohodlne to stačí. Sprievodné zvuky a hudba pasujú ako uliate. Prednastavená kamera s možnosťou zoomu nerotuje v rozmedzí celých 360 stupňov, ale iba vo vymedzenom uhle. Niekedy kvôli tomu prehliadnete dôležité prvky, spínače alebo kľúče, ktoré nie vždy všetky zviditeľní stlačenie ALT. V menu je však možnosť zapnúť plnú rotáciu kamery, hoci podľa tvorcov na to nie je kampaň stavaná a odporúča sa len v módoch.

Divinity: Original Sin je veľmi vydarená hardcore RPG zo starej školy doplnená o osvieżujúce nápady. Hoci tento rok očakávame pokračovania ospevovaných značiek, nie som si istý, či sa dokážu kvalitou priblížiť k Divinity. Aj napriek zaváhaniu pri premiére je totiž Original Sin jednou z najlepších RPG posledných rokov a mnohé veľkohubé série hravo strčí do vrecka. Na hru si musíte najskôr zvyknúť, ale keď sa rozbehne, už na ňu nedáte dopustiť. Po spásonosnej záplate, ktorá vyriešila zásadné chyby, už skutočne nie je dôvod váhať a toto dobrodružstvo, ktoré sa môže natiahnuť na desiatky hodín, si nesmiete nechať ujsť.

Branislav Kohút

+ poctivá a veľmi komplexná RPG zo starej školy
+ nápadité hlavné a vedľajšie úlohy s puzzle prvkami
+ široké možnosti a vývoj postáv
+ vzájomné reakcie živlov a taktizovanie v boji
+ kooperácia hráčov
+ veľmi rozsiahle

- niekedy zle vyvážené levely nepriateľov v oblasti
- trochu ťažkopádny rozbeh

**9.5**

NOVÁ SEZÓNA

# MOTO GP 14

Milestone | Racing | PC, Xbox 360, PS3, PS4

Rozdiel medzi kvalitným vývojárskym tímom produkujúcim vynikajúce hry a tým, ktorý nám dokáže priniesť „len" dobrú hru, je prozaický. Ten prvý menovaný sa vie vypnúť k heroickému výkonu a dostať zo svojich útrob nezabudnuteľný kúsok, aj po niekoľkých dieloch zaujímavý pre širokú hernú verejnosť a adekvátne hodnotený a predávaný. V druhom prípade neoslní dielko, hoci aj vcelku podarené, na prvý a ani druhý alebo tretí pohľad. Napriek tomu, že sa nejedná vyslovene o nepodarok alebo nekvalitný paškvil. Talianski vývojári z Milestone, žiaľ, patria dlhodobo do druhej skupiny.

Či už sa pozrieme na sériu WRC alebo MotoGP, majú spoločných hneď niekoľko menovateľov. Licencie sú jednoznačne neprehliadnuteľným plusom, v pozadí neostáva ani ponuka módov, ponúkajúcich hodiny a hodiny zábavy, no v konečnom dôsledku je výsledný dojem len mierne nadpriemerný. Ak vôbec. Pri pohľade na výtvory EA Sports alebo Codemasters Racing máme pocit, že dostávame prvotriedny produkt natrieskaný tým najkvalitneším materiálom. Limitujúcim faktorom a tým dôležitým na miskách váh pre Milestone je však engine hry, neschopnosť dokopať hrateľnosť do nebeských výšin a minimum zmien. Napriek tomu, že sú viditeľné a upozorniť na ne nie je problém pre nikoho.

V najnovšom MotoGP 14 tak dostávame servírované dobre známe menu: tri kubatúry jednostopých žihadiel zaštítených oficiálnou licenciou sa nám predstavujú v podobe, ktorú nedokážeme zaškatuľkovať ani ako arkádu a ani ako simulátor. Hrá sa to dobre, ovláda sa to taktiež celkom fajn, no po niekoľkých odjazdených okruhoch chýba to najdôležitejšie. A síce adrenalínový pocit z jazdy, snaha upútať pozornosť a dostať sústredeného (virtuálneho) jazdca do nálady, kedy pre neho prestáva existovať okolitý svet. Keď sa vykrúca na stoličke s vyplazeným jazykom a krikom pri prejazde zákrutami na hrane, bojuje o lepšiu pozíciu, zlepšuje

svoje časy čo i len o desatinu sekundy na kolo, snaží sa dokonale spoznať okruh a správanie motocyklu v extrémnych prípadoch. A hlavne prežíva ten skvelý pocit z rýchlosti a ohromujúcej akcelerácie.

Lenže tak to už býva v žánroch, kde je konkurencia nulová. Ak si totiž chcete zajazdiť na motorke s licenciami ovenčenými pretekmi a jazdcami, inú možnosť ako MotoGP 14, nerátajúc staršie kúsky, nemáte. Vyskúšate si instantnú jazdu, jeden šampionát alebo celú sezónu, potom sa pozriete na kariéru, v ktorej sa musíte predrať do čela najlákavejšej, a teda najvyššej kubatúry zo samotného dna a... a vlastne vás to prestane baviť, pretože sa necítite ničím hnaní dopredu. Inak klasika: karavan, lepšie tímy, levelovanie jazdca a odomykanie nových prilieb a podobne. Síce tu máme osvieženie v podobe módu úloh (Challange the Champions) s vopred daným zadaním, ktorého splnenie už vyžaduje nejaký ten tréning, no hrateľnosť to nemení. Alebo sa popasujete s udalosťami, odohranými v skutočných pretekoch v tomto ročníku. Stále je to len položka v menu, ktorú okúsite, poviete si, že jej prítomnosť je fajn, no na prekonávanie prekážok vás už ďalej lákať nebude.

Vopred hodíme za hlavu novinku v podobe Safety Car Mode, kde je základná myšlienka založená na šoférovaní safety car vozidla. Je bizarná a nezmyselná. Čerešničkou na torte je ovládanie vozidla, ktoré má aj do arkádového OutRunu ďaleko. Auto na trati pláva, jazdný model je akoby z inej galaxie a zodpovedného človeka za jeho prítomnosť v hre by bolo málo aj zavesiť za citlivé miesto do prievanu. To dôležité, o čo v hre ide, je totiž samotné jazdenie na motorke. Je odlišné od klasického pretekania s vozidlom. Obrovská akcelerácia núti prezieravo taktizovať omnoho skôr pred každou zákrutou, do ktorej musíte vojsť vo vhodnej rýchlosti a na správnom mieste, inak

strácate ťah a ostatní jazdci vám unikajú. Práve zvládnutie citlivého narábania s plynom v týchto momentoch a načasovaní zatáčania je základný kameň úspechu. A práve preto je pretekanie na motorke adrenalínové, poľaviť nemôžete ani v jedinej zákrute.

Hre, žiaľ, citeľne chýba pompézny pocit z rýchlosti a ten správny adrenalín. Síce sa musíte snažiť, avšak ide len o dôsledok toho, že chcete uspieť v samotnom preteku a neskončiť na posledných priečkach. Stádo ostatných jazdcov sa stále správa (teda rovnako ako minule) neuveriteľne strojovo. Snažiac sa držať ideálnu stopu dochádza k viditeľným súbojom medzi ostatnými len minimálne, nie je badať žiadne chyby jazdcov, ktorí by sa chceli predrať dopredu a išli až na samotnú hranicu svojich schopností a možností motocyklu. Nehovoriac o tom, že neváhajú zablokovať vás pri rôznych manévroch, pretože skripty nepustia a dopúšťajú sa tak nielenže nebezpečných kúskov, za ktoré by im v skutočnosti niekto po preteku napravil fasádu. Jazdia bez ohľadu na svoje okolie. Pretekať sa s robotmi už náležite nie je taká zábava ako to poznáme z iných hier.

Multiplayer je zbytočne obmedzený nutnosťou registrovať sa na špecializovanej stránke. Hnus, velebnosti. Pre porovnanie atmosféry tentoraz nemusíme zablúdiť do skutočných pretekov, veď omnoho prirodzenejšie a zaujímavejšie vyzerajú preteky či už v F1 od Codemasters, ale aj Need for Speed od Electronic Arts. Je to možno príliš krutá vizitka pre Milestone, no ak sa ani po rokoch a niekoľkých vydaných ročníkoch nedokázali prebudiť, to nie príliš drsná, ale výchovná facka.

Neoslní ani technické spracovanie. Engine hry je kritizovaný už roky, nakoľko nespĺňa štandardy ani predchádzajúcej generácie konzol. MotoGP 14 nie je ohyzdná hra, avšak nie je ani ničím zaujímavá. Modely motoriek nestoja za spomenutie, asfalt, na ktorý neustále čumíte spoločne s okolím, je skôr len nutným zlom a grafické efekty pri jazde za zhoršených

podmienok majú to najlepšie už dávno za sebou. Navyše sa hre nevyhli nepríjemné bugy, ktoré ju robia často nehrateľnou. Nie raz nám vypadla textúra povrchu alebo hra jednoducho zamrzla. A čo je horšie, toto škaredé káčatko je hardvérovo neúnosne náročné. Je úplne jedno, že vám na vašej šunke bežia v pohode najnovšie preteky od Codemasters, MotoGP 14 sa bude plížiť ako opilec snažiaci sa nadránom nájsť svoju posteľ.

Jediné, čo stojí za obšírnejšie spomenutie, sú animácie jazdcov priamo počas jazdy. Nie sú to už nehybné figuríny a nádherne vidno, ako málo niekedy stačí k oživeniu: niekoľko animácií spúšťajúcich sa vo vybraných situáciách. Nič to nemení na tom, že pole jazdcov sa vozí za sebou ako husičky na pašu. Zvuky sú minimálne, motorkám chýba potrebný hluk, gumy nepískajú, v boxoch si asi dali pauzu a zvysoka na vás všetci kašlú. Takto rozhodne trhače asfaltu nevyzerajú a nezvučia.

Vo svojej podstate MotoGP 14 nie je zlou hrou, ale ovácie virtuálnych pretekárov nezíska. Od Milestonu sme ani nič iné v podstate nečakali a znovu nás obslúžili len ničím nezaujímavým projektom, ktorý ťaží z hlavne toho, že neexistuje žiadna konkurencia šliapajúca mu na päty. Ak teda nutne chcete jazdiť na motorke a ukázať Rossimu, že patrí do starého železa, inú možnosť vlastne ani nemáte. Žiaľ, je to tak. Byť jednookým kráľom medzi slepými, nie je najlepšia bilancia. Majitelia minulých ročníkov môžu, až na fanatikov, na ten nový pokojne zabudnúť a my už len dúfame, že nabudúce prejde hra výrazným face-liftingom, inak pošleme krabicu s MotoGP 15 rovno do večných lovísk. MotoGP 14 je dobrá, mierne nadpriemerná racingovka, ale to bol aj predchodca. A aj jeho predchodca. A ďalej to poznáte.

Ján Kordoš

## HODNOTENIE

+ motorky s oficiálnou licenciou
+ množstvo módov
+ dlhodobá zábava

- slabý pocit z rýchlosti
- úbohá AI jazdcov
- zastaralý engine
- minimum inovácií
- safaty car

**6.0**

## TO NAJLEPŠIE Z PS3 TERAZ NA PS4

# THE LAST OF US REMASTERED

Naughty Dog | Akčná | PS4

Pri pomyslení na zombíkov a inú podobnú postapokalyptickú háveď sa dnes už mnohým obracia žalúdok. A nie preto, že sú to dosť nechutné stvorenia, z ktorých opadávajú kusy mäsa a ich hnijúce údy sa hojdajú z jednej strany na druhú pri niečom medzi plazením a chôdzou. Skôr je to preto, že už sú všade. Neprejde deň, aby ste nenarazili na nemŕtvych a pomaly neotvoríte chladničku bez toho, aby ste sa nezľakli, že na vás podobná potvora vyskočí. Súčasný trh je nimi skutočne presýtený a od filmov po hry ich nájdete všade.

Aj napriek tomu, ohlásenie príchodu minuloročného hitu The Last of Us na PS4 vyvolalo nadšenie. V tomto prípade tá hromada nakazených vôbec neprekáža. O nich tu totiž ani nejde. A nejde ani o to, že sme hru mali možnosť hrať pred rokom. PS4 sa predala v počte niekoľko miliónov kusov a hráči na novej konzole bažia po kvalitných hrách. Ponúknuť im to najlepšie z katalógu platformy v tej najlepšej edícii vyzerá ako zaručený úspech. A presne to aj The Last of Us Remastered je. Úspech, pri ktorom dokážete presedieť víkend a výborne sa baviť. Najmä ak ste s týmto titulom ešte nemali tú česť.

Ale pozor, hra nie je pre každého. Akoby v nej bolo niekoľko výstražných bodov, ktoré vám chcú ukázať, že ak vám niečo nevonia, od daného momentu to bude v tomto aspekte už len horšie. A ten prvý bod prichádza hneď v úvode. The Last of Us chce hrať na emócie a od prvých momentov, kedy sa zoznamujete s hlavným hrdinom, je vám jasné, že ste na emočnej horskej dráhe. Citové vydieranie tými najzákladnejšími témami (napríklad deti) hre nie je cudzie a ani neskôr sa nehanbí na vás vytiahnuť niektorú srdcervúcu scénu. A občas v oblasti citového vydierania možno trochu príliš tlačí na pílu a pôsobí prvoplánovo.

Príbeh The Last of Us nie je originálny. Na druhej strane to ani nepotrebuje. Okamžite dokážete z rukáva vysypať názvy aspoň piatich filmov, ktorými sa scenáristi výrazne inšpirovali, nehovoriac o ďalších médiách. Aj preto neprekvapí, že osud jednotlivých postáv a vlastne aj koniec, viete dopredu odhadnúť a hra pred vami rozohrá nejaké to tradičné klišé. Skutočne to nie je o príbehu a aj napriek tomu Last of Us dobre funguje. Celé je to o hlavnej dvojici postáv a chémii medzi nimi. Joel a Ellie sú rôzni, ale od prvého stretnutia majú zaujímavý vzťah, ktorý sledujete ako nezaujatý pozorovateľ aj napriek tomu, že jednu postavu priamo ovládate.

Najväčšiu zásluhu na dobrom výsledku majú herci. Troy Baker ako Joel presne vystihol životom zbičovaného chlapa, ktorý si pretrpel svoje, no aj tak ešte dokázal nájsť dôvod žiť v spustošenom svete. Ashley Johnson si zas strihla tínedžerku Ellie, ktorá je drzá, ale vie sa o seba postarať a aj pomôcť. Predchádzajúci svet nepoznala, do nakazeného sa už narodila a dospieva v ňom. A to je zdrojom často humorných situácií, ale aj niekoľkých dier v scenári. Ale ten kontrast starej a mladej generácie, spojenie skúseností veterána s mladíckym elánom, navyše v tomto svete, to je dôvod, pre ktorý The Last of Us budete hrať.

A ak by sa vám málilo, Remastered, samozrejme, obsahuje DLC obsah z pôvodnej PS3 verzie. Priamo v balení nájdete oceňovaný prídavok Left Behind, ktorý síce neprináša žiadne novinky, z ktorých by ste padli na zadok, ale obohacuje príbeh.

Prakticky sa vezie na rovnakej vlne hrateľnosti a príbehu ako pôvodná hra, ale taktiež má čo ponúknuť. Je to doplnkový dej na zhruba 2 hodinky, ktorý vás dostane s Ellie v čele pred udalosti pôvodnej hry a ak ste pravovernými fanúšikmi, tak príbeh previaže aj na American Dreams komix.

Trochu nadnesene môžeme povedať, že Naughty Dog majú skúsenosti s dynamickými dvojicami, ktoré sa prenášajú aj do tejto hry. Samozrejme, podhubie The Last of Us má ďaleko od veselých scenérií v Uncharted, no aj tak je z dynamiky medzi postavami zjavné, že spoločné chvíle sa nesnažia len prežiť, ale sú šťastní, že majú jeden druhého. A predstavte si ten najhnusnejší svet, aký vám napadne - zničená spoločnosť, nakazení behajúci po uliciach a zvyšky ľudstva bojujúce proti sebe navzájom. To je svet, v ktorom musíte prežiť a ochrániť svoju zverenkyňu.

V hre prejdete poriadny kus cesty po USA, ale autori majú radi kontrolu nad tým, čo vidíte a kadiaľ idete. V prípade Naughty Dog nie je žiadnou novinkou, že k budovaniu tej správnej atmosféry vo svojich hrách potrebujú striktne ohraničovať váš postup. Ale v prípade tejto hry urobili obrovský pokrok v budovaní dojmu aspoň akej-takej voľnosti. Stále idete tunelom, stále má len jeden východ a stále na konci musíte spustiť nejaký skript (napríklad zabitím všetkých nepriateľov), ale ilúzia výberu možností v obchádzaní prekážok v trošku rozsiahlejších priestranstvách je veľmi dobrá. Navyše vám rôzne vedľajšie chodníky a miestnosti môžu darovať užitočné veci do vášho inventára.

Oproti sérii Uncharted autori spravili jeden výrazný krok vpred. Je to striedmosť v tom, čo rozohrajú pred vašimi očami.

Drsný a temnejší tón hry rezonuje po celý čas, je v každom kúte a ak máte za sebou všetky Uncharted hry a po nich sa pustíte do The Last of Us, poteší vás, že nikde nič nevybuchuje, nepadajú mosty, ani sa pod vami neprelamujú lávky. Možno to niekedy aj čakáte, no nestane sa to. Vďaka tomu sa môžete sústrediť len a len na hru, bez toho, aby vás otravovala snaha, za každú cenu vyvolať nejaký „wau“ efekt.

Podobne ako príbeh, tak aj hrateľnosť The Last of Us je kolážou prvkov z iných hier. V hre cítiť Uncharted korene, no sú dostatočne ozvláštnené na to, aby vyvolala úplne iný dojem. Je akciou, ale nechce, aby ste stále len strieľali a pretĺkali sa nepriateľmi. Stretnutí veľa nie je a keď už nastanú, sú tuhé. Streľba zo zbraní je roztrasená a munície je málo. Navyše Joel nie je žiadny Rambo, takže otvorený stret s viacerými nepriateľmi znamená smrť a je jedno, či sú to zombíci alebo ľudia. Musíte sa snažiť nepriateľov prekvapiť alebo obísť.

O stealth prvkoch sa príliš hovoriť nedá, hra skôr len poskytuje možnosť oddialiť streľbu. Aj preto budete často riešiť situácie päsťami, palicami či nožmi. Priamo tým nikoho nevyrušíte a úprimne povedané, je to aj oveľa väčšia zábava ako behať s brokovnicou v rozpadnutých mestách a vystreliť po všetkom, čo sa pohne. Prakticky celý inventár musíte používať a postupne vylepšovať. Pribudne vám obligátny luk, ďalšie strelné zbrane, ale aj pomôcky, ako výbušnina či dymovnica.

A nesmiete zabúdať ani na lekárničky, nakoľko sa žiadne automatické uzdravovanie nekoná.
A všetko z toho si vyžaduje čas. Postava si musí kľaknúť, vybrať veci z batohu a aplikovať ich. Aj preto sa snažíte v boji veľmi neschytať. A ako sa občas ukáže, nie je to až také ťažké.

Umelá inteligencia v pôvodnej hre nebola nijako zvlášť výrazná a bohužiaľ, v Remastered sa situácia nezlepšila. Nepriatelia sa dokážu neraz niekde zaseknúť, zostanú bežať na mieste alebo vás nejako inak pobavia. Riadia sa veľmi jednoduchými skriptami a aj v prípade ľudí, aj v prípade nakazených, vždy ak prekonáte nejakú pomyselnú hranicu, bezhlavo sa za vami rozbehnú. A ani veľmi nezáleží na tom, či vás „vidia" alebo nie. Bohužiaľ to občas platí aj pre Ellie, ktorá sa vie zle postaviť a taktiež aj zaseknúť.

Moderné remastre pre súčasné konzoly sprevádza neduh, s ktorým ste sa možno pri predošlej generácii konzol nestretli. Jedná sa o bugy. Vyššie spomínané problémy s AI ste mohli nájsť už v pôvodnej hre, avšak teraz sa tu objavujú aj nové chyby. Za celú dobu hrania na ne naraziť nemusíte, no rovnako aj môžu lemovať vašu cestu od začiatku až do konca. Napríklad sa niekde nespustí skript a musíte reštartovať checkpoint (v takýchto prípadoch poteší, že sú naukladané veľmi husto), prípadne sa môže stať niečo iné. V jednej pasáži som sa dostal do divadla a okolo pódia boli hudobné nástroje. S Joelom som prebehol okolo bicích, pričom sa na nich postava akosi zasekla. Levitovala vo vzduchu a bežala na mieste, až kým zrazu nepadla mŕtva na zem.

V ostatných aspektoch sa však hra dočkala zlepšenia. A to najmä v grafike. Zjavne nesie dedičstvo minulej generácie, no aj tak sa na hru pozerá veľmi dobre a dokážete jej odpustiť aj tých „pár" oldgen textúr v prostredí. Postavy sú spracované veľmi dobre a efekty taktiež.

Ani vylepšená grafika sa však nevyrovná úžasnej hudbe, ktorá vás sprevádza počas celej hry. Vedeli by ste ju počúvať stále dookola aj mimo hrania. Navyše našinca môže potešiť, že je hra je vybavená kvalitným českým prekladom formou titulkov. Nebojí sa vulgarizmov tam, kde ich treba. Snáď až na jeden vtip je preklad verný predlohe. Poznám filmy, ktoré by sa v porovnaní s hrou mohli hanbiť v kúte.

The Last of Us Remastered navyše obsahuje aj multiplayer, čo hodnotu hry ešte zvyšuje.

PS4 dostala jednu z najlepších hier z celého cyklu PS3 a v najlepšej forme, vďaka ktorej The Last of Us prepáčite aj niektoré neduhy. Kvôli štýlu hrania nemá príliš čo ponúknuť tým, ktorí ju prešli už na PS3. Noví hráči sa však do hry môžu veselo ponoriť a ak vám nevadí ani trochu toho citového vydierania a predvídateľného príbehu, len tak ju z rúk nepustíte. Po každej stránke ide o vylepšenie pôvodnej hry, kde sú veci, ako komentár a foto mód na snímanie obrázkov, už len čerešničkou na torte.

Matúš Štrba

## HODNOTENIE

+ bohatý obsah
+ celkovo kvalitné ozvučenie
+ dve charizmatické hlavné postavy
+ kvalitný český preklad
+ bonusy

- citové vydieranie nemusí vyhovovať každému
- predvídateľný príbeh
- slabá AI
- bugy

**9.0**

# VALIANT HEARTS: GREAT WAR

Ubisoft | Adventúra | PC, Xbox Live, PSN

Ktorákoľvek vojna je hlboko zapísaná v histórii ľudstva, na mnohých miestach sú stopy krvi ešte aj dnes a napriek blednúcim spomienkam sa neustále pripomína, poukazuje na svoju nezmyselnosť a absurdnú krutosť. Mnoho hier sa snažilo preniesť atmosféru vojnovej beznádeje na naše obrazovky. Naskriptovaným strieľačkám však vypálila rybník nenápadná 2D kombinácia plošinovky a jednoduchej puzzle adventúry Valiant Hearts: The Great War. Montpellierska pobočka UbiSoftu navyše opakovane dokázala využiť silu dvojrozmerného UbiArt Framework enginu aj bez pompéznych výbuchov.

Je úplne jedno, ktorý konflikt si vezmete ako základ zápletky. Podmanivú atmosféru vojny so zbytočnou stratou ľudských životov môžete vybudovať aj v komornom štýle a finálny dojem bude pôsobivejší, než sledovanie stoviek popadaných panáčikov s "ratata" štýlom hrania. Valiant Hearts sleduje život štyroch hrdinov, pre prvú svetovú vojnu ako takú zbytočných ľudí, ktorí sa stali súčasťou gigantického mlynčeka na mäso. Snažia sa o jediné - prežiť. Nejde im sebecky len o ich dobro, bez svojich najbližších by boli len akýmisi atrapami, mátohami, predierajúcimi sa životnými etapami, no v skutočnosti len nezmyselne prežívajúcimi. Je skutočne obdivuhodné, že práve tieto pocity máte z takej obyčajne vyzerajúcej hry. O nezmyselnosti masového zabíjania nehovoriac.

Skôr, než sa skutočne zahrabeme do podzemných tunelov a do pľúc nasajeme každodennú dávku yperitu, prezradíme pre niekoho možno nepodstatnú, no rozhodne príjemnú skutočnosť: Valiant Hearts zvláda ľavou zadnou aj výuku hráča. Edukatívny charakter je zabezpečený úplne jednoducho. Každá nová úroveň ponúka nielen skutočné historické pozadie, ale počas hrania si môžete prečítať rôzne zaujímavosti. Tentoraz vás nik nebude zahlcovať zbytočnými dátumami (hoci aj tie vám napokon nenápadne prejdu do hlavy), ale nenásilnou formou sa

dozviete čosi o prvých tankoch, zákopovej vojne, chemických zbraniach, plameňometoch, využívaní železníc. Zaujímavé a poučné čítanie vám dá určite viac ako nudné hodiny dejepisu. A zistíte, že človeku ide najlepšie jediné: nachádzanie účinnejšieho spôsobu, ako toho druhého zabiť.

Na prvý, druhý a aj na ten desiaty pohľad vyzerá Valiant Hearts ako tradičná 2D plošinovka. Niet sa čomu čudovať. Motor, poháňajúci vojnový masaker zo začiatku minulého storočia, sme si mohli vychutnať už v Rayman Legends alebo nedávnom Child of Light. Kreslené spracovanie nič neuberá na konečnom zážitku zo sledovania rozdelenej rodiny a priateľstva na oboch stranách barikády. Karl musí po atentáte na Franza Ferdinanda narukovať do nemeckej armády, hoci si žije spokojný život vo Francúzsku so svojou ženou Marie a spolu vychovávajú malého syna. Na opačnú stranu sa postaví Emile, otec Marie, ktorý supluje najhlavnejšiu hernú postavu, najviac sa s ňou stotožníte a prežijete celé trápenie sa až do trpkého konca. Samozrejme sa Emile a Karl stretnú.

Do hrania aktívne zasiahne aj Freddie, ktorý prišiel o svoju životnú lásku v deň svadby po nepriateľskom nálete a je odhodlaný pomstiť sa za každú cenu, čo ho pasuje za najakčnejšiu postavu. Mierne mimo hry zostáva Anna, putujúca za svojim otcom, ktorého vynálezy chce Ríša využiť vo svoj prospech. Citlivo vybalansované zobrazenie túžby skoncovať so všetkým, ak viete, že slúžite zlu, má svoju váhu. Hlavne ak neskôr v hre zistíte, že hranica medzi tými dobrými a zlými je v podstate nesmierne krehká. Do nezmyselného boja na smrť posielajú desiatky tisíc mladých všetci a kto sa ozve… dostane po prstoch. Je vynikajúce vidieť, že Valiant Hearts zbytočne neskĺza do patetického vykresľovania jednej strany ako tej jedinej najsprávnejšej.

Hrateľnosť je založená na neustálom postupe vpred, teda polopatisticky idete z ľavej strany obrazovky napravo. Ak máte dvere zatvorené, musíte k nim nájsť kľúč, respektíve adekvátnu vec, ktorá vás posunie dopredu. Niekedy potrebuje postava predmet. Ten dostanete, ak vykonáte službičku pre niekoho iného, no to sa musíte najprv k nemu dostať. Adventúrenie však nie je všetko, dôjde aj na prezliekanie oblečenia, stealth pasáže so zakrádaním sa poza zorné pole nepriateľa, QTE (liečenie vojakov), arkádové vsuvky (ovládanie automobilu), jednoduché fyzikálne rébusy (niečo niekam vyhodím, posuniem a podobne).

Príjemným spestrením je aktívne využívanie verného psa ako pomocníka, ktorý sa k vám pripojí hneď na začiatku. Len on sa dostane na špeciálne miesta, jeho pomocnú labku využijete v momente, kedy sa vami ovládaný hrdina nevie rozdvojiť. Psa neovládate priamo, ale mu dávate konkrétne príkazy podľa zobrazenia aktívnych činností na danej obrazovke.

Nemusíte sa obávať náročného šaškovania s predmetmi či zúfalého pobehovania sem a znovu späť. Nemáte žiadny inventár (až na jednu vec, ktorú nesiete), nik vás nezaťažuje zdĺhavými rozhovormi, všetko podlieha elementárnej logike. Niežeby ste sa nemali kde zaseknúť. Vždy to bude z jednoduchého dôvodu: niečo ste niekde prehliadli alebo si vaša šedá kôra mozgová vybrala neplatené voľno. O trochu viac sa zapotíte pri arkádových pasážach. Tradičné "šípkovanie" (stlač takú a takú klávesu vtedy a vtedy) spočiatku baví, neskôr je otravné, o cestovaní automobilom nehovoriac. Podobne ako v 8-bitových klasikách ide vozidlo konštantnou rýchlosťou a na vašich pleciach leží len správne načasovanie uhýbania sa. Znie to jednoducho, ale to možno pre niekoho aj kvantová fyzika, no ak ju niekto začal študovať, prišiel na psa mráz.

Celé sa to teda hrá pomerne plynulo, nikde sa kriticky nezasknete, čo výrazne prospieva samotnému rozprávaniu. Na rozdiel od AAA produkcie sa hra nezameriava na hrdinu alebo hrdinov ako takých, ktorí bývajú automaticky stredobodom pozornosti všetkého, ale prezentuje ich osud na pozadí celého konfliktu ako kvapku v oceáne ďalších príbehov so smutným koncom. Takže nezachránia minimálne jednu šťabajznu a domov dôchodcov k tomu. Krutosť vojnového konfliktu je stvárnená priam animálne, avšak nie vtieravo, aby vám hra ukazovala, že sa máte práve teraz presne sem pozerať, pretože tu niečo vybuchne a niekoho to skántri. Nie, nenájdete tu žiadne “stlač A pre amputáciu”, vojna je zverská a ukazuje to tvrdo, bez príkras, aby ste sa možno nad celým tým svinstvom aj zamysleli. Po dohraní tak istotne spravíte, na to vezmite jed. Konkrétne príklady by vám pokazili zážitok a trochu sme to načrtli pri odhalení edukatívneho charakteru hry.

Technická stránka je svojim spôsobom dokonalá. Niekedy je lepšie zabrnkať na kreatívnu strunu grafikov, než prenechať priestor fotorealistickému spracovaniu. Viac si všímate konkrétne animácie (toho, čo sa stalo, nie pohybové, tie sú zjednodušené) či postavy okolo, nie ste zahltení tonami zbytočných detailov. Jednoduchšia forma vizuálnej stránky je síce skromnejšia, no bez akýchkoľvek problémov navodí špecifickú atmosféru a ono to na hráča aj pôsobí. Zákopová vojna je zablatená až hrôza, prežívate ju v noci, takže je všetko naokolo tmavé, výbuchy otriasajú obrazom. Depresia srší z každého pixelu a vaše putovanie pôsobí komorne, no na pozadí sa odohráva presne to, čo stíhate vnímať. Vynikajúca je dobová hudba, niektoré skladby vás svojimi klavírnymi motívmi okamžite dostanú. Niekedy je lepšie vytvoriť pôsobivé tóny, než epické a inak prázdne monštrum. Dabing sa v hre až na nenosí a vôbec nám nechýbal.

Valiant Hearts: The Great War sa predovšetkým vynikajúco hrá, ovládanie je intuitívne aj na klávesnici, nič vás až tak nefrustruje a ak sa po približne šiestich hodinách dopracujete k záveru, stane sa na dnešnú dobu niečo nevídané, neslýchané. Hra vo vás zanechá rozpačitý dojem. Nie preto, že by neohúrila, práve naopak, nechá vás premýšľať nad zmyslom vojny, za koľkými zmárnenými životmi stojí, koľko utrpenia spôsobila nevinným. Čosi také v Battlefielde či Call of Duty nenájdete, museli nám to ukázať až Francúzi - a na to, že im pútavé rozprávanie ide, stavte svoj posledný kroasant. Valiant Hearts je jednoznačná povinnosť pre hráčov, ktorí sa nie len radi kochajú, ale dianie na obrazovke aj prežívajú.

Ján Kordoš

## HODNOTENIE

+ pútavá zápletka
+ plynulá hrateľnosť
+ vynikajúce technické spracovanie
+ edukatívna vložka

- po čase monotónne
- pomerne krátke
- slabšie časti pri hraní za Annu

**8.5**

## PRESKÚMAJME PLANÉTU

# LIFELESS PLANET

Stage 2 | Adventúra | PC

Kickstarter už naštartoval kopu hier a financovanie mnohých z nich sa oplatilo. Vďaka úspešnej zbierke, v ktorej tvorcovia Stage 2 Studios vlastne ani nežiadali tak veľa, sme sa mohli pozrieť aj na planétu, ktorá je iba zdanlivo bez života. Putovanie v skafandri prinieslo zaujímavý zážitok, s ktorým sa bežne nestretnete.

Hneď na úvod treba povedať, že táto vecička nie je pre každého. Niekoho dokáže nadchnúť, iní budú sklamaní.  Záleží to hlavne na tom, čo od hry vlastne očakávate. Je totiž iná a kým jedného hráča táto inakosť osloví, druhého odradí. K Lifeless Planet skrátka treba pristupovať správnym spôsobom a vtedy vám môže poskytnúť unikátny zážitok, tak ako mne.

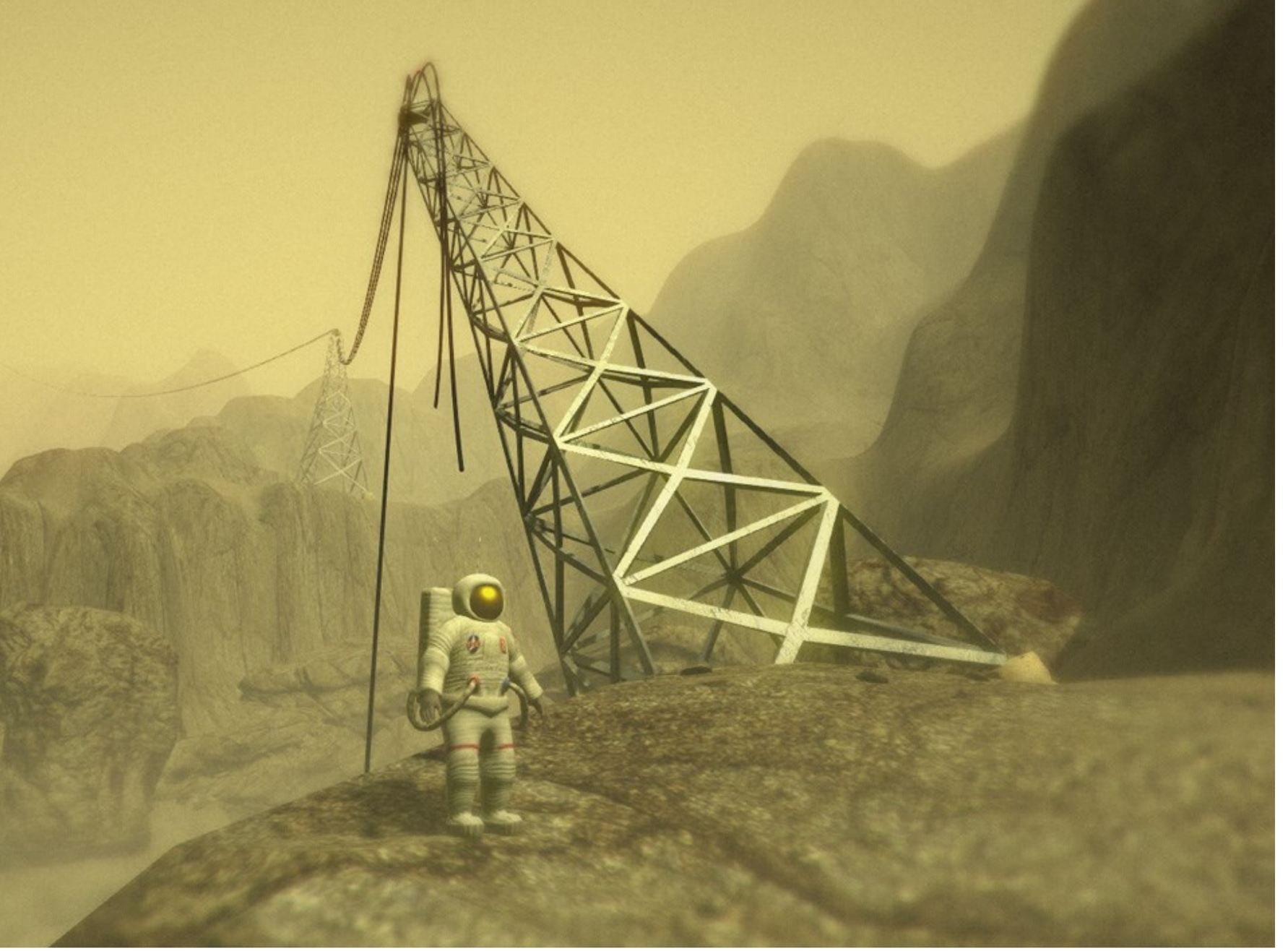
V hre budete americkým astronautom na podivnej planéte, ktorá vyzerá opustená a prázdna ako púšť, kde sa začína vaša púť a hľadanie stratenej posádky. Veľmi rýchlo však zistíte, že toto miesto ukrýva oveľa viac, ako sa na prvý pohľad zdá. Kráčate po pieskových dunách a zrazu sa pred vami objavia elektrické stĺpy a potom osirelé budovy mestečka, nad ktorým vlaje červená zástava. Nachádzate prvé správy, ktoré sa ukladajú v elektronickom denníku, vstúpite do podzemného výskumného laboratória, kde náhle tiesnivé ticho prehluší sovietska hymna a čudujete sa, ako sa sem, doparoma,  tí "komančovia" dostali a kam sa potom podeli.

Vaše kroky povedú stále ďalej a z krátkych záznamov sa postupne vytvára mozaika, ktorá naznačuje, čo sa na planéte odohralo. Všetko poukazuje na experimenty a tajuplné portály, ktoré tu pravdepodobne zanechala iná civilizácia. Viac by mohla prezradiť mystická žena, ktorá je zrejme jedinou živou bytosťou, čo tu dokázala prežiť. Ale tá je vždy krok pred vami a stopovať ju v krajine, kde sa to hemží skrytými pascami, nie je vôbec jednoduché. Nezostáva vám však nič iné, ako sledovať zelené stopy a vysporiadať sa s nástrahami, ktoré sa vám postavia do cesty.

Putovanie v ťažkom skafandri prináša so sebou určité výhody. Môžete použiť jetpack, ktorý umožňuje robiť dvojskoky a tak sa dostanete na vyvýšeniny a prekonáte priepasti. Niekedy nájdete popri životne dôležitých nádržiach s kyslíkom aj extra palivo, ktoré krátkodobo zvýši efekt vznášadla. V praxi to znamená, že dokážete preletieť cez väčšie vzdialenosti, vždy však pritom treba správne manipulovať s tryskami.

Okrem toho môže astronaut presúvať vybrané predmety, ako sú kamenné gule a sudy, ktoré sa sporadicky objavujú v teréne. Občas sa dostanete k dynamitu, ktorý prenesiete k zablokovaným prechodom a tie sa po výbuchu uvoľnia.

Potom sú tu ešte zvláštne zelené kamene, ktoré sú zdrojom energie a treba ich umiestňovať do špeciálnych zásobníkov. Na to už však musíte použiť robotickú ruku, s ktorou sa trochu ťažkopádne manipuluje a dokáže otvárať aj mechanicky uzatvorené brány. Tieto možnosti pohodlne stačia na vyriešenie hlavolamov, ktoré sú vítaným doplnkom skákacích pasáží, hoci nebývajú náročné. Neraz sú založené na fyzikálnych zákonoch. Niekedy stačí umiestniť predmet na gejzír, takže sa vytvorí potrebný tlak alebo strčiť sud do ventilátora, aby ho vyradil z prevádzky. Inokedy sa pohráte so spínačmi a dokonca musíte zostaviť funkčný portál, ktorý vás posunie o kus ďalej.



Okrem možnosti pádu z veľkej výšky vás ohrozujú najmä podivné stromovité výčnelky, ktoré vyrastajú zo zeme.  Niektoré druhy vás omotajú a udusia, iné môžu prebodnúť, ale vymrštené výčnelky sa dajú použiť ako mostík. V každom prípade, predstavujú nebezpečenstvo, ktoré nesmiete podceniť, inak vás čaká reštart pri najbližšom checkpointe.

Hra vás zavedie do dvadsiatich rozmanitých lokalít. Zdoláte púšť, pohoria, vstúpite do podzemného komplexu, upečiete sa v nevyspytateľných vulkanických horách. Mnohé oblasti majú napáditý dizajn a v pôsobivých prírodných scenériách sú sporadicky umiestnené rozmanité budovy. Narazíte na drevené domčeky, elektrárne, stanice, mosty, ale aj obrovské kruhové portály a futuristické budovy.

Všade vás však sprevádza skľučujúci pocit, ktorý vyplýva zo samoty, neprívetivého okolia a neistoty. Tento dojem ešte prehlbuje dobre napasovaná hudba, ktorá vyvoláva úzkosť a rešpekt z tajomného neznáma.

Väčšinou sandboxové levely, kde treba nájsť tie správne cestičky, sú zvyčajne nápadité a zaujímavé. V orientácii neraz napomáhajú svetielkujúce body na horizonte, vďaka ktorým viete, ktorým smerom sa máte uberať. Narazíte však aj na pár menej vydarených úrovní, ktoré sú neprehľadné a chaotické a ľahko tam zablúdite. Taký je napríklad nočný level, kde vám pomáha iba tlmené svetlo baterky a lávová pasáž, kde neviete presne, ktorý výčnelok je bezpečný a ktorý vás pri dotyku spáli na uhoľ.

Pri ceste do finále, ktoré nie je úplne zrozumiteľné a neprináša dostatočné vysvetlenie, strávite niekoľko hodín. Pri opakovanom prechádzaní sa doba môže skrátiť na menej ako štyri hodiny.

Záver nemusí byť stopercentnou satisfakciou, ale hra určite prinesie pozoruhodný zážitok, ktorý vo vás bude chvíľu rezonovať.

Lifeless Planet je aj napriek svojmu názvu životaschopná hra, ktorá sa pohodlne zaobíde bez adrenalínových potýčok a neočakáva od vás žiadne náročné úkony. Čaro hry spočíva v niečom celkom inom. Je to hlavne o atmosfére, objavovaní mysteriózneho sveta a spoznávaní neznámeho. Niekomu to stačiť nemusí, ale priaznivci kvalitného sci-fi práve tieto prvky ocenia.

Branislav Kohút

## HODNOTENIE

+ vydarená atmosféra a pocit z objavovania neznámeho
+ množstvo rozmanitých prostredí
+ hudobný podklad
+ atypický zážitok z hry

- niektoré chaotické a neprehľadné levely
- občas kostrbaté ovládanie, hlavne manipulácia s robotickou rukou
- menšie bugy

**7.5**

NOVÝ PRÍBEH ANGRY BIRDS

# ANGRY BIRDS EPIC

Rovio | RPG | Mobily

Fínske štúdio Rovio Entertainment prišlo koncom roka 2009 s nenáročnou hrou menom Angry Birds, ktorá sa po prvýkrát objavila na iOS. Fakt, že Rovio s ich novou hrou trafili do čierneho, sa potvrdil už po niekoľkých mesiacoch, kedy popularita Angry Birds stúpala raketovým tempom. Rovio začali z potenciálu značky náležite čerpať a do dnešného dňa vyšlo už deväť Angry Birds hier. Počas takmer päťročnej cesty herným priemyslom sme sa s nahnevanými vtákmi pozreli do hlbín vesmíru, vyskúšali si, aké je to hrať v animovanej rozprávke a taktiež sa vlámali do šatne 20th Century Fox a prezliekli za známe postavy zo Star Wars. Minulý rok sme dokonca vyrazili na cesty s Angry Birds Go. Odklon od pôvodnej myšlienky série prišiel aj s najnovším dielom Angry Birds Epic. Nahnevaní vtáci sa tentokrát púšťajú do boja s prasatami v RPG štýle.

Ešte predtým, než začnem analyzovať hru, musím upozorniť na jednu vec. Po spustení nových "nahnevaných vtákov" na mňa vyskočila hláška, že si mám skontrolovať internetové pripojenie. Áno, nových Angry Birds si skrátka bez internetového pripojenia nezahráte, čo je vzhľadom na fakt, že ide o mobilnú hru, pomerne veľké mínus. Samozrejme, aj u nás existuje mobilný internet, no určite nie je natoľko rozšírený, aby sa nad touto požiadavkou mávlo rukou.

Príbeh hry sa odohráva na ostrove Piggy Island, kam ste sa vybrali po tom, čo vám skupina banditov (prasiat) opäť ukradla niekoľko vajec. Na úvod začínate s vtákom menom Red a hra vás doslova vodí za ručičku pri každom jednom kliknutí. Ako prvé prichádza na rad zoznamovanie sa s hrateľnosťou v prvom súboji, ktorý je, pochopiteľne, veľmi jednoduchý a vyhrávate ho hneď po prvom ťahu. Ďalej prichádza na rad predstavovanie nových možností v rámci RPG systému, čo prebieha pozvoľna, aby ste si nové prvky stihli osvojiť. Vaše možnosti a silu určuje v prvom rade výška levelu. S každým ďalším dosiahnutým levelom sa vám sprístupnia nové veci a automaticky pribudne vyššie zdravie či sila pri útokoch.

Samotné ovládanie pri súbojoch je, aj napriek zmene žánru, takmer totožné so staršími titulmi. Potiahnutím prstom na miesto streľby vašej pechoty z pripraveného praku určujete, na koho má zaútočiť a poklepaním zas vyvoláte špeciálne schopnosti. Systém je teda maximálne jednoduchý a postavený tak, aby aj hráčov starších dielov náležite privítal, no je len na vás, či to zoberiete ako mínus alebo nie.

Práve schopnosti sú to, čo charakterizuje každého jedného vtáka. Zahrňujú liečenie spoločníkov, ich ochranu, zvyšovanie útočnej sily alebo samotné spôsoby útokov, ako jednoduchý úder či výbuch, ktorý zasiahne všetkých nepriateľov. Schopnosti si, pochopiteľne, budete môcť ďalej zdokonalovať. Cestou budete oslobodzovať zajatých kamarátov a vaša partia sa bude postupne rozširovať. Do jedného súboja si však môžete zobrať maximálne trojicu bojovníkov. To znamená, že ak je vaša skupina zostavená zo štyroch alebo viacerých vtákov, pred spustením úrovne si môžete vybrať, ktorých použijete. Zo začiatku, kedy ešte nebudete dobre poznať ich klady a zápory, bude vaša hra s vysokou pravdepodobnosťou prebiehať metódou pokus-omyl.

Keď prvé zoznamovanie skončí, môžete sa porozhliadnuť po mape ostrova Piggy Island. Jednotlivé úrovne sa tentokrát neskrývajú pod číslami a namiesto toho virtuálne putujete krajinou. V každej z úrovní sa postavíte minimálne proti jednej skupine protivníkov v tematicky ladenom prostredí, ktoré sa mení podľa toho, kde sa momentálne na ostrove nachádzate. V dôležitejších úrovniach sa však proti vám postaví hneď niekoľko vĺn nepriateľských prasiat, pričom sa ich sila, pochopiteľne, zvyšuje. Celý ostrov je naozaj veľmi dobre spracovaný a navyše ukrýva aj zopár prekvapení. Popri ceste občas narazíte aj na obchod, kde si môžete kúpiť nové zbrane či vylepšenia pre vášho operenca.

Pri každom vylepšovaní alebo kupovaní nových schopností potrebujete suroviny - mušle, drevo, kamene, piesok, paradajky a množstvo ďalších. Tie získavate pri súbojoch, z pokladov alebo bonusov pri prechádzaní ostrovom, no ako inak, ani tu nemôžu chýbať mikrotransakcie. Na začiatku, kedy hrou prechádzate hladko, mikrotransakcie si ani veľmi nevšimnete. Robíte si si to svoje až do určitého momentu, kedy vás hra, pri dovtedy bežných činnostiach, zastaví s vetou, že pre tú a tú vec nemáte dostatok mincí. Tento moment však príde pomerne skoro, asi po pätnástich úrovniach, čo sa ale samozrejme môže líšiť podľa vášho štýlu hrania.

Ako príklad uvediem vylepšovanie postáv. Ak si už chcete zlepšiť ktorúkoľvek z vlastností vášho vtáčieho bojovníka, potrebujete na to suroviny. Ako som už spomenul, tie získavate hraním, no hra vám tiež ponúka možnosť dokúpiť si ich za hernú menu - snoutlings. Ak ju máte, minie sa vám naozaj rýchlo a jej získavanie síce nie je až také pomalé, no určite nejde o niečo, čo by ste nazbierali raz-dva. Samozrejme, ak sa chcete zbieraniu snoutlings vyhnúť, môžete si túto menu dokúpiť za zlaté mince - Lucky Coins. Tie síce získavate pri dosiahnutí nového levelu, no je to natoľko zdĺhavé, že to ani nestojí za reč.Tým pádom sa dostávate do bodu, kedy vám zostanú len tri možnosti: vyrovnať sa so zdĺhavým zbieraním, siahnuť do vašej peňaženky alebo kliknúť na tlačítko odinštalovať.

Musím však spomenúť aj niekoľko svetlých stránok, ktorými sa to autori snažili vykompenzovať. Po skončení súboja sa pred vami objaví koleso šťastia. To potiahnutím prsta roztočíte a predmety/suroviny, ktoré sa zastavia pod získanými hviezdami sú vaše. Ide tak o veľmi dobrú motiváciu spojenú so získavaním potrebných surovín a navyše vás to inšpiruje k tomu, aby ste v úrovniach vybojovali všetky tri hviezdy. Druhá kompenzácia je vo forme pozerania reklamných videí.

Občas vám hra ponúkne video, ktoré ak si pozriete, získate buď liečivé nápoje alebo vyššie zdravie a silnejší útok, aj keď len počas jedného súboja. Nakoniec tu je tretí spôsob, ktorý pomôže pri získaní zlatých mincí. Raz za deň môžete vyzvať na súboj zlaté prasa a ak sa vám ho podarí poraziť, mince sú vaše.

Bez nových schopností a ďalších, už spomínaných vecí, to ale naozaj nejde. Teda zo začiatku nebudete môcť získať iba plný počet hviezd, no neskôr už nebudete môcť niektoré úrovne ani dokončiť. To vás donúti vracať sa k starším levelom a vyzbierať zvyšné hviezdy. Nazbierate si tak dostatok surovín a môžete si postavu znova trochu vylepšiť. Ťažšia obtiažnosť je síce dobrá, no len dovtedy, kým nezačne byť frustrujúca, čo sa stalo aj mne. Na miesto, kde som sa zasekol a bez platenia by som pokračoval ďalej len veľmi ťažko, som sa dostal približne v polovici hry. Dovtedy som však pri Anry Birdds Epic strávil približne desať hodín, čo je na mobilnú hru pomerne vysoké číslo.

Angry Birds Epic je zaujímavým odklonom od pôvodnej série. RPG systém však umožnil autorom vo väčšom rozsahu zakomponovať mikrotransakcie, čo začnete pociťovať hneď v úvode. Najnovší diel Angry Birds je ale iba mobilnou hrou, ktorá má za úlohu zabaviť počas niekoľkých minút a práve to spĺňa veľmi dobre. Na druhej strane, ak nemáte mobilný internet, vonku si jednoducho nezahráte, čo celý potenciál v spojení s agresívnejšími mikrotransakciami ničí bez štipky súcitu.

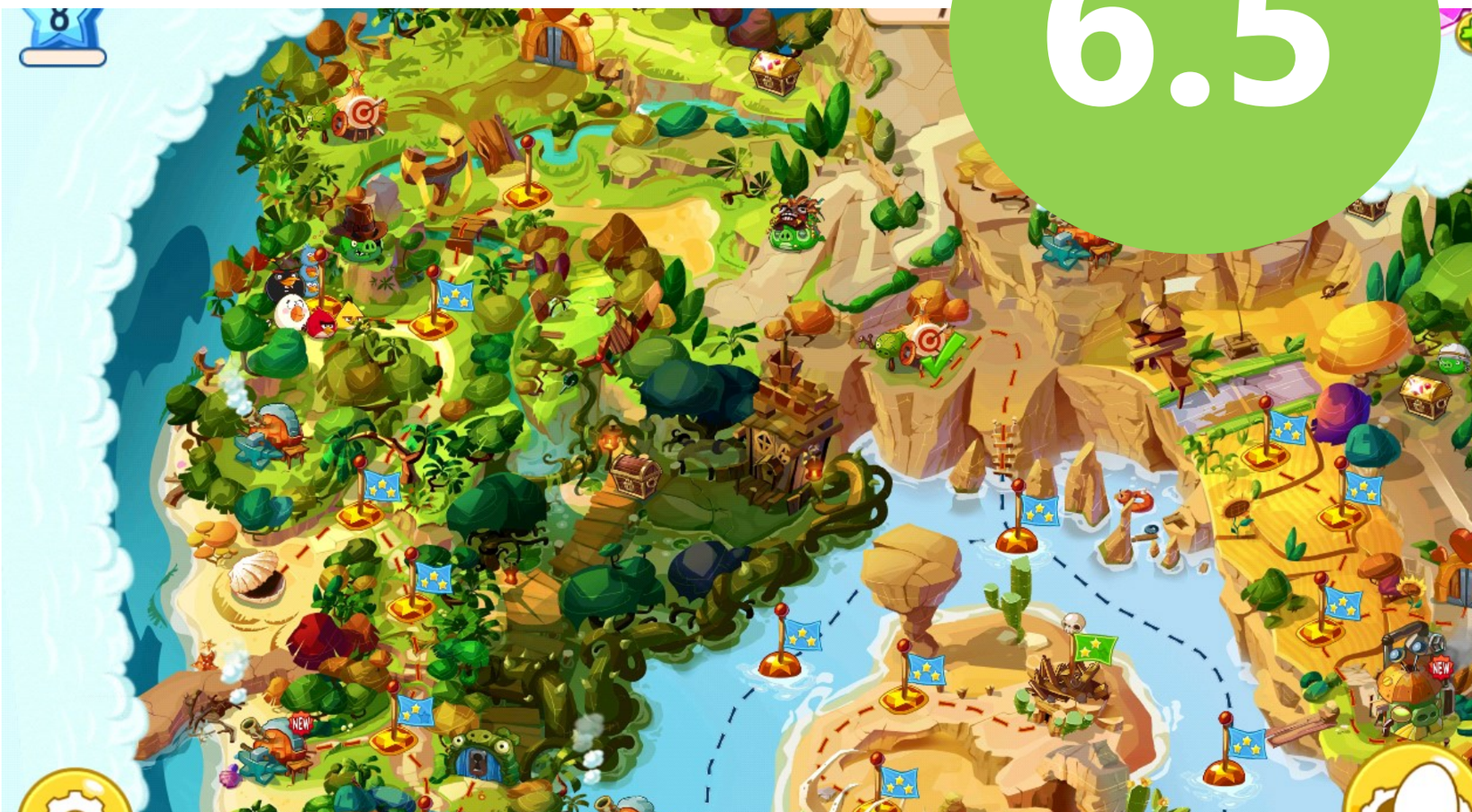
Tomaš Kuník

## HODNOTENIE

+ atraktívny Piggy Island
+ jednoduchá hrateľnosť
+ rozmanité prostredia
+ zaručená zábava na niekoľko hodín

- nutnosť internetového pripojenia
- bez opakovania už dokončených úrovní sa ďaleko nedostanete
- agresívnejšie mikrotransakcie

**6.5**



# WOLF AMONG US SEASON 1

Telltale games | Adventúra | PC, Xbox360, PS3

Po prvej epizóde z nového sveta, do ktorého sa rozhodli vstúpiť majstri rozprávania virtuálnych príbehov Telltale Games, sme všetci híkali od nadšenia. Komiksové univerzum Fables, z ktorého The Wolf Among Us vychádza, je v správnych rukách skvelým materiálom. Po obrovskom úspechu The Walking Dead sme si všetci mädlili ruky a čakali, čo príde.

**Vytriezvenie**

No a potom prišla krutá rana osudu. Tematicky je zápletka The Wolf Among Us skvelá, avšak na vývojároch z Telltale Games sa akoby prejavila únava a časový stres z práce na štyroch projektoch. Vidno to v dôležitých momentoch: keď mala zápletka gradovať, len nervózne prešľapovala na mieste a nezachránili ju ani bravúrne napísané dialógy. Svoj podiel viny nesie aj technické spracovanie, ktoré predsa len po necelom roku odhalilo svoje najväčšie nedostatky, spoločne s opakujúcim sa prostredím a jeho slabšou variabilitou. Tam, kde sme boli v The Walking Dead neustále unášaní neovládateľným prúdom vody niekam dopredu, sa v The Wolf Among Us len čľapkáme v barine.

Negatívny tón recenzie hneď na úvod je potrebný, aj vzhľadom na pomerne vysoké hodnotenie, ktoré napokon hra dostala. Zopakujme si ale aj základné črty adventúr od Telltale Games, a teda virtuálnych dobrodružstiev v interaktívnej forme. Pozbierané a použité predmety spočítate na prstoch jednej ruky, dôležitým sa stávajú rozhovory, od ktorých sa odvíja samotná zápletka. Rozhodnutiami v nich volíte smer rozvetveného rozprávania, nakloníte si na svoju stranu osoby alebo si ich naopak pohneváte. Volieb je hneď niekoľko a hoci nie sú príliš markantné a pri opakovanom hraní neukážu totálne odlišné smerovanie príbehu, sú dostatočne dynamické a v

časovom strese vás prinútia k drastickým rozhodnutiam. Ak dokážu udržať napätie a vysoké tempo hry, sú standing ovation zaručené. Tentokrát sa to nepodarilo.

**Kde bolo, tam bolo**

Predstavte si situáciu, v ktorej by do nášho sveta boli vpustené známe rozprávkové postavičky, snažili sa začleniť do bežnej spoločnosti bez toho, aby na seba pútali pozornosť, ale zároveň prežili v tejto krutej dobe. Hlavným hrdinom je zlý vlk, Bigby Wolf, predstavujúci šerifa, dohliadajúci na poriadok v uzatvorenom univerze rozprávkových hrdinov. Z jeho života páchne na sto honov noir ako vyšitý, čím sme sa do neho okamžite platonicky zamilovali. Takmer neustále fajčiaci hrdina s večne nahnevanou náladou, ktorý k pohárikuu nemá ďaleko a necháva sa uniesť svojimi zvieracími pudmi - to môžeme.

Navyše nám vo Fabletown vyčíňa vrah. Zápletka prvej epizódy sa točí práve okolo rozvíjania zamotaného klbka udalostí, ktorého výsledkom sú dve ženské telá s oddelenými hlavami. Čo a ako sa stane, nebudeme prezrádzať, hoci uvítanie do detektívky uniklo zrejme málokomu. Zoznámite sa s rôznymi postavami, zažijete aj súboj s hrdinami transformovanými do zvieracích podôb, takže neprídete ani o vcelku intuitívne QTE vložky. Úvodná epizóda dokáže navnadiť, pretože predstaví nie práve utešený svet, v ktorom vidíte, ako sa s bežnými ľudskými problémami (byrokracia, korupcia, za peniaze si kúpiš všetko) snažia popasovať rozprávkové postavičky. Výsledkom je skvelá atmosféra plná depresie, beznádeje, nešťastia a žiadnej vidiny lepších zajtrajškov.

**Polovicu princeznej a celé kráľovstvo k tomu**

Lenže počiatočné nadšenie opadne práve preto, že je rozjazd taký energický a všetky skvelé nápady si vývojári vystrieľajú hneď na začiatku. Celým príbehom sa postupne nechávate už len nezáživne viesť za ručičku. Málokedy sa mu podarí skutočne ohromiť, hoci zaujímavé myšlienky a nastolené morálne dopady

tu sú. Horšie je, že sa šmýkate len po povrchu a postavám sa dostanete skutočne pod kožu iba minimálne. Nedokážete s nimi sympatizovať alebo si k nim vytvoriť akýkoľvek vzťah. Ak sa tak aj náhodou stane, bývajú po dohraní epizódy nelogicky odhodené do pozadia a do konca sa nemusia ani objaviť alebo zohrajú len minimálnu či nepodstatnú úlohu v celom rozprávaní.

Ono tu je toho skutočne mnoho. Vo svete Fables vládne až neskutočná byrokracia. Výkonnými orgánmi sa pre ich skostnatenosť a takmer nulovú funkčnosť v bežnom živote bežne pohŕda. Rozprávkové postavičky skôr živoria ako žijú, prostitúcia ako zdroj príjmov nie je dobrou vizitkou pre nikoho, všakže. Od tej je už len krok ku kriminálnym činom a každý má svoje malé tajomstvo. Postupne vám bude možno proti srsti aj nastolenie poriadku, ktoré je potrebné, avšak vo vzduchu visí otázka, či je nutné sa za každú cenu držať písaného pravidla a neriadiť sa radšej trochu aj srdcom. Napokon sa dostanete do situácie, kedy síce ešte naháňate vraha, no v konečnom dôsledku sledujete vyvrcholenie skôr z pohľadu celého spoločenstva a jeho úpadku. Takto napísané to vyzerá fantasticky a sú tam aj náznaky čohosi, čo v iných hrách nenájdete, no ako celok je to splácané už menej kvalitne a príliš hrubo.

**Soľ nad zlato**

Po ponorení sa do vyšetrovania začne tempo hry v druhej epizóde postupne upadať. Síce nechýba príbehový zvrat (a v nasledujúcich častiach ďalší a ďalší), no všetko napreduje pomalšie a jednotlivé odhalenia už nemajú takú váhu. Nové postavy pribúdajú pozvoľna a hoci sú zaujímavé a niektoré odhalia svoje temné stránky, nie sú vykreslené dostatočne precízne, aby vám začalo ich správanie imponovať - či už kladne alebo záporne. Prekvapujúce situácie sú zakryté množstvom zbytočnej vaty, čo dvakrát zamrzí pri biednej dĺžke celej sezóny, ktorú pohodlne dokončíte za 6-7 hodín. Upadajúce tempo je rozhodne slabinou, prestávate cítiť napätie, hoci vyšetrujete dvojnásobnú vraždu a odhaľujete druhý, tajný život svojich priateľov..

Akčné momenty, pri ktorých vás čakajú nie príliš náročné QTE, finišujú hlavne v záverečnej epizóde, no chýba im potrebný spád. Taktiež zamrzí absolútne priemerná štvrtá epizóda. Tá mala pripraviť pútavé podhubie pre vyvrcholenie, avšak len zbytočne naťahuje dej, ktorý navyše graduje prekvapujúco nezáživne. Málokedy sa stáva, aby záverečné dejstvo bolo nezmyselne únavné. Dokonca budete hlavného záporáka nenávidieť menej ako Bloody Mary, ktorej by, mimochodom, tiež neuškodilo prehovoriť do deja

výraznejšie. Všetko sa len kĺže po povrchu a bojí sa zaťať do živého. Máte pocit, akoby scenárista neodviedol stopercentný výkon alebo niekto zoškrtal z celého príbehu až príliš mnoho a dokonca ponechal to nezábavné. Spomeňme na seriálové The Lost.

**A žili dovtedy, pokým neumreli**

Komixový look sa k The Wolf Among Us hodí ako zadok na šerbeľ, o tom netreba polemizovať. Horšie je, že prostredia sú vykreslené tuctovo a chýbajú výraznejšie kulisy. Fádne textúry nezachráni ani chladná (čítaj správne depresívna) paleta farieb. Nepochopte to zle, nepotrebujeme fotorealistický vizuál, lež ten v hre nie je ničím zaujímavý a ak sa tak náhodou aj stane, objaví sa v hre toľkokrát, že sa ho prejete. Dabing a hudba si naopak zaslúži jednotku s hviezdičkou. Rozhovory sú nahovorené výborne - technicky i samotným prednesom. Nikto svoje repliky neodrapoce a každý hlas danú postavu výborne vystihuje.

Chýbajú možno len monológy hlavného hrdinu, to do noiru patrí. Hudba je nevtieravá a dáva o sebe vedieť presne vtedy, kedy má. Melódie dopĺňajú atmosféru detektívky, nesnažia sa silou mocou zaujať a pogniaviť atmosféru príliš rýchlym tempom.

Ak však máme vziať do úvahy nadšenie po dohraní prvej epizódy, je výsledkom skôr sklamanie z celého dejstva. Žiadna časť sa nepriblížila kvalitou tej úvodnej a hoci o napätie nebola núdza, od Telltale Games očakávame rozhodne viac. The Wolf Among Us: Season 1 sa nepredáva za cenu plnej hry, takže po nej určite siahnite. Investované peniaze ľutovať nebudete, len musíte brať ohľad na to, že tentoraz sa nejedná o bombastické divadielko ako pri prvej epizóde, ale "len" o nadpriemerne napísanú detektívku zo zaujímavého prostredia..

Ján Kordoš

## HODNOTENIE

+ zaujímavé postavy a predloha
+ dabing
+ plynulá hrateľnosť

- upadajúce tempo hry
- nevyužitý potenciál predlohy
- prostredia nie sú ničím zaujímavé

**7.5**

# SHOVEL KNIGHT

Yacht Club | Arkáda | PC

Na indie titul Shovel Knight sme sa dlho tešili a to s obrovskými očakávaniami. Na pomerne malú nezávislú hru je to možno trochu prekvapivé. No stačí sa pozrieť na jediný obrázok z hry a starším hráčom sa v očiach zrazu zjaví niečo, čo tam vyše dve desaťročia nebolo. Rozhoria sa v nich iskričky, z ktorých srší samotná radosť z hrania. Bez pozlátka, bez omáčok, bez humbuku okolo. Stačí jeden obrázok, aby veteránov vrátil späť v čase do dôb, kedy sa bavili pri jednej hre snáď stovky hodín, kým nemali obraz hlavného hrdinu, zloženého z niekoľkých pixelov, vypálený do sietnice.

Totiž presne to je Shovel Knight. A možno ešte aj niečo viac. Je to hra, pri ktorej dokážete na 15 minút večer po práci zabudnúť na svet naokolo. Hra, ktorú však dokážete aj celú zhltnúť na jedno posedenie a pritom ani nepomyslíte na svoje potreby. A taktiež hra, ktorú si potom zopakujete. Niekoľkokrát. Nie len preto, že na prvý pohľad svojim retro štýlom odkazuje na asi najkrajšie obdobie nášho života, ale aj kvôli poctivo odvedenej práci, ktorá za tým všetkým stojí. Hra sa neskrýva za nálepkou, ktorá by ju chcela predávať. Hneď na začiatku vytasí svoje najsilnejšie zbrane – zábavu a výborne vybalansovanú hrateľnosť.

Pridanou hodnotou hry navyše je humor. Ľahký, jednoduchý a nenútený. Je len tam, kde sa skutočne hodí. Nesnaží sa vás trafiť rovno medzi oči, len niekde nenápadne vykukne, aby ste si ho našli sami, no aj tak vám vyčaruje úsmev na tvári. V podobnom duchu sa jemne pracuje s každým jedným herným elementom, čo vytvára prekrásnu rovnováhu, vďaka ktorej vás hra pohltí, zabaví a udrží veľmi dlho. A bohužiaľ, to už je dnes veľmi vzácny jav. Umožňuje hre, aby sa vyhla stereotypu, opakovaniu, či nebodaj nastupujúcej nude. Takmer. V jednom momente autori poľavili, no pri konečnom zúčtovaní im to aj tak nakoniec prepáčite.

Príkladom tohto všetkého môže byť samotný hlavný hrdina. Hra sa podriaďuje zábave, nepotrebuje hlbokú postavu, no nebráni jej to v tom, aby si z podobných hier z minulosti (a možno aj súčasnosti) vystrelila. Je to rytier s lopatou. Žiadne naleštené brnenie ani iné

epické klišé. Je to jednoducho chlapík s lopatou, ktorý s jej pomocou zachraňuje svet a v temných dobách je svetlom na konci tunela. A práve v kontraste s ním stoja ako úhlavní nepriatelia rytieri s veľkolepými zbraňami, v zlatom brnení, so schopnosťou kúzliť a podobne. Už samotná premisa obracajúca tradičné rozprávky naruby je zábavná. A samozrejme, nechýba ani zlá čarodejnica. Kým sa k nej však dostanete, stretnete cestou množstvo zaujímavých postavičiek.

Otvára sa pred vami spočiatku drobná mapa. Obsahuje prvých pár levelov, dedinku so spriatelenými NPC postavami a hromadu spomienok. To málo vám bohato stačí na to, aby ste pochopili, že toto bude láska na prvý pohľad. A odkrývanie ostatných kúskov mapy pôjde už sa samé. Aj keď sa hra nejako zásadne nevyvíja a nemení vo svojom priebehu, prvý level je len drobnou ukážkou toho, čo vás nasledujúce hodiny čaká a neminie. Zoznamujete sa s postavou, jej hlavným nástrojom a počítate s tým, že vás prakticky na každom kroku čaká nejaké nebezpečenstvo.

Shovel Knight je číro-čírou platformovkou presne v štýle starej školy. Bez moderných prvkov, bez kombinovania žánrov. Yacht Club Games je možno nové štúdio, ale poskladané z veteránov, ktorí sa už dlhšie pokúšali do moderných platformoviek priniesť dušu minulosti a museli si založiť nové štúdio, v ktorom ich snaha vyvrcholila práve touto hrou. Akoby bola vystavaná zo spomienok. Všetko je vám povedomé. Tušíte, kde by sa mohli skrývať tajomstvá hry, no aj tak vždy dokáže prekvapiť. Napríklad aj vhodne pripravenou nástrahou.

Je prekvapivé, že v hre, ktorej hlavnou náplňou je skákanie a udieranie lopatou, sa skrýva taká hĺbka, ktorá vám umožní sa k nej stále vracať. Samozrejme, nie hneď od začiatku, hra postupne rastie a do vášho repertoáru sa ako na snehovú guľu nabaľujú nové možnosti, ktoré vám umožnia vrátiť sa späť a objaviť tam niečo, čo bolo predtým skryté alebo nedostupné. Na začiatku si teda vystačíte s lopatou na vykopávanie pokladov a čakajú vás súboje s nepriateľmi a pogo-skákanie (presne v štýle starých DuckTales). Čoskoro vám to však stačiť nebude a tak sa tu raz za čas objaví chlapík s menom Chester, ktorý vám ponúkne jednu zo špeciálnych schopností, ktorú si za nazbierané diamanty môžete kúpiť. Schopnosti si zbierate a môžete ich meniť a zväčša ide o rôznu formu kúzlenia (vrhanie fireballov a podobne).

Okrem toho, postavu postupne vylepšujete aj v dvoch hlavných aspektoch. Pracujete na maximálnom množstve many na kúzlenie a v počte srdiečok, ktoré predstavujú váš život. Všetko, samozrejme, taktiež za nazbierané drahokamy a cena postupne rastie, aby ste mali až do konca motiváciu ich zbierať a predčasne sa nemohli príliš vylepšiť. A drobnou záchranou vie byť aj mohutná rybka, ktorej pľuvanec do čaše vám vie vrátiť život, spraviť vás nezničiteľným či pomôže so zbieraním predmetov. Ale len raz.

Hra vám zaberie zhruba 6 hodín. Ak budete chcieť vyzbierať čo najviac, môžete si ešte pár ďalších pripočítať. A jednou vecou v hre si môžete byt istí – nenarazíte tu na dva rovnaké levely. Každý je iný a navrhnutý s nezvyčajným citom pre detail. Líšia sa vo svojich témach, prostrediach, nepriateľoch a snáď všetky vám utkvejú v pamäti. Dokonca autori nachystali aj chuťovky, ako level v štýle tieňového divadla, kedy vidíte len obrysy a musíte využívať okamihy svetla, aby ste ním dokázali bezpečne prejsť. Je len jediný, na ktorý nebudete spomínať práve v najlepšom a ten je zasadený akoby v chemickom laboratóriu, ktoré sa do hry nehodí. Všetky levely sú však pomerne dlhé, majú aj odbočky a skryté chodby a na konci bossov, z ktorých na každého platí niečo iné. Veľká škoda, že nepriatelia sa respawnujú vždy, keď obrazovku opustíte a vrátite sa naspäť. Prekážať to môže hlavne v leveloch, kde sa štveráte niekde hore a nešťastne spadnete.

Okrem tradičných levelov však môžete slušnú porciu času stráviť aj v rôznych bonusových častiach mapky. V mestách a dedinách so spriatelenými NPC, v netradičnom strašidelnom zámku, ktorý je vlastne predstavením autorov či pri súbojoch s ďalšími rytiermi náhodne roztrúsenými po mape (niekedy sa im nevyhnete, lebo vám jednoducho skrížia cestu). A keď sa už u Chestera konečne vyzbrojíte všetkým potrebným, môžete sa vrhnúť aj na špeciálne navrhnuté úrovne, kde bez správnej výbavy len zbytočne stratíte množstvo životov. A tým pádom aj drahých kameňov, keďže smrť predstavuje stratu niekoľkých mešcov, ktoré sa môžete pokúsiť znova získať.

Jediné, čo hre chýba, je lokálny multiplayer. Autori už nejakú dobu sľubujú, že do hry nakoniec príde, no zatiaľ po ňom niet ani stopy. A to je škoda, keďže takejto hre by neuveriteľne pristal. Čaro 8-bitov bolo aj v tom, že sme si pred TV vždy sadli dvaja a do zblbnutia hrali, čokoľvek prišlo pod ruky. Nateraz si však musíte vystačiť sami.

Grafika je úchvatná a vôbec jej nechýbajú nablýskané efekty. Stačia pixely veľké ako palec. Je to paradox, ale umne vykreslená 8-bitová grafika má ešte aj dnes čo ponúknuť, keď si na každom z tých obrovských pixelov dajú autori záležať. No nájdete tu niečo ešte lepšie a to je hudba. Akoby sa skladala z každej jednej vašej obľúbenej skladby z dôb 8-bitov, no pritom je úplne nová a stoja za ňou Jake Kaufman a Manami Matsumae. Soundtrack sa dokonca výborne počúva aj samostatne. Pokojne si ho môžete kúpiť a hodiť do auta.

Shovel Knight je bez debaty jednou z najlepších hier vydaných v roku 2014. Ozdobou je hlavne dokonale vyvážená a bohatá hrateľnosť, ktorá nenudí a ani sa nezunuje. Hra ponúka dostatok rôznorodého a zábavného obsahu, ktorý si však, bohužiaľ, môžete vychutnať len sami. Občas vás nahnevá respawnovanie nepriateľov medzi obrazovkami, či bug, keď v nočných leveloch po zásahu nepriateľom vaša postava môže dočasne tak prebliknúť, až na okamih zmizne, no rozhodne vás to od hry neodradí. Štýlová grafika a vynikajúca hudba sú už len ozdobami poctivo odvedenej práce. Bodaj by aj budúce projekty chlapíkov z Yacht Club Games ponúkali podobné kvality.

Matúš Štrba

## HODNOTENIE

+ dobre vyvážaná hrateľnosť
+ poctivá zábava
+ variabilný obsah
+ vydarená hudba
+ rozmanití bossovia
+ ľahký humor

- zatiaľ nemá multiplayer
- respawnovanie nepriateľov
- bug s blikaním postavy

**9.0**

ODKLON OD SÉRIE

# SACRED 3

Keen Games | RPG | PC, Xbox360, PS3

Séria Sacred už desať rokov bojuje s monštrami. Prvé dve hry sa uberali po stopách Diabla a nič iné sme neočakávali ani v najnovšom pokračovaní. Lenže trojka si ide vlastnou cestou a s predošlými časťami ju spájajú iba tenké nitky. Univerzum a postavy môžu byť povedomé, ale inak je to niečo úplne iné, ako sme boli zvyknutí. Možno práve preto mali tvorcovia zvoliť odlišný názov a určite práve kvôli tomu mnohí hráči Sacred 3 odcudzujú.  Fakt, že je to vlastne celkom iná hra ako jej predchodcovia, ale neznamená, že je zlá, len ju treba vnímať bez predsudkov.

Dej zavedie hráčov do už dobre známej Ancarie, kde sa opäť vzmáha zlo, ktoré už tradične môžu potlačiť iba najodvážnejší hrdinovia. Tentoraz sú štyria (piaty v prídavku). Určite poteší návrat okrídlenej serafínky, ktorá je vyzbrojená mečom. Druhou voľbou pri výbere postáv je robustný safiri bojovník s kladivom. Sympatická je bojovníčka s oštepom a partičku uzatvára khukuri  lukostrelec. Ak veľmi túžite po magickej postave, musíte si prikúpiť DLC s temným zabijakom a jeho krvavými kúzlami.V koži vášho favorita precitnete v meste zamorenom nepriateľmi, kde si osvojíte princípy boja, oslobodíte zotročených obyvateľov a spacifikujete prvého bossa.

Váš hrdina (alebo hrdinka) má základný útok primárnou zbraňou a druhé tlačidlo slúži na výpad, ktorým dočasne prerazí obranu nepriateľov so štítom. Rovnakým spôsobom aj krátkodobo zneškodní pasce, ako napríklad rotačné čepele. Ďalším prvkom sú kotrmelce, ktoré slúžia ako úhybný manéver. Slabší nepriatelia sa niekedy dajú chytiť pod krk a zahodiť, a takto môžu prevalcovať svojich spolubojovníkov.

Okrem toho hrdina využíva jeden ľahký a jeden ťažký špeciálny útok, ktoré vyžadujú dostatok žltej energie v limitovaných zásobníkoch. Napríklad bojovníčka s oštepom vyvoláva erupcie a spôsobí zemetrasenie, čím poriadne zdecimuje protivníkov.

Z obetí často vypadávajú žlté a zelené elementy na okamžité doplnenie energie a života, prípadne ich nájdete po rozbití predmetov v okolí. Popri tom už zbierate iba peniaze na nákupy po prejdení úrovne. V boji niekedy nastanú situácie, keď stláčaním vybraného tlačidla oslabujete dočasne paralyzovaného bossa. Okrem toho si určite si obľúbite skoky, ktorými dorazíte ležiacich nepriateľov v momente, keď nad nimi zasvieti ikona s lebkou. Niekedy sa v okolí povaľujú bomby, ktoré môžete chytiť a pohodiť ľubovoľným smerom a potom explodujú. Pri ovládaní aj na PC (prekvapivo) dobre poslúži gamepad, ale môžete použiť aj myš v kombinácii s klávesnicou.

Po boji, ak nazbierate dosť peňazí a máte patričný level, môžete rôznymi spôsobmi vylepšiť vašu postavu. V položke s bojovými umeniami sa odomykajú ľahké a ťažké ničivé útoky, ktoré môžete ľubovoľne obmieňať, ale v boji využijete vždy len dva. V ďalšej záložke volíte defenzívnu schopnosť, čiže okrem uhýbania to môže byť ešte blok. K tomu môžete vylepšiť pasívne schopnosti, ktoré zdokonalia účinok pri dorazení nepriateľa a oživení prípadného spoluhráča. Tretia položka vám umožní vylepšiť brnenie, ktoré je ale pevne dané a vybrať si jednu z troch primárnych zbraní. Najzaujímavejší je výber duchov zbraní, kde sa postupne nahromadí desať spirituálnych postáv, od bojového mága, elfa a trpaslíka, až po gladiátora a upíra. Nejedná sa o fyzických partnerov v boji, ale o bonus pre vašu zbraň, pričom vždy musíte počítať aj s určitým postihom. Napríklad si zvolíte ducha dryády a útoky zasiahnutých nepriateľov budú slabšie, no súčasne sa zníži vaša šanca na kritický zásah. Všetky spomínané položky v menu postavy sa dajú zdokonaľovať, pričom vždy vidíte reťaz možných vylepšení zbrane, útoku alebo brnenia. Aj napriek tomu však takýto vývoj postavy, bez možnosti razantnej zmeny výbavy, väčšine hráčov stačiť nebude.

Hrdinovi určite pomôžu aj veci v kruhovom inventári, ktoré podľa uváženia použijete v boji. Inventár je obmedzený na šesť druhov predmetov, ktoré musíte najskôr odomknúť a navyše môžete mať maximálne po tri kusy. Sú to však užitočné doplnky, ktoré vám uľahčia postup. Rozhodne oceníte liečivý odvar, ktorý oddiali vašu smrť.

Dokonca sa ním môžete vyliečiť aj v momente, keď skonáte. Hra vám vtedy ponúkne možnosť vypiť liečivo alebo ukončiť misiu, prípadne sa vrátiť k najbližšiemu checkpointu. V inventári budete mať aj dva druhy totemov. Zelený niekoľko sekúnd lieči vás a spriatelené postavy v okolí, žltý rovnakým spôsobom dopĺňa energiu. V inventári je ešte ochranná aura, čiže štít, ktorý znižuje účinok nepriateľských útokov. Aktivovaný magický strážca zas chvíľu ostreľuje nepriateľov a napokon môžete pohodiť malú bombu.

Ak sa vám bude dariť, prvú úroveň prejdete približne za 20 minút a pred vami sa ako na dlani ukáže mapa Ancarie s vyznačenými miestami a cestičkami. Každé miesto predstavuje bojisko, kde by ste sa mali zastaviť a postaviť zoči-voči ďalším nepriateľom. Mali by ste, ale nie je to nevyhnutné. Jednotlivé lokality sa dajú obísť a môžete vstúpiť do pokročilých oblastí, kde vám však hra odporučí optimálny level vašej postavy, aby ste dokázali uspieť. Na jednej strane to dáva hráčovi určitú voľnosť, no súčasne oberá o motiváciu prekonať každú nástrahu, aby sa odomkli ďalšie. Aj napriek tomu je však dôvod, aby ste navštívili čo najviac miest na mape. Sú rôzne druhy lokalít, kam je možné vstúpiť a každá má svoj význam.

Kľúčové sú sídla, kde sú koncentrované hlavné sily protivníkov. Tieto miesta majú podobnú štruktúru ako level, ktorý ste absolvovali v úvode. Takže vás čakajú boje v uličkách a po pár desiatkach minút boss, ktorého treba zabiť alebo dôležitá prekážka, ktorú je

nutné prekonať. Napríklad musíte zničiť všetky časti mechanizmu, ktorý vytrvalo bránia agresívne kreatúry alebo používate bomby na potopenie lode. Pri postupe plníte rôzne úlohy: oslobodíte zajatcov, rozbíjate katapulty, musíte vytrieskať kľúč od minibossa, aby ste odomkli bránu alebo opakovane otáčate koleso, aby sa vám otvoril uzavretý prechod. Spestrením bojov je kľučkovanie medzi skalami, meteoritmi či jedovatými výparmi, ktoré dopadajú na cestu, po ktorej uháňate. Na miesta dopadu vás však vždy upozornia značky, takže sa im dá včas vyhnúť.

Každý level má niekoľko checkpointov, kde sa oživíte v prípade úmrtia, ale prídete o časť nazbieraného zlata. Na konci je checkpoint označený veľkou červenou lebkou, čo značí, že je pred vami najväčšia výzva, zvyčajne boss. Po zdolaní posledného sídla na mape sa ukáže finálna úroveň, kde vás čaká hlavný záporák a potom záverečná animácia s titulkami. Aj potom však môžete brázdiť po mape, bojovať tam, kde ste sa ešte nedostali alebo si zopakovať niektoré pasáže, aby ste zvýšili level vašej postavy a získali nové vylepšenia.

Popri sídlach sú na mape menšie miesta označené hviezdami, čo značí, že tam môžete získať nový objekt do vášho kruhového inventára. Nepôjde to však bez boja a v aréne musíte čeliť niekoľkým vlnám nepriateľov. Malé kruhové miesta zas po prebojovaní sa k truhlici v minileveloch zvýšia maximálnu kapacitu vašich objektov, čo určite nie je na škodu.

Na mape si ešte všimnete portály, ktoré sú však uzamknuté, kým si neprikúpite patričné DLC.

Postup v hre je dynamický a masakrovanie nepriateľov zábavné, ale aj tak je to celkom iná káva v kooperácii štyroch hráčov. Bohužiaľ, v recenzentskej verzii som nemal veľa možností vyskúšať si postup so živými spolubojovníkmi, ale napokon som predsa niekoho našiel. Už aj tak relatívne krátke levely sa dajú v skupine prejsť behom niekoľkých minút (ak si nezvolíte vysokú obtiažnosť), no je to parádna divoká jazda. Postavy sa vzájomne podporujú v boji a tiež svojimi schopnosťami, doliečujú totemami celú družinu a môžu oživovať padlých, ak sa k nim dostanú včas. V hre je praktická možnosť zvoliť, či sa k vám môžu kedykoľvek pripojiť hocijakí záujemcovia, len priatelia alebo vyslovene pozvaní hráči a na akej úrovni.

Vzhľad hry je na dobrej úrovni, grafika slušná, dizajn úrovní vydarený. Rôznorodé prostredia vierohodne zobrazujú vyprahnutú krajinu, hustú džungľu, podzemné bludiská a okupované mestá. Po celý čas vás hrou sprevádzajú dabované komentáre vašej mentorky a zloduchov, čo je na jednej strane spestrením, no niekedy vám vyskakujúce portréty týchto postáv na obrazovke prekážajú vo výhľade.

Hudobný podklad je jemný a nevtieravý. Pri hraní na PC však z každého rohu cítite, že hra bola primárne vyvíjaná pre konzoly. Či už sa jedná o prístup do menu postavy, aplikovanie schopností, automatické ukladanie progresu alebo ovládanie. Hoci som priamo pri postupe nezaznamenal vážne technické problémy, pri voľbe rozlíšenia a parametrov alebo minimalizovaní na plochu, hra svojvoľne menila zadané nastavenia. Možno to ale bola len chyba review verzie.

Sacred 3 kvôli krátkym separovaným úrovniam pôsobí trochu roztrieštene, ale súčasne sa práve preto hodí na chvíľkové odreagovanie. Sadnete si na polhodinku k hre, prejdete jednu-dve úrovne a potom sa k nej vrátite na druhý deň, aby ste sa zas nachvíľu uvoľnili. Problémom Sacred 3 však je, že okrem vydarenej kooperácie dlhodobo nemá čím zaujať. Ďalším problémom je samotný názov, na základe ktorého hráči očakávajú niečo celkom iné ako napokon dostanú. Namiesto komplexnej RPG totiž obdržia zjednodušenú, aj keď dynamickú arkádu, ktorú v návale sklamania predčasne zavrhnú. A to je škoda, pretože vôbec nie je zlá, len to vlastne nie je tak celkom Sacred.

Branislav Kohút

+ dynamické boje, ktoré sa neraz zvrhnú na parádny masaker
+ zábava v kooperácii štyroch hráčov
+ vydarený dizajn úrovní
+ pomerne rozmanitá náplň misií

- značne obmedzený vývoj postavy a úpravy výzbroje
- tuctový príbeh
- krátke separované úrovne nesadnú každému
- dlhodobo nemá čím zaujať

**7.5**

# TECHNOLÓGIE

BenQ

NVIDIA G-SYNC™

# MONITORY S G-SYNC FUNKCIOU

Koncom minulého roka predstavila Nvidia technológiu G-Sync. Monitory podporujúce túto technológiu dostali od Nvidie malú kartu, ktorá je schopná komunikovať s grafickou kartou. Vďaka zosynchronizovaniu monitora a grafickej karty by malo dôjsť k odstráneniu všetkých lagov, trhania obrazu a tearingu. G-Sync prakticky odstraňuje problémy pri vypnutom V-Syncu, ale na rozdiel od neho nemá vplyv na počet obrázkov za sekundu. Táto funkcia však samozrejme bude fungovať iba v spolupráci s grafikami od Nvidie a to od GeForce 660 vyššie.

Medzi prvými výrobcami monitorov, ktorí sa môžu pochváliť G-Sync modelom, sa objavila aj spoločnosť AOC. Model G2460PG má 24 palcov a zvládne rozlíšenie 1920x1080 (2x full HD). Obnovovacia frekvencia je na úrovni už štandardných 144 Hz.

Prakticky rovnaké špecifikácie má aj model XL2420G od Ben Q. 24 palcový displej s rozlíšením 1920x1080 dopĺňajú funkcie ako Blacks eQualizer či automatické nastavenie jasu.

Asus PG278Q zobrazí videohry na 27" displeji a to pri rozlíšení 2560x1440.

Philips a jeho 272G5DYEB tiež stavili na rozlíšenie 1920x1080, no zobrazia ho na 27" uhlopriečke.

Na vrchole zoznamu ohlásených G-Sync monitorov nájdeme hneď dva výrobky od taiwanského Aceru, ktorý zatiaľ ako jediný kombinuje G-Sync so 4k rozlíšením. Malý XB27OH predvedie rozlíšenie 3840x2160 na 21 palcovom displeji.

No a v najbližších mesiacoch asi v obchodoch nenájdete nič lepšie než XB280HK s 28" uhlopriečkou a rozlíšením 3840x2160.

# ALIENWARE 13 PREDSTAVENÝ

Dell predstavil nový herný notebook Alienware 13. Vyjde už na jeseň, bude menší, tenší a ponúkne vyšší výkon ako jeho 14 palcový predchodca. Presnejšie bude mať hrúbku len 2.5 centimetra a váhu 2kg a znovu vzhľadom na výkon a herné zameranie bude mať dve termálne riešenia pracujúce nezávisle na sebe.

Presnejšie jeho parametre budú:

Grafika - Nvidia 860 GTX
Procesor - Intel Core i3, i5, i7 (ultra low voltage)
Pamäť - po 16GB DDR3
Harddisk - podpora dvoch SSD, alebo jedného štandardného disku.
Wifi- 802.11ac Killer
Zvuk - Klipsch
Podpora - Windows 8.1, 8.1 Pro, a 7 Pro
Batéria: 7-8 hodín streamovania videa s wi-fi a SSD harddiskom

Nebudú chýbať ani podsvietenia klávesnice a zadného krytu. Ďalšie možnosti pre výber displej zahrnú:

13.3" HD 1366 x 768 - 200 nits, TN-panel, 45% color gamut
13.3" FHD 1920 x 1080 - 350 nits, IPS-panel, 72% color gamut
13.3" QHD touchscreen, 2560 x 1440 - 400 nits, IPS-panel, 72% color gamut

A teda vybrať si budete môcť podľa vášho vkusu, samzrejme bude to mať dopad na vašu peňaženku. Základnú verziu čakáme s cenou okolo 1000 dolárov. Notebook bude dostupný v novembri.

# SHIELD TABLET A SHIELD CONTROLLER

Nvidia oficiálne predstavila svoj herný Shield tablet, ktorý doplnila novým Shield gamepadom. Tablet má v sebe Tegra K1 čip, takže čakajte vysoký výkon priam určený na hi-end tabletové hry. Škoda, že ich je tak málo.

**Samotný tablet bude mať v sebe:**

- NVIDIA Tegra K1 SoC - 1.9-2.2 Ghz

- 8-inch "Full HD" obrazovka (1920 x 1200, IPS LCD display)

- Predné stereoreproduktory

- 5MP predná a zadná kamera

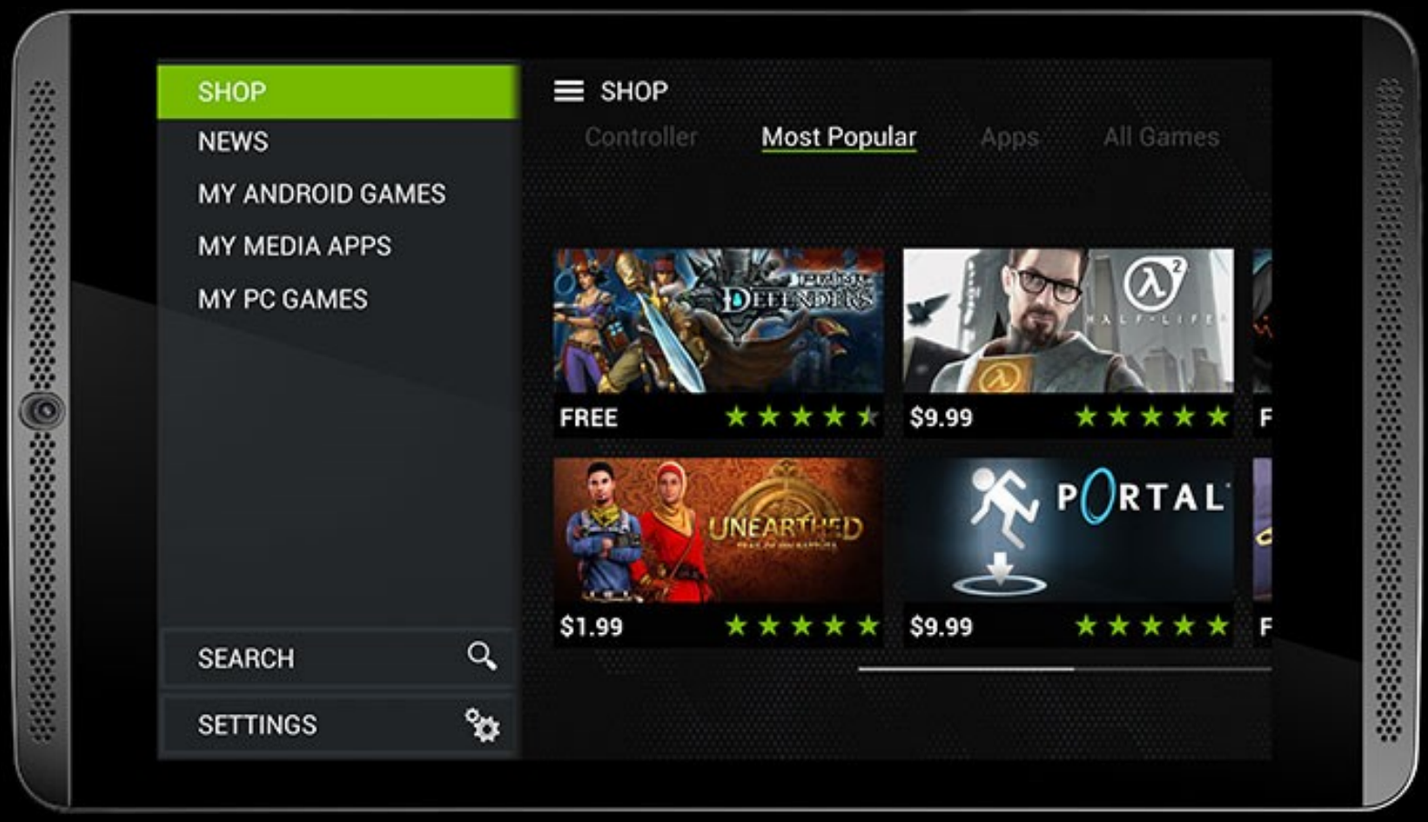
- Directstylus 2

- 16/32GB Flash pamäte, rozšíriteľná na 128GB cez microSD

- WiFI a/b/g/n, voliteľné LTE

- 19.75 Wh Lithium Ion batéria

**16GB verzia bude za 299 dolárov, 32GB verzia s LTE za 399 dolárov.**

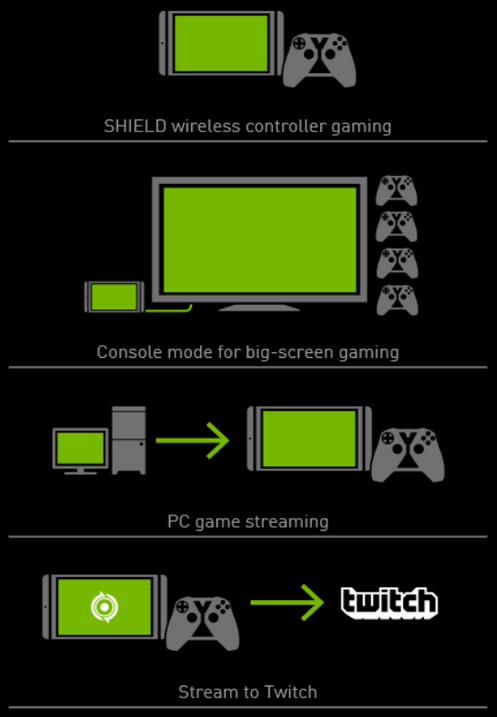


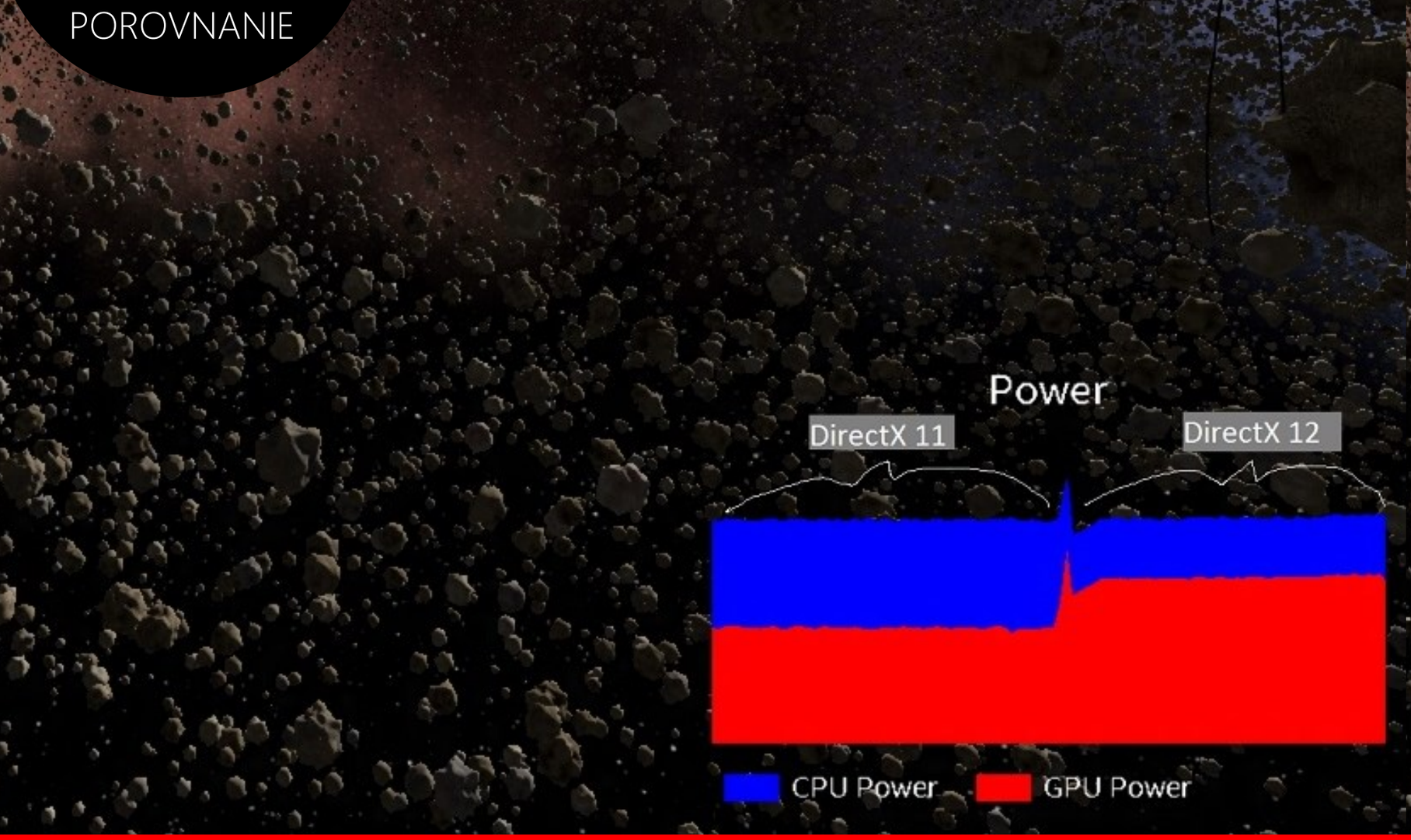

Teda vysoký výkon za dobrú cenu. Tablet takmer dvojnásobne prekonáva všetko ostatné v tabletovej sfére, a ak by ste chceli Andorid tablet na hranie bude to dobrá voľba.

Shield Gamepad je už otázny, vyzerá masívne a zvláštne. Možno skôr kúpiť nejaký menší štandardne vyzerajúci android gamepad. Je veľká škoda, že Nvidia k tabletu nepridala Gamepad násadu, lebo pridávať k 8 palcovému tabletu rovnako veľký gamepad nie je práve najideálnejšia voľba. S gamepad násadou okolo malého tabletu by sa možno hralo oveľa lepšie ako krčiť sa nad ním s gamepadom.

Shield Gamepad vás vyjde na 59 dolárov a doplnkový cover pre gamepad (ak si ho budete chcieť postaviť a používať ako hernú obrazovku) vás vyjde na 39 dolárov.  Tablet aj s doplnkami vychádza 29. júla v US a 14. augusta v EU.

Stále je táto Shield séria Nvidie otázna, snažia sa presadiť v tabletovom svete ale ten jednoducho core a hardcore hry obchádzajú a vývojári sa radšej sústredia na casual tituly.  Je to hlavne pre ovládanie, kde len skutočne mizivé percento hráčov používa gamepad. Vývojári tak radšej tieto tituly prinesú na PC alebo konzoly.  Možno čo Nvidia mohla skúsiť je spraviť výkonný PC tablet, na ktorom by išli všetky PC hry.



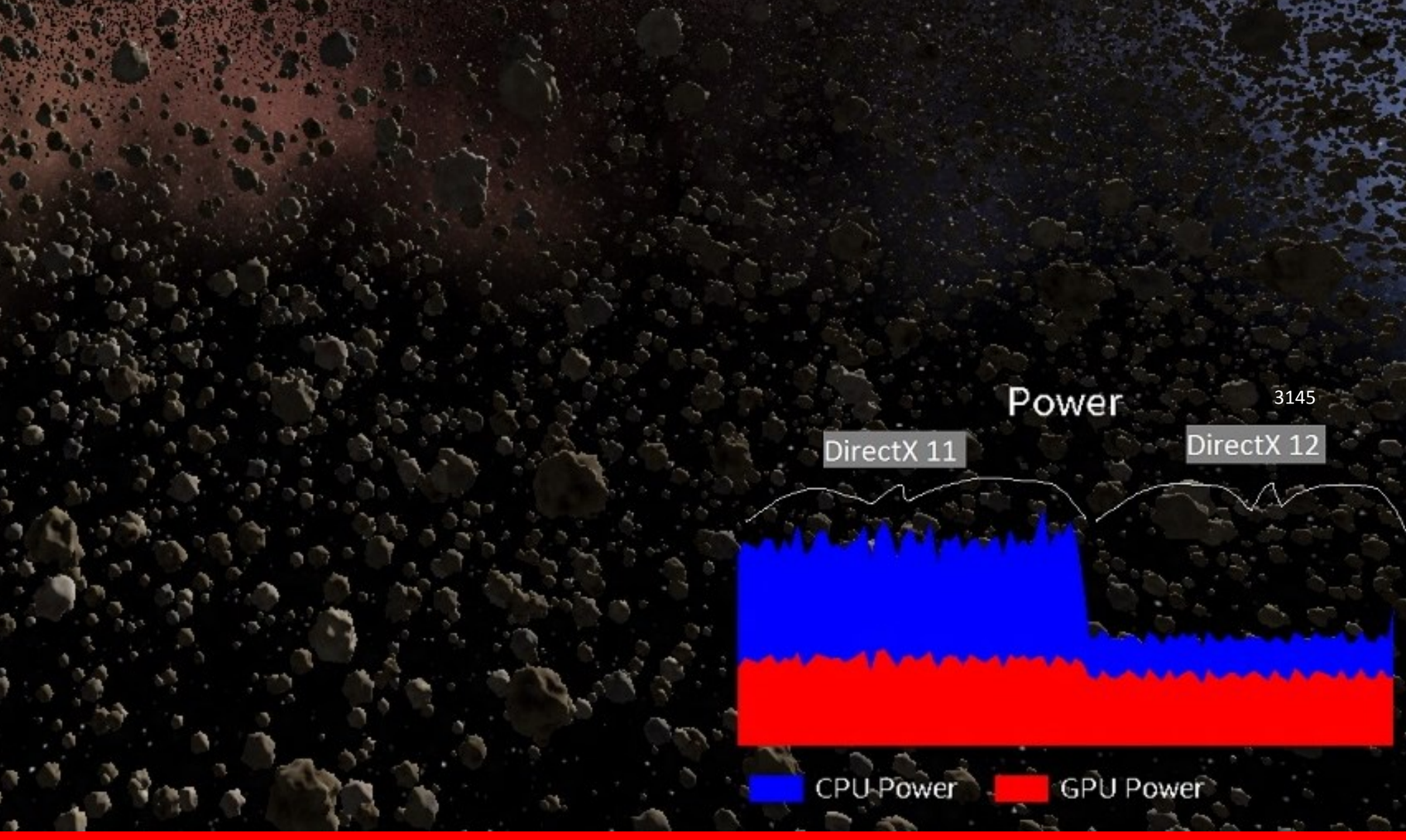



# AKÝ BUDE PRÍNOS DX12?

O prínose pripravovaného DirectX 12 sa špekuluje už od jeho oznámenia. Niektorí experti neveria, že by sa Microsoftu mohlo podariť pomocou nových knižníc vyťažiť z herného hardvéru viac, než pár percent výkonu. Samotný Microsoft si však od DX 12 sľubuje oveľa viac a na jeho strane stojí aj Intel, výrobca výkonných procesorov a čipových sád. Intel sa zúčastnil konferencie SIGGRAPH 2014, kde prezentoval budúce využitie DirectX 12 a nezostalo iba pri slovách, ale predviedol aj priame porovnanie s DirectX 11.

Testovacím zariadením bol tablet Surface Pro 3, ktorý mal za úlohu renderovať pole asteroidov pozostávajúce z 50 000 objektov. Všetkých 50 000 asteroidov sa muselo prekresľovať v každej snímke za sekundu a navyše bol každý z nich procedurálne generovaný, čiže unikátny.

Prvé porovnanie prebehlo pri uzamknutej hodnote FPS, takže sa mohla porovnať spotreba GPU (HD4400) pri vykresľovaní presne tej istej scény. A test ukázal, že s DX 12 GPU zhltlo o takmer neuveriteľných 50 % menej energie než s DX 11. Kľúčom k dvojnásobnej efektívnosti je vraj hlavne schopnosť DirectX 12 oveľa lepšie rozdeliť záťaž medzi všetky dostupné jadrá. Nižšia spotreba síce neznamená nárast výkonu 1:1, ale umožní GPU pracovať rýchlejšie bez toho, aby sa zvýšila spotreba a hlavne množstvo produkovaného tepla, čo je v mobilných zariadeniach často jedným z limitujúcich faktorov.




# VYŠŠÍ VÝKON ALEBO NIŽŠIA SPOTREBA

Intel však nenechal priestor na dohady a spravil aj druhý test, tentokrát s neregulovaným počtom FPS. Pokým s DirectX 11 namerali 19 FPS, s DirectX 12 zvládla GPU bez navýšenia spotreby vykúzliť 33 FPS.

V súčasnosti musia viacerí vývojári pracujúci na hrách pre konzolu Xbox One siahať ku kompromisom a namiesto 1080p obrazu často znižujú na 900p alebo v extrémoch aj na 720p.

O určitý posun sa už Microsoft postaral už odomknutím 10 percent výkonu CPU, pôvodne rezervovaných pre Kinect, kde už dve prvé hry potvrdili prechod z 900p na 1080p, a DX12 by sa budúci rok mohol priniesť ďalší posun vpred. Aj keď posun nebude až taký výrazný ako na PC.

Pri PC už Nvidia už oznámila, že DX12 dokážu využiť všetky jej DX 11 GPU, u AMD by to mali byť karty s podporou DX 11.1.

Pri DX12 sa hovorí aj o špeciálnych funkciách, ktoré by podporoval až nový hardvér, ale zatiaľ to nikto nepriblížil, ani oficiálne neohlásil.

V každom prípade nové DX12 sa blíži a uvidíme, čo na ňom autori nakoniec ukážu.

# UŽÍVATELIA

# WAKING MARS

Tiger Style | Adventúra | PC, mobil

Waking Mars je zaujímavý indie titul od štúdia Tiger Style, zameraný predovšetkým na objavovanie prostredia a jeho zákonitostí. Červená planéta v tejto hre totiž nie je taká mŕtva, akoby to spočiatku mohlo vyzerať, pričom k prebúdzaniu tamojšieho života budete nepretržite prispievať počas celého hrania.

Na začiatku sa chopíte role kozmonauta Lianga, s ktorým pôjdete do podzemného jaskynného komplexu Lethé, keďže niekde tam zmizol prieskumný robot Octo. Spoločnosť na ceste do útrob planéty Vám bude robiť len Amani, druhá členka vedeckej výpravy, dohliadajúca na misiu z neďalekej základne a ART, umelá inteligencia slúžiaca k analyzovaniu všetkého objaveného. Gameplay je miestami prekladaný rozhovormi medzi týmito postavami, čo hodnotím veľmi pozitívne, keďže zaujmú nielen obsahom či neraz humorne pôsobiacim ARTovým prejavom, ale hlavne budujú dokonale komornú, takmer až intímnu atmosféru. Nadšenie z objavovania nepoznaného, úzkosť z nečakaných komplikácií, či premýšľanie nad tajomstvami, ktoré neodhalené čakajú kdesi v hlbinách pod povrchom, to všetko hráč spolu s Liangom prežije. Hoci príbeh ako celok spočíva výhradne na prieskume jaskynného systému, vďaka čomu je priamočiary a prakticky bez zvratov, funguje skvelo, pretože prirodzená zvedavosť človeka neustále poháňa vpred. Navyše disponuje dvoma zakončeniami, takže tiež vytvára priestor pre opätovné hranie.

Hrateľnosť Waking Mars sprvu pripomína akúkoľvek inú plošinovku. Po úrovniach sa pomocou jetpacku pohybujete v dvoch rovinách, uhýbate nástrahám prostredia, ako sú padajúce stalaktity, či kvapkajúca kyselina a prenikáte stále hlbšie pod povrch. Čo však hru robí špecifickou, je akési záhradničenie, tvoriace hlavný pilier celého titulu. Krátko po vstupe do jaskýň totiž narazíte na prevažne rastlinné formy mimozemského života, nazývané jednoducho Zoa. Keďže vstupy do ďalších úrovní bývajú zatarasené membránami, ktoré miznú až keď dané miesto dosiahne určitý stupeň biomasy, musíte ho teda zvyšovať sadením semien Zoa na úrodnú pôdu.

Nájdete tu hneď niekoľko typov týchto marťanských rastlín, každý pochopiteľne okrem rozdielneho vzhľadu disponuje tiež odlišnou hodnotou pridávanej biomasy aj iným spôsobom fungovania. Zábavu tak predstavuje jednak objavovanie nových druhov, skúšanie, čo všetko s nimi možno urobiť a napokon rozmýšľanie nad tým, ako na základe zistení najefektívnejšie zdvihnúť level biomasy. Waking Mars sa preto dá označiť nielen za exploratívnu plošinovku, no rovnako priliehavo k nemu sedí označenie ( ľahko ) logická hra. Dobrú náladu pri hraní napokon završuje už len ten pocit, kedy v spočiatku mŕtvych skalných chodbách prebúdzate nový život, keď prostredie Vašim pričinením doslova ožíva všemožným pohybom či farbami, pretože rozhodne stojí za to.

Audiovizuálna stránka hry sa autorom skutočne podarila. Grafika je doslova nádherná, art - štýl trochu pripomína koláž a celkovo z nej dýcha úžasná atmosféra. Špeciálne by som však pochválil kameru, ktorej práca výrazne dopomáha k dobrému dojmu. Keď s Liangom preliezate úzku trhlinu, obraz ho zaberá úplne zblízka, takže klaustrofobický pocit priam vyteká z obrazovky. Naopak keď vojdete do obrovskej jaskynnej siene, oddialená kamera Vám dá plne pocítiť, aký maličký v skutočnosti ste. Ďalšou peknou vizuálnou vychytávkou je absencia akéhokoľvek hlavného menu, po spustení ste ihneď priamo v hre presne tam, kde ste naposledy skončili ( na druhú stranu tak však ukladanie prebieha výhradne automaticky, čo môže byť celkom nepríjemné, keď niečo zbabrete ). Menu uvidíte až pri ukončovaní, pričom v ňom nájdete okrem nastavení tiež mapku objavených lokácií s možnosťou rýchleho presunu, či všetky doposiaľ nahromadené informácie o rôznych druhoch Zoa. Hudba mi najskôr trochu liezla na nervy, avšak z nejakého dôvodu ma to neskôr prešlo a soundtrack som si napokon celkom obľúbil.

Waking Mars je skrátka dosť neobvyklá záležitosť v tom najlepšom slova zmysle, ponúkajúca nevšedné objaviteľské zážitky, pohlcujúcu atmosféru, aj krásnu štýlovú grafiku. Kazí ho len zopár maličkostí, ako napríklad nemožnosť manuálneho ukladania, či postupný nástup mierneho stereotypu, avšak napriek týmto výhradám stojí minimálne za pozornosť každého zvedavého hráča s dušou bádateľa.

de Bielawa

## HODNOTENIE

+ objavovanie prostredia a zákonitostí jeho fungovania
+ záhradničenie
+ audiovizuálna stránka
+ komorná atmosféra
+ dve zakončenia

- nemožnosť manuálneho ukladania
- neskôr nastupuje mierny stereotyp

**8.0**

# CASTLES IN THE SKY

| Tall Trees | Arkáda | PC |
|---|---|---|

There's solace in the clouds,
my friend,
And wonders passing by and by,
So bend your knees,
away you go,
To look for castles in the sky.

Debutový počin miniatúrnych rozmerov ešte menšieho štúdia, ktoré sa pýši názvom The Tall Trees zanechal koncom minulého roka ohlasy, tie určite prekvapili aj samotných autorov. Nejednému sa v hlave určite zrodia otázky. Prečo je táto hra tak výnimočná? Čo je faktorom, ktorý dokázal zasiahnuť tisícky ľudí a získal ich sympatie? Nuž, vždy je ľahšie si hru osobne zahrať a zistiť to empricky. Ja som sa rozhodol na túto maličkosť osobne pozrieť a podeliť sa s vami o moje zážitky, pocity a skúsenosti.

Kto si klikne na oficiálnu stránku The Tall Trees zistí, že za týmto projektom stáli hlavne dve osoby - Dan Pearce a Jack de Quidt. Spoločná záľuba v príbehoch a neobvyklom vyprávaní silne inšpirovala autorov. Zmysel pre naratívnosť autorom dovolil vlastným štýlom ukázať hráčovi niečo, čo zanecháva na tvári úsmev a dobrý pocit na konci hry.
Do hry som išiel bez akýchkoľvek očakávaní a s náladou, ktorú označím za neutrálnu. Pohodlne som sa usadil v tichosti mojej izby a hru som po veľkej dávke nevôle (takéto hry mi väčšinou nesedia) zapol. Niekto kto hru pozoruje bez bližšieho záujmu, by mohol formálne opísať dianie na obrazovke ako bezduché skákanie z obláčika na ďalší obláčik a zbieranie točiacich sa krúžkov bez hlbšieho zmyslu. Všimne si, že grafika rovnako neoslní. Je výrazne pixelová a v podstate ničím výnimočná. Jednoducho nezaujímavá hra. Takýto pozorovateľ sa nemôže viac mýliť.

V úvode sa vám hra predstaví bielym nápisom pod ktorým stojí chlapec a vedľa neho vo vetre poletuje balón. Hra pôsobí mierumilovne a okamžite navodzuje ukludňujúcu atmosféru, ktorej dopomáha príjemná melódia zložená na klavíry jedným z autorov (Jackom). Klavír má jeden z primárnych dopadov na amtosféru

v celej hre. Prirovnal by som to k sile klavíru v titule To the Moon, kde tento nástroj vyvolával hlboké emócie. V Castles in the Sky pôsobí podobne, akurát miesto plaču sa pomocou tejto melódie ľahšie uvoľníte. Rozhodne odporúčam hrať hru so slúchadlami.
Prvé odlepenie od zeme - chlapec začne stúpať do výšin za svojím dobrodružstvom. Pristane na prvom mraku. Vy mu pomocou myšky mu bude pomáhať dostať sa vyššie - až na miesta, kde už slnko nesvieti. Princíp je jednoduchý. Podržíte ľavé tlačítko na myške a chlapec sa vznesie do vzduchu, pričom to vyzerá ako keby lietal. Na tvári sa mu objaví blažený výraz z činnosti, ktoré môže chápať len dieťa, pozerajúce sa na oblohu a veriace, že ho oblaky udržia, keď na nich pristane. Vy ho takto dostávate na ďalšie a ďalšie mrakové platformy a vždy ako sa dostanete vyššie sa vám odhalia ďalšie verše z básne. Tu je vyššie spomínaný zámer autorov nevšedne podať príbeh a naladiť hráča na iné myšlienky. Báseň vám bude robiť spoločníka po celý čas na vašej ceste. Doteraz nechápem, ako niečo tak jednoduché môže fungovať. Celé to spolu ladí na jednotku. Hudba spojená s básňou, ktorá je označovaná ako rozprávka na dobrú noc v poetickom rytme vyvoláva v hráčovi pocit, že sa na chvíľu vrátil do detských čias. Dokonca si viem dokonale predstaviť ako rodič hrá so svojím dieťaťom chvíľu pred spaním.  Nechá dieťa ovládať hlavnú postavičku a predčíta mu básničku.

Popri stúpaní do výšin sa snažíte zbierať točiace sa krúžky, ktoré zazvonia, keď sa ich dotknete. Autori týmto spôsobom chceli pravdepodobne len spestriť vašu cestu. Nikde sa vám nepočítajú a tým pádom sa nemusíte báť, že by ste na nejaký nezabudli. Jednoducho tam sú, práve tak, ako báseň. Keď skončia obláčiky, tak sa chlapec chytí ďalšieho balónu a vy sa zamýšľate, kam to celé smeruje.

Báseň sa často dostane do bodu, kde hovorí o niečom konkrétnom. Napríklad o vtákoch. Melódia sa stlmí. Cez obrazovku vám preletia vtáčiky a je počuť čvirikanie. Zrazu báseň spomenie kvet v kvetináči a chlapec držiaci sa stúpajúceho balóna vidí ako ten kvet stojí na oblaku a vy nemáte vôbec pocit, že by tam nemal patriť.
Stúpaním stále vyššie obloha mení farby ako pri západe slnka. Melódie sa rovnako striedajú podľa výšky a báseň vám pritom vkladá rôzne myšlienky do hlavy; kde vlastne končia balóny, keď ich pustíte z ruky a oni sa stratia v modrastom nebi? Ako dieťa ste určite verili, že ich nakoniec nájde niekto iný a neostanú stratené niekde za obzorom.
Najlepšie hry sú tie, po ktorých máte pocit, že sa vo vás na konci niečo zmenilo. Stavím sa, že keď dosiahnete vrchol výletu, tak aj najväčší tvrďák sa určite aspoň usmeje a neostane chladným.

Na záver vás chcem poprosiť, aby sa na mňa nehnevali ak hru tento krát neohodnotím číselne. Nevidím v tom zmysel. Je to krátka cesta. Zaberie vám od 10 do 20 minút. Pýtate sa ako to môže za tak krátky čas vyvolať toho tak veľa? Presvedčte sa sami. Autori hru ponúkajú za priemernú cenu jednej šálky kávy. Na konci hry som sa cítil uvoľnený a pozitívne naladený ako keby som si spomenul aké to je, keď človek nemá žiadne starosti. Až sa mi chce spať. Dobrú noc.

Durzaw

## HODNOTENIE

+ hra naozaj pre každého
+ soundtrack
+ spracovanie

- moc krátke
- niekomu môže vadiť, že bez znalosti angličtiny si z hry jedno-ducho, vôbec nič neod-nsie

# FILMY

KINEMA.SK

# EXPENDABLES 3

Akčný

„It ain´t over till it´s over!" teda „Skončí sa to, až keď sa to skončí." Pri pohľade na rozrobené projekty čochvíľa sedemdesiatnika Stalloneho, Expendables tak skoro neskončia. Šinú si to ako rozbehnutý tank a vôbec im nevadí, že z fanúšikovskej nostalgie za svalnatými sedemdesiatymi a osemdesiatymi, ktorá dýchala z prvého filmu zostali len tí sedemdesiatnici. Dobre, nadpäťdesiatnici a Jason Statham.

Už prví Expendables ukázali, čo dokáže veľké množstvo testosterónu, niekoľko rokov (priam dekád) budované svaly, suché hlášky a žmurknutia na fanúšika. Dvojka tieto atribúty navršovala, až do takej miery, že sa postavy stali spomienkovou schránkou legendárnych rol svojich predstaviteľov. Ale fungovalo to. Aj keď neviem, či niekedy odpustím tú potupnú smrť Scotta Adkinsa. Trojka v zásade nadväzuje na dva trendy. Tým prvým je odchyt a prezervácia postarších akčných hviezd. Tým druhým je rozbitie filmu do viacerých akcií.

V duchu predchádzajúcich filmov sa aj trojka zo série o super efektívnych (a efektných) žoldnieroch Barneyho Rossa (Stallone) lietajúcich po svete pod menom „Expendables" otvára akciou. Záchrannou akciou, aby sme boli presní, vďaka ktorej sa partička rozšíri o Barneyho starého kamoša Doca („Doctor Death") a srdce každého, kto s napätím očakával akčnú resuscitáciu Wesleyho Snipesa, aspoň na chvíľu zaplesá. Záchranná akcia sa po výmene drsných replík a gest preklenie do ďalšej, v zásade kľúčovej, akcie. Prečo kľúčovej? Pretože Barney v hlavnom terči: opovrhnutia hodnom obchodníkovi so zbraňami spozná svojho „starého známeho" Conrada Stonebanksa (Mel Gibson) a hra na mačku a myš sa môže začať.

Pokiaľ vám k šťastiu stačí, že si ešte raz pozriete staré tváre v ďalšej „chlapskej" akcii a zaspomínate s nimi na časy zašlej slávy, asi ani nečítajte ďalej. Pôvodná idea ešte si párkrát vystreliť a preraziť pár záporáckych kostí sa totiž čoraz viac stáva brzdou v posune (už) série a jej jednotlivých filmov. Jednotka spojila starých známych v spoločnej akcii, dvojka akciu rozpútala okolo starých známych a trojka tento trend len posilňuje. Stáva sa

# 4.0

absolútne zbytočným hovoriť o postavách, pretože tieto čoraz viac splývajú so svojimi predstaviteľmi. Čo bolo v jednotke vtipným žmurknutím, sa od dvojky stalo základom a postavy sú zredukované na výber toho najlepšieho z kariéry akčnej hviezdy.

Niet pochýb, že Sylvester Stallone je ústrednou hviezdou galaxie Expendables. Veď si film šil na mieru. A otvorene, jeho fyzička je obdivuhodná a zjavne sa udomácnil v polohe drsného skúseného muža, no jeho Barney Ross je najslabším článkom party. V rozpore s logikou postavy z jednotky a dvojky a s jej celkovou aurou pater familias sa totiž správa totálne neprofesionálne, kašle na tímovú prácu a dokonalo sabotuje väčšinu rozbehnutých akcií a vystavuje tím zbytočným rizikám. A pokazená akcia ako zámienka pre ďalšiu akciu sa ukazuje ako nápad, čo rýchlo omrzí a má negatívny dopad na celkový rytmus filmu, narušený už potrebou delenia priestoru medzi postavy.
Stalloneho pozícia ochrancu akčných hviezd sa však ďalej upevňuje. Wesley Snipes, ale aj Harrison Ford mu strúhajú poklony o tom, ako sa vďaka nemu zabavili ako už dlho nie a že na takúto akciu čakali už riadne dlho. Vrcholom je Antonio Banderas, pri ktorom je zvláštna absencia narážok na Zabijakov a ktorý sa akcie vyslovene doprosuje. Jeho Galgo je však shrekovským Oslíkom celého tímu. Ku cti Stallonemu slúži fakt, že si uvedomil, že so starými chlapmi a starými metódami sa dá robiť len do istej miery. Expendables prijímajú pod svoje krídla štvoricu nováčikov vrátane boxera Victora Ortiza (Mars) a MMA džudistky Rondy Rousey (Luna), ale aj eye candies Kellana Lutza a Glena Powella, a spolu s nimi akceptujú využitie nejakých tých „počítačov". Mladá krv tiež otvára priestor pre seba ironický humor, ktorým sa starí fotríci utvrdia v tom, že sú starými fotríkmi.

V dvojke dynamika navršovania klišé, fráz a sebazhadzujúceho humoru ešte držala film v chode a doviedla ho do finále, v ktorom si Bruce Willis a Arnold Schwarzenegger vymenili „I´ll be back." a „Yippee-ki-yay!" Aj keď energia zotrvačnosti prvotného nadšenia, nostalgie a občasného zvyku snímať akčné scény a bitky v pekne širokom zábere stále dokáže svoje, z trojky je cítiť silnú únavu materiálu pri zostavovaní partie a písaní individuálnych partov, ako aj pri koncipovaní akcie tak, aby sa zachovalo zdanie funkčného sveta, v ktorom akčné hviezdy majú stále viac na odovzdanie ako na učenie sa. A nie, duo Schwarzenegger a Li nie je roztomilé.

Kristína Aschenbrennerová

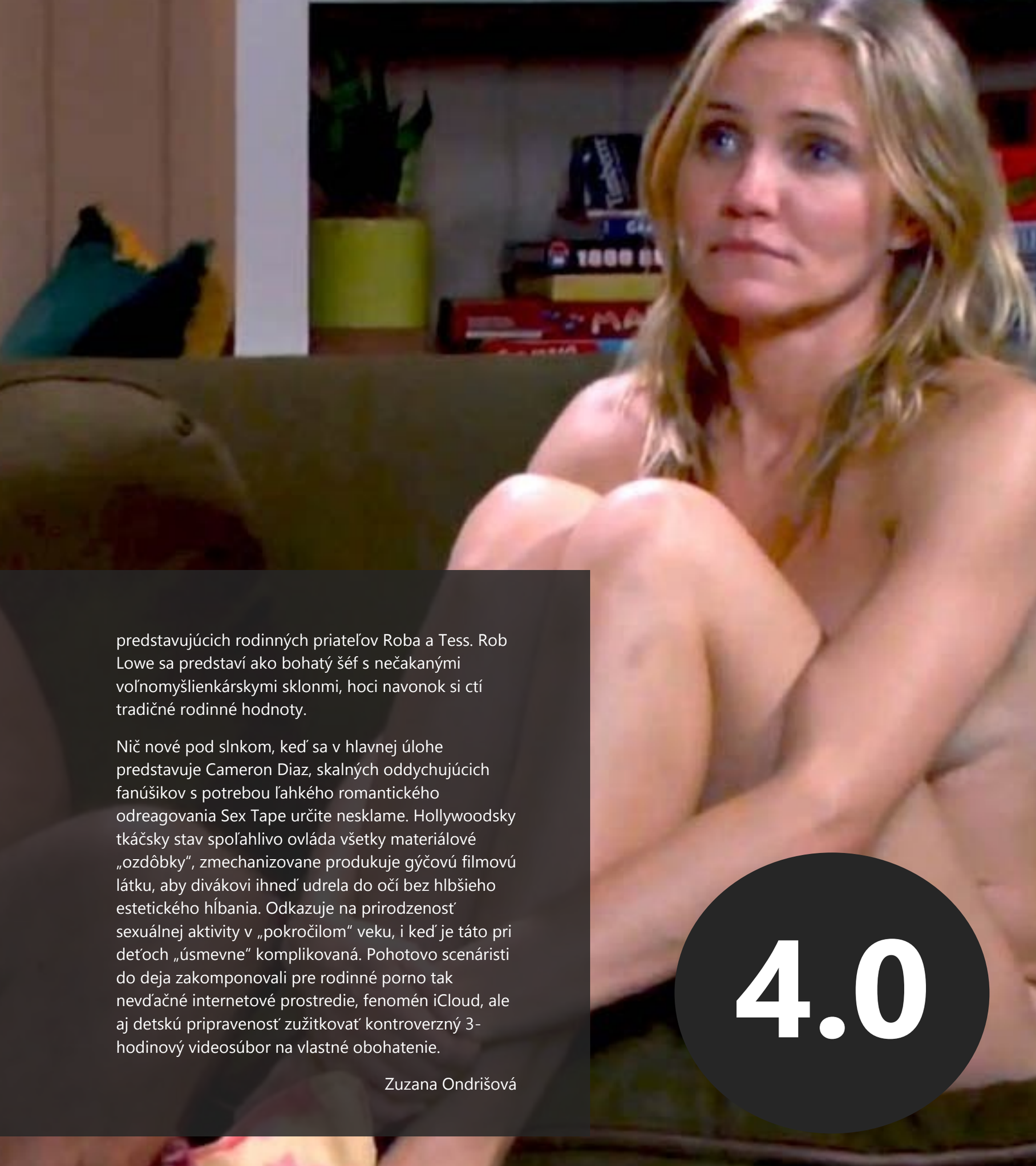
# SEX TAPE

## Komédia

Jay a Annie si okorenia svoj sexuálny život vlastnou trojhodinovou pornonahrávkou. Jedinou dilemou pri sledovaní filmu Sex Tape je, akú size popcornu si k nemu zvoliť. Americká komédia režiséra Jakea Kasdana (Mrcha učiteľka) opäť predvádza prepnutý grimasový Diazovej humor, škoda že s kedysi oveľa vynaliezavejším Segelom.

Scenáristické trio Jason Segel, Nicholas Stoller, Kate Angelo si nie veľmi lámalo hlavy nad zápletkou. Volia letnú americky upišťanú naháňačku manželského páru za nechtiac rozmnoženou nahrávkou ich súlože. Jayovým pričinením sa niekoľko priateľsky podarovaných iPadov zosynchronizuje a Annienin budúci šéf zo spoločnosti Piper Brother Hank Rosenbaum (Rob Lowe), rodinní priatelia, ale aj tamojší poštár v nich obdržia kontroverzný súbor. Otázkou je, koľko z nich si súkromnú nahrávku už pozrelo. A ako pred nežiadúcim obsahom uchrániť vlastné deti – syna Cliva (Sebastian Hedges Thomas) a dcéru Nell (Giselle Eisenberg).

Ťažko o radovej letnej komédii napísať viac. Segel si neodpustí zabodovať so svojím speváckym umením a holým pozadím, ktoré oproti takým Kopačkám vyznieva v Sex Tape nudne. Zato si s Diazovou šňupneme koks, čo rozvinie jej zrýchlené rečnícke umenie, a, samozrejme, necháme sa kochať jej vyše 40-ročným sexi telom. Ich filmové ratolesti slúžia len na rozvírenie zápletkových vôd, podobne ako nevyužitý potenciál inak vyborných komikov Roba Corddryho (Hot Tube Time Machine) a Ellie Kemper (21 Jump Street)



predstavujúcich rodinných priateľov Roba a Tess. Rob Lowe sa predstaví ako bohatý šéf s nečakanými voľnomyšlienkárskymi sklonmi, hoci navonok si ctí tradičné rodinné hodnoty.

Nič nové pod slnkom, keď sa v hlavnej úlohe predstavuje Cameron Diaz, skalných oddychujúcich fanúšikov s potrebou ľahkého romantického odreagovania Sex Tape určite nesklame. Hollywoodsky tkáčsky stav spoľahlivo ovláda všetky materiálové „ozdôbky", zmechanizovane produkuje gýčovú filmovú látku, aby divákovi ihneď udrela do očí bez hlbšieho estetického hĺbania. Odkazuje na prirodzenosť sexuálnej aktivity v „pokročilom" veku, i keď je táto pri deťoch „úsmevne" komplikovaná. Pohotovo scenáristi do deja zakomponovali pre rodinné porno tak nevďačné internetové prostredie, fenomén iCloud, ale aj detskú pripravenosť zužitkovať kontroverzný 3-hodinový videosúbor na vlastné obohatenie.

Zuzana Ondrišová

**4.0**

# STRAŽCOVIA GALAXIE

Akčný

Okolo najnovšej marvelovky sa krútilo veľa neznámych. O čom bude? V akom vesmíre sa film odohráva? Bude vážny alebo humorný? Nová pätica hrdinov vyzerá podivne – dvaja z nich budú len renderovaní a traja farební či potetovaní? Ako to zapadá do sveta Avengers 2, ktorí prídu v máji 2015? Strážcovia galaxie kladú viac otázok ako iný komiks.

Úvodná scéna sa odohráva na Zemi a uvedie hlavného hrdinu Petra Quilla ešte ako chlapca. Keď pominie logo a efektné titulky (pekne sa prelievajú do ďalšej scény), spustí sa sled udalostí okolo Orbu, mocného artefaktu, ktorý skrýva kameň nekonečna s neuveriteľnými účinkami. Zatiaľ čo Quill ho chce speňažiť ako správny lovec, v inej časti galaxie pomýšľa mocný Ronan o zničení celej jednej planéty. Ronan posiela získať Orb dcéru Nebulu a o Quilla má záujem kvôli odmene duo Rocket (mýval) a Groot (strom). Skončia vo väzení, spoznajú piateho hrdinu Draxa a začína naháňačka po galaxii za Orbom i stopkou Ronana.

Sám som zvedavý, koľko minút bude hociktorému divákovi trvať, kým vyhŕkne: toto sa viac podobá na Star Wars ako Marvel! Disney možno nenápadne ukazuje, že popri Star Wars má ďalšiu potenciálnu megasci-fi sériu na rozvoj. Má veľa hrdinov, planét, lieta z jedného konca na druhý a dej sa dá narýchlo zošiť. Osobne som nadobudol pocit po 10 minútach.

Čo je dobrý štart – veľké drahé sci-fi sa dnes často netočia. Strážcovia galaxie sú drzí, snažia sa dokonca oživiť žáner premenlivými emóciami. Intro i ďalšie scény nečakane núkajú divákovi možnosť vyroniť slzu za hrdinu a potom sekajú zábavné akčné scény či hrdinské hlášky. Strážcovia prihadzujú ďalší cenný prvok: veľkú mieru irónie. Pri prieskume planéty, handrkovaní sa s kamošom alebo aj vo finále, kedy sa mela zastaví a príde gag ako z dobrej koméde. Je to potvrdenie, že film má humor už vo svojej DNA, to má byť diferenciátor i recept na úspech celej série. Nehovoríme len o malých odbočkách, vedľajších postavách, ale zásadných minútach v celom deji.

# 9.0

Recept na ironiu či odľahčenie je priam prostý a zakomponoval ľahkú pomôcku: chytľavý soundtrack. Je tu burácajúca hudba Tylera Batesa, ale gro tvorí viac ako tucet piesní výborne mixovaných do akcie, kedy sa stíhate pousmiať a užívať si akciu.

Naháňačka za Orbom postupne predstaví päť výborne napísaných postáv. Peter Quill nie je iba ďalší hrdina, čo má urobiť vo vesmíre terno – je to líder a má pred sebou celú sériu na odhalenie tajomstiev. Chris Pratt ho hrá s prehľadom i nadsádzkou. Gamora (Zoe Saldana) spočiatku tlačí na pílu, hodinku trvá (azda do najkrajšieho výhľadu), kým si zvyknete. Ako akčná hrdinka zapadne. Drax, pomaľovaný obor, sa objaví neskôr, no sympatie berie okamžite, hoci nepozná metafory. Bradley Cooper vdýchol život skvelému Rocketovi: najvýraznejšia postava, akčný medvedík nepôsobí smiešne. Groota síce nahovoril Vin Diesel, no jeho charakter sa prejaví v správnom čase i v akcii. Silní herci sú v ďalších úlohách: najmä Ronan (Lee Pace) je pamätný vďaka prenikavému hlasu (vopred vám poradím, je to Thranduil z Hobita), a Benicio Del Toro ako Zberateľ, čo sa raz v marvelovskom univerze mihol.

A napokon akcia. Veľkolepá, treskúca, plná dobrých nápadov i zbraní. Nepoľavuje v úvode, v stred, ani na konci a občas naberá obrovské grády. 3D jej celkom pomáha a v spojení s bandou hrdinov i zloduchov si užijete veľké chvíle. Má dobré tempo, ako aj celý film – ideálnych 121 minút.

Pár hodín po videní filmu nie je ľahké poskladať scény či dej, ale aktuálny zážitok v kine bol veľmi silný. Najmä prišiel do sveta Marvelu konečne svieži vánok po pár filmoch, čo išli skôr na istotu. Toto je drzý, dravý, veľkolepý akčný film – a navyše takmer neustále zábavný.

Michal Korec

# ÚSVIT PLANÉTY OPÍC

Akčný

Planéta opíc sa obnovila vo sviežej podobe: mala akciu, dobrú myšlienku, komunikáciu dvoch druhov. Caesar bol jedným z najväčších prínosov do sveta blockbustrov roka 2011 a teraz sa vracia.

Po necelej dekáde zachvátila celú Zem opičia chrípka, ktorá sa začala dostávať do sveta už na konci prvého filmu. V súčasnosti vyzerá planéta inak: postapokalyptický svet s nedostatkom energie, iným spôsobom života ako v minulosti a zrejme osídlený iba niekoľkými ostrovčekmi ľudstva. Jeden z nich sa nachádza v San Franciscu a tunajší ľudia majú fatálny problém: do dvoch týždňov sa minie energia a na svetlá či fungovanie potrebujú sprevádzkovať neďalekú priehradu. Lenže do lesov utiekol Caesar a všetky opice, vytvorili tu svoj domov a veľké sídlo – príšelcov tu veľmi nevítajú a nevidia radi. Keď je jedného dňa postrelená opica človekom a neskôr príde jeden aj prosiť o pomoc, Caesar sa zľutuje. No uvedie do pohybu sériu pokrokov i zlyhaní oboch druhov a neodvratný bude ďalší veľký konflikt.

Úsvit Planéty opíc vzbudzuje veľké očakávania, lebo po jednotke autori bičujú sériu do nových sfér. A ako názov hlási, mali by sme sa pohnúť ďalej a opice by mali mať navrch. Esenciálna otázka filmu prirodzene znie: komu sa bude venovať viac? Hynúcemu druhu po rozšírení vírusu alebo už novému? Bude zameraný skôr na ľudí a ich postapokalyptický osud či dostanú naplno priestor práve opice?

Z očakávaného porovnávania vychádza jednoznačný rezultát: ľudia tu hrajú až tretie husle. Ich osud je miestami nepodstatný, problémy malicherné (ale niekedy prerastú do fatálnych bodov) a ani herecké obsadenie im nerobí veľkú česť. Jason Clarke sa výborne hodil do Zero Dark Thirty, tu je nevýrazný. Keri Russell je slabučká a Gary Oldman nemá takmer čo hrať. Buď je to zámer alebo snaha tlmiť ich výkony, ale ani jeden moment nevyčnieva z priemeru. Ešte aj ich postavy sú slabšie napísané, tu niet priestoru pre ľudské tragédie, občas spomienka, ale to je všetko.

# 8.0

Opice majú totálne navrch v hereckých rolách i charakteroch. Caesar, líder opíc a rozvážny jedinec, má v podaní Andyho Serkisa dominantnú pozíciu a jeho scény sú pamätné. V jeho očiach sa skrýva mix emócií a mimiku má vynikajúcu. Večne naštvaný Koba zosobnil úplne iný charakter, maximálne plný, výrazný a prenikavý. Na jeho postave vidieť posun opíc od prvého dielu a reflektuje ich pozíciu v novom svete: odhodlanie, strach, túžbu. Z ostatných opíc vyčnieva Maurice či Caesarov syn, ktorí aj vo svojich menších úlohách vyznievajú zaujímavejšie ako ktokoľvek z ľudí.

Je to zrejme autorský zámer posilnený v prvej polhodine menším množstvom dialógov. Opice medzi sebou komunikujú, no my vidíme dlho iba gestá a titulky, čo na pomery blockbustrov predstavuje už posun ďalej. Prenikanie do sveta opíc je pútavé, odhaľovanie fungovania a sledovanie ich vývoja tiež. Keď sa dostanú do interakcie s ľuďmi, čakajú ich dilemy – ešte väčšie sa odohrajú v ich spoločenstve. Vpád votrelcov (ľudí) je výrazný moment po dekáde izolácie a musí vyústiť v interakcie.

Kým sú dialógové a inteligentné, je to fajn, no toto je veľký letný film, ktorý si pýta aj akčné scény. Je ich zopár, ale na finále jednotky skrátka nemajú. Konflikt v uliciach San Francisca je fajn, trikári sa veľmi snažia, no impozantnejšie vyznieva ich práca pri sledovaní desiatok opíc v konároch ako v boji. Áno, nástup do akcie je veľký a boj patrične využitý, ale toto leto sme videli viac (Transformers 4).

V stopáži 130 minút sa nájde viac udičiek ako by film potreboval a tie ústia do nutných bodov i replík, ale azda ide o službu divákovi, ktorý po úvodnej polhodinke potrebuje vidieť čosi povedomé. Že aj opice budú viac hovoriť (a ku koncu ich počet dialógov stúpa), je tiež služba našincovi. No pár scén odhadnete vopred (zranená postava si žiada lekárku, koho budeme môcť obetovať, veľký súboj).

Asi má Úsvit planéty opíc neľahkú úlohu byť druhým dielom trilógie (tretí diel o dva roky), sčasti je vytrhnutý z kontextu. Nastolil očakávanie, ktoré do veľkej miery splní, ale počas jeho sledovania sa sústredíte na viaceré momenty, ktoré neprídu. Alternuje ich inými silnými minútami, pripravuje nás na ďalšiu kapitolu a na pomery letného blockbustru je nadpriemerne inteligentný.

Michal Korec