SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #63

GRAND THEFT AUTO V
FAR CRY 4, THE CREW, DRAGON AGE 3
SLOVENSKÁ RPG SHADOWS HERETIC KINGDOMS
ASSASSINS CREED ROGUE, ASSASSINS CREED VICTORY
JUST CAUSE 3, ADR1FT, NEVER ALONE, DOOR KICKERS

OBSAH

PREVIEW

ASSASSINS CREED VICTORY
JUST CAUSE 3
ADR1FT

RECENZIE

GTA V
ASSASSINS CREED ROGUE
FAR CRY 4
THE CREW
DRAGON AGE INQUISITION
NEVER ALONE
THE WAR OF MINE
HYRULE WARRIORS
SHADOWS HERETIC KINGDOMS
ESCAPE DEAD ISLAND
FOOTBALL MANAGER 2015
DOOR KICKERS

TECH

PC ZA CENY KONZOLY
PC ZA 300 EUR
LOGITECH G910 ORION SPARK
CREATIVE SB INFERNO, E1, ROAR

FILMY

HRY O ŽIVOT DROZDAJKA 1
HOBBIT BITKA PIATICH ARMÁD
BLBÝ A BLBŠÍ SÚ SPÄŤ

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

VÝROČNÁ EDÍCIA PLAYSTATION 4

Počas udeľovania cien PlayStation Awards 2014 sa ukázal na pódiu šéf Sony Computer Entertainment, Andrew House, spolu s limitovanou edíciou PlayStation 4 v retro prevedení. Teda v šedej farbe rovnakej ako prvá PS konzola.

Špeciálne balenie obsahuje ako samotnú konzolu, tak aj ovládač, stojan, kameru a mono slúchadlo vo farbách prvého PlayStationu. Počet týchto konzol je však limitovaný len na 12 300 kusov (keďže výročie je 3.12.) a konkrétne výrobné číslo z tejto edície bude vyznačené na konzole s logom 20th Anniversary. Celá predná strana PS4 je navyše popísaná znakmi PlayStationu a číslovkou 20 - rovnakým spôsobom je upravený aj touchpad na DualShocku 4. No a nakoniec, klasický strieborný znak PlayStation nahradila jeho farebná retro verzia.

Cena limitovanej edície bola stanovená na 500€, no vzhľadom na počet kusov sa po nej určite len tak zapráši. Ak už ale PlayStation 4 doma máte, na PS Store si môžete zadarmo stiahnuť tému k tomuto 20. výročiu. Po jej nainštalovaní sa pripravte na riadnu dávku nostalgie, keďže obsahuje všetky známe zvuky zo starších konzol, vrátane start-up melódie z PlayStation 1 a PlayStation 2. Téma je k dispozícii aj pre PS3 a PS Vita.

Túto konzolu môžete vyhrať u nás v súťaži (trvá však len do 17. decembra).

THE CREW™

REVOLUČNÉ ZÁVODNÉ MMORPG

NAJLEPŠIA ZÁVODNÁ
HRA E3 2014
IGN

JIŽ V PREDAJI

CONQUEST entertainment

UBISOFT

12 www.pegi.info

PREVIEW

ASSASSINS CREED VICTORY

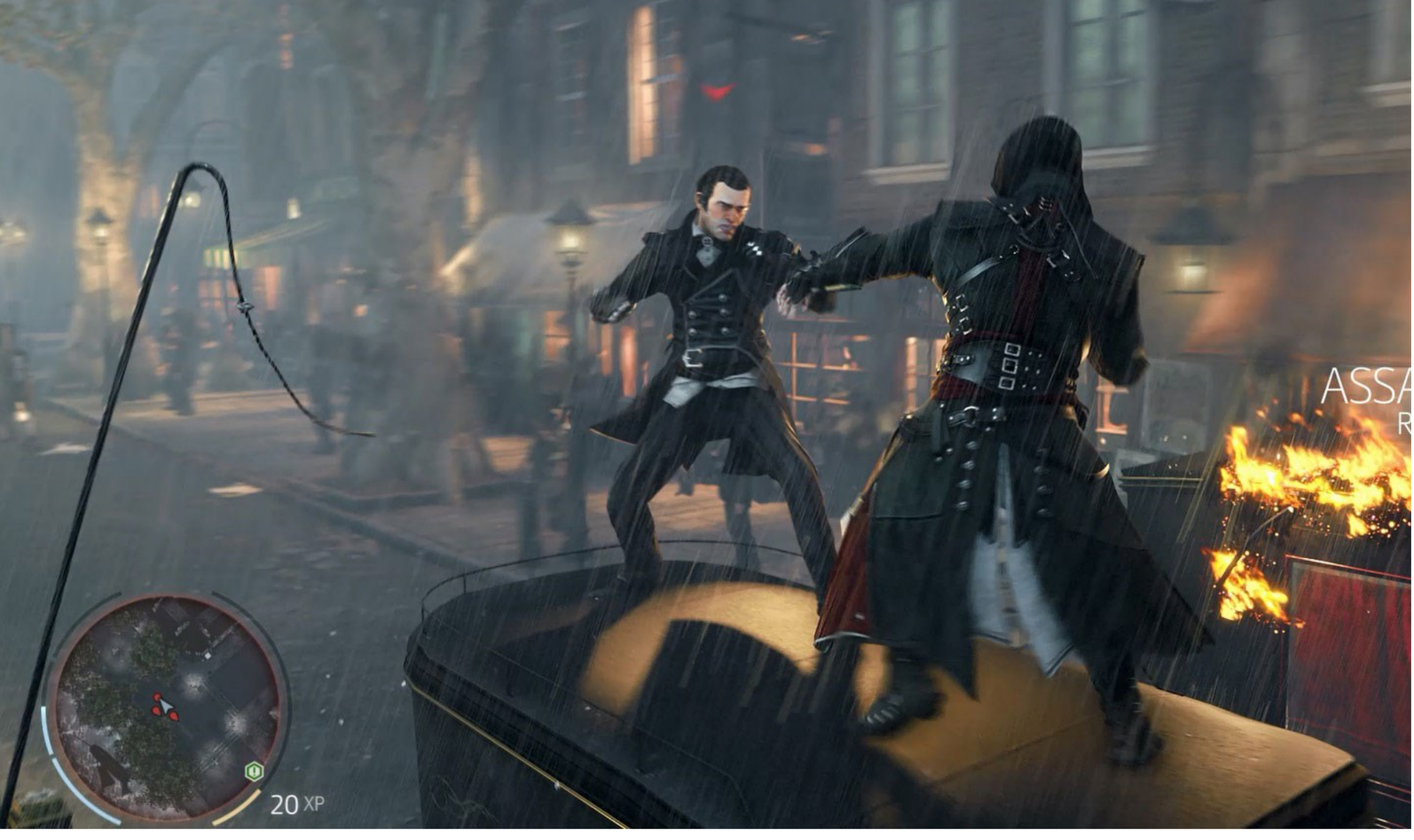
Ubisoft | Akčná adventúra | PC, Xbox One , PS4

Ešte sme ani poriadne nestihli vstrebať nové Assassin's Creed Unity a už prišiel server Kotaku s masívnym únikom informácií o budúcoročnom pokračovaní. Nie je to prvýkrát, čo Ubisoftu unikli informácie o novom Assassin's Creed, no ten dnešný môžeme považovať za ten najväčší, vzhľadom na to, že zostáva necelý rok do jeho vydania. Z Paríža zmietaného francúzskou revolúciou sa budúci rok presunieme do viktoriánskeho Londýna.

Nový Assassin's Creed má podtitul Victory, aj keď teda môže ísť iba o kódové označenie a do vydania sa môže zmeniť. Server Kotaku sa dostal k 7-minútovému gameplay videu, ktoré demonštruje, čo máme od nového dielu očakávať. Hra vraj vyzerala "prekvapivo dobre" a bez problémov by s týmto videom obstáli aj na E3. Assassin's Cred Victory sa podľa slov Kotaku podobá na Unity a práve z toho odvodzujú, že fungujú na rovnakom engine.

Spomínané video začínalo záberom na assassina, pravdepodobne hlavnú postavu celej hry, ktorá šplhala na vežu s výhľadom na Londýn. Kamera následne lietala z miesta na miesto, vďaka čomu mali rýchlu ukážku celého Londýna a zároveň mohli nahliadnuť na potencálne vedľajšie úlohy (hranie hazardných hier v krčme, mestské preteky na kočoch a tak ďalej). Po tom, čo sa kamera vrátila späť na assassina, zliezol dole do mesta a išiel k neďalekej stajni. Tam prijal úlohy od záhadnej, zamaskovanej ženy. Úlohou bolo zabiť muža menom Roderick Bulmer, ktorý obchodoval s malými dievčatami, aby mohol zavraždiť dávnych nepriateľov: "templári musia dostať našu správu", hovorí žena, "musíte ju odoslať nech to stojí čokoľvek".

ASSASSIN'S CREED VICTORY



Konverzáciu preruší útok na koč. Assassin vyjde von a zabije niekoľko nepriateľov (nesúcich znaky templárov), zatiaľčo balansuje na vrchu koča. Po niekoľkých ďalších zabitiach sa assassin dostáva na železničnú stanicu Charing Cross, kde si vymení kapucňu za klobúk a uteká cez dav ľudí, ignoruje vedľajšie úlohy a snaží sa chytiť Bulmera, ktorý stojí medzi davom v strede nástupišťa. Assassin vyskočí na poschodie s výhľadom na vlaky, zloží k zemi niekoľko strážcov a následne použije niečo, čo vyzerá ako nový predmet - hák, vďaka čomu sa prehupne cez Bulmera a bodne ho do hrude.

Po tom, čo Bulmer zomrie, assassin naskočí na už rozbehnutý vlak a zabije niekoľko ďalší templárov, zatiaľčo prekročí Temžu. Ako sa video blíži ku koncu, hlavný hrdina skáče z vlaku do kopy sena, odkráča preč a kamera sa zdvíha nad horizon Londýna - logo Assassin's Creed Victory.

Hra dostane ako nové prostredie tak aj nové herné mechaniky, kde pribudnú napríklad boje na pohybujúcich sa vozidlách a hlavne hák, ktorý náležite využijete pri vyťahovaní sa na nedostupné miesta, priťahovaní nepriateľov, prehupovaní sa, alebo na vytvorenie rozhľadu na neprehľadných miestach, ako napríklad v plnej železničnej stanici.

Podľa ďalších informácií je toto jediný Assassin's Creed, ktorý vyjde budúci rok. No a kedže je hra vo vývoji pre PC, PS4 a Xbox One, ďalší Assassin's Creed na staré konzoly už pravdepodobne nevyjde. Internetom sa tiež začali šíriť informácie, že by do hry malo vyjsť DLC s Jackom Rozparovačom. Na titule tentoraz pracuje Ubisoft Quebec.

GREAT WESTERN
RAILWAY
RAIL MOTOR CARS
WILL LEAVE THIS
HALT
CHANGE Outfit

JUST CAUSE 3 PREDSTAVENÝ

Avalanche | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Niektorí hrdinovia video herných sérií sa nikdy nezmenia a navždy zostanú zmrazení niekde v neznámom čase a veku a potom sú tu hrdinovia ako Rico Rodriguez, hrdina dvoch dielov Just Cause, ktorý sa už pripravuje na vstup do tretieho otvoreného sveta. Už vieme, že Rico sa narodil na ostrove Medici v Stredozemnom mori a už ako 18 ročný bol najatý tajnou odnožou CIA, nazvanou proste The Agency. Vďaka nej sa Rico roky zapájal do partizánskych vojen a revolúcií, aby pomohol zvrhnúť najhorších diktátorov sveta. Ale ako môže vidieť na art-obrázku nižšie, Avalanche Studios si v tejto úlohe najprv predstavovali trochu iného Rica.

Nakoniec ale prevážil nápad, urobiť z mladého Rica ľudskú verziu čierneho pantera. Celý v čiernom, elegantný ale aj silný, romantický hrdina a tak trochu šialenec. V prvom pokračovaní sme ale už našli Rica o čosi uhladenejšieho, čomu zodpovedala aj jeho prezývka Škorpión.

Medzi prvým a druhým dielom možno nakoniec nebol až taký rozdiel, no pre tretí diel pripravili autori čosi extra. Rico sa v Just Cause 3 vracia domov, na rodný ostrov ovládaný diktátorom a tentokrát bez podpory vládnej agentúry. Hlavný hrdina sa domov vrátil na vlastnú päsť, znovu sa stretáva s rodinou a priateľmi z detstva, nosí rifle a na nohách bežné pracovné topánky. Autori sa vraj pri tvorbe jeho vyspelejšieho ja nechali inšpirovať hlavným hrdinom filmu Zastaneš a neprežiješ s Jasonom Stathamom a aj jeho vybavenie bude trochu viac pripomínať veci z bežného života. No na druhej strane by sa Rico nikdy nevzdal svojich obľúbených hračiek, a tak bude opäť chodiť obvešaný hákom, padákom, poriadnymi zbraňami a tentokrát si kamsi schová aj wing suit.

Open-world akčnú adventúru vydá Square Enix budúci rok pre Windows, PlayStation 4 a Xbox One.

ADR1FT

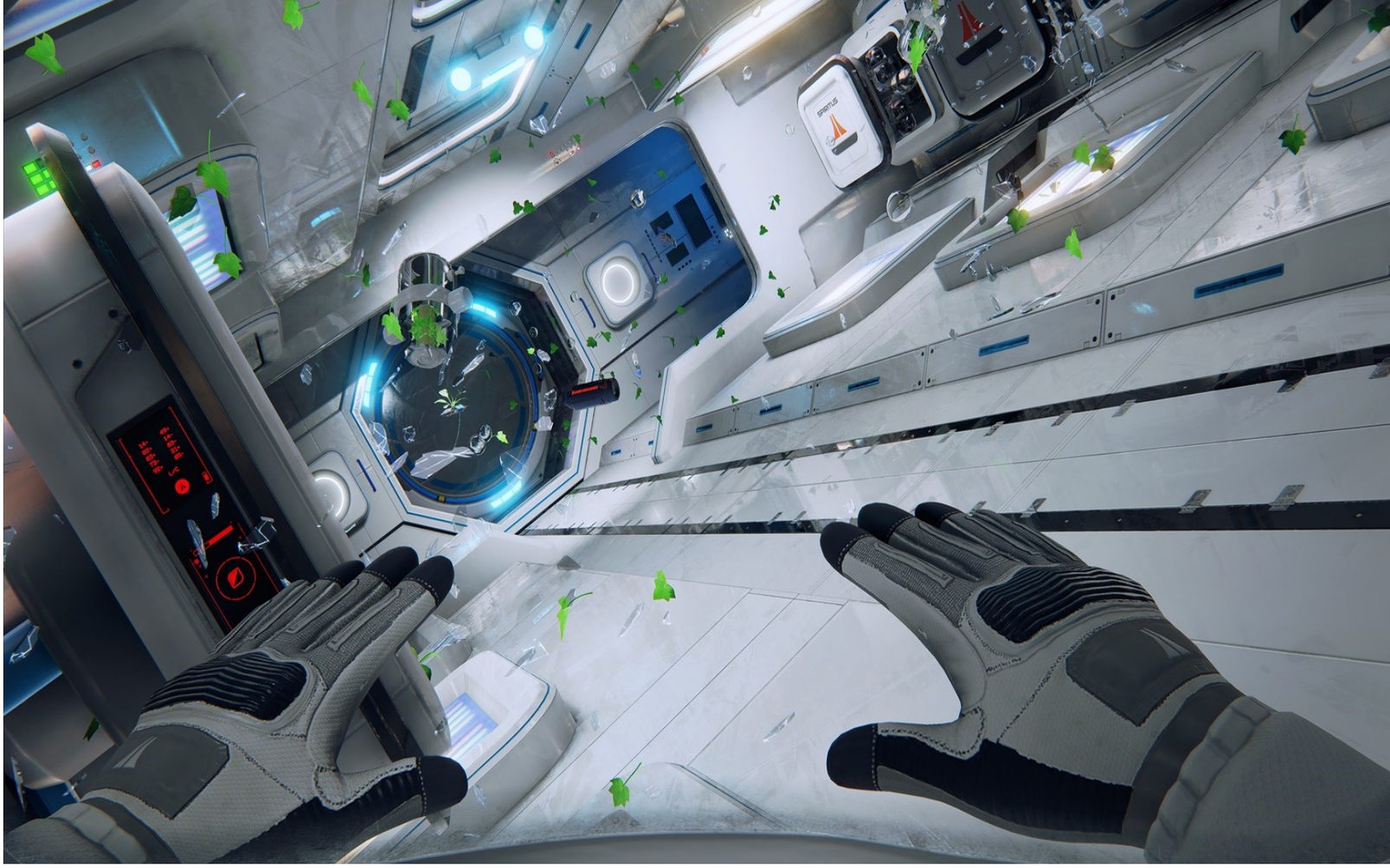
505 Games | Survival | PC

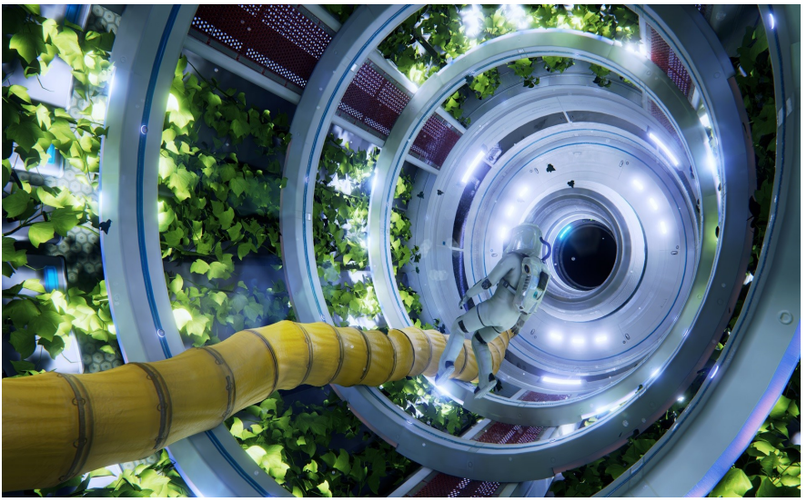
Titul Adr1ft zaujme už na prvý pohľad grafickým spracovaním. Adr1ft je poháňaný moderným Unreal Engine 4 a autori jeho funkcie očividne využívajú veľmi dobre. Každopádne, o čom vlastne Adr1ft je? V hre sa vžijete do role kozmonauta, ktorý ako jediný prežil katastrofickú udalosť, ktorá zasiahla vašu posádku. Ste v maximálnej prázdnote temného vesmíru celkom sami, pričom sa všade okolo vás vznášajú kusy rozbitej vesmírnej stanice. Vašou úlohou je zistiť, čo sa vlastne stalo. Musíte preskúmavať všetky prístupné pozostatky, aby ste našli vzácne zdroje na prežitie a hlavne opravu únikového modulu. Na tejto ceste vám však budú stáť rôzne prekážky, ktoré budete musieť prekonať.

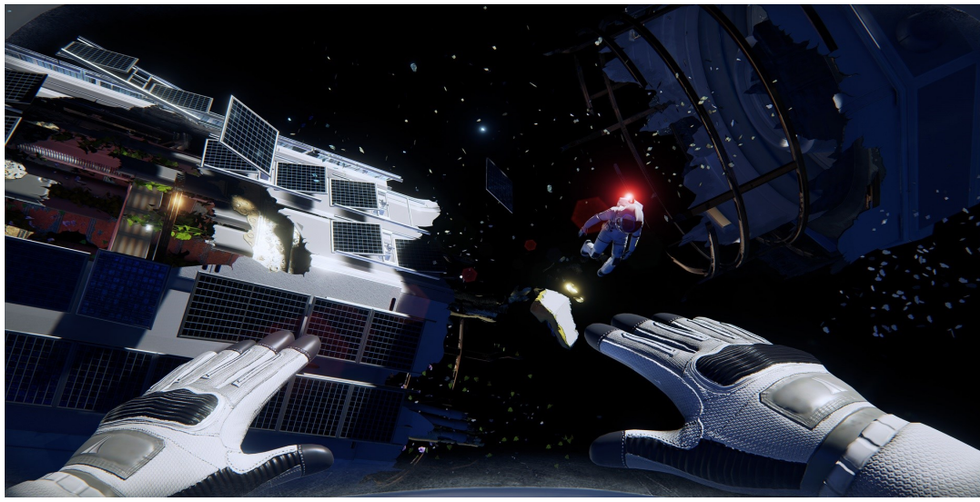
"Tím Three One Zero je stelesnením obrovskej vášne a kreativity nezávislého herného štúdia. Adr1ft sme chceli vydať od prvého momentu, čo sme ho videli na DICE - dávame si záležať na spolupráci s Three One Zero, aby sme mohli priniesť nový a odvážny herný zážitok pre všetky typy hráčov." - dodal Ian Howe, prezident 505 Games

Celý projekt je pod vedením dvoch zakladateľov štúdia - Adam Orth po kreatívnej stránke a Omar Aziz po tej technickej: "Na konci budú hráči uvažovať nad rozdielmi medzi rozhodnutiami, ktoré spravili v hre a tými, ktoré robia v reálnom živote". Okrem už spomínanej výbornej vizuálnej stránky vám však pravdepodobne napadlo, že by si hra zaslúžila podporu Oculusu. Autori s tým však počítali tiež a pri vydaní bude v hre zapracovaná podpora aj pre toto VR zariadenie.

Adr1ft však okrem PC (Windows) vychádza aj na PS4 a Xbox One, pričom práve pri PS4 je pravdepodobné, že by neskôr mohla pribudnúť podpora pre Morpheus VR. Dátum vydania bol stanovený na leto 2015.







RECENZIE

NÁVRAT DO SAN ANDREAS

GTA V PRE XBOX ONE A PS4

Rockstar Games | Akčná adventúra | Xbox One, PS4

GTA V po roku prechádza zo starej generácie na novú a vyzerá to tak, že Rockstar čakajú ďalšie milióny predaných kusov. Táto značka je jednoducho zlatá baňa, a tak nie je dôvod obmedzovať sa len na dve platformy, keď po malých úpravách sa hra rozšíri na päť päť. Napokon, to je v dnešnej dobe stratégia mnohých firiem a portmi sa to v novej generácii len tak hemž. Tvorcovia na základe PC verzie jednoducho upravia hru na Xbox One a PS4. Zatiaľ čo konzolovú verziu dostáva GTA V práve teraz, na PC si ešte počkáme do konca januára, kedy hra uzavrie svoju púť platformami. Dúfajme, že následne už začne Rockstar vydávať aj sľúbené príbehové expanzie.

Na Xbox One a PS4 sa totiž dostáva GTA V bez obsahových rozšírení, len s malými prídavkami oproti Xbox 360 a PS3 verzii. A teda znovu prežijeme príbeh mladého začínajúceho kriminálnika Franklina, zločinca na dôchodku Michaela a psychopata Trevora - troch zločineckých parťákov, ktorí v snahe zarobiť peniaze obrátia San Andreas hore nohami. Tentoraz, na rozdiel od staručkého GTA: San Andreas, kde boli tri mestá, zaberá prostredie päťky len jedno veľké mesto a to Los Santos, okolitý vidiek a niekoľko malých mestečiek. Orezanie dvoch miest zamrzí, ale napriek tomu ponúka prostredie dostatok rozmanitosti a zábavy. K tomu hra tentoraz rozšírila príbeh jednej postavy na tri, a teda nudiť sa nebudete ani pri kampani, ani pri vedľajších činnostiach.

Veľkým prídavkom v GTA V bol už v minulej generácii GTA Online režim. Ten síce mal problematický štart v pôvodnej verzii a pár mesiacov trvalo, kým sa rozbehol, ale o to lepšie funguje teraz v novej generácii, kde bol nábeh prakticky bezproblémový a to aj s rozšíreniami.

Kampaň

Kampaň je, ako vždy, základom GTA hry a v päťke sa zmenila zo sledovania príbehu jednej postavy hneď na tri, pričom sa všetci traja hlavní protagonisti zamotajú do problémov a vy sa ich z toho pokúsite dostať v

takmer 70 misiách tridsaťhodinovej kampane. Budete sa prepínať medzi postavami, využívať možnosti každej z nich a trojica musí spolupracovať. A to všetko v štýle stanovenom prvými časťami GTA, teda s otvoreným prostredím, kontaktovaním ľudí a rozmanitými úlohami, ktoré budú zahŕňať naháňačky, úteky na vozidlách, či už pred políciou alebo inými kriminálnikmi a nebudú chýbať výlety na more, pod morskú hladinu alebo aj do vzduchu. Samozrejme, celé to budú dopĺňať prestrelky s pestrou paletou zbraní, ako aj novinka v GTA V a to prepady, skladajúce sa z niekoľkých prípravných úloh, ktoré vyvrcholia samotnou krádežou. To sme si už všetko zhrnuli v prvej recenzii.

Zásadnou novinkou v nextgen verzii je však pridaný FPS pohľad prvej osoby, ktorý úplne mení zážitok z hry. Klasické vnímanie z pohľadu tretej osoby prakticky vystriedal obľúbený formát tradičnej strieľačky. Pritom sa síce zvýši intenzita zážitku, ale súčasne sa zhorší prehľadnosť situácie v priestore a skomplikuje zameriavanie pri prestrelkách. Už to nebude jednoduchý autolock, ale je potrebné presné zameriavanie, ako aj pomalší postup.

Nový pohľad je pozitívny prídavok, aj keď ovládanie v ňom už nie je až také prirodzené. Cítiť, že je len dodatočne dorobený a napríklad je v ňom zachovaná aj dynamika postavy po dobehnutí. Teda to nie je také presné ako klasické FPS strieľačky. K tomu tento pohľad funguje aj vo vozidlách, kde je síce pekné pozerať sa na prístrojové dosky, ale obmedzuje to rozhľad po okolí a teda často neviete, kam a ako zatočiť, aby ste presne vybrali zákrutu a nenabúrali do iných áut alebo predmetov. Je to jednoducho obtiažnejšie ako pôvodný mód, čo možno nie je zlé, ak si chcete napríklad hru zahrať druhýkrát a inak. Prechádzať všetky misie v tomto pohľade bude chcieť tréning a opakovania, ale ak vám to nepôjde, do klasického pohľadu sa môžete prepnúť kedy len chcete.

FPS mód má aj svoje pozitíva a to napríklad pri rôznych pádoch a kolíziách áut, keď vyletíte pred predné sklo a vnímate to z pohľadu prvej osoby. Alebo si tento pohľad vychutnáte pri adrenalínovom bicyklovaní, motorkách, prípadne aj sexe s prostitútkami. Z iných vylepšení má nextgen verzia nové zbrane, špeciálne sekeru a railgun, je tu viac zvierat, bohatšia príroda, hlbšie zapracovanie fyziky. Zo zaujímavých doplnkov pribudli halucinogénne huby, ktoré môžete nájsť a požiť a následne sa transformujete do rôznych zvierat v hre. Môžete si tak zalietať ako vták, prevtelíte sa do psa alebo mačky.

Mimo toho nechýbajú možnosti z pôvodnej hry, ako rôzne športové aktivity, od tenisu, cez golf, šípky, potápanie, jogu, až po triatlon a dopĺňajú to parašutistické úlohy. Jednoducho, v prostredí si znovu užijete dostatok zábavy, ako pri hlavných, tak aj vedľajších aktivitách. Jediná škoda je, že zatiaľ chýbajú novinky, ktoré by rozšírili obsah, a tak si budeme musieť počkať na príbehové expanzie. Tie by podľa doterajších informácii mali priniesť kampaň za Trevora a zombie prídavok, ale nečakáme ich skôr ako budú vonku všetky verzie hry.

Online

Druhou veľkou časťou hry, ktorej sme sa v prvej recenzii nevenovali, je GTA Online. Pri štarte pôvodnej verzie GTA V totiž ešte nebola táto zložka prístupná, vyšla až o mesiac a navyše ešte ďalšie dva mesiace prakticky nefungovala. Za ten rok sa však Rockstar rozbehol, nabral skúsenosti a online mód vďaka tomu ide bez problémov od prvého dňa. A to so všetkými prídavkami, ktoré dostávali staré konzoly a navyše so zvýšeným počtom hráčov v session - z pôvodných 16 sa kapacita zvýšila na 30. Reálne 32, ale dvaja sa vždy môžu len pozerať.

GTA Online je prakticky MMO verzia GTA V. Ponúka celé prostredie San Andreas, po ktorom môžete s ostatnými hráčmi brázdiť mestom, jazdiť spolu alebo naopak, navzájom sa zabíjať a okrádať o peniaze (ak

nehráte so svojimi kamošmi, nikdy neviete, na koho narazíte). Samozrejme sa môžete zúčastňovať príbehových misii kooperačne alebo pretekov na autách, vodných skútroch, lietadlách alebo helikoptérach a samozrejme, nechýbajú čisto akčné prestrelky v sérii postupne sa rozrastajúcich módov. Stále však chýbajú heisty, teda prepady, ktoré Rockstar sľuboval už na jar, ale najnovšie majú prísť do hry až v ďalšom update. Lúpeže bude potrebné plánovať a realizovať podobne ako v kampani, len tu kooperačne.

Základ online režimu je postavený na postupnom vylepšovaní postavy. Počas progresu zarábate na lepšie zbrane, vybavenie, môžete si kúpiť dom, autá, vylepšiť ich a samozrejme sa levelujete, pričom vám každý level otvára prístup k ďalšími misiám a odomkne nové zbrane. V tomto ohľade je to rovnaké ako verzia na starých konzolách. Rozdiel však znovu robí FPS mód, ktorý dokáže z deathmatchu vytvoriť skutočne iný štýl hry, pripomínajúci prestrelky v štandardných FPS hrách. Ale tak ako v kampani, aj tu je FPS mód dopracovaný, ale treba rátať s tým, že má úplne iné nároky na ovládanie a zameriavanie. Je pomalší a náročnejší ako pohľad z tretej osoby a teda nie je vhodné púšťať sa v tomto móde proti hráčom hrajúcim v štandardnom pohľade so zapnutým automatickým zameriavaním. FPS pohľad sa však v nastaveniach zápasu dá vynútiť a vtedy hrajú všetci na rovnakej úrovni.

Mimo toho, online mód funguje prekvapivo dobre, bez výraznejších lagov alebo padania. Čo však je ešte potrebné dopracovať, to je matchmaking. Ak si totiž chcete vytvoriť hru, na hráčov môžete čakať aj polhodinu. Dá sa síce aktivovať aj On Call možnosť a potom ste automaticky privolaní, keď sa má nejaká hra spustiť, ale napriek tomu je to komplikované a pomalé oproti bežným multiplayerovkám. Možno je preto ideálne mať svoju crew, teda skupinu, s ktorou sa stretávate online a s ktorou sa rýchlo spojíte. Navyše sa potom nemusíte báť, že by vás pri náhodnom stretnutí zastrelili a okradli o peniaze a vybavenie.

Na prvý pokus je GTA Online od Rockstaru slušný doplnok, ktorý sa za rok pekne vypracoval a zdokonalil, čo sa týka možností aj stability. Ak ste ho hrávali celý rok, veľmi dobrou možnosťou je pre vás

import svojej postavy zo starej generácie do novej, vďaka čomu nestratíte celoročný progres a môžete pokračovať tam, kde ste v minulej generácii prestali. Žiaľ, túto možnosť tvorcovia nespravili aj pre singleplayer a tam si musíte hru poctivo prejsť a všetko získať znovu.

Grafika

Vizuálne je zrejmé, že sa Rockstar posnažil vytlačiť z oldgen hry maximum, aj keď vidieť aj to, že ostal stáť niekde na rozmedzí generácii. Je to pochopiteľné, keďže pôvodne bola hra primárne vyvíjaná na staré Xbox 360 a PS3 konzoly. Určite už od začiatku tvorcovia plánovali aj PC a nextgen verzie a vďaka tomu tu máme lepšie textúry a efekty, ale samotnú kvalitu objektov, animácii, alebo motion capturingu by už bolo príliš náročne zvýšiť a ostali pôvodné. Preto napríklad Watch Dogs alebo Assassins Creed: Unity ukazujú detaily a zahustenosť sveta, ktoré sú výrazne ďalej. Pri GTA V nás aj na nextgene čakajú ulice prakticky bez ľudí a cesty len s priemernou hustotou premávky, doplnené riedko nasadenými stromami, a zrejme to všetko bolo prebrané z oldgenu. Oproti tomu sa však zlepšili už spomínané textúry, kvalita vody, efekty počasia, nasvietenie. Všetko je pôsobivé, hlavne pri pohľade na rozsiahle prostredie hry, či už z rozhľadní alebo helikoptér a lietadiel. Prelet sa na lietadle ponad mesto zahalené v hmle za vychádzajúceho slnka vyvoláva vizuálny zážitok, aký inde nenájdete. Navyše teraz to zažijete aj v pohľade z prvej osoby, ku ktorému k dokonalosti chýba len PC verzia s podporou Oculus Rift.

Vizuálu síce chýba pár detailov, ale na druhej strane, autori dokázali dať 1080p framerate pri takmer stabilných 30 fps, čo je oveľa lepšie ako v minulej generácii a aj to pri hraní cítiť. Lepšia je odozva a celé je to plynulejšie. Poklesy z 30 fps sú len občasné a mierne, takže ich zrejme ani nespozorujete. Napriek tomu, že ide o port, to nie je zlý výkon, hlavne keď sa pozrieme na konkurenčné tituly v tejto oblasti. Uvidíme, čo nám v prípade výkonu naordinuje Rockstar v GTA VI.

Oproti oldgenu sa vylepšila aj rýchlosti nahrávania. Síce si pri úvodnom loadingu počkáte, následne sú už ale prepínania medzi postavami alebo reštarty misii svižnejšie a samozrejme, vo svete už štandardne žiadne nahrávanie nie je. Nová generácia eliminovala aj doskakovanie detailov a ani načítavanie kvalitnejších textúr nie je viditeľné. Zvuková stránka ostáva zachovaná a je vďaka kvalitnému dabingu stále pôsobivá, Michael a Trevor hviezdia a dopĺňa ich Franklin a ďalšie vedľajšie postavy. Krovie robia, samozrejme, rádiá, ku ktorým sa teraz pridala nová stanica a 160 ďalších skladieb.

Celkovo je GTA V jeden z kvalitnejších, ak nie rovno doteraz najlepší port hry zo starej generácie. Síce stále vidieť, že ide o port, ale 1080p rozlíšenie, nové textúry, efekty a aj nový FPS mód pekne vylepšujú pôvodný titul. Ak ste hru nehrali na starých konzolách, určite si ju tu užijete. A ak ste ju hrali, môžete si ju skúsiť zahrať znovu v pohľade prvej osoby. Popritom okúsite nové malé prídavky a hlavne GTA Online s väčším počtom hráčov. Je však škoda, že hra neprišla spolu s príbehovou expanziou, aby vyvážila ročný rozdiel a plnú sumu hry.

Samotnú hru môžeme hodnotiť z dvoch hľadísk. Pre nových hráčov je to čistá desiatka. Pre tých, ktorí sa vracajú, je už otázne, či im stačí lepšia grafika a FPS mód alebo by chceli viac. Možno bude dobré počkať na balenie s prípadnými expanziami, alebo na zlacnenie.

Peter Dragula

HODNOTENIE

+ kvalitný port s vylepšeniami po všetkých stránkach
+ obsiahly multiplayer v GTA Online
+ rôzne malé novinky v hrateľnosti
+ pridaný FPS mód umožní užiť si hru znovu a inak
+ kvalitná kampaň, tri postavy, veľká rozloha a možnosti sveta

- vzhľadom na nextgen možnosti veľmi málo ľudí v meste, pôsobí pusto
- FPS mód má ešte nedostatky

10

ASSASSINS CREED ROGUE

Ubisoft | Akčná adventúra | Xbox360, PS3

Neprávom odsúvaný do ústrania. Aj tak by sme mohli hneď na úvod charakterizovať Assassin's Creed: Rogue, najnovší diel úspešnej série, ktorá sa v týchto dňoch prezentuje hneď dvojnásobným zastúpením. Zatiaľ čo sa Unity predvádza na novej generácii konzol a PC, strháva na seba pozornosť mediálnu aj reklamnú, je diel určený výhradne pre PlayStation 3 a Xbox 360 mierne mimo hry. Neoprávnene.

Značka Assassin's Creed je pre Ubisoft dojnou kravou, to si môžeme povedať pekne na rovinu a všetci dobre vieme, že sa to herný moloch nebojí využiť. My ako hráči na to vždy skočíme, ale po odbočke v podobe Liberation sa už máme na pozore. Niekoľko hier ročne z jednej značky? To sa skutočne často nevidí a musí prísť kruté vytriezvenie a recyklácia. Rogue však napriek tomu, že by sme ho mohli pokojne nazvať aj Assassin's Creed III: Black Flag, stojí nad priepasťou hráčovho zatratenia a pokojne si vypiskuje. Má na to dôvod. Parkour v prírode, tichý zabijak, efektívne i efektné súboje, štipka historickej konšpirácie, námornícke radovánky a otvorený svet k tomu. Stále je to zábava na dlhé zimné večery.

Ak vás však nechytila trojka alebo pirátsky diel Black Flag, nebude vám šmakovať ani Rogue. Koniec vysvetľovania toho, či sa do Rogue pustiť alebo nie. Práve uvedenými časťami sa hra inšpiruje a završuje tak koloniálne dobrodružstvo. S tretím Assassin's Creed Ubisoft neuveriteľne riskoval a nechal úspešnú značku poriadne prekopať, vlial do jej žíl novú krv. Mnohí hráči tento posun nestrávili, hoci predajne ide o najúspešnejší diel z celej série a ponúka čosi odlišné, než renesančný parkour v Európe. Či sa na to pozeráte spredu alebo zozadu, hrateľnosť nestála na hlinených nohách a vždy sme dostali plnohodnotný pokrm. Rogue to verne kopíruje, a to napriek tomu, že vývoj dostali do rúk menej skúsení Ubisoft Sofia, stojaci práve za nie príliš podareným Liberation. Otázkou ostáva teda už len to, či máte naozaj chuť na ďalšiu

porciu už dobre známej zábavy. Prejesť sa jej dá, Rogue však predstavuje to povestné, posledné sústo, ktoré do seba natlačíte, aj keby vás malo roztrhnúť. Pretože je také dobré.

Dej odohrávajúci sa v druhej polovici 18. storočia ponúkne zaujímavé prostredia severného Atlantiku so snehovými búrkami, ale napríklad aj pre cestovanie loďou komornejšie, no pestrejšie River Valley a veľkým lákadlom je samozrejme New York. Menšie odbočky v príbehu do Lisabonu sú len jednorázovou, ale ľahko zapamätateľnou akciou. Príbeh nám predstavuje novú hlavnú postavu, ktorou je Shay Patrick Cormac, pomerne odlišný charakter ako v predchádzajúcich častiach. Začínate s ním ako s hotovým hrdinom v spolku asasínov. Hodenie do hlbokej vody je možno nepríjemným kúpeľom pre nováčikov, no zároveň ohromnou jazdou hneď na začiatku, v ktorej je niekedy problém sa zorientovať. Shay je zaujímavou postavou aj preto, že dokáže vysloviť svoj vlastný názor, nie so všetkým hneď slepo súhlasí a nechýba mu rozvaha alebo drsná vypočítavosť. V sérii Assassin's Creed to pravidlom nie je, čo je však dvojsečná zbraň: možno vám bude chýbať počiatočné odhaľovanie tajných spolkov a zápletky ako takej. Fanúšikovia celej série však budú nadšení, Rogue rozumne spája tretí a štvrtý diel, odkazuje na Connora z trojky, znovu uvedie na scénu hrdinov, ako napríklad Achilles, mnohé z minulých dielov sa vysvetlí a plynulo sa naviaže na Unity. Najzaujímavejším je ale „neočakávaný" príbehový twist s prehodením strán, za ktoré budete kopať.

Biele kapucne hodíte za hlavu po nezvyčajnom odhalení (a zároveň po jednej vcelku pôsobivej, tvrdo naskriptovanej misii, ktorú by ste čakali skôr v Call of Duty) a práve v tomto momente nám Shay pripadal ako jediný, ten najsprávnejší hrdina. Aj keď cynický a tvrdý, ale stále ľudský, nie len bábka v rukách mocných, ale s vlastným názorom a svedomím.

Potom je to už len krôčik k templárom a verte, že čosi podobné táto séria skutočne potrebovala. Výmena strán totiž prináša možno nenápadnú, no dôležitú novinku. Vzhľadom k tomu, že ste opustili bratstvo, sa musíte často postaviť proti svojim nedávnym kolegom, ukrývajúcim sa v sene, či iných miestach, kde to môžete robiť aj vy. Strety s nimi sú zaujímavé, vyžadujú väčší skill, no zároveň je odmena za získanie okupujúceho územia dostatočne sladká. Nepriateľských asasínov môžete odhaliť pomocou eagle vision. Vyšantiť sa môžete so špeciálnou muníciou do tichej pušky, zrejme prvej sniperky vystreľujúcej šípky. Uspíte nepriateľa, nadopujete protivníka sérom, ktoré ho uvedie do stavu berserku a začne zabíjať svojich druhov alebo len odlákate pozornosť strážiacich junákov prskavkami. A to ste si ešte nesiahli na predchodcu granátometu, do ktorého taktiež dáte mnoho rôznej munície a pôsobí plošne. Skombinovať tieto dve zbrane a zasiahnuť nie dve, ale hneď niekoľko múch jednou ranou, je lahôdka.

Na pevnine vás čaká presne to, čo dobre poznáte a funguje už roky. Z vysokých miest synchronizujete prostredie, hľadáte truhlice s pokladom (alebo tie prekliate unikajúce noty), pokúšate sa dosiahnuť odmenu na ťažko dostupných miestach, renovujete budovy prinášajúce zisk do erárnej pokladnice, lovíte rôzne zvieratá a samozrejme, vylepšujete svoj inventár. Sú to desiatky miest, ktoré sa skrývajú v sebe pevnosti, krčmičky či obchody alebo jaskynné maľby. Hoci je príbehová kampaň o čosi kratšia, než býva zvykom a podarí sa vám ju dokončiť za približne 12 hodín, určite odhalíte len časť všetkých zákutí mapy. Nepozriete sa na všetky miesta a nepokúsite sa nájsť všetky drobnosti. A práve tu sa ukrýva zábavná časť, ktorá vás nechá patlať sa vo vlastnom pieskovisku mnoho ďalších hodín, niekoľkonásobne dlhšie, než pokoríte zápletku. A samozrejme, sú tu aj bláznivé dobrodružstvá na hladine morí.

Shay má na mori svoju jedinú lásku, Morrigan. Nie je ohromujúca, obrovská, pompézna, ale je jeho a veľmi ľahko sa do nej zamilujete aj vy, postupne ju vylepšíte a okrem streľby z dela sa chopíte gatlingu, zapálite nejednu, vypustenú olejovú škvrnu, zničíte ľadovce, poberiete stratené bedničky s materiálmi, ulovíte si veľrybu. Loď slúžiaca ako dopravný prostriedok má len jedno využitie, stále je však neuveriteľne zábavná, takže sme sa často plavili len tak niekam ďaleko, so zapadajúcim slnkom v popredí a posádkou vyspevujúcou chytľavé námornícke piesne. Ohromná atmosféra sálajúca z jednoduchých činností má to správne, nenápadné čaro, je to úžasné. Lenže spoločnosť vám robia aj iné lode, zväčša nepriateľské. Námornícke bitky nie sú, podobne ako samotné ovládanie lode, príliš realistické, ale vôbec to nevadí. Postačí vám správne korigovať rýchlosť plavby a natočenie lode. Je rozdiel, ak pálite z dvojice diel alebo mnohými zboku lode. Zároveň je bočný zásah ten najviac bolestivý, niektoré lode sú rýchle, ale

bezbranné, iné na vás vyšlú salvu 24 delových gúľ a sledovať približujúcu sa smrť je vždy mrazivým zážitkom. Komu sa máli a má v sebe obchodného ducha, môže na mape obchodovať so zajatými loďami a začať poriadne zarábať.

Jediným problémom je to, že sme to tu už mali. Samozrejme, nebudeme tento zápor prehliadať, no zároveň sa to dá akceptovať, lebo vás hra pohltí. Rogue, samozrejme, nie je ani inak bez chýb. Ovládanie by si stále zaslúžilo vyladiť, pretože sa až príliš často stáva, že hrdina skočí na iné miesto, než plánujete a neviete ho presne nasmerovať. Výrazne to narúša plynulosť pohybu, ktorá je pre hru kľúčová. Občasné prepady frameratu sa raz za čas vyskytnú, viac však vadili neprimerane dlhé loadingy. Isteže, hra vyzerá na dosluhujúci generáciu konzol výborne, napriek zubatým tieňom či slabším textúram, na ktoré sa pozeráme pri novších hrách. Nie je to teda nič extra, rok dozadu by sme ani krivé slovo nepovedali. Nebudeme preto do technického spracovania rýpať, z hardvéru sa snaží vyťažiť maximum a celkom mu to ide. Topornejšie animácie to nezlepšia, ale vizuálne to pohroma rozhodne nie je.

Základným ukazovateľom toho, či je hra dobrá alebo nie, je hrateľnosť. Tá je znovu skvelá, hoci repetitívna. Berte alebo nechajte tak, Assassin's Creed: Rogue ponúka práve to, čo fungovalo už minule a predminule. Máme tu otvorený svet s príjemnou prírodou a komu chýbalo urbanistické prostredie, je tu New York s desiatkami budov, po ktorých je radosť skákať. Je zbytočné opravovať to, čo nie je pokazené a Rogue spája to, čo nás bavilo v minulých dieloch do jedného celku. Herné prvky Assassin's Creed fungujú stále, hoci už nie na výbornú a nezaberá očarenie všetkým možným, ktoré nás prenasleduje od fenomenálnej dvojky. Takže áno, Rogue je výborná a remeselne odmakaná fuška. Práve preto sa nedá vyslovene zvoziť pod čiernu zem.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

+ množstvo herného obsahu

+ plavba loďou

+ atmosféra

- nepresné ovládanie

- kratší príbeh

- umelá inteligencia naivných vojakov

7.5

FAR CRY 4

Ubisoft | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Keby ste sa vrátili o dva roky dozadu a mali by ste odpovedať na otázku, aká je podľa vás hra roka, väčšina by zrejme odpovedala celkom jednoznačne - Far Cry 3. Ubisoft so svojim dobrodružstvom na tropickom ostrove zabodoval na plnej čiare, titul si odniesol vysoké hodnotenia od všetkých herných webov a periodík a povyhrával niekoľko ankiet laickej aj odbornej verejnosti. Koniec roka 2014 ale patrí aj iným veľkým hrám - o vašu priazeň bojuje GTA, Assassins Creed, Dragon Age. Ustojí Far Cry 4 tento tlak a dokáže zopakovať úspech svojho staršieho brata?

Rodičia Američana Ajaya Gale-a, pochádzajú zo štátu Kyrat, ktorý je rovnako malebný ako nebezpečný. Krajinu z každej strany obklopujú osemtisícovky, ale tvrdá príroda nie je tým najväčším zlom. Naoko demokraticky pôsobiaci vládca Pagan Min vládne tvrdou diktátorskou rukou, hoci tvrdí presný opak. Za záchranu krajiny bojuje iba malá hŕstka povstalcov z organizácie Golden Path. Ajay cestuje do krajiny s pozostatkami svojej matky a je proti svojej vôli vtiahnutý do centra diania, aby postupom času zistil, že posledné želanie jeho matky nebolo ani zďaleka také náhodné, ako si spočiatku myslel a že jeho priezvisko ho predurčuje k veľkým veciam. Pagan je etalónom geniálne krutého zločinca, jeho osobnosť je návyková a motion capture i dabing priam dokonalý. Škoda len, že ho budete viac počuť cez vysielačku a menej reálne stretávať.

Diktátor disponuje niekoľkými zástupcami, ktorí, ako iste tušíte, budú predstavovať minibossov a najmä obrovskou armádou snažiacou sa vám zabrániť v oslobodení Kyratu. Príbeh hry je pomerne predvídateľný a ak ste hrali Far Cry 3, veľmi skoro zistíte, že je postavený na podobných základných pilieroch. Domáci odboj, ktorý nie je celkom jednotný,

severná a južná časť krajiny líšiaca sa počtom a výzbrojou armády, mystické zážitky, občas zásadné rozhodnutia. Navyše, osobne mi trochu prekážalo, že Ajay už päť minút po príchode do krajiny zvláda horolezecké vložky, pitvanie zvierat a výrobu liečivých elixírov. Zrejme dobrý skautský výcvik.

Príbehové misie v sérii Far Cry (a najmä v treťom dieli) tvorili iba časť žijúceho, dýchajúceho sveta. Kyrat je na tom rovnako, hoci tropický ostrov vystriedali hory. Krajina, občas ako vystrihnutá z gýčovitej pohľadnice, skrýva nádherné zákutia, od pralesov, jazierok, malebných dediniek ovešaných farebnými vlajočkami, až po nadmorské výšky, kde bez kyslíkovej masky prežijete iba pár minút. Prostredie je jednoznačne rozmanitejšie a variabilnejšie ako v prípade trópov. Takmer všade sa skrývajú poklady, masky, ktoré treba zbierať, propagandistické postery, ktoré treba stŕhať, modlitebné zvony, stratené listy. Môžete loviť zvieratá na zákazku, súťažiť na dopravných prostriedkoch, eliminovať dôležité ciele vopred predpísaným spôsobom a ďalšie maličkosti, ktoré spôsobujú, že ani po 20 – 30 hodinách nebudete mať Kyrat prelezený na 100 %.

Malé „honby za pokladmi“ sa prelínajú s „veľkými“ bočnými misiami. Na vieru obrátený priekupník so zbraňami, dvaja priaznivci omamných látok, gladiátorská aréna, pomoc miestnemu dídžejovi a tiež starému "kamarátovi" z Langley, pátranie po zvitkoch v surreálnom svete Shangri-la a najmä snaha pomáhať obyvateľom krajiny v takzvaných. karmických úlohách (oslobod’ rukojemníkov, znič bomby, obráň nevinných pred zúrivými zvieratami atď.) častokrát sprístupňujú nové zbrane, vybavenie alebo upgrady.

Obrovská plocha Kyratu rozdelená do dvoch častí (druhá nie je prístupná hneď od začiatku) si priam vyžaduje používanie dopravných prostriedkov. Autá, motorky, jeepy, člny, vodné skútre i malý vrtuľníček sa na presun hodia takmer dokonale, ešte lepšie je ale použiť teleport do niektorých z už objavených miest.

Á propos, objavené miesta. Vysielacie veže a outposty sú späť v plnej kráse. Rovnako ako v trópoch, aj teraz budete loziť po vežiach, aby ste si odokryli časti mapy a oslobodzovať stanovištia, tentokrát obohatené o silnejšie varianty – pevnosti, aby ste sa do nich mohli neskôr teleportovať. A tu začína najväčší problém Far Cry 4. Obsadzovanie budov, zbieranie rastlín a vyrábanie odvarov, lovenie zvierat na výrobu väčších ruksakov a ďalšie viac či menej dôležité herné mechanizmy vás občas dostanú do stavu déja vu a robia z Far Cry 4 skôr Far Cry 3,5. Fanúšikovia sú rozdelení do dvoch veľkých táborov. Jedným podobnosť s predošlým dielom vyhovuje a svoje tvrdenia podporujú starým známym: keď to funguje, netreba to meniť. Druhej skupine ale táto situácia príliš nevonia a keďže sú okopírované aj také veci, ako niektoré animácie liečenia, musíme sa prikloniť skôr na stranu „frflošov". Nehovoríme, že hra ako taká tým zásadné trpí. Rozhodne to ale nesvedčí o snahe autorov posunúť sériu niekam ďalej a s prižmúrením oka treba povedať, že ak by nedošlo k zmene prostredia, niekto by si možno ani nevšimol, že sa jedná o plnohodnotný nový titul.

Aby sme sa ale autorov zastali, pozrime sa podrobnejšie na niektoré novinky. Zabudnite na propagovanú jazdu na slonoch. Ak ste nevyrastali v cirkuse a nemáte k slonom nadštandardný vzťah, po jednom - dvoch útokoch na chrbte slona sa pravdepodobne vrátite k starému dobrému ostreľovaniu z diaľky, stealth likvidovaniu pomocou

takedown animácií alebo jednoduchému vykoseniu všetkého živého rambo štýlom. O niečo viac budete zrejme používať možnosť akéhosi autopilota v autách, keď sa zapne funkcia nezávislého šoférovania a vy sa tak môžete naplno venovať záslužnej činnosti - rozdávaniu pravidelných prídavkov olova vojakom kráľovskej gardy. Takticky uvažujúci hráči privítajú možnosť používať časti ulovených zvierat ako návnady. Tie do cieľovej oblasti privolajú niektorú z veľkých šeliem Kyratu a o zábavu na bojisku je postarané. Ale pozor, podobné taktiky používajú aj noví nepriatelia, hunteri, ktorí navyše dokážu zmizнúť z vašich radarov. Rovnako dobre aplikovanou novinkou je aj možnosť privolať si do veľkých skrumáží spriatelených bojovníkov, ktorí sa navyše, podobne ako hlavná postava, dajú upgradovať.

Vylepšenia vo všeobecnosti fungujú na rovnakej báze ako naposledy, až na karmu, ktorá vám nedovolí beztrestne zabíjať civilistov. V hre existujú dva vývojové stromy postavy: cesta slona (liečenie, výroba odvarov, opravovanie atď.) a cesta tigra (presnejšie mierenie, takedowny...).

Nemusíte sa báť, pri poctivom hraní nie je problém namaxovať takmer všetky vlastnosti. Vylepšovať sa dajú aj zbrane a bonbónikom je exteriérová i interiérová starostlivosť o rodinné sídlo Galeovcov.

Možno to bude pre niekoho prekvapením, ale Far Cry sa nespolieha iba na masívnu singleplayerovú kampaň. V ponuke ďalej nájdete napríklad coop výpomoc, ktorá najmä pri dobíjaní pevností ušetrí nejeden load. Veľmi solídne pôsobí i klasický multiplayer s niekoľkými módmi (variácie na bomb defusal, capture the flag a king of the hill). Zaujímavosťou je, že tam proti sebe stoja členovia Golden Path ozbrojení klasickými zbraňami s možnosťou využívať vozidlá a za získané peniaze upgradovať svoju výzbroj proti mystickým bojovníkom Rakshanom. Tí disponujú rôznymi superschopnosťami - dokážu sa zneviditeľniť či proti nepriateľovi poslať nasrdeného zástupcu zvieracej ríše.

Nami recenzovaná verzia (Playstation 4) ukázala silu novej generácie konzol v plnej kráse. Kyrat je do detailov spracovaný, nádherný a živý. Grafika patrí k absolútnej špičke, či už po stránke bohatosti geometrie, kvality textúr, alebo komplexností animačného modelu. AI občas zahapruje, veľké zvieratá sa sem-tam zaseknú o prekážku, no pri celkovej rozľahlosti (plošnej aj časovej) sa jedná o minoritné incidenty. Na PC sa síce hráči sťažujú na slabšiu optimalizáciu, no na druhej strane sa zrejme môžu tešiť na šikovných modderov, ktorí už teraz dobre vyzerajúce veľhory prepracujú do úplne iného grafického levelu. Modding, respektíve výroba custom máp prekvapivo neobišla ani konzoly a tak si priamo z menu môžete nalistovať zoznam najpodarenejších užívateľských výtvorov a rovno si ich vyskúšať. Kreatívnejší jedinci iste skúsia niečo pripraviť vo vlastnej réžii.

Nedá nám tiež nespomenúť výborný český preklad, ktorý je tvrdý a vulgárny tam, kde to hra vyžaduje a naopak správne epický pri opise histórie Kyratu a jeho legiend.

Ubisoft stavil na istotu a Far Cry 4 pokračuje v stopách, ktoré po sebe zanechal posledný diel série. Stále je to fantastická hra, plná nádherných prostredí a nezabudnuteľných herných momentov, ale pocit déja vu, pri ktorom si budete hovoriť, že ste to už niekde videli, sa dostavuje častejšie, než by ste si želali. A jedna vec je istá. Pri Far Cry 5 to už určite znova nezafunguje.

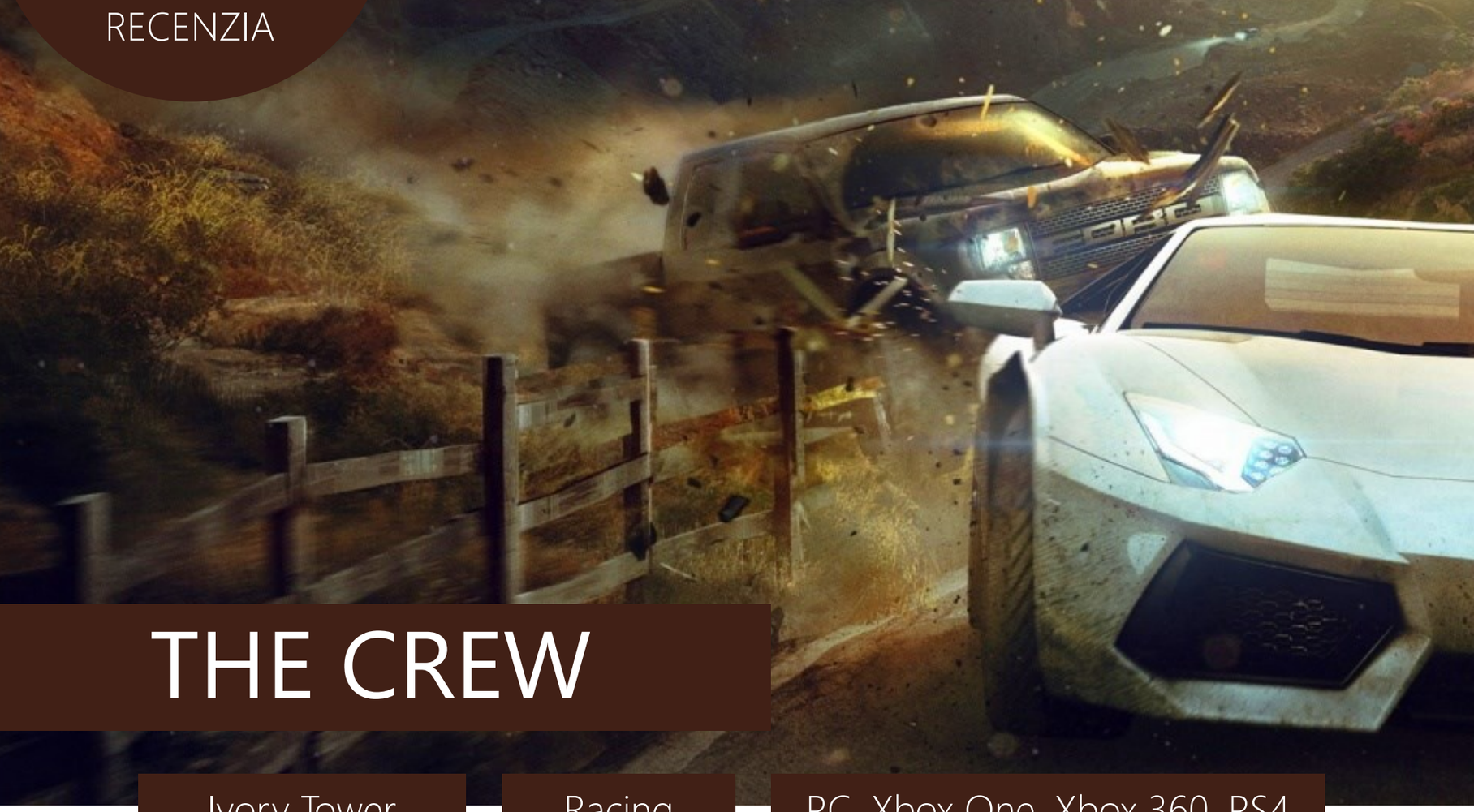
Jaroslav Otčenáš

HODNOTENIE

+ podmanivé prostredie Himalájí
+ množstvo hernej náplne
+ vývoj postavy a rôzne upgrady
+ niekoľko dobre fungujúcich noviniek
+ solídny multiplayer
+ editor máp aj pre konzoly
+ výborný preklad

- predvídateľný príbeh
- často pôsobí skôr ako Far Cry 3,5

8.5



THE CREW

Ivory Tower | Racing | PC, Xbox One, Xbox 360, PS4

Ubisoft práve skúša nahradiť sériu Driver niečim novým, väčším, masívnejším a hlavne niečím online. Pomáha mu v tom spojenie s Ivory Tower, bývalými vývojármi z Eden Studios a tvorcami Test Drive Unlimited série, s ktorými v tomto štýle teraz prinášajú titul The Crew. Jedná sa o MMO racingovku, zasadenú na rozľahlú mapu Spojených štátov.

Znie to masívne a v skutočnosti to aj masívne je. Doteraz sme takú veľkú mapu v racingovej hre nemali a to ani v Test Drive Unlimited, NFS Rivals, Forza Horizon, ani v akčných tituloch Far Cry 4 a GTA V. Nielenže je The Crew rozsiahlejšie ako každá z nich, ale prostredie je väčšie ako všetky tieto hry dokopy. A už teraz môžeme povedať, že sa tvorcom toto prostredie podarilo aj zaplniť. Ponúkajú tam rozsiahlu singleplayer kampaň s množstvom misii, aj s možnosťou kooperácie, bonusy v podobe challenge úloh a celé to uzatvára PvP multiplayer. Teda je tam všetko, čo k modernému titulu patrí. Navyše to nie je ani obyčajná racingovka. Svojim akčným štýlom viac ako Test Drive pripomína GTA Online, len s tým, že tu z auta nevystúpite. V nadväznosti na tento akčný štýl však nečakajte ani náznak simulačného racingu.

Napriek snahe o MMO štýl a nutnosti online pripojenia cítiť, že celá hra stojí na rozsiahlom príbehu. Ten je síce zápletkou jednoduchý, ale napriek tomu je cesta za pomstou za vášho zavražďeného brata zaujímavá a ťahá vás vpred. Polícia vás vytiahne z väzenia, dostanete auto, prostriedky a začína tak vaša cesta krížom cez Ameriku, na ktorej spoznáte všetkých veľkých hráčov podsvetia, ovládnete mestá, regióny a postupne sa prepracujete k svojmu cieľu.

Rozsiahly výlet krížom cez USA

Ivory odviedli na príbehovej časti skutočne dosť práce, nie je to len jednoduchá séria poprepájaných pretekov.

Netradičné misie kombinujú ako predrenderované animácie, tak aj ingame prestrihové scény, dopĺňajú to rozhovory s vašou spojkou a samozrejme, komunikácia s vašimi protivníkmi. Všetko vás postupne vedie Spojenými štátmi, ktorých časti sa vám otvárajú, pribúdajú nové možnosti pretekov a aj možnosti auta. Celé je to podobné NFS Undercover, len s rozsiahlejšie prostredím a aj rozmanitejšou ponukou misii . Spolu vám prejdenie kampane potrvá cez 20 hodín, spĺňanie vedľajších úloh zaberie ďalšie hodiny a prejdenie každej cesty na celej mape ešte raz toľko.

Samotný príbeh doprevádzajú rozmanité misie, ktoré sa vymykajú z bežných racingov a skôr pripomínajú GTA, kde musíte napríklad zničiť nepriateľov, ujsť im, otestovať auto, preniesť niekoho na určité miesto v nepoškrabanom aute, dostať zásielku na určité miesto. Nechýbajú prepady a veľa ďalšieho. Napríklad budete naháňať protivníka na letisku za plnej premávky lietadiel. Samozrejme, nechýbajú preteky, časovky a novinkou, ktorú môže priniesť len The Crew, sú vytrvalostné preteky. Takéto preteky trvajú aj viac ako hodinu a prejdete v nich okolo celého prostredia alebo krížom cez mapu. Veľmi príjemným oživením sú súťaže na cestách, a teda ak odjazdíte veľkú vzdialenosť, na ceste sa vám automaticky aktivujú challenges, ktoré vyskúšajú ako dlho vydržíte na ceste pri veľkej rýchlosti, slalom, zrážanie objektov, držanie sa na ceste pri vysokej rýchlosti a ďalšie.

Popritom ako hráte misie, zvyšuje sa vám level, otvárate si tým ďalšie preteky, ale zároveň získavate stále ďalšie súčiastky do vášho auta, ktoré tak neustále zdokonaľujete, zvyšujete jeho výkon a zlepšujete jeho správanie na ceste. Je to nakoniec štandardný MMO štýl, len tu namiesto postavy levelujete auto. To sa vylepšuje prakticky automaticky po skončení každých pretekov, ale vždy môžete zájsť aj do garáže, kde si upravíte niektoré veci manuálne.

Či už vizuál auta, od farieb, cez nálepky, až po rôzne typy nárazníkov a ďalších častí, alebo výkon,

kde si za zarobené peniaze môžete kúpiť ďalšiu úroveň vylepšenia motora, prevodovky, výfuku. Všetko pridá autu body v niektorých zo základných parametrov a zvýši jeho celkový level. Pokiaľ máte peniaze, môžete si čokoľvek povylepšovať alebo si namiesto toho radšej peniaze odložíte a zarobíte na ďalšie auto.

A nakoniec, ak by ste mali málo peňazí, Ubisoft "prezieravo" pridal aj mikrotransakcie pre bohatých, alebo lenivých hráčov, ktorí si takto môžu zjednodušiť vylepšovanie a nakupovanie vozidiel. Nie je to však ani náhodou potrebné alebo povinné. Na základe vlastných skúseností môžem povedať, že nie je až také podstatné vlastniť každé z takmer 30 áut. Reálne stačí jedno, ktoré si môžete postupne vylepšovať v každej kategórii, čiže preteky, terény, okruhy, výkon, raidy. Všetko zmodifikuje vozidlo na potrebné typy úlohy. Plne vylepšené cestné auto sa na terénoch vyrovná aj offroadovému trucku a podobne by v tejto hre mohol aj Mini Cooper predbehnúť Lamborghini. Je to daň za MMORPG spôsob vylepšovania, ktorý je zameraný na vozidlá a smerovanie hry na arkádových hráčov. K celkovému štýlu hry sa to hodí, ale v konečnom dôsledku to nevyznieva reálne.

Od hry nečakajte veľkú náročnosť, je to oddychovka po každej stránke. A to ako vďaka pohodovým výletom krížom cez Ameriku, tak aj vďaka tomu, že na vás AI v pretekoch pekne čaká, ak sa

niekde vybúrate (AI má však svoj level auta, podľa ktorého sa správa), nitro máte automaticky na každom aute a na prechádzanie hry nie je potrebné ani prílišné grindovanie a opakovanie pretekov.

Je to celkovo veľmi prívetivé. Teda až na AI policajtov, ktorí často oklamú fyziku, len aby sa ku vám dostali. Ešte sú tu ostatní hráči, s ktorými si užijete vyrovnané súboje, samozrejme, len v prípade, že majú podobný level auta ako vy.

Multiplayer v MMO hre skôr ako doplnok

Napriek tomu, že je titul MMO, nemusíte nikdy s nikým hrať. Celý progres je totiž primárne postavený na kampani, ktorú prejdete aj v sólo móde. Ak by ste si nevystačili sami, môžete do každej z misii prizvať troch priateľov, s ktorými sa spojíte vo svojej crew - posádke. Zatiaľ čo na preteky alebo časovky sú partneri zbytoční a často len zavadzajú, pri prenasledovaní a ničení súperov alebo raidoch dokážu pomôcť a zlikvidovať protivníkov rýchlejšie. Ak máte priateľov, je ideálne hrať s nimi, ak však nemáte, môžete mať v hre problém, keď si chcete nejakých nájsť. Vyhľadávanie hráčov do kooperácie akoby nefungovalo alebo ho všetci ostatní ignorovali. Skutočne sa mi za celú hru podarilo spojiť len niekoľkokrát. Naštastie, ak si už s niekým aspoň raz zahráte, ostane vám v zozname crew a už ste s ním prepojený pre ďalšie misie (ak teda je online). Žiaľ, vašu crew skupinu tu prakticky nemôžete manažovať.

Chýba tu prepracovanie aké ma GTA Online a teda rozsiahla skupina, s ktorou môžete jazdiť a vyberať si, s kým pôjdete na misiu. Tu máte len malé crew so štyrmi hráčmi a to je všetko, bez možnosti zadefinovania čo i len názvu skupiny.

Je to škoda, lebo ak sa hra volá Crew a systém posádky ani nemá, akoby nemala základný pilier. Podobne obmedzená je aj samotná online session hry, kde hra vždy do skupiny pridá len 8 hráčov. Je to ešte menej ako v oldgen verzii GTA Online a je to dosť smiešne - vzhľadom na rozlohu tohto sveta. Dynamicky sa síce session mení, ale je tam zjavne nejaký problém, ktorý obmedzuje aj vyhľadávanie hráčov. Vidieť to ako pri kooperácii, tak aj PvP multiplayeri, kde rovnako hra zozbierava hráčov veľmi pomaly a často sa ani s nikým nespojíte. A nedá sa povedať, že by v PC verzii bolo málo hráčov - buď však nikto nechce hrať, alebo im pozvánky ani nechodia. Po tejto stránke to veľmi zaostáva či už za Forzou, alebo aj za GTA Online.

Samotný multiplayer je založený na bojoch frakcii, pričom sa v každej časti Spojených štátov môžete pridať k jednej z nich a vyhrávať v jej mene multiplayerové súboje. Neuvidíte tam žiadnu motiváciu bojovať za tú či onú frakciu, ale dôležité je, že za každý pretek získavate ďalšie XP body a peniaze. Tie následne môžete investovať do auta. Ak nechcete vstupovať do boja frakcii, môžete si dať súkromný pretek s ostatnými hráčmi, kde každý jazdí sám za seba. V pretekoch sa, našťastie, dá vypnúť ako premávka, tak aj kolízie s protivníkmi, ktoré vás často vyradia z boja o medailu. Vzhľadom na rozlohu

prostredia je samotných PvP typov pretekov poskromne. Určite chýba možnosť vytvorenia vlastnej trate.

V každom prípade, pri aktuálnom stave stavu multiplayeru (a vlastne aj bez toho) cítiť, že je hra len nasilu premenená na MMO. Pokojne mohla rovnako ako Forza Horizon alebo Test Drive Unlimited fungovať aj offline. Samozrejme, online bude mať do budúcnosti aj svoje výhody, a to v rýchlom updatovaní alebo rozširovaní možností, ale zatiaľ nevieme, či sa Ubisoft bude o hru starať tak ako Rockstar o GTA Online, ktorý celý rok dostával pravidelné updaty a náležite tomu aj rástli možnosti. The Crew by s podobnými rozšíreniami mohol postupne dosiahnuť svoj plný potenciál. Zatiaľ má v online časti len úplne nevyhnutné základy, čo ho teraz sťahuje aj dole.

Prepracovaná Amerika

Čo sa týka technického spracovania, je to tak pol na pol. Graficky je titul pekný, prostredie je rozsiahle a rozmanité, pripomína GTA, ale je asi desaťnásobne rozsiahlejšie. Amerika je v hre síce zmenšená a zjednodušená, ale stále masívna a ponúka niekoľko veľkých miest (samozrejme, s menším počtom detailov ako GTA), množstvá menších, rôzne typy prostredí, od púští, cez lesy, zelené pláne, až po hory, kde každá časť má svoj špecifický dizajn a je doplnená monumentmi danej lokality Ameriky. K tomu prostredie oživuje zmena dňa a noci, nechýbajú rôzne druhy počasia (aj keď nie sú dynamické a lokalizované na určité oblasti) a samozrejme, samotné autá. Tie sú rovnako detailne spracované, nechýba im čiastočná deštrukcia a vizuálne vylepšovanie, ale napríklad aj špinenie vozidla pri prechode prachom alebo aj vodou a snehom.

Tam ešte detaily hry nekončia, ako jedna z mála racingoviek má aj mestá s ľuďmi a tu by sa napríklad Forza Horizon 2 mohla inšpirovať (tá má síce ľudí v prostredí, ale len za bariérami v určitých častiach sveta, mestá sú prázdne).

Samozrejme, zraziť ich nemôžete a vždy sa atleticky vyhnú, ale je to živšie a zatiaľ čo mestá takto oživujú ľudia, tisícky kilometrov ciest mimo áut v prírode dopĺňajú rôzne typy zvierat. Od jeleňov, cez rôznych vlkov, líšky, až po byvoly. Doplnkom sú aj lietadlá poletujúce nad zemou medzi letiskami. Mapa v Google maps štýle to plne zachytáva, umožňuje vám detailne priblížiť každú časť sveta, vidíte, ktoré oblasti máte objavné, kam ešte potrebujete ísť, misie, úlohy a aj niekoľko online hráčov. Pozitívne je, že sa môžete na ktorúkoľvek časť objaveného sveta automaticky presunúť a teda nemusíte strácať čas jazdením cez pol herného sveta.

Zatiaľ čo grafika je slušná, samotná fyzika a ovládací model je otázny. Autá sa síce nesprávajú úplne ako lode, ale nemajú od nich ďaleko, minimálne v plne asistenčnom móde. Ak si však zapnete hardcore mód, ten už zruší asistentov a na správaní auta to pocítite, ako na akcelerácii, tak aj v zákrutách, Čo mohli ešte autori doladiť, to sú povrchy mimo ciest, na ktorých sa správanie auta zmení len mierne a rovnako môžu vadiť aj kolízie, ktorých dopad na auto sa ťažko predpovedá, keďže rôzne objekty odrazia auto inak a niektoré ho zastavia na mieste. Mimo to ale môžeme oceniť decentný arkadový štýl ovládania, ktorý funguje so šípkami, aj na gamepade a aj na volante. A to či už v štandardnom pohľade spoza auta, alebo aj v pohľade z kokpitu. Pritom kokpity sú síce kvalitne spracované, ale chýba im jeden zásadný detail a to spätné zrkadielka, ktoré možno pre nejaké problémy s výkonom enginu autori nezapracovali.

Je to škoda, lebo minimále na PC hra nemá s výkonom žiadne problémy. Na rozdiel od AC: Unity je veľmi dobre optimalizovaná a aj na starších kartách bez problémov dosiahnete 30 fps. Napokon, na starších kartách je 30 fps ideálne, keďže ak si odomknete v nastaveniach framerate na 60 fps, môžete pocítiť rôzne lagy a neskoršiu odozvu ovládania. Ak však máte výkonnejšiu kartu, so 60 fps nebudete mať problém a užijete si plynulý racing.

Keď to zhrnieme, je The Crew extrémne rozsiahla racingová online sandboxovka, ktorá ponúka ako rozmanitosť v prostredí, tak aj tony misii a činností, ktoré vás zabavia na desiatky hodín. Arkádový racingový model titulu nevadí a je pri tejto voľnosti aj vhodný, čo ale prekáža sú nedotiahnuté online funkcie, ktoré sťahujú hru dole. Teda napriek tomu, že je to MMO hra, zatiaľ si ju lepšie užijete ako sólový hráč. Ubisoftu znovu ušla istá dôležitá časť titulu, podobne ako v Assassins Creed Unity, aj keď teraz v inej oblasti. Uvidíme ako rýchlo Ivory zapracuje, pridá zatiaľ nefungujúce online funkcie a rozšíri už existujúce. V každom prípade, ak máte radi racingy v otvorenom svete ako posledné NFS hry, alebo Test Drive Unlimited nenechajte sa úvodnými problémami odradiť, vychutnáte si to.

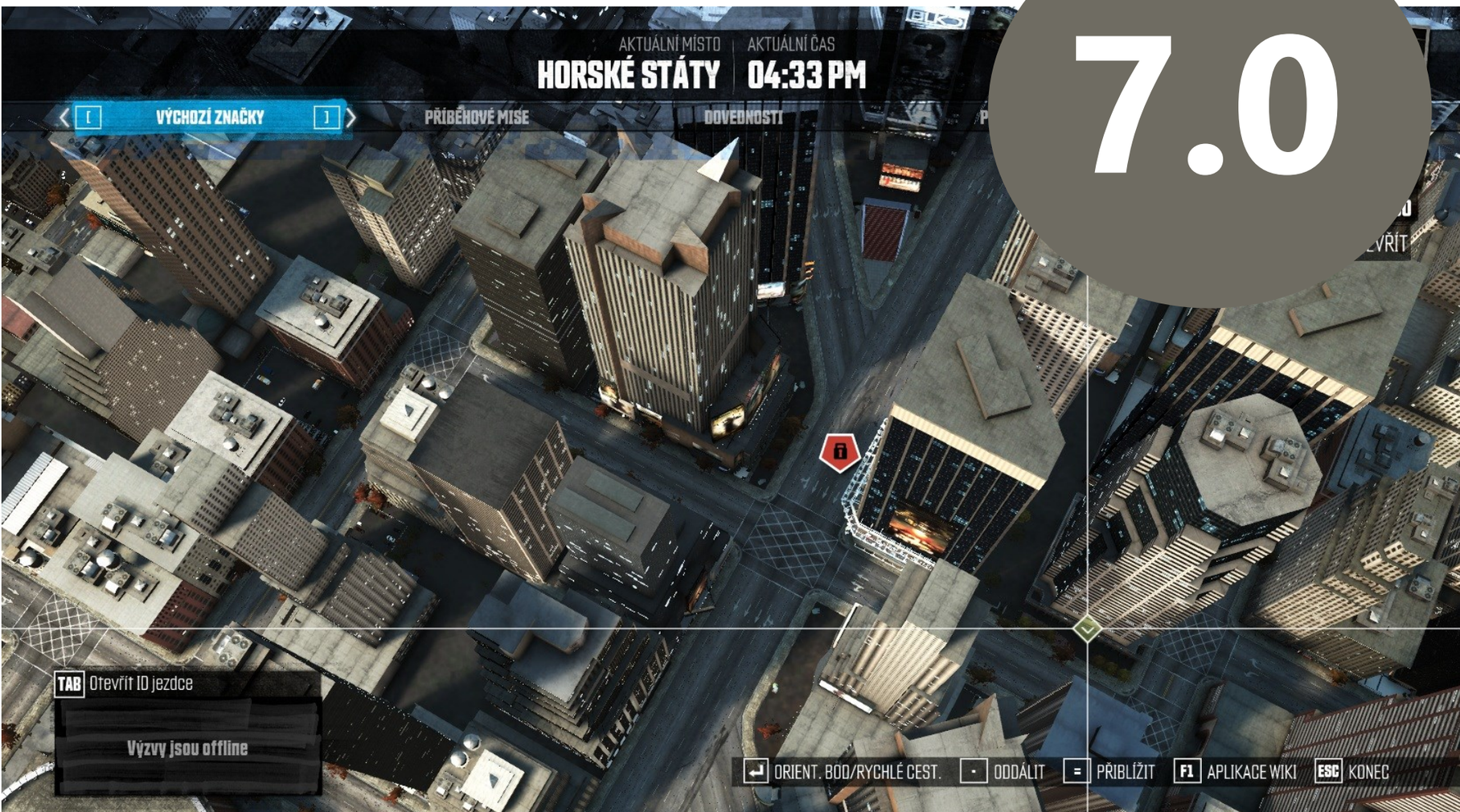
Peter Dragula

HODNOTENIE

+ grafika, zvuky a hudba
+ sociálny element
+ jednoduché jazdenie, dobrý dojem z rýchlosti
+ obtiažnosť je výzvou
+ lokality

- postupne narastajúci stereotyp
- slabá motivácia v kariére
- podvody AI
- penalizácie
- chýba splitscreen

7.0



DRAGON AGE INQUISITION

Bioware | RPG | PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One

Pojem inkvizícia vo väčšine z nás zrejme neevokuje nič dobré. Upaľovanie čarodejníc, bičovanie, mučenie. Môže vôbec slovo s historicky zásadne negatívnym významom dostať aspoň trochu pozitívny podtón? Ak to niekto dokáže zmeniť, tak BioWare a tretia časť RPG série Dragon Age. Pretože nie modrá, ale inkvizícia je v tomto prípade rozhodne dobrá.

Kontinent Thedas zmietaný v chaose po neúspešnom rokovaní medzi templármi a mágmi potrebuje niekoho, kto sa postaví medzi dve znepriatelené skupiny a zároveň bude mať dosť síl na boj so splodencami pekiel vychádzajúcmi z trhlín v realite. Chtiac-nechtiac sa do čela novovzniknutej organizácie, Inkvizície, dostáva hlavný hrdina hry. Jeho (alebo jej) najväčším darom i prekliatím zároveň je schopnosť uzatvárať trhliny vedúce do dimenzie démonov. Vykoná mnoho dôležitých činov, čakajú ho politické rozhodnutia, bude ale potrebovať veľkú pomoc a v neposlednom rade aj šťastie, aby inkvizícia pod jeho velením mala dostatok síl na súboj s arcidémonom Corypheusom. Ten mal byť na veky vekov zničený a uväznený strážcami Grey Warden, ale ako to už býva, opäť sa raz niečo niekde pokazilo.

Iste vás zaujíma, ako veľmi a či vôbec je možné vaše skutky z predchádzajúcich Dragon Age hier naimportovať do Inquisition. Hlavného hrdinu preniesť možné nie je, ale cez webovú aplikáciu si môžete naklikať všetky závažné rozhodnutia a následne ich naimportovať do tretej časti, čím môžete ovplyvniť celkovú politickú situáciu na začiatku hry.

Okrem vami poskladaného hlavného hrdinu či hrdinky vás budú počas dobrodružstiev v Thedase sprevádzať traja spoločníci. Ich celkový počet je, samozrejme, väčší a nájdete tu aj niektoré staré známe tváre. Vyvážené zloženie skupiny je základom úspechu – štyria bojovníci nablízko, alebo naopak, dvaja krehkí mágovia a dvaja zlodeji v partii znamenajú komplikácie. Zoznam povolaní (a v konečnom dôsledku i rás) je klasický: bojovník, zlodej, ranger, kúzelník. Spočiatku sa vám bude zdať, že vývojový strom schopností je veľmi obmedzený a navyše sa zástupcovia rovnakých povolaní podobajú ako vajce vajcu. Nedajte sa ale zmiasť a dajte hre trochu času, aby vám sprístupnila všetky svoje možnosti aj v tejto oblasti.

Ešte možno o niečo viac možností ponúkajú aliancie, skupiny a politické strany, ktoré vám môžu pomôcť v boji s Corypheusom. Nebude to zadarmo a systém niečo za niečo tu platí rovnako ako v reálnom svete. Do radov inkvizície sa vám nepodarí dostať každého, koho stretnete. Títo sa nemajú radi s hentými, ďalších rozdeľuje stáročia trvajúca krvná pomsta. Politika, rozhovory, rozhodnutia a ich dopady vždy boli a aj ostávajú neoddeliteľnou súčasťou Dragon Age. Najmä čo sa týka politických vzťahov a histórie kontinentu, informácie z kníh, zvitkov a rozhovorov sú častokrát podrobnejšie, než by ste očakávali a detailisti skúmajúci pôvod každého rozhodnutia si určite prídu na svoje.

Život v mestách a veľkých usadlostiach tvorí značnú časť hry. Budete nakupovať, predávať, vyrábať nové brnenia a zbrane, upgradovať ich, zariaďovať si svoje sídlo, odhaľovať minulosť spolupútnikov v družine formou rozhovorov, vynášať rozsudky nad svojimi poddanými a plniť ďalšie povinnosti kráľa inkvizítora. Najdôležitejšou miestnosťou sa stane poradná sála, kde spolu so svojimi najbližšími zástupcami budete rozhodovať o osude dvoch krajín kontinentu, Orlaisu a Fereldenu. Veľký poradný stôl s mapami oboch krajín sa premení na nástroj, v ktorom nebudete plánovať iba hlavné, príbehové a vedľajšie misie, ale tiež vysielať špehov či vojakov plniť špeciálne úlohy, ktoré prebiehajú autonómne a úspech v nich vám môže priniesť niektorý z bonusov. To, čo si môžete dovoliť „vystrájať" pri zadávaní misií, je úzko prepojené s tým, ako veľmi sa vám darí pri samotnom hraní. Ak sa nebudete venovať rôznym bočným aktivitám, nikdy nebudete mať dosť bodov na pootváranie všetkých možností taktickej mapy. Navyše vás hra pri prvom vkročení na neprebádané územie varuje, pre aké levely postáv je daná oblasť vhodná a ako usmrkanec na úrovni 4 si pri monštrách s levelom 12 skutočne ani neškrtnete.

Rovnako veľká, ak nie ešte väčšia časť vášho pobytu vo Thadease, sa venuje samotnému putovaniu po krajine, objavovaniu skrytých zákutí a v neposlednom rade boju. Dragon Age: Inquisition je po tejto stránke jednou z najbohatších hier tohto roku. Teraz máme na mysli herný obsah, ktorého je nie jedna, ale hneď niekoľko ton. Takmer všade je čo robiť. Okrem plnenia misií budete súťažiť na rôznych zvieratách (áno, po novom môžete využívať služby zvierat na zrýchlenie presunu a úmyselne sa vyvarujeme slova „kôň"), obsadzovať nové táboriská, aby ste sa do nich mohli kedykoľvek teleportovať, skúmať nočnú oblohu, hľadať stratené úlomky a ničiť ložiská červeného lyria. A tiež zbierať desiatky rôznych rastlín a hornín, plniť zásobovacie úlohy, starať sa o prekvitanie vášho hlavného sídla, zatvárať portály do dimenzie démonov a množstvo ďalších vecí, ktoré vás priklincujú k obrazovkám na 100 hodín a zrejme aj na dlhšie.

Povyšovanie postáv a rozdeľovanie skill bodov do niektorého z prístupných vývojových stromov iba otvára možnosti upgradovania. Taktiež sa môžete tešiť na upravovanie doplnkových vlastností (počet nesených odvarov alebo celková veľkosť inventára), budete vylepšovať recepty na hojivé masti, bomby a iné alchymistické zázraky, za pomoci nájdených plánov a pozbieraných surovín upravíte parametre zbraní a brnenia.

Jednotlivé krajiny alebo ak chcete mapy, sú úplne otvorené a je len na vás, ako sa v nich budete pohybovať. Často sa však stáva, že na mape zrazu narazíte na nepriateľov, ktorí vás prevyšujú o niekoľko levelov, a tak sa s chvostom stiahnutým medzi nohami budete musieť otočiť a vrátiť až keď trochu podrastiete. Na rozdiel od DA2 je v Inqusition kladený dôraz najmä na prírodné scenérie. Niežeby ste nebojovali v mestách, ale popri horách, močiaroch, vetrom ošľahaných pobrežiach, zamrznutých pláňach, pustatinách i hustých lesoch hrajú podstatne menšiu rolu. Žijúcu a dýchajúcu krajinu dopĺňajú zvieratá, ktoré často zápasia o život medzi sebou a medveď naháňajúci muflóna cez pol mapy nie je ničím výnimočným.

Azda najväčším rozdielom medzi Dragon Age 1 a 2 bol súbojový systém. Kritici i hráči odsúdili jeho príliš akčné poňatie v dvojke a tak sa s napätím očakávalo, čo v tomto ohľade zmení príchod tretej časti. Najjednoduchšie by asi bolo označiť súbojový systém v Inquisition za akýsi mix predošlých častí. Áno, k titulu môžete pristupovať ako k hre Diablo s pohľadom tretej osoby, kedy stlačením jedného tlačidla pre útok v kombinácii s občasným používaním superschopností zdoláte každého protivníka. Lenže existuje tu aj 2D pohľad na bojisko pripomínajúci strategické tituly, v ktorom sa hra zapauzuje a vy môžete naprogramovať správanie svojej partie. Použitie strategického plánovania vo veľkej miere závisí od toho, akú obtiažnosť si zvolíte a tiež za aké povolanie budete primárne hrávať. S bojovníkom toho veľa nenataktizujete, mág si ale vďaka AOE kúzlam trochu plánovania, najmä pri tuhších protivníkoch, určite vyžaduje. Dá sa povedať, že BioWare týmto spôsobom celkom šalamúnsky zariadili to, že vlk je sýty a ovca celá a vyznávači oboch herných štýlov budú spokojní.

Takmer maniakálna grafická dokonalosť Inquisition je cítiť najmä z detailov oblečenia a brnení. Ešte v žiadnej inej hre som sa neprichytil, ako pár minút obdivujem každý nit a spoj na brnení, bez ohľadu na to, či ho nosí nádherná elfka alebo ušpinený trpaslík. Lúče slnka presvitajúce cez koruny stromov či vodopády valiace sa z obrovských výšok, rozbúrený oceán a noblesné sídla boháčov. Všade, kde sa dostanete, stojí niečo za váš obdiv. Možno nie sú všetky textúry rovnako ostré a detailné, ale keď sa uprostred noci budete zakrádať v bažinách údajne zamorených zombie kreatúrami, krajinu bude zahaľovať lahký opar z močiarov, atmosféra sa bude dať krájať a zrazu sa na mape objavia prvé červené bodky, veľmi radi malé nedostatky tvorcom odpustíte.

Čo sa však, bohužiaľ, odpustiť nedá, je niekoľko viac či menej zásadných chýb priamo ovplyvňujúcich

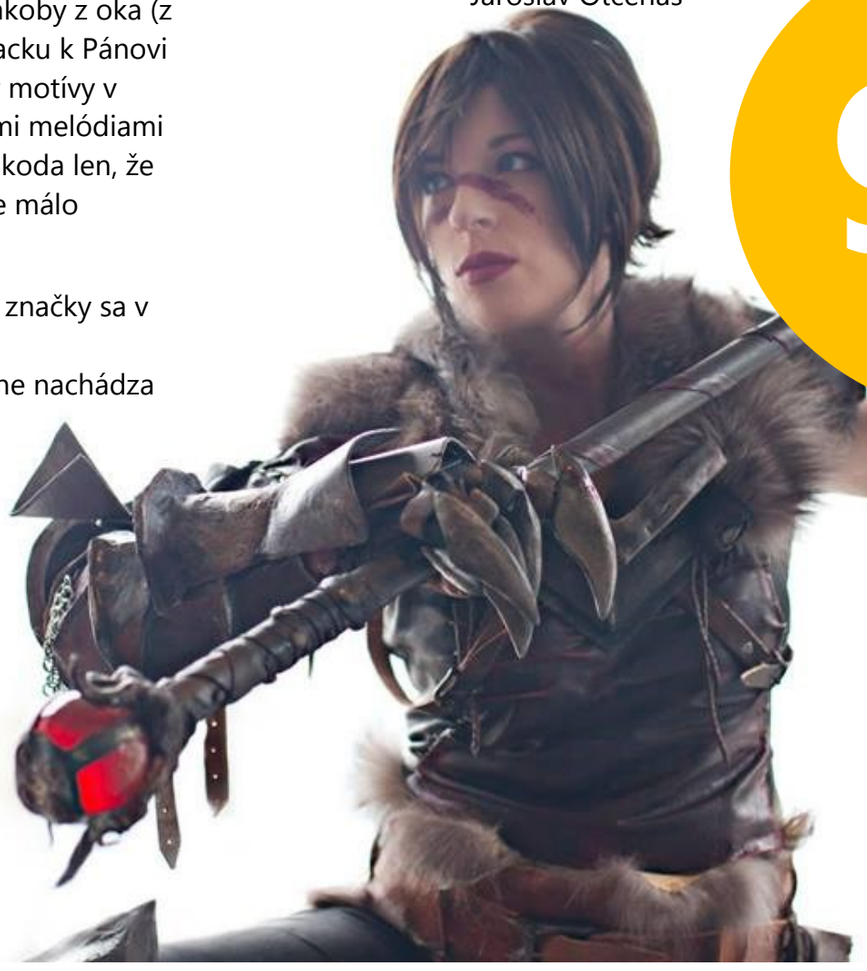
hrateľnosť. To, že AI možnosti vašich spolubojovníkov sú ďaleko menšie ako v Dragon Age 1 ešte ako tak prežujeme. Zasekávanie postáv v strede animácie, občasná nemožnosť doručiť predmet a splniť quest, vypadávanie zvukov, problémy so správaním NPC postáv (zásadne sa nepohnú z miesta, aj keď to pre vás znamená zaseknutie sa o prekážku) sú ale veci, ktoré zamrzia. Napriek tomu, že od vydania sa objavilo už pár patchov, nie všetko sa podarilo odstrániť. Mierne musíme skritizovať aj HUD, respektíve grafické užívateľské rozhranie. Niekedy sa medzi predmetmi prepínate sprava doľava, inokedy zhora dole. Množstvo textu (PS4 verzia) na loadovacích obrazovkách, prípadne umiestnenie a hlavne veľkosť titulkov, by si tiež zaslúžili pozornosť autorov.

Aspoň krátkou vetičkou spomeňme hudobný podklad. Ten akoby z oka (z ucha?) vypadol soundtracku k Pánovi prsteňov. Epické fantasy motívy v kombinácií so spievanými melódiami vyvolávajú husiu kožu. Škoda len, že hudba dostáva pomerne málo priestoru.

Úplne prvýkrát v histórii značky sa v hlavnom menu okrem singleplayerovej kampane nachádza aj odkaz pre vstup do multiplayeru. Hra má síce iba jeden mód, no nenechajte sa odradiť. „Opačná horda“ funguje veľmi dobre, spolu s tromi ďalšími hráčmi sa musíte prebiť cez sídlo nepriateľov a plniť popritom rôzne čiastkové úlohy. Vami vytvorená postava pritom získava nové skúsenosti, odomykáte s ňou špeciálne schopnosti a za nahromadené zlatky nakupujete nové vybavenie. Pre tých menej trpezlivých dokonca EA sprístupnila nákup vybavenia pomocou in-app nákupov za reálne peniaze, no keďže sa jedná o vyslovene coop orientovaný režim, takéto investície sú skutočne iba otázkou prestíže.

S pokojným svedomím môžeme povedať, že BioWare nesklamali. Na trhu asi momentálne nie je hra, ktorá by si vašu prvotnú finančnú investíciu a následne OBROVSKÚ investíciu v podobe stráveného času zaslúžila viac ako Dragon Age: Inquisition. Odvďačí sa vám pestrým, žijúcim svetom, tonou obsahu, množstvom RPG prvkov a bojmi, ktoré zachutia každému.

Jaroslav Otčenáš



HODNOTENIE

+ Dlhočizná herná doba
+ Množstvo bočných aktivít
+ Dôležitosť rozhovorov a stratégie
+ Otvorenosť sveta
+ Akčný i taktický súbojový systém

- Bugy a chybičky
- Malé nedostatky užívateľského rozhrania

9.0

NEVER ALONE

Upper One Games | Adventúra | PC, PS4, Xbox One

Nie som herný historik, takže to nemôžem povedať so stopercentnou istotou, no mám taký dojem, že vývojári z E-Line Media práve píšu dejiny a posúvajú hry ako médium opäť o niečo ďalej. Nerobia to revolučnými technológiami, ani unikátnymi možnosťami. Stačí im na to drobná a nenápadná hra Never Alone. Je totiž pravdepodobne prvou etno hrou na svete, ktorá je postavená na hodnotách a kultúre istého etnika – v tomto prípade Inuitov. Predstaví vám ich svet, zvyky a aj mytológiu. Vzdialenú krajinu prináša ako na podnose priamo na vašu obrazovku vo veľmi príťažlivej a tak trochu netradičnej podobe.

Never Alone nie je len o hraní, túto vecičku by sme mohli označiť ako isté "transmédium". Púšťate ju ako hru, hráte ju a bavíte sa pri nej, no behom ôsmych kapitol, z ktorých sa skladá, je pravidelne prekladaná krátkymi dokumentárnymi filmami o pôvodných obyvateľoch Aljašky. Ale nie je to len séria náhodných dokumentov. Herné a dokumentárne pasáže sa vzájomne dopĺňajú. Samotné hranie je totiž poskladané z pasáží inšpirovaných tradíciou. Ak v časti jednej kapitoly musíte napríklad prekonávať prekážky polárnej žiary, tesne pred ňou si odomknete nový dokumentárny segment, ktorý vám tento fenomén priblíži z pohľadu domorodých obyvateľov.

Takýto bipolárny charakter hre prospieva a je príjemným osviežením. Nie je to žiadny náročný titul, či už v oblasti základnej charakteristiky alebo obtiažnosti, no striedanie hrania a pozerania pomáha hre udržať si vašu pozornosť, pričom vďaka krátkej dĺžke jednotlivých dokumentov nehrozí kolísanie tempa. Skôr to prehlbuje pútavosť hernej náplne a vlastne aj príbehu. Ten je akousi mozaikou zloženou hneď z niekoľkých legiend, no pôsobí celistvo a nebudete z neho mať dojem zlepenca.

Dej sa točí okolo hrdinskej dievčinky menom Nuna. Tá bola odmalička jedným z najlepších lovcov vo svojom kmeni a odvaha jej nechýbala. Keď prišla obrovská snehová víchrica, práve toto neohrozené dievča sa vydalo na cestu za tým, čo bolo zdrojom katastrofy. Nuna však neputovala sama a už na začiatku jej skrížila cestu malá polárna líška. Od tohto momentu už nemohli byť jedna bez druhej a to bez ohľadu na okolnosti. Prešli si spolu súbojom so zlým lovcom ľudí, zdolali prekážky od škodoradostných malých ľudí a nakoniec sa spolu postavili proti obrovi.

Všetky tieto mýty, spolu so spôsobom života inuitov, vám hra priblíži už spomínanými dokumentmi. Navyše však príbeh rozvíjajú aj jednoduché 2D animácie v štýle tieňohry, ktoré sú sprevádzané vstupmi rozprávača, samozrejme, v pôvodnom jazyku a s anglickými titulkami. Príbeh skutočne nie je nijako zvlášť zložitý, pár momentov dokonca dokážete veľmi presne predvídať, no aj tak v týchto chvíľach pocítite ľútosť. Ale dojem z deja je dobrý. Je to klasická ľudová rozprávka ako mnoho tých našich, len v inom prostredí. Ak máte podobné príbehy radi, prídete si na svoje.

Never Alone má dve formy postupu. Aj napriek tomu, že hra obsahuje dvojicu postáv, je možné hrať aj osamote. AI sa vtedy nechopí postavy líšky počas celej hry. V kľúčových momentoch (napríklad hádanky) preberiete kontrolu nad oboma postavami a sami si medzi nimi prepínate. Pritom musíte skombinovať ich unikátne schopnosti tak, aby ste zo situácie vyviazli živí. Hra zabaví aj týmto štýlom, no pochopiteľne, je oveľa prirodzenejšia v kooperatívnom hraní dvojice hráčov na jednom gauči.

Nuna a aj jej líška majú odlišné charaktery, ale výborne sa navzájom dopĺňajú, ak máte vedľa seba niekoho, kto preberie tú druhú postavičku. Líška je rýchlejšia aj pohyblivejšia, dostane sa na nedostupné miesta a z nejakého dôvodu ovplyvňuje aj správanie duchov, čo sa neskôr objavia v príbehu.

Naopak Nuna je pomalšia, až ťarbavá, no taktiež silnejšia a postupne sa dostane aj k tradičnej eskimáckej zbrani, ktorá tejto dvojici neraz pomôže. Ani nie tak v súboji, ale skôr pri prekonávaní rôznych väčších a menších nástrah.

Never Alone je v prvom rade skákačkou, takže je o rôznych platformách, plošinkách, sklzoch, prekážkach a mechanizmoch, ktoré to všetko spájajú. Aj do týchto elementov sa však pretavuje rozdielnosť postáv. Nuna nedoskočí tak ďaleko a častejšie sa s ňou vrhnete strmhlav do priepasti. Pri prekonávaní prekážok v prostredí sa však musíte popasovať aj s nepriazňou počasia, nie len s nepriateľmi. Ak vám zafúka protivietor, musíte sa držať, aby vás neodfúkol. Ak vtedy náhodou vyskočíte, odhodí vás dozadu. Líška sa však s vetrom pasuje o niečo ťažšie. Príjemne poteší ovládanie, ktoré veľmi dobre reaguje. Hru som mal možnosť vyskúšať už v lete a vtedy bolo nemotorné a ťažkopádne, všetky neduhy však autori odstránili.

Jednotlivé hádanky, na ktoré narazíte počas hrania Never Alone, nie sú nijako zvlášť náročné. Ide v nich najmä o vhodnú kombináciu dvojice postáv.Jedna pomôže prekonať prekážky tej druhej, pričom vtedy využijú už uvedené rozdiely, ktoré sú pre ne typické. Napríklad keďže je líška rýchlejšia, dokáže sa krátkodobo šplhať po stenách. Takže sa jednoduchšie dostane na vyššie plochy a stiahne ich dole, aby na ne dokázala Nuna vyskočiť. Skutočne to nie je žiadna veľká výzva, takže hru bez problémov zvládnu aj vaši drobci, ktorým bude dej veľmi príjemne plynúť.

Horšie to je však s dĺžkou hry. Tých 8 kapitol je prekladaných 24 krátkymi filmami a to všetko budete mať za sebou za jediný večer. Vzhľadom na nižšiu cenu to, samozrejme, nie je až taký problém, no rozhodne by ste ešte uvítali aspoň o hodinku viac. Párkrát sa niekde ani nie tak zaseknete, ale skôr zdržíte, nakoľko niektoré mechanizmy vám nie sú explicitne vysvetlené. Navyše sa nemôžete ani spoľahnúť na to, že by ste hru ešte niekedy raz prešli, keďže neponúka veľkú

znovuhrateľnosť. Celé to preto pôsobí ako Limbo – dĺžkou, štýlom a aj tým, že po prejdení budete na hru dlho spomínať, no už sa do nej asi nepustíte.

Never Alone sa vyznačuje minimalistickým audiovizuálnym stvárnením, čo dotvárajú už spomínané tieňohry, ktoré predstavujú hlavný naratívny prvok. Grafika je poháňaná Unity enginom, je jednoduchá, no rýchla. Výtvarná stránka zas pochopiteľne smeruje k akejsi čistote bez preplnenia rôznymi prvkami, no dokáže ponúknuť aj veľmi pekné miesta s kontrastmi a odlišným dizajnom. Zo zvuku vynikajú najmä ľudové prvky, ako dabing rozprávača a bubny, ktoré sa starajú o väčšinu hudobných motívov.

Never Alone je skutočne výnimočným počinom a aj keď v hrateľnosti neprináša veľké kroky vpred, konceptom dokazuje, že hry ešte stále majú miesto, kam sa môžu posunúť. Príbeh sa dá uplatniť všeobecne, je o vzťahu ľudí a sveta okolo nich. Vo dvojici dej plynie veľmi dobre a aj keď je hra krátka, tie peniaze ľutovať nebudete. Áno, má aj chyby, ktoré trošku kazia dojem, no výsledok je stále veľmi pôsobivý. Ak sa vám páčil Limbo, Never Alone môžete pokojne dať šancu. A ktovie, možno časom uvidíme aj ďalšie podobné počiny o iných menej známych kultúrach.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ unikátne skĺbenie tradície a technológie
+ zábavná hrateľnosť
+ hra pre dvoch
+ zábava pre každého

- AI môže robiť problémy pri hre jedného hráča
- krátka herná doba
- minimálna znovuhrateľnosť

8.5

THIS WAR OF MINE

11 Bit Studios | Taktická | PC

Tvorcovia videohier nám už ukázali rôzne podoby vojny, ale takmer vždy sme pobiehali po bojisku v úlohe vojaka alebo inej postavy, ktorá sa rozhodla pre odpor so zbraňou v ruke. Konečne sa niekto rozhodol pozrieť na vojnu z celkom iného uhla pohľadu. A tak tentoraz prežijeme konflikt v koži civilistov, ktorí sa nepokúšajú zvíťaziť nad nepriateľom, ale nad hladom, zimou a ďalšími útrapami vo svojich úkrytoch.

Cieľom hry je prežiť, ak už nie do konca vojny, aspoň čo najdlhšie. Nie je to vôbec ľahké, hoci začínate hneď s tromi postavami, síce v ošarpanom, ale ako-tak obývateľnom dome. Budova je vo veľmi zlom stave, ale vo vojne si človek nemôže veľmi vyberať. Lepšia nejaká strecha nad hlavou ako žiadna a s trochou snahy sa aj táto barabizňa dá zútulniť a nazvať domovom. A tak náhodne vybraná úvodná trojica prekutá všetky miestnosti a v provizórnej dielničke vyrobí prvé predmety každodennej potreby. Určite sa hodí aspoň jedna posteľ, pretože sa na podlahe spí nepohodlne a človek sa potom budí celý dolámaný. Je dobré vedieť, čo sa deje v meste, a preto sa z nájdených súčiastok oplatí vyrobiť rádio. Keď nie nič iné, budú sa počúvať klasické melódie a obyvateľom domu sa zmiernia depresie. V lete to postačí, ale v zime rozhodne osoží piecka, pretože pri nízkej teplote postavy ľahko prechladnú a zhorší sa ich fyzický stav. Najčastejšie sa kúri drevom, ale keďže je ho nedostatok, v prípade potreby spálite aj knihy.

V dome je chladnička, ale prázdna a treba ju nejakým spôsobom naplniť, aby ľudia nepomreli od hladu. A tak kým cez deň vaši zverenci na základe vašich pokynov upravujú obydlie, v noci sa jeden z nich vyberie do ulíc hľadať potravu, no aj drevo, súčiastky a rôzne haraburdie, ktoré ale má vo vojnových časoch cenu zlata. Každú noc zvolíte jedného človeka, aby prekutal nejaký dom alebo lokalitu, ktorá sa ukáže na mape. Ostatní môžu spať, ale nezaškodí nechať niekoho strážiť, pretože akokoľvek skromné je vaše "bohatstvo", láka príležitostných zlodejov. Nemôžete im ale nič vyčítať, pretože váš nočný vyslanec je nútený

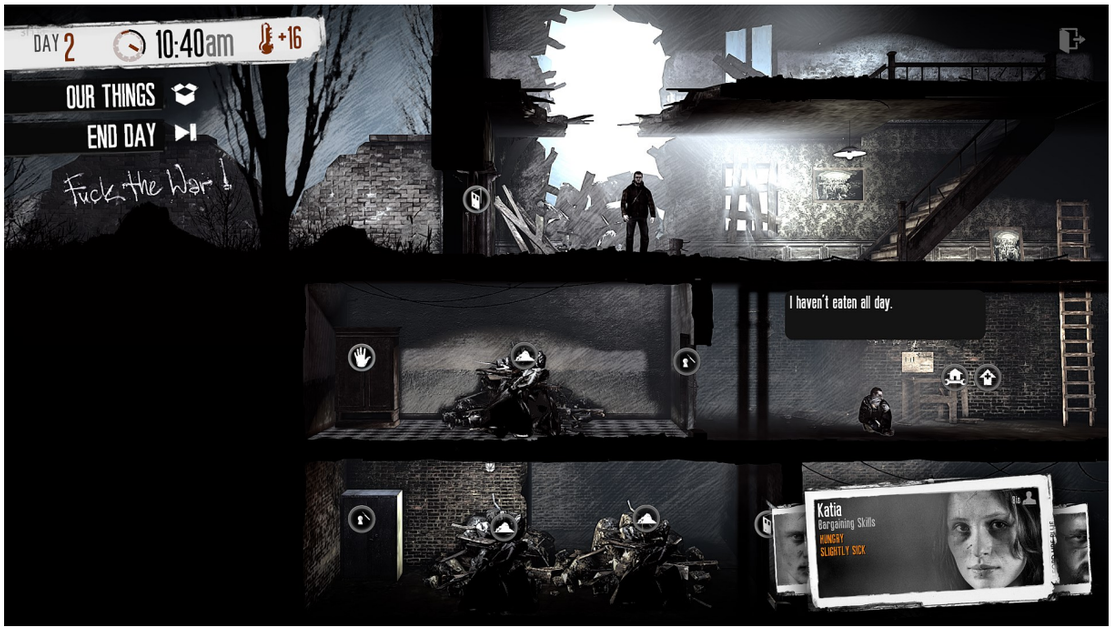
robiť to isté - kradnúť. Nedá sa nič robiť. Keď vám v dome umierajú vyčerpaní ľudia a nie je iné východisko, uchýlite sa aj k lúpeži a možno dokonca aj k vražde. V lepšom prípade nájdete opustený supermarket alebo garáž a stačí sa prehrabať v odpadkoch. Častejšie ale narazíte na zbytky obydlí, kde prebývajú iní ľudia, ktorí sú rovnako chudobní ako vy a svoje zásoby si bránia aj so zbraňou v ruke.

Niekedy stretnete mierumilovných civilistov, ktorí vám neublížia, kým nesiahnete na ich majetok, inokedy pred vami stoja agresívni banditi, čo vás okamžite zasypú olovenými guľkami. Môžete sa brániť, ale pri sebe máte maximálne nôž alebo pušku s piatimi nábojmi, neraz len holé ruky. Preto je vhodnejšie skrývať sa na určených miestach a najlepšia obrana býva často útek. Radšej byť zranený ako mŕtvy a strata člena vašej skromnej komunity vždy zamrzí. Pozostalí v dome viditeľne reagujú na stratu priateľa, sú smutní a môžu sa dokonca psychicky zrútiť. Mrzí ich aj to, keď niekto zo skupiny ukradne zásoby zo skromnej nemocnice alebo vezme všetky zásoby jedla nevládnemu deduškovi a babičke. Lenže aj keď občas zaklope na vaše dvere podomový obchodník alebo sem-tam nájdete v teréne ľudí, čo pristúpia na výmenný obchod, bez krádeží to jednoducho nezvládnete.

Ak všetko prebehne bez komplikácií, po návrate z nočnej sa nazbierané veci z veľmi skromného inventára postavy pridajú k majetku skupiny. Ak ste mali v dome nevítaného nočného hosťa, odpočítajú sa vám odcudzené komodity a občas je aj niekto ranený. Lieky a obväzy sú ale vzácnosť, no po vylepšení dielničky a získaní potrebného zariadenia si ich môžete sami vyrábať. A zostrojíte si aj varič, pretože teplá strava je výdatnejšia a zberačku dažďovej vody s výmennými filtrami, lebo aj piť sa musí. Keď sa vám darí, zhotovíte aj destilačné zariadenie. Alkohol pomôže vašim ľuďom aspoň nachvíľu zabudnúť na všetko zlé, ale popri cigaretách (ktoré tiež môžete vyrobiť) je ideálny hlavne pri výmennom obchode. Všetky zariadenia umiestnite v dome, dajú sa aj vylepšovať a ak v noci získate dostatok nových surovín, môžete opäť zostrojiť niečo nové - či už zátarasy, kreslo, pascu na zvieratá, gitaru alebo malú biozáhradku. Za zmienku stojí aj možnosť v zime použiť sneh na extrahovanie vody.

Napriek tomu však vaši zverenci žijú v neustálom strese a permanentne im niečo chýba. Akokoľvek sa snažíte, budú hladovať, chorľavieť, trpieť depresiami a môžete to zmierniť konzervami, medikamentmi alebo utešovaním od spolubývajúceho, ale nikdy to nebude OK. Na kartičke každého jednotlivca vidíte okrem jeho talentu aj to, čo ho práve trápi, márne ale budete hľadať kladné pocity, ako radosť alebo smiech. To v tejto hre nenájdete.

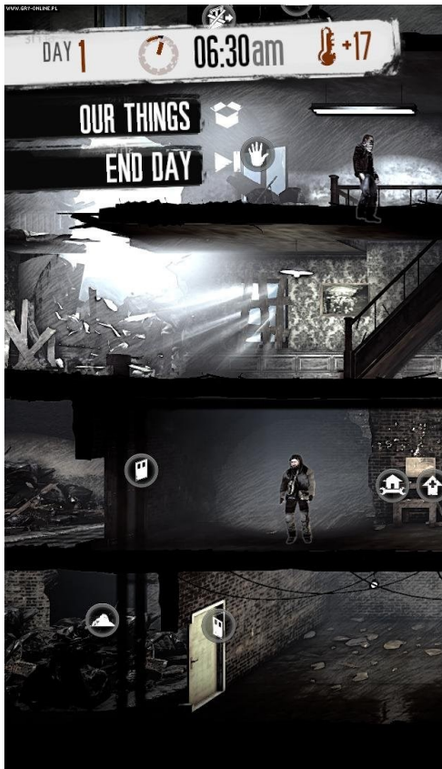
Čo však v hre nájdete sú osoby, ktoré vám klopú na dvere a žiadajú o pomoc. Hoci sa aj vám žije ťažko, môžete, ale nemusíte vypočuť ich prosby. Môžete dočasne uvoľniť jedného človeka, ktorý pôjde zachrániť suseda alebo obetujete lieky na matku chorých detí. Odmenu dostanete zriedka, ale budete mať zo seba dobrý pocit a zlepší sa aj vaša bilancia na konci hry. Občas sa k vám niekto chce pridať, čo poteší, ale musíte vziať do úvahy pozitíva aj negatíva, ktoré z toho vyplývajú. Človek navyše sa hodí na nočné výpravy, na stráženie alebo osoží v domácnosti, ale je to ďalší hladný krk a jedla je tak málo - niekedy žiadne.



Ovládanie je nenáročné a na všetko postačí myš. Tou si prepínate postavy, či už označíte portrét v pravom dolnom rohu obrazovky alebo priamo pohyblivú figúrku. Pred sebou vidíte interiér dvojrozmerného domu, spravidla s niekoľkými poschodiami a klikaním na všadeprítomné kruhové ikony vykonáte potrebnú činnosť. Všimnete si značky dverí, jedla, výrobných zariadení, ruky a niekoľko ďalších, pomocou ktorých vstúpite do uzatvorených miestnosti, odomknete skriňu, nakŕmite postavu a preskúmate objekty. Oko pri dverách znamená, že sa pozriete cez kľúčovú dierku, takže odhalíte prípadné nebezpečenstvo. Neurčitý pohyb mimo uhla pohľadu postavy je pritom vyjadrený červenými bodmi, ktoré sa posúvajú po zastretej časti domu. Ak máte vyrobené doplnkové predmety, všetko ide ľahšie a dostanete sa aj na zabezpečené miesta. Napríklad v kope odpadu sa dá prehrabávať rukami, ale lopata ušetrí kopu času, takže kým vyprší stanovený denný alebo nočný limit, stihnete toho viac. Páčidlom alebo šperhákom sa dostanete do uzamknutých skríň. A hoci udeľujete pokyny každej postave, ľudia, ktorým sa práve nevenujete, môžu svojvoľne vykonať základné činnosti. Napríklad unavená žena sa poberie do postele v susednej miestnosti.

Hra je ľahko zrozumiteľná, hoci kladie na hráča veľké nároky. Neustále treba riešiť nejaké existenčné problémy, dbať na fyzické aj duševné potreby obyvateľov domu, čeliť nepriateľom. Prakticky permanentne ste pod tlakom a nikdy sa to výrazne nezlepší. This War of Mine vás neustále bičuje tiesnivou atmosférou, ku ktorej prispievajú pôsobivo vykreslené 2D lokality s unikátnym art štýlom. Všetko je pekne viditeľné, hoci dominuje čierna a biela s kontrastnými farbami. V pozadí znie clivá hudba a tlmené výbuchy. Pocit neobyčajnej obyčajnosti umocňujú fotografie vašich zverencov, na ktorých nevidíte portréty hrdinov, ale všedných ľudí. Niekedy viac inokedy menej sympatických, ale vašich. Začnú vám byť blízki aj s ich odutými tvárami, chybami a neduhmi, pretože patria do vašej komunity a sú súčasťou tímu, ktorý musí spolupracovať v boji o prežitie. Ani veľmi neprekvapí, že ako podklad poslúžili naskenovaní vývojári a ich priatelia.

This War of Mine je skutočne atypická survival záležitosť. Našli by sme však spoločné znaky s obľúbenými zombie titulmi, v ktorých sa v jednej etape treba brániť pred nemŕtvymi a v druhej sa opravuje príbytok a získavajú suroviny a zbrane. 11bit Studios sa však úspešne vyhli mozgožrútom, ktorých je už na trhu priveľa a vytvorili veľmi komplexnú hru s vojnovými obeťami. K realizmu prispieva aj fakt, že sa hra ukladá len automaticky po uplynutí noci, počas ktorej môže



zahynúť niekto z vášho tímu. V praxi to znamená, že čo sa udialo, už nevrátite späť a keď niečo zbabrete, nedá sa to napraviť. Takže sa buď zmierite s odchodom obľúbenej postavy alebo vás čaká reštart hry s novým pokusom o prežitie. S ukladaním pozície, bohužiaľ, súvisí nepekný bug,keď vám hra jednoducho spadne - našťastie sa to stáva ojedinele.

Hra je skutočne pozoruhodná, hoci časom už trochu monotónna. Niektorí hráči nepochopia jej čaro, ktoré spočíva v permanentnej depresii ako dôsledku ničivej vojny, mnohých si ale získa. Má však určité rezervy a možnosti, ktoré by sme radi videli zavedené v praxi. Napríklad by bolo zaujímavé, keby sa vaša skupinka mohla presťahovať do iného domu. Alebo by ľudia mali základné RPG prvky, takže by potom lepšie odolávali hladu, stresu, boli nenápadnejší a mali väčší inventár. Počet lokalít je tiež dosť obmedzený, takže ich po pár hodinách prechádzate dookola. Nehovoriac o novej hre, kde už vlastne všetky miesta poznáte - hoci sú mierne zmenené parametre prostredia, napríklad hneď v prvý deň sneží alebo sa lokality odomykajú v inom poradí. To trochu obmedzuje znovuhrateľnosť, ale som si istý, že sa k tejto hre budete vracať stále znovu - hoci možno s dlhšími prestávkami.

This War of Mine je vojnová hra, v ktorej nehrajú prím hvízdajúce guľky. Nie je o hrdinoch so samopalom v ruke, ale o obyčajných ľuďoch, ktorí vždy najviac doplatia na hrôzy vojny. Tento titul vyvoláva depresie, núti hráča k ťažkým a niekedy amorálnym rozhodnutiam, ktoré ale prirodzene vyplývajú z neľahkej situácie a nemožno ich jednoznačne odcudzovať. This War of Mine je poučením, zdvihnutým prstom a obžalobou vojny. Na rozdiel od mnohých iných hier a akčných filmov nič neprikrášľuje, len poukazuje na veľkú ľudskú tragédiu, ktorá, bohužiaľ, nie je ojedinelá.

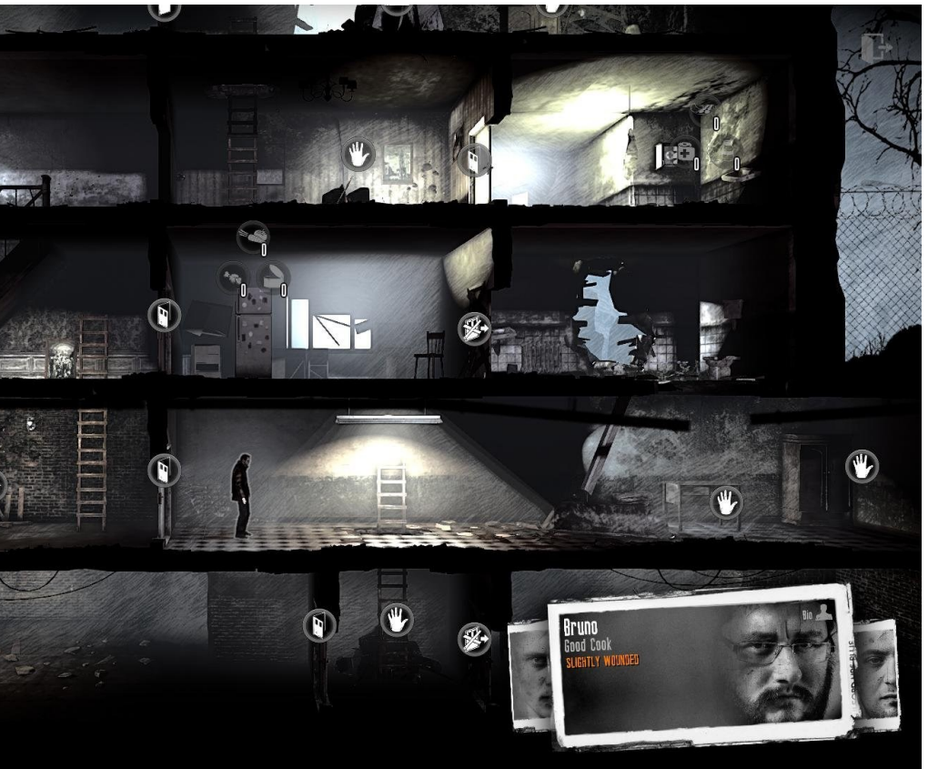
Branislav Kohút

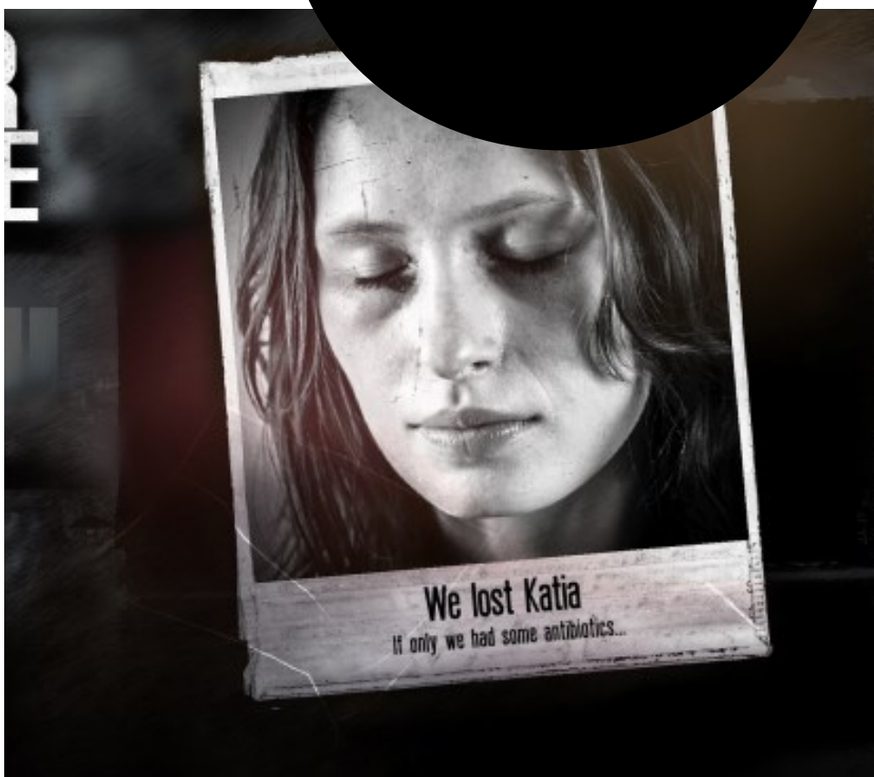
HODNOTENIE

+ pohľad na vojnu očami trpiacich civilistov
+ tiesnivá atmosféra a zaujímavý art štýl
+ emócie a interakcia preživších
+ (a)morálne rozhodnutia, ktoré majú dopad na komunitu
+ nutnosť dbať na fyzické aj duševné potreby ľudí

- hra občas padá
- postup je časom trochu monotónny
- obdobný priebeh pri opakovanom hraní

8.0





HYRULE WARRIORS

Nintendo | Akčná | WiiU

Crossover je krásna vec i pútavý subžáner. A vytvoriť hru, ktorá by spĺňala toľké atribúty, oslovila fanúšikov oboch táborov a dokázala naplniť očakávania, si vyžaduje poriadny kus umenia. Alebo aspoň veľké srdce a rešpekt. Pri tvorbe Hyrule Warriors sa ukázalo, že v Koei Tecmo je veľa znalcov Zeldy a po viac ako dekáde práce na takzvaných Musou hrách (všetky zo série Dynasty, Samurai, Warriors Orochi) si vývojári chceli splniť sen a prejaviť lojalitu k Zelde (čo je predsa len staršia značka ako Musou). Výsledok je zaujímavý a nastoľuje elementárnu otázku: ku ktorej sérii má tento titul bližšie a ako sa vlastne hrá?

V tom smere víťazí znalosť práce na Musou. Pekné intro vás síce vedie do sveta Hyrule, uvidíte peknú Zeldu a chrabrého Linka pri tréningu, no keď sa dostanete k prvej misii, namiesto skúmania lokalít ste vrhnutí do bojovej vravy. Svedčí o tom aj rozložený interface s príchuťou crossoveru: v ľavom rohu notoricky známe srdiečka ako zo Zeldy, vpravo minimapka bojiska a dolu počet úderov v reťazi či level. Ale zatiaľ čo displej ešte kombinuje obe série, hrateľnosť je zúžená na jednu – a tou je Musou.

U nás táto séria nie je taká známa a k tomu si len málokto udržuje prehľad o vydávaní jednotlivých hier (a to nehovoríme o číslovaní, kde sú Japonci o jeden diel pozadu, respektíve v poradí štandard-Xtreme-Empires). Je známe, že v sérii Musou vychádza obrovské množstvo titulov a mnohí si myslia, že ide o akčnú záležitosť, kde jeden hrdina bojuje s presilami protivníkov- stovkami, tisíckami i bossmi. Vyzerá to ako bláznivá akcia v tých istých prostrediach. Ale pravda je iná. Musou sú strategické hry, nie bezhlavé mlátenie a každá sa odohráva v inom regióne - v Číne, Japonsku či sci-fi ére Gundamu. Je dobré vedieť, čo máte čakať, lebo Hyrule Warriors nie je akčná adventúra a la Zelda, ale za 10-15 minút preverí vaše rozhodnutia.

Najprv to vyzerá jednoducho. Máte hrdinu, zvierate v ruke zbraň a skúšate si prvé výpady, švihnutia mečom či kopy. Naučíte sa ich skladať do účinných reťazí a poruke budú aj kombá. Pri boji jeden na jedného je priestor na skúšanie bojových možností a Link má širokú paletu útokov ako parádny ninja (cítiť vplyv autorov z Team Ninja a série Ninja Gaiden). Lenže sólo boje nie sú hlavným bodom programu, skôr predkrm pred bitkami, kde sa rátajú nepriatelia na desiatky a neskôr stovky vo veľkých vlnách. Vtedy môžete zabudnúť na nuansy a beh po bojisku, keď narazíte na melu. Musíte sa prešaltovať na iné ťahy, plošné kombá a zvládať masy, čo je odlišná výzva. Navyše bojiská sú rozdelené na jednotlivé pevnosti a vašou úlohou je postupne zajať viaceré z nich a smerovať k hlavnému nepriateľovi či bossovi. Je to osvedčený a prepojený systém. Ste líder armády, ktorá chce získať dominanciu a prevahu na poli. Ak objavíte pevnosť, snažíte sa poraziť skupinu nepriateľov a dobyť ju. Vylákať bossa, postaviť sa mu. Keď ho zdoláte, patrí už pevnosť vám a získate ďalšie jednotky. Ak máte čoraz viac pevností vo svojej nadvláde, zvýši sa aj morálka jednotiek – vaša stúpa, nepriateľská klesá. Ale pointa série je, že každý hráč môže pochodovať iným smerom a odlišným spôsobom. Vtedy sa prejavujú možnosti taktiky.

Hyrule Warriors vám nedá iba jednu hlavnú úlohu. V rovnakom momente vás môžu osloviť s viacerými dôležitými zadaniami naraz a vy sa musíte (v časovom limite typickom pre sériu) rozhodnúť, čo budete plniť skôr. Upaľovať čo najrýchlejšie ku generálovi? Zajať čo najviac pevností a získať top armádu? Alebo utekať na opačnú stranu bojiska, lebo vaši kamaráti potrebujú pomoc? Kvôli nejednej komplikovanej mape si budete musieť raziť cestu pomocou bômb či iných prostriedkov na odstránenie prekážok. Základom je nelineárny obsah a súlad medzi hlavnými i vedľajšími úlohami. Ktorý Zelda fanúšik by neobetoval aj dobytie jednej pevnosti v prospech získania zberateľnej Skulltuly či na záchranu Deku Tree, keď sa naň valí invázia z viacerých strán?

Generáli mávajú dilemy a budete ich mať aj vy. Aby hra neupadla do monotónnej stratégie s opakujúcimi sa príkazmi, je obohatená o tvorbu zbraní a zber materiálov, ktoré vám otvoria nové schopnosti. Tešiť sa možno na naháňačku za lepším statusom a rastúci level postáv. Systém žiada hrať levely dookola, získavať veľa predmetov aj navštíviť Bazaar či kováča na syntézu zbraní, pridávanie sily a magických účinkov. Hra sa najmä nemusí zvrhnúť na bežný grind – každé prechádzanie misie dáva zmysel, jasnú odmenu a posúva vás vpred.

Jadro hrateľnosti pochádza z Warriors sérií a otázne je, čím prispela Zelda. Nie je toho málo. Svet, kde sa hra všetko odohráva, vám bude pripadať familiárny. Autori vybrali známe lokality z viacerých dielov Zelda série: Ocarina of Time, Twillight Princess či Skyward Sword. Jednotlivé misie sú umiestnené na povedomé miesta prispôsobené hernému štýlu Musou, čiže viac otvorených priestranstiev ako klaustrofobických zákutí. Navyše sa Hyrule Warriors snažia rozprávať aj určitý príbeh a berú si na paškál známe postavy i udalosti. Fanúšikov Zeldy môže kontext potešiť, neznalci sa môžu pripraviť na sériu spoilerov, keď sa dozvedia, čo sa stalo s ktorou postavou, Eventuálny návrat k Zelda hrám ich pripraví o dejové zlomy a prekvapenia v zápletkách. Napriek tomu je systém dobre postavený, lebo vytvára príslušnosť k celému svetu, jeho lokalitám a rešpektuje dej. Jednotlivé animácie sú nádherné a budujú epický dojem z prechádzania hry, ktorý je posilnený veľkými misiami.

Predmety i postavy tiež zodpovedajú sérii Zelda. Notoricky známe srdiečka ako ukazovateľ zdravia či rupees ako herná mena sú namieste a navyše sú tu legendárne postavy. Trinásť z nich je hrateľných, okrem Linka s mečom si môžete vyskúšať Ganondorfa so silnými buchnátmi, rýchlu Mindu i samotnú Zeldu. K veľkej časti postáv sa dostanete postupne odblokovaním, čo je jednoznačné plus. Navyše tu nájdete známe miesta, bojiská a bossov.

Súboje s bossmi mixujú Zeldu a Musou naplno. Každý protivník má slabinu, ktorú treba odhaliť ako kedysi, lenže pravidlá boja sú odlišné kvôli zasadeniu súbojov na veľké rozľahlé bojiska. V Zelde ste často s bossmi bojovali na malých plochách (pod vodou, v jaskyni) a mohli ich využiť vo svoj prospech. Tu je to často nemožné, lebo veľká plocha si žiada inú taktiku. A aby nebol boj príliš ľahký a nemuseli ste iba hľadať slabiny, popri bossoch si treba poradiť aj s tuctami menších nepriateľov.

Hyrule Warriors ponúka dva hlavné módy. V príbehu je 18 misií, ktoré si možno strihnúť na štyroch obtiažnostiach. Je to pútavá porcia hry na 10-12 hodín, ponúkne ďalšie postavy, zaujímavých bossov a niektoré misie som si rád zopakoval, lebo majú výborne navrhnuté strategické mapy a dajú sa riešiť viacerými spôsobmi. Druhý je dobrodružný mód, ktorý šikovne prepracoval mapu pôvodnej Zeldy na 128

častí a každá reprezentuje misiu so špeciálnou úlohou alebo pravidlami (ničenie iba jedným spôsobom, poraziť x nepriateľov za 5 alebo 10 minút). Odmeny sú solídne: srdiečka, predmety, rupees a skúsenosti, ktoré vylepšujú postavu. Aj tu platí, že je to lepšie riešenie ako neustály grind, lebo každá úloha má jasne stanovené pravidlá a nehrá sa tu na náhodu.

Veľké bojiska či stovky nepriateľov sú výzvou pre hardvér Wii U, ale výsledok je vizuálne nádherný a presvedčivý. Výber pamätných lokalít (Gerudo Desert, Death Mountain) pomáha a soundtrack volí dobré melódie. Vrcholom sú spomínané animácie, ktoré podčiarkujú rozpočet i pôsobivú produkciu.

Do sveta Hyrule Warriors možno prísť s rôznymi očakávaniami. Napríklad, že budete objavovať svet, zlepšovať vlastnosti hrdinu, skúmať lokality, riešiť puzzle či súperiť s bossmi ako v Zelde. Alebo takticky voliť postup v boji proti armádam ako vo Warriors sériach. Z herných štýlov vyhrá Warriors, ale prostredia, postavy, bossovia a atmosféra Zeldy sú silné. Je to zaujímavý mix a osobne milujem obe série, preto kombinácia prepracovaného Musou štýlu a pôsobivého univerza u mňa zabrala. Pre Zelda fanúšikov ide o vstup do nového teritória, pre milovníkov Warriors šanca spoznávať legendárny svet a postavy.

Michal Korec

HODNOTENIE

+ výborná hrateľnosť a bojový systém Warriors
+ 13 hrateľných postáv a štýlov
+ systém predmetov, zbraní a vlastností
+ krásny a podmanivý svet Hyrule
+ solídny príbeh a nádherné animácie
+ znovuhrateľnosť misií
+ pocta Zelda sérii a jej svetu

- príbehový mód mohol byť dlhší

8.0

SHADOWS HERETIC KINGDOMS

GamesFarm | Adventúra | Xbox One

Pred desiatimi rokmi hráčov celkom príjemne prekvapila slovenská RPG Kult: Heretic Kingdoms. Po dlhom čase nám vývojári z Games Farm naservírovali pokračovanie, ktoré sa zahráva so svetom tieňov. Hra o svojich kvalitách presvedčila už vo verzii s predbežným prístupom a teraz je tu kompletný produkt s podtitulom Požierač duší, po ktorom bude nasledovať druhá časť nazvaná Vek démonov.

Zatiaľ však stojíme iba na začiatku dobrodružstva, ktoré síce neoslní príbehom, ale po obsahovej stránke sa vymyká bežnému štandardu v žánri akčných RPG. Dej sa odohráva 20 rokov po udalostiach v hre Kult a hráč preberie úlohu démona Devourera - požierača duší. Ako úvod slúži krátky prológ, ktorý sa dosť nešikovne snaží navnadiť a uviesť hráča do obrazu. Táto pasáž však pôsobí dosť nútene a fádne a nič podstatné neukáže. Zaujímavé to začne byť až vo chvíli, keď sa pustíte do prvej kapitoly a zoznámite s démonom, s ktorým sa vydáte na rozsiahlu púť a to hneď v dvoch paralelných svetoch.

Samotný požierač duší sa síce uplatní len vo svete tieňov, ale má pod kontrolou duše hrdinov a ďalších postáv, ktoré postupne pribudnú do jeho zbierky a tie sa v obnovenom tele pohybujú vo svete smrteľníkov. Hneď na začiatku si vyberiete jeden z troch sarkofágov, v ktorých leží bojovník, lovec a čarodejnica. Zvolená osoba ožije a môže sa pohybovať v hmotnom svete, ale je pod neustálym vplyvom a kontrolou démona. V praxi to znamená, že hneď na začiatku hry máte dve postavy, ktoré si ľubovoľne prepínate a týmto spôsobom meníte aj prostredie, v ktorom sa pohybujete. Lokalita je vlastne tá istá, ibaže tradičný svet ako ho poznáte sa pri voľbe démona zmení na pochmúrne miesto, kde dominuje čierna a zelenkavá farba.

To však nie je jediná zmena. V spirituálnom svete bežných smrteľníkov jednoducho nevidíte a ani oni vás a týka sa to NPC postáv aj nepriateľov. Lenže namiesto toho vás obklopia spirituálne bytosti a kreatúry, ktoré väčšinou nie sú priateľské. Obvykle sa jedná o bizarné stvorenia s farebnou aurou, ktoré vedia vášmu

démonovi poriadne zavariť. Dokonca ho môžu zabiť. A ak skoná démon, je koniec hry, čiže to nesmiete dopustiť. Takže ak sa nedokážete úspešne brániť, stačí prepnúť na zotročenú postavu v hmotnom svete a nočné mory zmiznú. Lenže pozor, váš bojovník sa môže ocitnúť rovno uprostred banditov, škorpiónov, pavúkov alebo napríklad aj kostlivcov a múmií, ktoré sú súčasťou tradičného sveta. A nepriatelia nie sú žiadne padavky a neraz vás poriadne potrápia.

Bábky, teda oživené osoby v područí démona, ale na rozdiel od ich pána zahynúť môžu a nič tragické sa nestane. Devourer ich dokáže bez väčších problémov oživiť. Môže to urobiť tak, že vyhľadá cenotaph - pomník padlých, ktorý slúži jednak na cestovanie medzi lokalitami a súčasne okamžite oživí všetkých vašich nebožtíkov. Druhý spôsob je trochu pracnejší, ale aj zaujímavejší. Pri boji v ktoromkoľvek svete z porazených nepriateľov vystupujú esencie duší a tie sa hromadia v hráčovom zásobníku. Na oživenie postavy stačí obetovať určitý počet esencií a je znovu pripravená bojovať. Táto energia, ktorá je v podstate náhradou tradičnej many, sa dá využiť aj na doliečovanie démona a jeho bábok a to aj priamo počas boja. Dokonca môžete naraz útočiť na protivníkov a súčasne podržaním tlačidla regenerujete život vášho borca. Je to veľmi užitočné a originálne.

Na hojenie rán ale môžete použiť aj tradičné prostriedky, čiže liečivé odvary. Dajú sa kúpiť, ale aj vlastnoručne vyrobiť. Na výrobu liečiv, no aj ďalších podporných doplnkov a tiež výzbroje, potrebujete získať patričný recept a suroviny. Napríklad na odvary musíte mať prázdnu fľaštičku a správne bylinky. Okrem toho ale treba vyhľadať výrobné zariadenie, kde to všetko namiešate alebo iným spôsobom dáte dokopy. Samotný výrobný proces je už len jednoduchou formalitou. Veci, recepty, peniaze a rôzne nálezy sa hromadia v inventári. Odtiaľ ich môžete presunúť na maketu ktorejkoľvek vašej postavy, takže získa lepšiu výzbroj alebo ich umiestnite na lištu na obrazovke a odvary a podporné doplnky sú pripravené na okamžité použitie.

Predmety využijete v oboch svetoch a budú sa hodiť démonovi aj jeho bábkam. Niektorí protivníci sú totiž húževnatí a dokonca sa regenerujú. Najväčšiu výzvu, samozrejme, predstavujú bossovia a ich pobočníci, ktorí sú zvyčajne, na rozdiel od bežných oponentov, viditeľní v obidvoch svetoch. Silného rivala teda môžete otĺkať vašim bojovníkom, opancierovaným zombíkom a ďalšími podrobenými postavami a dorazíte ho démonom. Taktiež to ale znamená, že húževnatému záporákovi neuniknete, ani keď si prehodíte svety. Zaujímavosťou je aj to, že niektoré možnosti a prístupové cesty sú dostupné len vtedy,

keď ste tom správnom univerze. Používať páky a spínače, prehľadávať truhlice a zbierať predmety môžu (až na výnimky) len postavy v hmotnom svete. V démonickom prostredí sa zas objavia spirituálne mosty a prechody, ktoré v realite nejestvujú alebo sú zablokované.

Hlavné úlohy v hre sú štandardné a formované tak, aby démon a jeho bábky museli postupovať do stále ďalších lokalít, kam sa treba krvopotne prebojovať. Najmä v prvej kapitole, v púštnom meste, sa vyskytuje dosť vedľajších úloh, ktoré môžete prijať od obchodníkov či NPC postáv. Budete hľadať muža v kapucni, pokúsite prejsť cez katakomby, nájsť hrobku, získať imperiálnu palicu alebo ceremoniálny nôž, či poraziť konkrétneho protivníka. Nič prekvapivé, ale pre potreby akčnej RPG to postačí. Za zmienku však stojí komunikácia so spirituálnymi NPC postavami, respektíve duchmi, ktorí vám občas zadajú úlohu v ich prirodzenom prostredí. To znamená, že komunikujú s vašim démonom. Niekedy sa môžete dokonca rozhodnúť, akou formou splníte zadanie. Napríklad duch opilcovej ženy chce, aby ste zaniesli sud s dôkazom kapitánovi stráží. Môžete to urobiť a žena sa oslobodí, alebo hodíte predmet do priepasti a nešťastnica už nikdy nenájde pokoj.
Až potiaľto je všetko celkom fajn. Vzhľadom na zaujímavé nápady a nevšedný prístup autorov k niektorým aspektom hry je ale boj prekvapivo obyčajný až nudný. Rovnako ako schopnosti postáv. Boj sa obmedzuje na bežné útoky z diaľky a zblízka, ktoré sú u väčšiny postáv podobné. Pritom tvorcovia hanebne ignorovali pokročilé funkcie myšky, ktorá v hre slúži len na základný útok a pohyb. V podstate všetko ostatné ovládate a používate tlačidlami na klávesnici, respektíve klikaním na ikony, čo je ale dosť pomalé. Možno teda bude pre vás lepšou voľbou gamepad. V boji chýbajú kombá, pokročilé taktické možnosti alebo aspoň skutočne nápadité špeciálne útoky. Navyše niekedy postava akoby udierala do vetra a nie je schopná zamerať a zasiahnuť cieľ. Na hru Sacred 3 síce môžete mať ťažké srdce, ale rozhodne ponúkla oveľa dynamickejšie potýčky s lepšími možnosťami ako Shadows. Pritom je boj základnou esenciou akčnej RPG, takže keď hráča nezaujme, je to dosť zásadný problém.

Každá postava má šesť aktívnych schopností, ktoré sa dajú opakovane používať v boji. Každá schopnosť má k tomu dve vylepšenia, ktoré zvýšia dostrel alebo zdokonalia efekt kúzla či útoku. Všetko sa dá navyše viackrát upgradovať. Okrem toho sa dajú odomknúť aj pasívne schopnosti, vďaka ktorým má napríklad postava lepšiu odolnosť alebo démon pri útoku vysáva z obete život. Rozhadzovanie bodíkov je zrozumiteľné, mne osobne však aktívne schopnosti pripadali málo osobité a ich efekt sa mi nezdal dostatočný. Sklamaný som bol už pri vzorovej hrdinke s levelom 20 v epilógu

a svojimi schopnosťami ma neohúrila ani moja čarodejnica, ani ďalšie postavy. Vám však možno boj sadne viac.
Grafika hry je celkom pekná a príjemná. Exteriéry, ale aj kobky a interiéry, majú dobrý dizajn a ponúkajú zaujímavý kontrast pri prepínaní svetov. Okrem toho funguje aj denný a nočný cyklus, takže vo fyzickom svete môže slnečný deň nahradiť prítmie. Nahrávanie pozícií a nových lokalít, napríklad pri vstupe do bludiska, je ale dosť zdĺhavé. Predmetov na zbieranie je habadej, možno až priveľa, hoci väčšinou sú to suroviny, ktoré poslúžia na zhotovovanie výbavy.

Postavy sú vykreslené celkom dobre, hoci napríklad čarodejnica drží palicu, ktorú takmer vôbec nepoužíva a kúzli druhou rukou. To je ale iba detail, no v hre si všimnete iné prvky, ktoré tvorcovia neustriehli a niekedy vedia znepríjemniť hru. Napríklad som mal v inventári vec, ktorú nedokázala používať moja postava, hoci bola pre ňu priamo určená. Inokedy som zutekal do bludiska pred trojicou jašterov, ktorí sa samovoľne doliečovali, ale to som ešte netušil, že mi zablokujú vchod a nedajú mi šancu prebojovať sa von. Potvory tam zostali aj po reštarte hry (v oboch svetoch) a jedinou možnosťou, ako sa dostať z podzemia, bolo použitie staršej uloženej pozície. Hudba v hre je kvalitná a dobre napasovaná k jednotlivým prostrediam. Zvuky sú dobré a postavy toho síce veľa nenahovoria, ale keď sa čarodejnica Evia rozohnila v boji, pripomínala mi Daenerys Targaryen zo seriálu Hra o tróny.

Shadows: Heretic Kingdoms je zaujímavá hra, ktorá prináša rôzne inovácie do žánru akčných RPG. Ale popri skutočne pozoruhodných novinkách servíruje hráčom vlažne podaný príbeh a príliš obyčajné, málo dynamické boje. Občas aj zbytočné kiksy a nedotiahnuté prvky. No ak vaše nároky v tomto smere nie sú vysoké, s výsledkom budete spokojní. Hra ma v určitých momentoch príjemne prekvapila, inokedy trochu sklamala, rozhodne však tvorcom zo Slovenska hanbu nerobí a odviedli kus dobrej práce. Nejaké chybičky krásy sa však nájdu.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

+ postup v dvoch paralelných svetoch
+ unikátny party systém s démonom a podrobenými postavami
+ slušná herná doba
+ solídna grafika a dizajn úrovní

- nepresvedčivé, málo dynamické boje a nevýrazné schopnosti postáv
- niekedy zbytočné kiksy a nedotiahnuté prvky

7.5

ESCAPE DEAD ISLAND

Deep Silver | Akčná | PC, Xbox360, PS3

Séria Dead Island sa rozrástla viac ako jej pôvodní autori z Techlandu očakávali. Tí už majú v rukách novú kooperatívnu zombie akciu Dying Light, no o ich dieťa je postarané dobre. Stihli ešte priniesť samostatnú expanziu Riptide, no potom už distribútor Deep Silver zveril práva na ďalšie hry do rúk iným štúdiám. Dočkali sme sa tak MOBA hry Dead Island: Epidemic a priame pokračovanie je práve vo vývoji v štúdiu Yager (Spec Ops: The Line). Okrem toho však vznikla aj ďalšia hra, no zo všetkých sa jej dostalo asi najmenej pozornosti.

Ja sám sa musím priznať, že až do momentu, keď ma na nemeckom Gamescome pozval jeden z vývojárov na prezentáciu hry, som o Escape Dead Island vôbec nevedel. A akonáhle autor o hre spustil, nevedel som pochopiť, prečo sa o nej viac nehovorí. Veď predsa tvorcovia stavili na úspešnú formulku, z ktorej vo veľkom ťažia aj Telltale. Vývojári hry Escape Dead island zobrali známu značku a pozreli sa na ňu z iného, viac dobrodružného uhla, kde sa nestrieľa hlava-nehlava, ale ponúkne iný zážitok. Rovnako ako ticho sa na hre pracovalo, tak ticho aj vyšla. A kým pred vydaním znelo všetko tak nádejne, teraz je už celkom zrejmé, prečo sa vlastne o hre viac nehovorilo.

Escape Dead Island nie je zlou hrou. Lenže si budete často klásť otázky, ako vôbec autori dokázali takmer dokonale zahltiť zábavu nezáživnosťou a nudou. Produkt toho ponúka toho veľa, ibaže sa všetkého veľmi rýchlo prejete a sympatické sľuby autorov sa hneď rozplynú v bahne priemernosti. Čo je dosť veľká rana pod pás, keďže Escape sa rozbieha veľmi nádejne a to po každej stránke. Rozširuje príbeh univerza (aj keď si nakoniec nebudete istí, či tomu tak skutočne je), ponúka zaujímavé postavy a hrateľnosť sa tiež ukazuje v pozitívnom svetle.

Kde sa vzal, tu sa vzal, na tropickom ostrove sa objavil ninja s podivným prízvukom. Nemáte poňatia o tom, kde ste, kto ste a čo tam robíte, ale tušíte veľké problémy. Keďže na seba prvý páchnuci zombie nenechá dlho čakať, veľmi rýchlo si uvedomíte, že ste

v kaši. A to v poriadne veľkej, keďže sa ako hráč zrazu ocitáte na inom mieste, v inom čase a sledujete osudy iných postáv. Dalo by sa čakať, že nakoľko vás hra hneď v úvode hodí do stredu diania, nebude vás neskôr otravovať vatovými úvodnými levelmi, kde sa pomaly učíte aj chodiť. Bohužiaľ tomu tak nie je a výborne nastavené tempo z úvodu tak klesá, aby ste sa zoznámili s novými postavami.

Pamätáte sa ešte na názvy Isla Nublar a Isla Sorna? Escape Dead Island až pozoruhodne pripomína práve sériu Jurský park. Už dávno viete, čo sa stalo v tropickom raji Banoi. Opálení dovolenkári sa zmenili na hnijúce mŕtvoly odmietajúce skutočne zomrieť, kým im lebkou nepreženiete kovovú trúbku. Banoi však nebol jediným ostrovom v okolí. „Testovacia jazda" tejto zombie apokalypsy totiž prebiehala niekde inde. A na pozadie tohto všetkého sa chce pozrieť mladík Cliff Calo so svojimi priateľmi. Cliff je rozmaznaní hajzlík, ktorý to mal v živote ľahké, no aj tak sa nenechal úplne strhnúť bohatstvom svojho otca a chce mu dokázať, že aspoň za niečo stojí. Rozhodne sa teda prísť s príbehom, ktorý celému svetu ukáže, kto ťahal za nitky pri vypustení nebezpečného vírusu.

Aj Cliffovi je čoskoro jasné, že tu niečo nehrá. Pláž je prázdna, všade sú krvavé nápisy, z ktorých sála žalostné volanie o pomoc a vzápätí mu na hlavu padajú nákladné kontajnery. A nie v akomkoľvek prenesenom zmysle, ale doslova. A to je len začiatok. Ak vám na tom niečo nesedí, nelámte si s tým hlavu. Autori nechcú potrápiť vašu šedú kôru zložitým príbehom, iba vám budú jeden príbeh akoby posúvať z jednej dimenzie do druhej. Jednej viac reálnej, druhej viac fantastickej. Postava sa medzi nimi zmieta a rovnako aj vy. Čo z toho je len sen a čo skutočnosť? Žeby ani jedno?

Dokonca ani na túto otázku hra nedá jednoznačnú odpoveď, čo je len a len dobre, aj keď nejaký ucelenejší koniec by jej rozhodne prospel. Takto síce dáva priestor na opakované putovanie, ktoré by vám rado dalo množstvo možností na nové objavovanie, no asi sa k tomu neodhodláte. Dôvod vám bude prvých pár hodín skrytý. Spočiatku vás baví odhaľovať, čo hra ponúkne. Prvé stretnutia s nemŕtvymi sú nesmelé, ste v nich opatrní, snažíte sa nepriateľom skôr vyhýbať a všetko riešiť potichu a odzadu. Až neskôr si trúfnete postaviť sa oponentom tvárou v tvár, no aj vtedy je boj s tromi naraz veľkým rizikom.

Objavujete nové časti ostrova a ako nimi prechádzate, tu a tam narazíte na miesta, kam sa ešte neviete dostať. Poklopy (ako v Lost) sú chránené kartami, inde zas potrebujete špeciálnu výbavu. Vtedy si poviete, že sa už neviete dočkať, kedy sa tam dostanete a zistíte, čo za bonusy sa tam skrývajú.

Escape totiž umne stavia na zbieraní. Zbierate nahrávky, ktoré vám viac povedia o príbehu. Iné nahrávky, ktoré predstavia povahu vírusu. Taktiež pohľadnice z ostrova, zbytky po rôznych návštevníkoch a taktiež fotografujete zaujímavosti, ktoré prvý raz uvidíte. Sú to stovky vecí a pri prvom prechádzaní sa k väčšine z nich ani nedostanete.

Kým však zo začiatku je to celé zábava, postupne nastupuje stereotyp. Ostrov sa otvára, no neustále chodíte sem a tam po tých istých lokalitách s minimálnymi zmenami. Ešte aj zombíci sa objavujú na tých istých miestach, len sú trochu silnejší, prípadne obyčajných doplnia silnejšie druhy. Keď sa takáto schéma opakuje prvý raz, ešte je to ok, druhý raz to prehryznete, no vždy potom je to už len otravné. Medzi otvorenejšími priestranstvami prechádzate vždy tesnými tunelmi, kde sa musíte skrčiť. Na ne sa neskôr nedokážete už ani pozerať, z hľadiska herného dizajnu je ich účel len jediný – aby sa nahrala ďalšia časť mapy.

A ako by to nestačilo, tak si samotná kampaň ani nedrží kvalitatívnu úroveň. Čaká vás niekoľko veľmi dobrých momentov, no hra ich vyvažuje aj dosť hlúpymi. Akoby nestačilo, že vás podstatná časť deja bude jednoducho nudiť. Ani súbojový systém nie je extra zábavný. Je jednoduchý a repetitívny, čo samo osebe nie je zlé (tak isto funguje aj Arkham séria, kde sú súboje vynikajúce), no je tak trochu aj ťarbavý a občas vďaka tomu pôsobí neuveriteľne spomalene. Chvíľami máte dojem, že kým sa raz zaženiete sekerou, zombíci vám už dávno ohrýzajú rebrá. Aspoň náboje do strelných zbraní hra dávkuje primerane, takže sa nikdy nebudete cítiť všemocne a ak občas miniete, možno vám to aj bude ľúto.

Escape Dead Island má aj zopár ďalších neduhov. Tým najväčším sú asi nešikovne rozmiestnené checkpointy. Niekde sú príliš husto, čo teda neškodí, len pôsobí veľmi divne v kontraste s inými miestami, kde sú zas od seba príliš ďaleko.

A ak sa vám niečo stane, budete musieť opakovať prechod cez celú sériu rôznych úzkych chodieb, kde sa nič nedeje, len sa musíte pri každom druhom kroku skrčiť. Vďaka tomuto všetkému je vlastne kratšia herná doba pozitívom, nakoľko hra skončí skôr, ako vás úplne otrávi. Autori sľubovali 9-10 hodín, v realite hru dáte za takých 6-7, čo je dnes štandard. Príjemným faktom je cena, ktorá je nastavená nižšie ako je pri väčších hrách zvykom.

Graficky je hra spracovaná veľmi príjemne. Síce jednoducho a nenáročne, no štýl jej nechýba a vďaka komiksovému vizuálu si udrží slušnú kvalitu. Je to vizuál, ktorým by sa mohli inšpirovať Telltale, keď už nechcú opustiť komiksový štýl. Pôsobí to modernejšie a živšie. Navyše hra obsahuje aj drobné „artové“ chvíľky, kedy pekne oreže farebnú paletu, aby nechala vyniknúť koloritom zvýraznený psychický stav postavy. Dabing je fajn, aj keď neponúka žiadne známejšie mená. Hudba je veľmi dobrá a budete si ju pri hraní užívať.

Sú chvíle, keď by som dal Escape Dead Island o bod viac a sú aj chvíle, kedy by som jej najradšej dal aj o niekoľko menej. V zásade nie je zlou hrou a pri prvom prechádzaní vás pobaví. No najbližší rok sa k nej asi nebudete chcieť vrátiť a to aj napriek tomu, že útržky zaujímavého príbehu vám tu a tam uniknú. A aj pri tom prvom hraní by ste raz za čas uvítali tlačidlo na pretočenie dopredu. Ak ste fanúšikmi série, kvôli príbehu sa o hre oplatí uvažovať, aj keď možno nie hneď teraz. Navyše sa tu objaví aj jedna dobre známa tvár, ktorú radi uvidíte.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ príbeh rozširujúci známe univerzum
+ zaujímavé postavy
+ množstvo predmetov na zbieranie
+ sympatická grafika
+ dobrá hudba

- ťarbavé súboje
- zle umiestnené checkpointy
- stereotyp a vkrádajúca sa nuda
- niektoré nezaujímavé pasáže

6.5

FOOTBALL MANAGER 2015

Sports Interactive | Management | PC

Každý raz za čas zaspí na vavrínoch, obzvlášť v športových sériách. V prípade EA sa to stalo už niekoľkokrát, zakopli aj Konami so svojim Pro Evolution Soccer a aktuálne do múru narazili aj chlapíci, od ktorých by to asi len málokto čakal. Veteráni zo Sports Interactive sa dlhodobo držali medzi vývojármi, u ktorých bolo snáď nepredstaviteľné, aby niekedy svojich fanúšikov sklamali. Až doteraz. Každým rokom nové prírastky do série Football Manager zaujali o niečo viac ako vždy predtým. No akoby sa autori po vynikajúcej štrnástke uspokojili s tým, čo priniesli minule a v novom ročníku nadobudli dojem, že sa už nepotrebujú pohnúť ďalej.

Football Manager 2015 stavia na úplne rovnakých základoch ako minulý ročník a prináša len málo nových vecí. V čom však nešetrí, to sú bugy. Už počas niekoľkých posledných rokov sme si museli zvyknúť na to, že FM tituly sa ešte niekoľko týždňov po finálnom vydaní museli dolaďovať. Tento rok je to však o niečom úplne inom a akoby nám SI pri vydaní priniesli best of výberovku rôznych chýb. Možno na ne nenarazíte nikdy, možno len občas a možno sa na vás zosypú všetky naraz. Každopádne to však neuveriteľne kazí výsledný dojem z hry. A vlastne už aj ten prvý.

Úvod do hry je aj po rokoch stále identický - rovnaké obrazovky, rovnaké logá, ktoré prezrádzajú, že aj tento rok v licencii čo-to bude chýbať, no na to sme si už zvykli. Aj napriek tomu je stále FM najprecíznejšou značkou v tomto žánri na trhu. Prechádzate menu, ktoré je taktiež bez zmien a vyberáte zo známych režimov. Môžete sa pustiť do hry online, zrýchliť hru a ušetriť čas v „klasickom" režime, alebo sa pustíte do tradičného, ktorý vám ešte pred prvým súťažným zápasom ukradne niekoľko hodín života. A nech už začiatok tejto recenzie vyznieva akokoľvek negatívne, stále sa oplatí odkliknúť si práve ten.

Prvá zaujímavá novinka je pri vytváraní manažéra, aj keď vo výsledku nemá na vašu športovú kariéru výrazný dopad. Musíte si zvoliť, aký typ manažéra ste a v RPG štýle si rozdeliť skúsenostné body do niekoľkých atribútov. Možno najskôr budete mať výčitky svedomia, že ste niekde dali o bod viac a inde zas o bod menej, no pri „pohovore" s majiteľom svojho vysnívaného klubu zistíte, že sa to na jeho rozhodnutiach nijako nepodpísalo. Takisto manažment tímu prebieha rovnako, bez ohľadu na to, či máte 30 rokov skúsenosti alebo laminát na vašej trénerskej registračke ešte nestihol zatuhnúť. Pätnástka je na tom podobne aj v ostatných ohľadoch. Akoby vám autori chceli do cesty nahádzať niekoľko malých polienok, ktoré na hrateľnosť nemajú výrazný vplyv, no zdržia vás ešte o niečo dlhšie, než ste boli zvyknutí. Pozitívnou zmenou, ktorá vám však hneď udrie do očí, je upravené užívateľské rozhranie. Je rýchlejšie, jednoduchšie a intuitívnejšie, pričom si berie niekoľko prvkov napríklad aj z browserov. Mnoho vecí tak máte skôr po ruke a celkový dojem z ovládania je lepší ako v minulosti.

Podobné naťahovanie, aké som už naznačoval, sa premietlo napríklad do scoutingu, ktorý po novom trvá dlhšie. Môže to byť reálnejšie, no opäť bez dopadu na samotnú hrateľnosť. Taktiež nezáživné rozhovory sa rozrástli, nie však čo sa týka možností dialógov, ale počtu situácií, kedy vás novinári spovedajú. Taktiež s hráčmi sa budete musieť rozprávať častejšie, ak teda chcete mať v tíme dobre budovanú morálku. Podobne to funguje aj v niekoľkých ďalších ohľadoch, no najhoršie na tom je, že skutočne nič z toho zásadne nemení hrateľnosť, len natiahne vašu cestu k prvej trofeji o pár hodín.

Mnoho z týchto vecí môžete ignorovať, o mnohé záležitosti sa postará váš realizačný tím, ak si chcete hru trošku zjednodušiť, no už to nie je ono. Po novom je taktiež oveľa jednoduchšie stratiť prácu. Upíše si vás Real Madrid za ťažké prachy, v prvom priateľskom zápase súpera rozbijete, v rozhovore s vedením požiadate o nejaký miliónik naviac na prestupy, lebo chcete priniesť 20-ročný talent z Brazílie, zdôrazníte to apelovaním na ambície klubu a zrazu vám na stole leží výpoveď.

A to preto lebo vedenie nebolo spokojné s vašim jednaním. Podobne absurdná situácia nastane aj s hráčmi. Hráč zo striedačky chce viac príležitostí, tak mu ich sľúbite ďalší mesiac. Lenže sa zraní, je neschopný hrať 3 týždne a stihne nastúpiť len na dva zápasy, no aj to len zo striedačky kvôli zlej fyzičke. A už vás ako trénera sám hráč osočuje a pred novinármi ohovára, že neplníte sľuby.

V skutočnosti to tak možno funguje, no nie každý striedačkový šuflikant je Messi alebo Ronaldo, aby si naozaj dovolil podobné správanie. Takéto situácie vám občas budú pripadať aj smiešne. Z mnohých vecí sa stále vyhovoríte a taktiež dokážete dobre vybranými dialógmi zmeniť situáciu vo svoj prospech, no hneď potom sa vám stane takáto nepríjemnosť a časť dojmu je fuč. Na manažérsky život sa môžete pozrieť z každého možného uhla a v rukách máte obrovskú moc, no občas cítite, že s vami hra zametá a ste rukojemníkom okolností, ktoré neovplyvníte.

Dojem sa zas zlepšuje pri simulácii futbalového sveta. Nehráte len za svoj tím, ale sledujete mnoho súťaží – pohárových, ligových, aj reprezentačných a podozrivo sa podobajú na skutočnosť. Napríklad objavíte talentovaného mladíka v Brazílii, ktorého vytiahnete do veľkého európskeho futbalu a o pár dni zistíte, že aj v skutočnosti zaujal európske veľkokluby. Forma tímov (napríklad Sparta v európskych pohároch) je simulovaná naozaj dobre a to isté platí aj pre hráčov (Balotelli je aj v hre mizernou akvizíciou).

Zápasový engine sa opäť o pár krôčikov posunul vpred, vylepšili sa štadióny, no stále to príliš neulahodí oku. Hra však aspoň aspoň vynikajúco beží aj na starších zostavách.

Viac zamrzia bugy, ktoré sú viditeľné najmä v zápasoch (ak nepočítame nejaké to mrznutie hry). Hráči sa sem-tam zaseknú, lopta lieta kade-tade, do brány pokojne prejde cez bočnú alebo dokonca zadnú sieť a nepotešia vás ani niektoré herné situácie.

Hráči majú viac animácií prieniku, napríklad preskakujú súpera v sklze a podobne, no variabilita útokov sa zmenšila na až príliš časté centre z krídiel, ktoré v minulom ročníku boli oveľa lepšie vyvážené. Hráči sa stále až nereálne často zrania a jednoducho neexistuje, aby tím v útočnej fáze so všetkými hráčmi pred šestnástkou súpera zrazu prihral svojmu brankárovi. Tak isto brankári nezmyselne rozohrávajú štandardky z miest, odkiaľ nestihnú dobehnúť do brány a dostávajú góly spoza polovice ihriska. A to jednoducho žiadnym rozhovorom ani tréningom neupravíte.

Prečo teda hore nesvieti iné číslo? Lebo aj napriek tomu všetkému som už v hre nahral vyše 30 hodín, vybojoval niekoľko trofejí a ďalšie budú nasledovať. A to asi až do vydania ďalšieho ročníka. Niečo opravia patche, pri ďalších veciach si aj v budúcnosti zanadávame ako starí námorníci. Ten základ hry je stále hlboký a zábavný a vystačí na desiatky hodín. Ibaže nedostanete nič extra navyše. Len zbierku bugov, minimum zmien a takmer žiadne v oblastiach, ktoré by to najviac potrebovali. Sports Interactive priniesli solídny titul, lenže by si mohli uvedomiť, že o 12 mesiacov už budeme čakať oveľa viac.

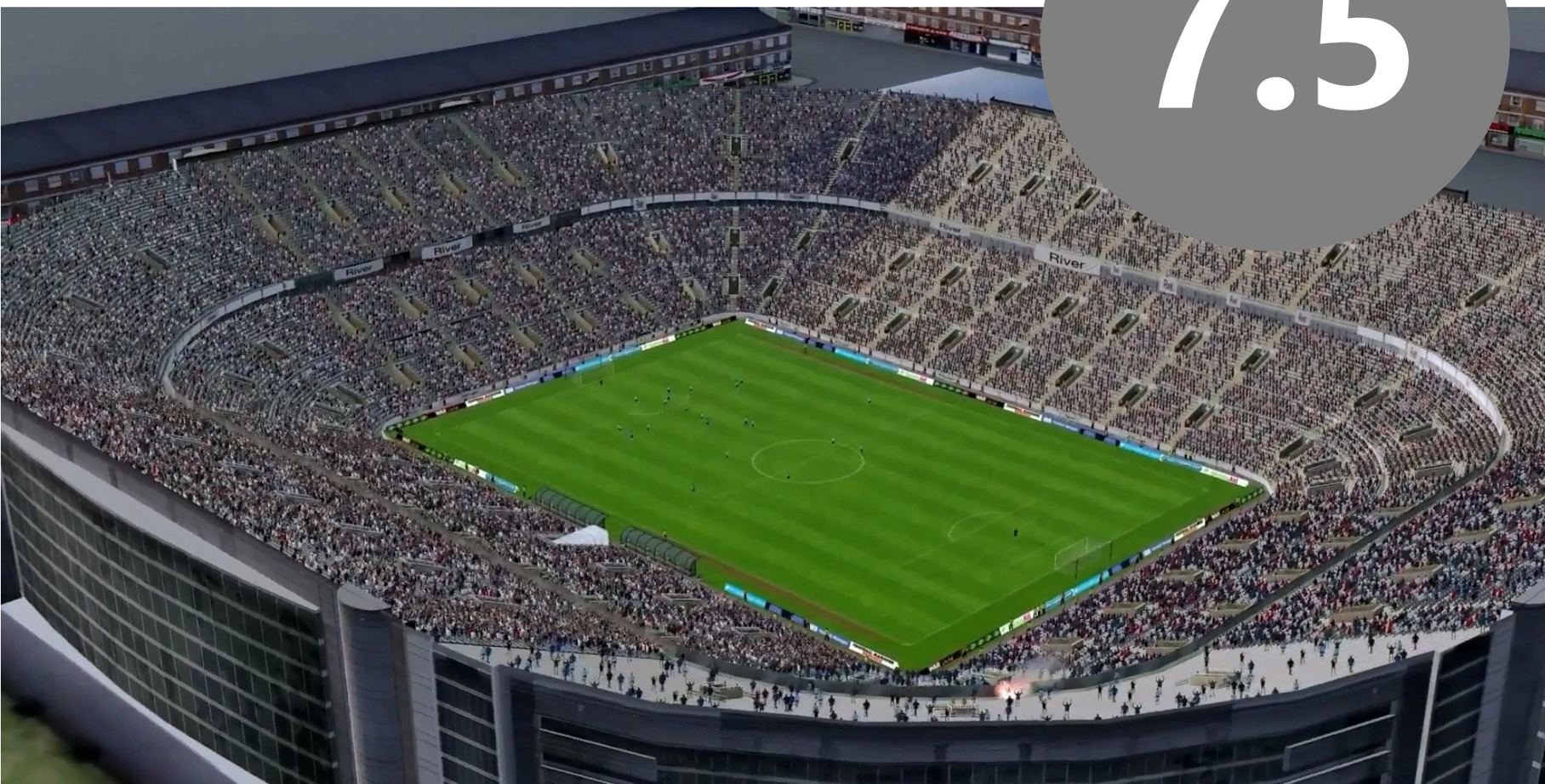
Matúš Štrba

HODNOTENIE

+ stále zabaví na veľa hodín
+ návyková hrateľnosť
+ v mnohých ohľadoch zodpovedá realite
+ kvalitný český preklad
+ obsahuje aj rýchlejší režim

- bugy
- minimum dobrých zmien
- nevyvážené herné situácie
- občas vatovitá výplň

7.5



DOOR KICKERS

KillHouse Games | Akčná | PC

SWAT jednotky prichádzajú v plnej sile a s veľkou motiváciou poraziť zlo v drsných, nepredvídateľných podmienkach. V hrách sa s touto tematikou nestretávame prvý raz, lenže obvykle sledujeme ozbrojených mužov z akčného pohľadu prvej alebo tretej osoby. Tentoraz sa na celú situáciu pozrieme zhora a kľúčovú úlohu zohrá plánovanie postupu.

Hru Door Kickers majú na starosti traja vývojári, ktorí tvoria indie štúdio pod názvom KillHouse Games. Partia pochádzajúca z rumunského hlavného mesta Bukurešť má za sebou niekoľko rokov skúseností, pričom jeden z nich si čo-to odpracoval aj pre EA a Ubisoft. O Door Kickers začali autori rozprávať už dosť dávno, pričom s hrou skúsili šťastie ešte minulý rok v Steam Greenlight kampani, kde uspeli a hneď aj produkt vydali vo verzii s predbežným prístupom. Za poplatok si tak každý záujemca mohol kúpiť prístup do testovacích alfa verzií, ktoré boli vydávané s určitým časovým odstupom a veľkým dôrazom na odozvu hráčov. Pokrok medzi jednotlivými verziami bol značný a hra prešla skutočne veľký kus cesty. Každopádne, finálna verzia vyšla pred pár týždňami a tak sa môžeme konečne pozrieť na to, do akej miery úspešne sa „vykopávači dverí" prebojovali až do cieľa.

Door Kickers je taktická 2D top-down stratégia, v ktorej sa chopíte svojho SWAT družstva pozostávajúceho z desiatich profesionálnych jednotiek. V hre sa tak doslova stávate veliteľom vášho profesionálneho tímu, ktorý si môžete postupne zdokonalovať kúpou kvalitnejšej výbavy. Pred začatím každej akcie by ste sa mali pripraviť a naplánovať celý jej priebeh. To znamená určiť, kam má každá z vašich dostupných jednotiek ísť, aký priestor má kontrolovať, akým spôsobom má odomknúť dvere alebo či má niekde hodiť granát. Autori hru propagujú hlavne so slovami real-time, teda v dianie na obrazovke má prebiehať v reálnom čase, no po spustení akcie ju môžete kedykoľvek pozastaviť a pozmeniť správanie

vašich jednotiek. Toto je, pochopiteľne, možné aj bez pauzy, no v prípadoch, keď hrá čas veľkú rolu a každá sekunda je veľmi cenná, sa bez neustáleho pozastavovania jednoducho nezaobídete.

K dispozícii je celkovo päť tried/druhov jednotiek s nasledovnou základnou výbavou: Pointman – 1911 Pistol, Assaulter – karabína M4, Breacher – brokovnica M590, Stealth – samopal MP5SD3, Shield – štít a pištoľ M&P 40. Každý borec má teda vlastnú zbraň a určitý výstroj, no postavy môžete ľubovolne upravovať, pričom každý druh štítu či nepriestrelnej vesty má aj svoje parametre, výhody a nevýhody. Ak si teda kúpite najdrahšiu vestu, neznamená to automaticky ten najlepší výber, kedže je aj najťažšia a tým pádom sa podstatne zníži obratnosť vášho vojaka. To isté platí aj pre zbrane, čiže už tu sa kladie veľký dôraz na taktiku, pretože si treba vybrať čo možno najlepšiu kombináciu do akcie. S vašim SWAT tímom sa dostanete do rôznych komplikovaných situácií. Napríklad budete musieť dostať do bezpečia dôležitých VIP ľudí, oslobodiť rukojemníkov bez straty na (ich) životoch alebo získať čo najväčší počet dôkazov a zabrániť ich zničeniu. Autori skutočne veľmi dobre zapracovali do hry rôzne situácie, keď kriminálnici reagujú na rozličné podnety a s tým musíte počítať pri tvorbe taktiky. Niekedy je lepšie nalepiť na dvere bombu a odpáliť ich aj s nepriateľmi za nimi. Inokedy je vhodnejšie použiť hrubú silu, čo pochopiteľne protivníci započujú a zalarmujú ostatných v okolí. Dôležitou súčasťou je však hlavne tiché vstupovanie otvorením zámku s následným použitím zbraní s tlmičom. Práve vďaka pohľadu zhora máte navyše dokonalý prehľad nad priebehom celej akcie a viete kedykoľvek a hlavne rýchlo zareagovať. V náročných situáciach určite využijete možnosť rozdeliť si vaše jednotky do skupín (alfa, beta, charlie) a posielať ich do akcie postupne na váš povel. Každopádne, ak sa váš prvý pokus zlyhal, môžete ho pokojne zopakovať aj niekoľkokrát po sebe a možno to nakoniec skončí úspechom. No postavy nepriateľov sa neustále pohybujú a aj keď sú väčšinou ukryté v rovnakých miestnostiach, nie je to pravidlom.

Po úspešnom dokončení úrovne ste odmenený hviezdami, ktorých počet závisí od množstva stratených jednotiek, získaných dôkazov alebo od toho, či ste ju dokončili v stanovenom čase. Okrem toho však môžete získať aj vedľajšie bonusy, ktoré obdržíte za dokončenie úrovne iba s jedným vojakom, bez pozastavenia priebehu misie alebo upravovania vopred stanoveného plánu.

Za získané hviezdy si následne môžete kúpiť celý rad vecí či príslušenstva, od zbraní, samopalov, brokovníc, nepriestrelných viest, štítov, granátov, nožníc na prestrihovanie zámkov, až po ťažké kladivá na vyrážanie dverí a detonátory. Nechýba ani tazer. Súčasťou je jednoduchý RPG systém s levelovaním, no okrem neho sa každý člen vášho tímu vie zdokonalovať aj sám – čím častejšie ho budete zapájať do akcií, tým väčšie skúsenosti naberie, získa vyššiu hodnosť a samozrejme, bude lepší v boji. Po dosiahnutí určitého levelu sa vám postupne odomykajú ďalšie triedy vojakov a taktiež získavate body, za ktoré si môžete zlepšiť napríklad presnosť pri streľbe, rýchlosť nabíjania, prácu so zbraňou a podobne.

Čo ma ale nepríjemne prekvapilo bola dĺžka kampane. Tá pozostáva iba z troch nezávislých častí, v ktorých máte za úlohu prejsť niekoľkými úrovňami. Kým sa dopracujete k tomu, že budete mať dostatočné skúsenosti a potrebnú výbavu na to, aby ste ich dokončili na sto percent, síce zaberie niekoľko hodín, no aj tak je počet úrovní skutočne sklamaním a podstatne obsiahlejšia kampaň by naozaj potešila. Na druhej strane, okrem kampane hra ponúka aj okolo osemdesiat misií, ktoré sú slušnou náplasťou za kratšiu kampaň. V kampani, ale aj v týchto misiách, sa teda dostanete do situácií, v ktorých budete musieť riešiť skutočne zložité úlohy. V kampani však máte hneď niekoľko akcií po sebe, čiže ak stratíte nejakého člena vášho tímu, do ďalšej akcie idete v oslabení. Samozrejme si môžete každú jednu akciu pustiť znova bez opakovania celej kampane, takže sa postupne dopracujete až k najlepšiemu výsledku. Každopádne, autori taktiež pridali režim pre skúsených hráčov s názvom Iron man, ktorý ponúka dvojnásobné XP a aj vyššie odmeny, no zároveň blokuje možnosť reštartovania a teda si budete musieť naozaj veľmi dobre premyslieť, aké pokyny dáte svojim jednotkám.

Veľmi vítaným bonusom je generátor levelov, kde si môžete zvoliť veľkosť máp či silu nepriateľov a po jednom kliknutí máte pred sebou novú, unikátnu misiu.

Tým pádom je tak vlastne k dispozícii neobmedzený počet misiía aby toho nebolo málo, autori pridali aj editor, kde si môžete vytvoriť vlastné mapky. K dispozícii máte prakticky všetky potrebné nástroje, vrátane upravovania logiky, umelej inteligencie, čiže trasy, po ktorej majú chodiť postavy, kam sa majú pozerať a podobne. Ďalej môžete pridávať svetlá, nábytok, steny, rôzne prekážky a tak ďalej. Okrem toho, autori priamo podporujú módy, ktoré sú prepojené s workshopom Steamu. Dvere všetkým moderom sú tak otvorené dokorán a už teraz si môžete stiahnuť niekoľko podarených kúskov.

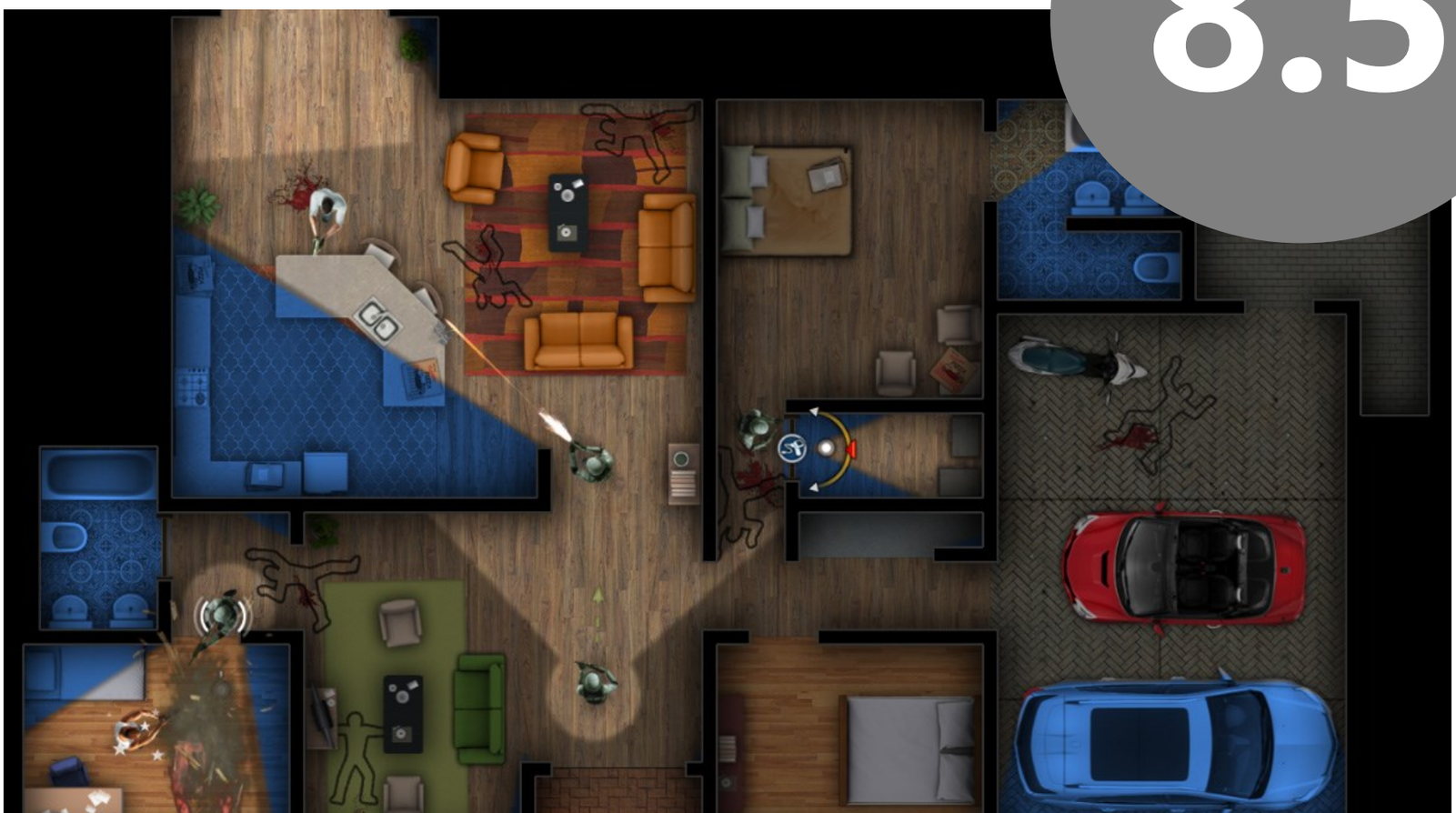
KillHouse Games pripravili kvalitnú hru z prostredia SWAT jednotiek, ktorá výborne preverí vaše taktické schopnosti. Nepriatelia vám nič nedarujú a využijú aj najmenšie zaváhanie a hlavne v neskorších fázach hry jednoducho nie je priestor na chyby. Aj napriek kratšej kampani poteší niekoľko desiatok misií, generátor a editor úrovní spolu s podporou módov. Door Kickers si určite zaslúži miesto na horných priečkach tohto žánru a jediné, čo hre chýba, je mobilná verzia, na ktorej ale už autori pracujú.

HODNOTENIE

+ taktizovanie je skutočne na prvom mieste
+ pozície nepriateľov sa pri opakovaní menia
+ editor a generátor úrovní
+ podpora módov
+ RPG systém

- dotykové ovládanie by hre sadlo viac
- kratšia kampaň

8.5



TECHNOLÓGIE

AKÉ PC POSTAVÍTE ZA CENU KONZOLY?

Vyskúšajme aké PC kúpime za cenu Xbox One alebo PS4 konzoly. Teda 399 eur. V zásade základ je jasný a teda 8GB RAM, 500GB harddisk musí byť, ale otázkou ostáva aká grafika a procesor sa do výslednej sumy vopchajú.

Príklad konfigurácie PC v cene nextgen konzoly:

Procesor: AMD FX-Series X6 FX-6300 - 93 eur
Grafika: GTX 750 2gb - 108 eur, alebo Radeon R7 260X OC 2GB DDR5 - 104 eur
Pamäť: Corsair 1600Mhz 2x4GB - 72 eur
Doska: Asus M5A78L - 38 eur
HDD: Seagate 500 GB - 46 eur
Skrinka: Gembird CCC J01 - 13 eur
Zdroj: Jersey BE-450WS - 25 eur

Spolu 391 eur

Zobrali sme ceny z heureky, ale väčšina komponentov sa dá zobrať z jedného obchodu a niektoré s poštovným zadarmo, do 400 eur vopcháte možno aj lepší ventilátor na procesor, alebo DVD mechaniku ak si myslíte, že ju ešte potrebujete. Gamepad sa nám tam už nevopchal, ale ak by ste ho veľmi chceli do tak od 2 eur ide Natec Genesis, učite ho však nekupujte (oplatia sa len Xbox kompatibilné, tie máte zaručené, že budú fungovať všade), ak chcete mať kompletnú zostavu tak radšej klávesnicu a myš, ktoré idú od 4 eur.

V zásade pri aktuálnom rozložení cien máte na výber rôzne 4 jadrové, alebo 6 jadrové AMD procesory v rôzmedzí 3-4 Ghz, ako zvyčajne vyberáme FX-6300, ktorý je cenovo na svojich 6 jadier veľmi dobré nastavený, aj keď je už starší a niektoré AMD 4 jadrá s podobnou cenou ho výkonom predbiehajú. Z grafík sa do zostavy zmestí buď Nvidia GTX 750 2GB grafika, alebo Radeon R7 260X 2GB grafiku. Čo sú karty približne výkonovo na úrovni PS4 čipu a teda 1.7 a 1.9 Tflops. Na PC pomery je to už len slabší priemer, ale stále dajú v hrách slušný výkon a to napríklad v 1080p Assassins Creed Black Flag na 45 fps na high, 30 fps Battlefield 4 na Ultra, Crysis 3 na high v 37 fps, Grid 2 na 49 fps na ultra. Napriek tomu, že oboje nie sú zle grafiky, sú v zostave len pre cenu, ak by ste niečo podobné kupovali pozrite sa radšej po GTX750ti a R7 270, tie budú o 10-20 eur drahšie ale aj výkonnejšie a bude sa s nimi dať hrať ešte dlhšie. V každom prípade túto zostavu by už o rok bolo vhodné upgradnúť, aby ste hry ako tak spustili.

Samozrejme je to cena za hardvér, do tejto ceny už nevopcháte Windows, dá sa to však obísť a teda buď pôjdete do preview verzie Windows 10, ktorá bude do vydania zadarmo, alebo budete bežať v evaluation verzii Windows 8. Ale zase multiplayer máte na PC zadarmo a tak systém môžete započítať namiesto dvoch predplatných Xbox Live alebo PS Plus. Samozrejme svoje v ďalších investíciách spravia aj lacnejšie ceny hier na PC.

S APU POSTAVÍTE PC AJ ZA 300 EUR

Vopchať ešte ako tak funkčné herné PC (skôr ho môžeme nazvať PC aj na hranie) do 300 eúr nie je jednoduché, ale dôležité je k takému PC pristupovať inak ako k štandardnému hiendu. Teda namiesto šandardnej karty do neho môžeme skúsiť do zostavy naimplantovať APU, teda procesor rovno spojený s grafickým čipom, ktorý ušetrí náklady a aj spotrebu. Tu sa dá použiť ako Intel, tak aj AMD, len keďže AMD dáva do týchto procesorov rýchlejšie grafické jadrá je lepšie sa ohliadnuť týmto smerom.

Presnejšie v poslednej 7000 sérii sú už tieto grafiky dostatočne silné, aby zvládali aj moderné hry v slušnom framerate. Síce nečakajte 60 fps a najvyššie detaily, ale stále napríklad 7700K dá v 1080p na medium napríklad Battlefield 4 na približne 30 fps, alebo Skyrim alebo Far Cry 3 aj na high. Teda nebude nevyhnutné všetky hry hrať na najnižších nastaveniach, ale čím novšia a náročnejšia hra tým pôjdu nastavenia nižšie, to sa však dá regulovať aj znížením rozlíšenia, podľa vašich preferencii (samozrejme je to lowend konfigurácia a teda niektoré náročné hry môžu ísť aj pod 30 fps alebo aj 20 fps a môžu byť nehrateľné). Tu je ukážka benchmarkov, aj keď s rýchlejšími 2100Mhz pamäťami, my vzhľadom na cenu máme strop pri 1886Mhz.

Príklad APU AMD konfigurácie okolo 300 eur

Procesor: AMD A10 X4 7700K - 85 eur (štvorjadrový procesor s grafikou) (cena už stúpla na 115 eur)
Pamäť: Kingston 2x4GB 1886Mhz - 72 eur
Doska: Asus A88XM - 43 eur
HDD: Seagate 500 GB - 45 eur
Skrinka: Gembird CCC J 01 - 13 eur
Zdroj: Fortron FSP300W- 25 eur

Spolu 313 eur

Cena je teraz už nad 300 eur, hlavne pre zvýšenú cenu A10 7700K. Môžete síce ísť do 6700 verzie procesora, ale to už neodporúčame, je to už pod prijateľným minimom výkonu. Ak by ste veľmi chceli dá sa ušetriť na pamäti a dať si 4GB, alebo ísť nižšie z harddiskom, ale to sú už len krajné možnosti. Možno skôr ešte môžete ísť do výkonnejšieho zdroja ak plánujete do budúcnosti upgrade. Totiž ak ste teraz obmedzený financiami, takáto konfigurácia poslúžiť ako základ a neskôr k tomu dokúpite plnohodnotnú grafickú kartu.

Ak by ste chceli ísť rovno do grafickej karty a nechceli sa spoliehať na APU, tak môžete zobrať poobne výkonný AMD Athlon II X4 750K procesor za 66 eur a minimálne Asus GT740-2GD3 za 62 eur (ak máte viac peňazí, skúste ísť s kartou vyššie napríklad GDDR5), plus vtedy už bude vhodný aspoň 400W zdroj. Cena pôjde možno na 330 eur ale výkon by bol mierne vyšší a konzistentnejší ako v APU konfigurácii, Battlefield 4 potiahne GT740 na stredných v 1080p približne v 40 fps, Crysis 3 pôjde na minime v 30 fps, Grid 2 v 60 fps na vyskokých detailoch.

LOGITECH G910 ORION SPARK

Keď pred takmer dvomi rokmi predstavil Logitech svoju mechanickú klávesnicu G710+, okamžite sa zaradila medzi tie najlepšie a najzaujímavejšie kusy na trhu a to aj napriek tomu, že práve v tomto segmente je konkurencia najtvrdšia. Zameraním, samozrejme, bola určená predovšetkým hráčom, ale vynikajúco sa s ňou aj pracovalo. Prirodzene, priniesla množstvo užitočných tlačidiel, veľa možností úprav a stavila aj na kvalitné vyhotovenie. Na skutočného nástupcu tejto klávesnice sme si ale museli chvíľu počkať. Oplatilo sa?

Skutočne dlho som sa doma „hral" aj s novou Logitech G910. Ak by ste chceli vedieť celý názov, k číselnému označeniu si ešte pridajte Orion Spark RGB Mechanical Keyboard, čo vám zároveň o klávesnici aj čo-to prezradí. Samozrejme, je to teda mechanická klávesnica. Kým v minulosti bol tento typ bežným, postupne sa vytratil a nahradili ho membránové klávesnice, nie však kvôli kvalite. Tá je totiž na strane mechanických klávesníc. Sú trvanlivejšie, klávesy sú vybavené samostatnými mechanickými snímačmi a kladú odpor a rovnako pre zopnutie nie je nutné kláves stlačiť úplne, ale podľa konkrétneho typu viac alebo menej.

Orion Spark je vybavená snímačmi Romer-G. To vám samo osebe možno príliš veľa nepovie, no sú to spínače špeciálne pre hráčov. Ich cieľom je ponúknuť čo najrýchlejšiu odozvu a keďže majú o približne 25% nižší zdvih, zhruba o rovnaké percento by mali byť v hrách rýchlejšie. Dojem pri hraní je, samozrejme, veľmi dobrý, všetko ide hladko. Neviem či rýchlejšie, ale príjemne a hladko. Okrem hrania som však s klávesnicou strávil kopu času aj pri písaní a to je činnosť, pri ktorej mi subjektívne viac vyhovovala práve staršia G710+ s vyšším zdvihom. Bohužiaľ, nová klávesnica neobsahuje slovenské znaky.

Mechanické klávesnice kvôli spínačom môžu byť hlučnejšie a to je aj prípadom tohto modelu, no nič strašné to nie je. Asi budete písať vo chvíľach, keď vaša polovička vedľa vás spí, no nie je to nič, čo by vás alebo ľudí okolo rušilo. G910 je, samozrejme, veľká klávesnica, no vďaka tomu aj pohodlná. Prekvapivo dobre sa s ňou pracovalo, aj keď bola len položená na kolenách. Na stole drží dobre, nožičkami si môžete upraviť zdvih a v balení je dvojica opierok zápästia s rôznymi rozmermi, čo ešte viac zlepšuje komfort pri používaní. Manipulácia s nimi je jednoduchá, držia však pevne a nekolíšu sa.

Rozloženie je v podstate tradičné. Nemyslím teraz bežné klávesy, ale všetky tie navyše. Multimediálnym funkciám je vyhradená pravá strana klávesnice nad numerickou časťou. Tam nájdete ovládanie hlasitosti, štvoricu tlačidiel pre prehrávače a naľavo od nich aj tlačidlo pre vypnutie a zapnutie podsvietenia klávesnice a tlačidlo pre herný režim. Programovateľné klávesy sú zas na ľavej strane a nad prvou štvoricou F klávesov. Nad ESC sú klávesy pre makrá. Všetky klávesy sú jemne vyrezané a vďaka tomuto vytvarovaniu v nich prsty dobre sedia.

Aj zložité sekvencie príkazov a makrá v hrách môžete priradiť celkovo deviatim programovateľným tlačidlám. Celkovo Orion Spark podporuje priradenie až 27 príkazov v troch profiloch, pričom celý systém je postavený na tom, aby bol rýchly a jednoduchý. Všetky tieto veci riadite z aplikácie Logitech Gaming Software, kde si priraďujete klávesy a meníte profily. Aplikácia je skutočne intuitívna a ak ste už mali alebo aj máte v PC nejakú hernú perifériu od Logitechu, môžete tam všetko spravovať. To však nie je to jediné, na čo v prípade Orion Spark táto aplikácia slúži. Už v lete sme vám aspoň stručne predstavili Chroma klávesnicu od Razeru, ktorá prišla s plnofarebným podsvietením. Podobnú novinku teraz zavádza aj Logitech. Namapovať si môžete podsvietenie každého jedného klávesu + Logitech loga. Každý kláves môže svietiť inou farbou, môžete celú klávesnicu nasvietiť rôznymi efektmi, prípadne si namapovať farebné zóny či pre vás dôležité klávesy.

Napríklad WASD červenou, medzerník modrou - záleží len od vás a od hier, ktoré hráte.

Osobne by som si s touto klávesnicou rád vyskúšal takého Mech Warriora 3, kde bola takmer celá klávesnica málo na ovládanie hry. Tam by sa rôzne farby klávesov rozhodne netratili. Vyberať pritom môžete zo 16,8 milióna farieb, čo je o bezmála 16,8 milióna viac ako dokáže bežný chlap rozoznať. Ženy budú mať v tomto výhodu. Zaujímavým režimom osvetlenia je aj akási tepelná mapa, kedy si nastavíte interval a čím častejšie budete pri činnosti udierať na isté klávesy, tým teplejšiu farbu budú naberať. Oproti starším (nemechanickým) modelom G19s a G510s už však nový model neobsahuje displej, ktorý by vám zobrazoval údaje o PC alebo hre. Namiesto toho tu nájdete len Arx Dock - malý modrý „šuplík“, ktorý vysuniete a tam založíte telefón alebo tablet. Stiahnete aplikáciu Arx Control a tá sa už spojí s Logitech Gaming Software vo vašom PC a poslúži na zobrazovanie údajov z hry či vášho PC. Napríklad informuje o výkone PC či budíkov v pretekárskej hre, prípadne cez ňu budete môcť ovládať aj médiá. Samotní vývojári môžu pre aplikáciu vytvárať vlastné applety a uvidíme, ako sa toho zhostia.

Tu už však máme aj niekoľko výhrad. Arx Control je dostupná len pre mobilné platformy iOS a Android, pričom Windows Phone by v tomto prípade určite nebol na škodu. No a keď už do Arx stojana zasuniete tablet alebo telefón a idete s ním hrať, pravdepodobne by ste neboli radi, keby sa vám počas toho vybil. Pomohla by prítomnosť portu na nabíjanie, no nič také tú taktiež nenájdete. Nie sú to priamo chyby klávesnice, sú to však veci, ktoré by mohli zážitok z používania vylepšiť.

Logitech prešiel s G910 tankom. Úplne vážne. Aj napriek tomu pritom spínače fungovali, aj keď klávesnica vyzerala, že by sa s ňou dala utierať dlážka. To je niečo, čo sme overiť neskúšali, no vy na podobnú situáciu pri troche šťastia nikdy nenarazíte. No stále poteší, že aká je táto klávesnica veľká, taká je aj pevná a masívna. Budí veľmi dobrý dojem, takže sa nemusíte báť, že by jej občasné pády zo stola nejako uškodili. A zdá sa, že prežije aj ten spravodlivo rozhorčený úder päsťou, keď vás ten malý kemper, ktorý určite podvádza, trafí rovno medzi oči.

CREATIVE SB INFERNO, E1 A ROAR

Ak by sme spolu boli v nejakej triede a ja by som sa spýtal, že kto z vás už mal osobnú skúsenosť so značkou Creative na svojom PC, hore by vyletelo veľmi veľa rúk. Prakticky pravdepodobne takmer všetky. Reproduktory, slúchadlá alebo najmä zvukové karty tejto značky prešli počítačmi mnohých hráčov a značka ako taká si vydobyla pevné postavenie a dobré meno. Niektoré ich produkty predstavujú veľkú zmenu, iné skôr len menší krok vpred. Dnes vám prinášame pohľad na dva možno menšie produkty, no so snahou priniesť veľký rozdiel.

Herné slúchadlá Creative SoundBlaster Inferno si možno niektorí z vás už aj mohli vyskúšať, na trhu už nejakú dobu sú, no ak s nimi ešte nemáte žiadnu skúsenosť, prekvapia vás pravdepodobne viac, ako by ste očakávali. Cenovka na nich nie je nijak závratná, rozhodne kvôli nim nebudete musieť hneď rozbíjať prasiatko. Sú lacnejšie ako už dobre známe SoundBlaster Evo, no akonáhle si ich nasadíte na uši, máte dojem, že sú z úplne inej cenovej ligy. Samozrejme sa neobmedzujú len na použitie v hrách, nikto vám nebude brániť v tom, aby ste s nimi pozerali filmy, či počúvali hudbu. Vždy pritom podávajú nadštandardný výsledok, no poďme pekne poporiadku.

Inferno vychádzajú zo zaužívanej schémy SoundBlaster brandu, teda kombinuje čierny základ s červenými prvkami v takom dynamickom, aj keď v tomto prípade v porovnaní s ostatnými modelmi jednoduchšom dizajne. Vyzerá to sexi a zároveň unikátne, takže si okamžite budujú vlastnú identitu a jasne ich dokážete identifikovať. Nie sú prečačkané zbytočnými vizuálnymi prvkami, prakticky okrem dvojice farieb na nich vystupuje ešte SB logo na bokoch slúchadiel.

Už skôr som naznačil, že po nasadení na uši budia dojem vyššej kategórie. Možno ani nie tak kvalitou zvuku, ale skôr pohodlím. Sú veľmi príjemné, ušnice s polstrovanými náušníkmi sú veľmi dobre tvarované a na hlave a ušiach slúchadlá sedia veľmi dobre aj po niekoľkých hodinách, kedy vás nikde nič netlačí. Žiadna bolesť po celonočnom hraní sa tak nekoná. Pohodlný je aj hlavový most, ktorý sa o hlavu opiera jemnou penou. Sú veľmi ľahké, takže ich na hlave takmer ani necítite. A vďaka jednoduchému skladaniu ich môžete pohodlne

hodiť niekam do tašky, kde nebudú prekážať.

Základom slúchadiel sú veľké 115dB/mW 40mm FullSpectrum neodymové meniče, ktoré sú podľa slov Creative vyladené pre tých, ktorí sú viac než len amatérmi. Toto je samozrejme pravda a zvuk zo slúchadiel je krásne sýty najmä v hrách, no stále je to len nadštandard v tejto cenovej hladine. Konkurenciu vo svojej váhovej kategórii tak slúchadlá prekonávajú, no tam to končí. Kvalitný zvuk z nich dostanete aj pri filmoch a hudbe, aj keď pri nej už dosť záleží na žánroch, či počúvate rok, bežný pop, prípadne orchestrálnu hudbu. V niektorých prípadoch už môžete pri bassových či vysokých tónoch už naraziť na mierne skreslenie.

Slúchadlám samozrejme nechýba mikrofón, ktorý je flexibilný, takže si ho môžete prispôsobiť ako potrebujete. Jeho najväčšou výhodou však je, že sa dá jednoducho odopnúť zo slúchadiel a ak len počúvate hudbu niekde na ceste, zbytočne nezavadzia a ani nekazí vzhľad. Kábel slúchadiel je dostatočne dlhý, takže snáď nenastane moment, kedy by vám nestačil. Na ňom nájdete aj základné ovládacie prvky, teda on/off a hlasitosť. Výhodou Creative SB Inferno je aj to, že ich môžete jednoducho používať nie len na MC a Macu, ale aj na mobilných zariadeniach a hlavne konzolách PS4 a Xbox One. Aj keď na konzolách som občas zažil akési zvukové lagy.

Keď už máte takéto slúchadlá, môžete si zážitok z počúvania ešte o máličko vylepšiť. Slúži na to prenosný slúchadlový zosilňovač Creative Sound Blaster E1. Malý, ľahučký (váži len 25 gramov), jednoducho prenosný, dá sa jednoducho pripnúť napríklad za opasok a tak môžete počúvať pri behu, či nejakej inej činnosti. Pritom má vlastný akumulátor, ktorý sa nabíja cez micro USB port na jednej strane. Podľa konkrétneho spôsobu sa výdrž batérie na jedno nabitie bude líšiť, výrobca udáva maximálne 25 hodín, no ako poznáme realitu v takýchto prípadoch, bude to o niečo menej.

Nájdete na ňom základné ovládacie prvky, zosilňovač vám umožní ešte samostatne zvýšiť hlasitosť a poteší prítomnosť dvoch konektorov. Jeden je na slúchadlá a druhý môžete použiť buď na mikrofón, alebo na ďalšie slúchadlá a môžete tak napríklad počúvať hudbu so svojou polovičkou. Zosilňovač pritom neovplyvňuje kvalitu zvuku pri zapojení dvojice slúchadiel. Okrem toho tu nájdete aj zabudovaný mikrofón, napríklad na telefonovanie alebo chat, keď zosilňovač použijete s bežnými slúchadlami.

Hlavným ťahúňom Creative SB E1 je hlavne 600 ohmov, takže do zosilňovača môžete pokojne zapojiť aj slúchadlá na úrovni štúdiovej kvality. Aj pri iných však celkový zážitok zlepšuje a ponúkne možno veci, ktoré inokedy počuť nemôžete. Stále je tu však výrazná závislosť na konkrétnych slúchadlách a hlasitosti, pretože niekedy už môžete badať mierny šum zvlášť pri vysokej hlasitosti a to ako pri hudbe, tak aj pri hraní. Nie je to však nič, čo by výrazne rušilo, no je to individuálne – aj čo sa týka vás, aj čo sa týka slúchadiel.

rovnako aj Scouting režim v hrách, mixer, ekvalizér a ďalšie. Potom je to už len o cene, či sa vám oplatí a vôbec chce dať zhruba tých 40 eur za podobnú vecičku.

Okrem herných vecičiek sme sa však mohli pozrieť aj na niečo iné. Niečo, čo skôr využijete na silvestrovskej chate. Creative má totiž vo svojom portfóliu aj jednoduchý prenosný bezdrôtový reproduktor s názvom Roar, čo v preklade znamená rev. V jednej „krabičke" sa nachádza dvojica reproduktorov spolu so subwooferom. Aj preto neprekvapí vyššia hmotnosť. Dizajn je však riešený nie len prakticky, ale aj veľmi elegantne (aj keď minimalisticky a jednoducho). Na spodnej strane nájdete pogumované nožičky, vďaka nim reproduktor veľmi dobre drží na rôznych povrchoch.

Výhodou Creative Sound Blaster E1 je aj fakt, že slušne spolupracuje s technológiou SBX Pro Studio. To je aplikácia, ktorá vám umožňuje ďalšie nastavenie zvuku vo vašom operačnom systéme (Windows aj Mac). Podobne môžete podrobnejšie upraviť zvuk aj s týmto zosilňovačom, pričom môžete využiť aj funkcie CrystalVoice pre potlačenie ruchov pri chatovaní,

Roar navyše pôsobí pevným a odolným dojmom, jeho zadná strana je taktiež pogumovaná. Nejaké to oťukávanie a menšie pády by reproduktor mal prežiť, no s väčšími nárazmi a aj s vodou by som rozhodne bol veľmi opatrný. Na extrémne podmienky stavaný nie je. Takže na tej chate sa oň síce nebudete musieť strachovať každú chvíľu, no raz za čas sa naň oplatí

dozrieť. Na vrchnej strane je jednoduchý ovládací panel. Zadná strana už obsahuje zložitejší aj s rôznymi portami, pričom zadné tlačidlá sa horšie stláčajú.

Jeho hlavnou výhodou však je, že podáva skutočne veľmi dobrý zvuk (vzhľadom na rozmery). Je sýty, bez škaredých ruchov a to naprieč všetkým žánrom. Samozrejme to nebude štúdiová kvalita, no na ozvučenie miestnosti to stačí a nič vás pri počúvaní nebude rušiť. Roar o svojom stave podáva hlasové informácie a nimi vás aj orientuje pri nastaveniach. Okrem Bluetooth a bežného káblového pripojenia ponúka aj NFC, USB pripojenie, prehrávanie s pamäťových kariet a aj drobnosti ako nahrávanie alebo budík. Navyše ak už ho máte spárovaný s telefónom pri počúvaní, nie je problém prostredníctvom neho ani telefonovať. Pri PC samozrejme umožní využívať aj softvér SBX Pro Studio. Problémom však môže byť cena, ktorá dosahuje takmer 150€, čo je už slušná pálka, aj keď za kvalitný reproduktor.

FILMY

KINEMA.SK

HRY O ŽIVOT DROZDAJKA I.

Akčný

Tretí film série Hier o život kladie esenciálnu otázku pre fanúšikov knihy i neznalcov: ako môže vyznieť film bez hier, adrenalínovej hodinky v aréne? Vystačí si s rastúcim odporom proti Sídlu?

Prvá časť Drozdajky nadväzuje na koniec Skúšky ohňom. Katniss sa ocitne v Districte 13, ktorý leží v podzemí, má vlastnú prezidentku a očividne sú tu viacerí oboznámení s jej úlohou zo 75. hier. Radi by ju využili ako symbol na štart revolúcie, ku ktorej treba všetky dištrikty a spoločný útok. Lenže Katniss ťaží fakt, že milovaný Peeta je v Sídle a využívajú ho na potláčanie propagandy nádeje na zmenu. Ani pohľad na zdecimovaný District 12 jej nepridá na pokoji. Lenže toto je jediná šanca na vyvolanie nepokojov a ďalších 75 rokov nemusí prísť. A Katniss Everdeen má byť hýbateľom zmeny.

Nebudem vás dlho napínať a píšem to na rovinu: Drozdajka 1 je úplne iný film v celej sérii. Zabudnite na tradičné delenie minulých filmov, prepájanie politických pletiek, bizarných hier a akčné zápolenie. Tretí film v kontexte série vynecháva hry a musí si vystačiť s občianskymi témami. Je tu však priestor pre kopu iných prvkov, len sa treba inak naladiť. Nečakajte veľa akčných scén, lebo s výnimkou pár akcií v teréne a iných dištriktov sa tu veľa treskúcej akcie nedeje. Sem-tam niečo vybuchne a na plátne to super vyzerá, ale časť akcie ste videli v traileri – a jadro Drozdajky sa skrýva niekde inde.

Je tu väčší priestor pre drámu a osobnú dilemu Katniss. Niežeby ich doteraz nemala a rozhodnutia boli ľahké, no teraz síce môže tráviť čas s mamou i sestrou, ale vlastná túžba postaviť sa Sídlu sa nerodí hneď. Pocit zrady (nie všetci z arény boli zachránení), snaha o využitie (prečo má byť na čele rebélie) a bolesť zo zničenia domova (hoci District 12 za veľa nestál) prevažujú odhodlanie konať. Navyše jej srdce je rozorvané, lebo Peeta je preč a Gale je síce po ruke, ale... Necíti sa dostatočne naplnená a city len tak ľahko nezmení. Najmä keď Peeta v telke vyzýva Katniss, aby prestala bojovať.

A konečne sa nám rysuje priestor pre milostný trojuholník a prejavy, hoci teraz má prednosť Gale,

7.0

súputník z lovu v prírode a teraz spoločník v podzemí. Nekoná sa síce deľba na Tím Peeta a Tím Gale, ale karta sa obrátila a čas na trávenie s Galeom má zrazu inú hodnotu. Autori pracujú s citmi opatrne, no majú zaujímavé pointy vo vzťahu Katniss a Galea. Romantika sa nezvrhne romantika na selanku či naťahovaný Súmrak a je fajn vidieť, že cca 20-ročná Katniss má silné citové momenty.

V deji sa musí naplno prejaviť rastúci odpor proti Sídlu, výlety do iných dištriktov, získ spojencov, vzdor represiám a na prvom mieste je ukážka iných zbraní: médií a propagandy. Hry o život sa zmenili na Hru o moc nad verejnou mienkou, nad zmýšľanie občanov v snahe naplniť vyšší cieľ (brániť Sídlo alebo sa mu postaviť). Film nepotrebuje toľko zbraní, ani vystrelených rakiet, keď tvorí napätie cez vysielanie Peeta so Caesarom alebo doluje z divákov city v momente, keď sa Katniss prechádza po zbombardovaných oblastiach. Ronia sa tu slzy beznádeje častejšie ako za padlých v aréne, lebo Hry sa dostali z uzavretého miesta do otvoreného sveta, kde sa bojuje o existenciu. Nie je to ľahké, ani optimistické sledovanie a ešte viac sa zvýrazňuje depresia Panemu s malými iskierkami nádeje.
Herci sú výborní a vďaka prešaltovaniu na maximálnu drámu vynikne Jennifer Lawrence s veľkými dilemami, ale aj všetci herci v menších roličkách, kde treba kričať či prednášať osudové dialógy. Prím hrá Donald Sutherland, ale pribudla veľmi solídna Julianne Moore a Philip Seymour Hoffman je silný.

Najnižšie hodnotenie v sérii si Drozdajka 1 odnáša kvôli vytrhnutiu z kontextu. Nie je to epizóda ako Skúška ohňom, ktorá má síce otvorený koniec, ale obstojí aj samostatne. Drozdajka 1 ide z otvoreného konca do otvoreného konca a je iba fragmentom v sérii. Posledných 10 minút tipnete tri miesta, kedy môže skončiť a rok ideme čakať na finále. Stále silná séria pre kino, ale táto deľba je trošku škodlivá.

Michal Korec

HOBIT BITKA PIATICH ARMÁD

Akčný

Peter Jackson chce servírovať definujúcu kapitolu ságy o Stredozemi. Jeho šiesty film ukazuje skvelé remeslo, a trošku únavu materiálu. Má byť veľkým zakončením, ale prekvapivo vyznie málo epicky, emócie musíte hľadať a aj o hobitovi je tu iba pár pasáží.

Začína to sľubne: naštvaný Smaug sa rúti na Jazerné mesto, rozsieva oheň a skazu, Bard ho chce skoliť. Spoločenstvo trpaslíkov sa usadí v Osamelej hore, Thorina prepadne šialenstvo (aj dračia choroba zo zlata) a ľud z Jazerného mesta sa sťahuje do Dale. Keď sa chýr o dobytom Erebore rozšíri do sveta, pohnú sa šíky armád: elfovia prichádzajú na čele s Thranduilom, trpaslíci pochodujú k hore a ešte sa tu rútia dve bandy Orcov – jedna z Dol Gulduru, druhá z Gundabadu, aby zajali strategickú pozíciu. Schyľuje sa k najväčšej bitke pod Ereborom, kde sa stretne všetkých päť titulných vojsk.
Rozdelenie knihy Hobit na tri filmy sprevádzali očakávania a už ukončená séria ukazuje vzájomnú odlišnosť. Prvý diel bol ukecaný, ale milý štart dobrodružstva s veselým nájazdom v Morii či akčným finále. Dvojka ukázala nové postavy, lokality a kulminovala v Erebore so Smaugom. Trojka má už len útly námet a plne chápem najkratšiu stopáž: keď skončí konfrontácia s drakom, ostáva tu veľmi málo: pár udalostí v Dol Guldure, výlet do Gundabadu, očakávaná bitka a cesta domov.

Po prvý raz vnímam v kinoverzii vatu a nepotrebné scény: po demolácii Jazerného mesta, niektoré dialógy, predlžovanie výplne. Tretí Hobit by mohol mať menej ako dve hodiny, nič by sa nestalo. A to ešte kvitujem veľké množstvo scén so slabochom Alfridom. Niekoho potešia, iní by sa ich zbavili. Je to slabina prvých 70 minút, kedy strašne čakáte na prípravu boja či udalosti. Thorinov pád mysle je dobre spracovaný a dostal kopu času. Všetko ostatné ide už skoro automaticky.

Samotná bitka ukazuje, ako sa Jackson dostal do starých koľají a štruktúry spred 11 rokov. Je to dlhá scéna, ktorá mieša väčšie i menšie konflikty. Je remeselne výborne zvládnutá, vidíte príchody armád, prvé kríženie zbraní a neskôr fragmentáciu na menšie súboje heroických jednotlivcov. Osobne som si predstavoval mastenicu pred Ereborom vo väčšom meradle – možno bol Návrat kráľa predsa len príliš epický. Bitka piatich armád sa mu nedokáže

vyrovnať, lebo takmer všetko sme už videli, z niektorých častí cítiť pomaly Jacksonovu únavu. Ešte raz urobiť nájazd, ešte raz uvidím dve vojská pochodujúce oproti sebe a ešte... Je to stále to isté a už to nezaberá ako kedysi.

Áno, sú tu krásne nájazdy kamery, je tu dobrý pohľad na bojisko a viete si predstaviť, čo sa kde deje. Šéf orcov zaberá najlepšie pozície, je dostatočne krutý a solídne supluje hlavného záporáka. Sú tu menšie súboje, kde Legolas ukáže silné parkour triky či bojové schopnosti. Thorina čaká veľký efektný boj na zamrznutej ploche. Trpaslíci sa ukážu ako chrabrí bojovníci. Všetko do seba zapadá, vyplní 45 minút a vzbudí minimum emócií. To je u mňa najväčší problém tretieho Hobita. Emócie. Je ich tu málo a keď je film menej epický ako ostatné, ťažšie si ho vychutnáte. Črtajú sa dobré scény elfsko-trpaslíčej romance s Tauriel a funguje to: skvelí herci, citlivý hudobný motív, osudovosť – ale je ich máličko. Navyše keď je toto finále cesty, čakáte väčšie rozlúčky, vzletné dialógy, čosi pamätné. Bilbo nedostane zo seba celú vetu. Prekvapivo zohráva menšiu rolu v dianí ako v prvých dvoch filmoch, čo je škoda. Ustúpil veľkej bojovej vrave. Fanúšikovia budú očakávať aj prepojenie na prsteňovú trilógiu (kvôli sľubu o definujúcej kapitole), a dostanú krátky epilóg a pár odkazov. PJ pôvodný plán o prepájaní kníh očividne zavrhol, čo je škoda.
Moja cesta v Stredozemi začala 24. januára 2002 v tej istej sále, kde skončila 9. decembra 2014. Iste, zostarol som o 13 rokov, očakávania sa posunuli inde. Na definujúcu kapitolu prináša tretí Hobit málo. Ako samostatný film i v kontexte série. Čakáte niečo nevidené, zásadné, ale zhŕňa fungujúce veci ešte raz: veľa postáv, dianie v rôznych kútoch, profesionálne natočenú bitku, dobrú hudbu. Nič nové. Isteže je to film, ktorý musíte vidieť na veľkom plátne, tam vynikne. No od finálnej kapitoly som čakal viac.

PS – Fanúšikovia knihy a Jacksona mi po premiére píšu, že im film perfektne sadol a je to jasná 10/10. Možno potrebujem druhé videnie ako pri prvom Hobitovi, aby som posunul skóre vyššie. No kde nájsť motiváciu a absolvovať opäť 144 minút, keď viete, že epickosť, emócie či energia chýbajú?

Michal Korec

BLBÝ A BLBŠÍ SÚ SPÄŤ

Komédia

Blbý a blbší je jedna z najúspešnejších komédií 90. rokov a vo svojom čase vystrelila nahor Jima Carreyho a priniesla pár pamätných scén (auto, nespočetné grimasy a prilepený jazyk). Môže sa vám zdať, že prvý film vyšiel iba nedávno a že po ňom prišla celá séria pokračovaní, ale v skutočnosti sa Blbý a blbší dočkali iba jedného podpriemerného prequelu a na repete dvojice sme čakali doteraz.

Harry a Lloyd sa za dve dekády zmenili, no stále sú rovnako tupí a situácie riešia bizarnými spôsobmi. Obaja zostarli a majú nové starosti. Harry potrebuje novú obličku a dozvie sa, že niekde v krajine žije jeho dcéra, ktorá by mu mohla pomôcť. Lloyd je v kóme, no Hary ho ľahko prebudí, aby sa vydali na cestu naprieč krajinou, stretli nečakane inteligentných ľudí i ešte väčších blbcov, akými sú oni.

Osobne ma ošiaľ okolo Blbého a blbšieho nepochytil v čase vzniku a ani po rokoch, keď som sa k nim vrátil pri sledovaní celej filmografie bratov Farrellyovcov. Áno, je to kultová komédia pre určitý okruh divákov a vybrané scény sú pamätné. Ale pôvodný film je skôr sériou epizód ako celistvým kúskom, ku ktorému by som sa rád vracal. Mary a Irena bola vždy len jedna...

Ale nápad zobrať dvoch hercov, ktorí už dlho nemali hit i vrátiť sa k pôvodnej značke, nie je vôbec zlý – Jim Carrey mal niekoľko výborných komédií a poriadneho komika so silnou mimikou dnes nájdete ťažko (keď už aj Steve Carrell hrá vážne roly ako vo Foxcatcher). Carrey i Daniels majú ťažkú úlohu strihať uletených blbcov 102 minút a siliť sa do dlho nevidených grimás. A Carreyho mimika je stále osvedčený ukazovateľ, prevrátene oči a charakteristické zuby vás chcú baviť v tucte scén. Oproti pôvodnému filmu však cítiť, že ubral z intenzity a humor chce pretaviť aj do situácií. Jeff Daniels sa nemenej snaží, blbca hrá celým telom a tiež zvraští ksicht nejedenkrát. Stále platí: musíte milovať ten štýl humoru, lebo tvorí takmer polovicu gagov – bavíte sa už keď tých dvoch vidíte. Chémia medzi nimi šľape parádne, nahrávajú si neustále a čakáte, aké situácie dokážu pokaziť či vyparatiť trable.

5.0

Čím sa dostávame k základu filmu: jednotlivým scénam a ich pointám. Farrellyovci tradične nešetria menšiny, starých ľudí či iné typy. Nebudú chýbať telesné tekutiny, troška fekálneho nádychu, ataky na nevinných. Je tu niekoľko výborných scén, ktoré sa vám zase ryjú do pamäti. No rovnaký počet scén nemá dobrú pointu – každá druhá je máličko (či viac) trápna, príliš dlhá (filmu by sa zišiel lepší strih) a máte pocit, že sa vezie na iných filmoch a recykluje, čo môže. Korunu slabého výsledku nasadzuje posledná tretina, ktorá je dosť vyčerpaná a len prívrženci originálu budú spokojní.

Rádový divák ocení pár geniálnych vtipov a ich rozmiestnenie v prvých 70 minútach, no do konca ho už nič neosloví a celkový dojem z filmu klesá. Nepomôže ani kratšia stopáž, lebo filmu chradnú vtipy. Štart v blázinci s Lloydom je dobrý, stavba road tripu tiež, ale vyústenie kríva. Niektoré scény sú na vek hrdinov dosť bizarné a niekedy si pomyslíte, že dvaja starci by sa nemali tárať sa naprieč krajinou.

Pri hereckom obsadení treba uznať, že Jim Carrey a Jeff Daniels sa do rolí hodia najlepšie a stále sú dobrí komici. Každý by obstál aj sám za seba, no ich spojenie je efektívne a majú odlišný štýl humoru a spolu svojich blbcov ženú do dobrých extrémov. Prekvapivo sa ujali aj herci v ďalších úlohách – Rob Riggle sa stáva fajn obohatením komédií a Rachel Melvin je osviežujúca.

Za dvadsať rokov sa Farrellyovcom podarilo natočiť pár dobrých komédií a aj v slabších kúskoch majú pár dobrých vtipov, čo je presne prípad aj Blbého a blbšieho, čo sú späť. Je to novinka, ktorá žije zo sily predchodcu a hrdinov vkladá do nových situácií. Mnohé si užijete, iné vôbec. Nevyrovnaný celok, vo finálnom súčte i filmografii režisérov akurát priemer, no fanúšikovia dajú bod-dva navyše.

Michal Korec