# SECTOR

HERNÝ MAGAZÍN #58

SNIPER ELITE 3, SPINTIRES,
GRID AUTOSPORT, DRIVECLUB,
FORZA HORIZON 2, ENEMY FRONT,
WILDSTAR, DESTINY, LOGITECH G502,
SAMSUNG U28D590D, ANDROID WEAR

OBSAH

# PREVIEW


SUNSET OVERDRIVE
DESTINY ALPHA
SACRED 3
THE WAR OF MINE
FORZA HORIZON 2
DRIVECLUB
ORI AND THE BLIND FOREST
SUPERHOT INTERVIEW
DAY Z


# RECENZIE


SNIPER ELITE 3
ENEMY FRONT
WILDSTAR
SPINTIRES
GRID AUTOSPORT
AMONG THE SLEEP
XENONAUTS

# TECH

SAMSUNG UHD monitor
LOGITECH G502 myš
ANDROID WEAR hodinky
INTELOVSKÉ OSEMJADRO
GIGABYTE MINI PC

# UŽÍVATELIA

SPEC OPS - DÔLEŽITÁ HRA STAREJ GENERÁCIE,  SÚ STARÉ HRY LEPŠIE AKO TIE NOVÉ?

# FILMY

AKO VYCVIČIŤ DRAKA 2
TRANSFORMERS ZÁNIK

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

WILDSTAR®
NOVÉ SCI-FI MMORPG
UŽ V PREDAJI!
SHOW OFF YOUR WILD SIDE
www.WildStar-Online.com
12+
www.pegi.info
©2011–2014 NCSOFT Corporation. All rights reserved. WildStar, NCSOFT, the interlocking NC Logo, Carbine Studios, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCSOFT Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
NCSOFT
Carbine STUDIOS

# SÚŤAŽ O 3X WILDSTAR

Vyhrajte v našej novej súťaži sci-fi fantasy MMO hru Wildstar aj s 30 dňovým predplatným. Presnejšie hráte o:

- Hru
- Tričko s motívom hry
- Wildstar plagát

Vašou úlohou bude v tomto čísle Sector magazínu nájsť tri štvormiestne kódy a zadajte ich do formulára na našej stránke:

http://www.sector.sk/sutaz/338/wildstar.htm

Suťaž bude prebiehať do konca júla.

PREVIEW

# SUNSET OVERDRIVE

Insomniac | Akčná adventúra | Xbox One

Prítomnosť Sunset Overdrive na E3 je neprehliadnuteľná. Balóniky, nálepky na zrkadlách, nafukovací maskot zavesený v 15 -metrovej výške vo vstupnej lobby výstaviska, šialený autobus, plechovky s energetickým nápojom. Podobnosť s kampaňou energeťáku v hre, ktorý mení ľudí na mutantov, je čisto náhodná. Sunset Overdrive je jednoducho všade. O exkluzívnom titule pre Xbox One hovorí každý.

Marcus Smith a Drew Murray z Insomniac Games sú zohraná dvojka, majú za sebou Resistance 3 a celkom jasno v tom, do akého žánru by znovu nevstúpili. "Asi by sme sa zabili," hovorí Smith, keby mali robiť ďalšiu depresívnu postapokalyptickú hru. "Čo ak toto nie je koniec sveta? Čo ak je to nový začiatok? Čo ak by prestali existovať pravidlá, zákony? Boli by sme naozaj sami sebou?" kládli si otázky pred zbieraním nápadov pre Sunset Overdrive.

"Ak dôjde ku koncu sveta, bude to ľudská bytosť, ktorá urobí chybu," vysvetľuje Smith a ukazuje na obrazovku so sieťou spoločností vyrábajúcich potraviny, ktoré vlastní v skutočnosti sedem megakorporácií. "Voláme to Major McF*ck Up." A jeden takýto trapas sa stane vo FizCo, spoločnosti, ktorá o tri týždne uvedie na trh nový druh energetického nápoja – Overcharge Delirium XT.

V Sunset City sa koná veľká párty, ktorá končí katastrofou. Nápoj nebol poriadne otestovaný a konzumentov mení na monštrá a agresívnych mutantov závislých na oranžovom nápoji. Udalosť sa snažia ututlať, ale bez úspechu. Mesto je v uzatvorené a do karanténnej zóny je vyslaná jednotka, aby zničila všetky dôkazy a jedným z nich je aj hrdina Sunset Overdrive.

“Ten týpek na obale nie je ten, za koho budete hrať,“ chopí sa slova Drew Murray. „Robustný systém úprav dovolí hrať za ženu, muža, kravaťáka, skejťáka, kohokoľvek. A túto postavu si vezmete so sebou aj do multiplayeru.“ Na odhalenie zámeru FizCo - uviesť na trh vadný produkt - nebudete sami. „V meste narazíte na rôzne skupiny, ako Troop Bushido, skautov posadnutých japonskou kultúrou alebo skupinu hráčov LARP, ktorí sa nachádzali v parku, keď vypukla panika a myslia si, že je to súčasťou ich fiktívneho scenára.“

Insomniac Games popustili poriadne uzdu fantázii. Stačí sa pozrieť na zbraňový arzenál: samopal strieľajúci vinyl, macíkomet, ohnivá brokovnica, mínomet s nádobami s plynom, jednoručný drak chŕliaci ohňostroj, baseballová pálka s tornádami. Keď sa ich spýtate, čo pili pri navrhovaní, odpovedia vám so žmurknutím oka: “Mali by ste sa spýtať, čo sme fajčili.“

Na Sunset Overdrive je vidieť, že hra je vytváraná s radosťou a láskou. Predvádzaný level je zasadený do lunaparku, kde sa jednotlivé atrakcie dajú použiť ako zbraň v boji proti hordám mutantov. Vyskočíte na kolotoč s vozíkmi v tvare raketiek a tie sa zapália a premenia na riadené strely. Balóny praskajú so silnou explóziou, výbuchy sú vyšperkované dymom v tvare komiksového citoslovca “POP“, čertík z krabičky zapáli svoje bezprostredné okolie a podobne.

Zatiaľ čo minulá generácia 3rd person akcií bola o schovávaní sa za prekážkami, Sunset Overdive je poháňaná agresiou. „Chceme, aby hráči siahli na samé dno svojich síl a hrali bezohľadne,“ vysvetľuje Murray. Hrdina zvláda behať po stenách, húpať sa na drôtoch, grindovať po koľajniciach, šmýkať sa, vyskakovať do veľkej výšky a pritom ešte aj strieľať a robiť saltá.

Jeho parkourové schopnosti mu umožňujú prejsť z jednej časti mapy do druhej relatívne rýchlo a hlavne štýlovo. Hráči musia využívať vlastnú šikovnosť, takže zabudnite na to, že stlačíte A a animácia urobí všetko za vás."

Na Sunset Overdrive sa výborne pozerá, ak má hru v rukách skúsený vývojár. Keď preberiete kontrolu, dochádza ku konfliktu, kam je postava otočená a kam chcete, aby šla. Ovládanie nie je komplikované, ale na zreťazenie trikov, efektné skoky a parádne zásahy raketometom potrebujete tréning ako pri freestyle športoch. Až potom bude akcia vyzerať impresívne so všetkými parádičkami. Súdiac podľa hrateľného dema, je najväčšou prekážkou práve zoznamovanie sa so systémami hry a zápasením s orientáciou v priestore. Tutoriál a úvodné misie to však dúfajme zvládnu na jednotku. Demo totiž nemalo žiadne vysvetlivky a hodilo vás rovno do akcie.

„Keď budete na zemi, zomriete," vysvetľuje Murray pravidlá hry, kde nepriatelia útočia v skupinách a zo všetkých smerov. Musíte byť nielen konštantne v pohybe, ale zabíjať štýlovo tak, aby nevychladlo kombo. "Čím lepšie pohyby robíte, tým rýchlejšie sa naplní merač štýlu." A čím je plnší, tým sú aktivované kvalitnejšie ampy – zosilňovače. Obohacujú útoky o špeciálne schopnosti, napríklad vypúšťanie tornád pri údere zbraňou na blízko alebo poškodzovanie nepriateľov pri kotúľoch, ale zvyšujú aj efektivitu zbraní a ich silu. Zosilňovače si v hre vyrábate, ale získanie surovín a zdrojov bude vyžadovať plnenie misií, v ktorých platí. Čím silnejší zosilňovač, tým náročnejšia úloha. Zbrane sa podobne ako v Ratchet & Clank upgradujú častým používaním, no budú sa dať vylepšiť aj zosilňovačmi.

Sunset Overdrive je pre Insomniac Games prvou open world hrou. Autori sa snažia o to, aby sa v nej odrážala ručná práca a každá misia bola unikátna náplňou aj po príbehovej stránke. Predvádzaná misia so zničením veží so zbraňami a zlikvidovaní vozíkov na húsenkovej dráhe tomu však odporuje. Choď do bodu A a znič ciele B a C a potom to zopakuj.

Sunset Overdrive okrem sólo kampane bude obsahovať aj co-op multiplayer pre osem hráčov v štýle Hordy. V Chaos Squad budete s kamarátmi klásť pasce a brániť zásoby energeťáku pred vlnami smädných nepriateľov. Získané bonusy z multiplayeru budú prenosné do kampane a naopak.

Insomniac Games so Sunset Overdrive odvážne ukazujú vztýčený prostredník tradičným vážnym akciám. Snažia sa namiesto prežívania vrátiť do hier zábavnejšie užívanie si neviazanej slobody so šialeným zbraňovým arzenálom. Snáď sa im to podarí. Na výsledok už dlho čakať nebudeme, Sunset Overdrive vychádza 28. októbra.

Pavol Buday

## ONLINE NASLEDOVNÍK HALO

# DESTINY - ALPHA TEST

Bungie | Akčná | Xbox One, PS4, PS3, Xbox 360

Prvá skutočná konzolová MMO. Takto stručne a jednoducho by sme mohli charakterizovať prichádzajúcu hru Destiny. Očakáva sa od nej veľmi veľa. Autori toho aj veľa nasľubovali, pričom ich povesť taktiež navnadila hráčov. Bungie si na seba, takpovediac, uplietli bič, no od série Halo sa museli posunúť ďalej. A pod Activisionom sa vydali na cestu za ešte ambicióznejším projektom. Na E3 nám tvorcovia konečne dali možnosť vidieť hru v akcii, no čo viac, hneď po E3 nám ju umožnili vyskúšať na vlastnej koži vo verejnej alfa verzii. A aj keď v testovanom produkte zatiaľ veľa chýba, dokáže navnadiť a ponúka zaujímavý obraz.

Destiny nás zavedie do nie príliš pozitívne ladenej budúcnosti. O 700 rokov bude mať ľudstvo svoj zlatý vek už dávno za sebou. Epocha skúmania vesmíru a kolonizácie blízkeho aj vzdialeného vesmíru skončila a ľudstvo padlo na kolená po udalosti nazvanej Kolaps. Astronomický objav známy ako Cestovateľ kedysi umožnil ľuďom doletieť až ku hviezdam, no teraz ich musel zachrániť. Vďaka nemu vznikli strážcovia, ktorí ochraňujú zvyšky našej rasy pri pokuse znova osídliť svoje bývalé územia.

Z trosiek ľudstva povstal nový nepriateľ – mimozemská rasa, ktorá nie len bráni tomu, aby sme sa vrátili do svojich miest, no ohrozuje aj posledné ľudské mesto. A tu na scénu vstupujete vy. Ste jedným zo strážcov, ale akým, to je len na vás. Vyberiete si rasu, vzhľad a nakoniec aj triedu pre svoju postavu. Hunteri sú skôr prieskumnou triedou, ktorá by sa dala označiť ako lovci odmien. Warlockovia kombinujú zbrane a špeciálne schopnosti. Sú to takí rytieri Jedi. A Titani sú tá najväčšia klasika - silné „tankoidné" postavy zamerané na palebnú silu, menej na schopnosti a špecializácie.

V hre však stále badať, že sa Bungie nevie odpútať od svojich Halo koreňov. Či už na dizajne alebo aj na postavách, stále máte pred sebou niečo, čo pripomína Spartanov a Master Chiefa. Nie je to nutne na škodu, mnoho herných elementov je vám známych, no na druhej strane, ak vám dizajn brnení v jednej hre

pripomína inú, ťažko si dokáže vytvoriť vlastnú identitu. Časom to samozrejme príde, no prvé momenty v hre máte pred očami stále Halo.

Veľké ambície dáva hra najavo aj bohatou prezentáciou. Už od prvého momentu máte dojem, že ste súčasťou niečoho veľkého, no taktiež, že veľa závisí od vás. Menu vám dáva všetko na dosah jedného kliknutia. A na toto kliknutie svet Destiny čaká. Máte tu hlavné mesto, kde sa môžete zgrupovať s hráčmi, chatovať, kupovať zbrane vylepšovať postavy, prezerať si výzvy a podobne. Stačí sa na mapke posunúť o kúsok vedľa a môžete sa hneď vrhnúť na PvP súboje. Alebo sa posuniete trošku bokom a sami alebo v kooperácii môžete ísť na PvE. Je možno až trošku vtipné, ako celé toto rozhranie pôsobí „myšoidne".

Alfa najskôr predstaví PvE, čo je v tomto prípade hlavná príbehová línia, ktorá vás prevedie sériou misií na zruinovanej Zemi. Najskôr sami spoznáte svet, vaše možnosti a vašich nepriateľov. Prejdete sa po povrchu a aj pod ním, kde sa hrozba stupňuje. Hra je v tomto režime pomerne ľahko predvídateľná, no to až tak nevadí, lebo baví. A vďačí za to jednej kľúčovej vlastnosti – dobrému dojmu z akcie a streľby. Niekoľko druhov nepriateľov, silnejších aj slabších, padá pod výstrelmi z vašej brokovnice a vy máte z toho radosť. Temné chodby osvetľuje len svetlo vašej baterky a vám sa vtedy vynárajú spomienky na Doom 3.

K dispozícii boli zatiaľ len 3 misie, no bohužiaľ, musím skonštatovať, že dve z nich boli podobné ako vajce vajcu. A dobrý dojem v takom prípade nezachráni ani zábavná streľba. Ponúknutá porcia sa hrala dobre, no nebola nijako zvlášť pestrá. Pomôcť tomu vie, samozrejme, kooperácia s ďalšími hráčmi, ktorých si môžete pozvať alebo vám ich vyberie hra. Spolu bojujete, oživujete sa a nakoniec aj zomierate. A to pomerne často, nakoľko sa hra nebojí postaviť vám do cesty nepriateľov s tuhým korienkom. A to je ďalšia chyba. Nie samotná obtiažnosť, ale fakt, že aj trojica hráčov musí do niektorých bossov vysypať poriadne mnoho zásobníkov, granátov a použiť na nich špeciálne schopnosti, kým padnú.

Príkladom môže byť obrovský robotický pavúk v jednej z misií. Ste traja a každý zásah je presný. Musíte sa rozmiestniť tak, aby protivník musel neustále mieriť

inam. Popritom ešte musíte odolávať vlnám menších poskokov. No aj tak vám súboj s húževnatou potvorou dokáže zabrať až 15 minút, čo je na jedného nepriateľa neúnosne veľa. A to aj s používaním špeciálnych schopností. Spôsobujete strašne malé poškodenie a pavúk má kopu života. A misia sa súbojom nekončí, ale ste len v polovici levelu. Samozrejme, levelujete a kupujete si lepšie zbrane a o to ľahší bude neskôr váš postup, no to sa už budete chcieť venovať iným misiám. Kľúčom k úspechu v tejto časti tak bude rôznorodosť a vyváženosť PvE obsahu, kde snáď finálna verzia hry ponúkne lepší zážitok.

Potom je tu posledné mesto a v ňom Tower. Toto miesto slúži najmä na spájanie hráčov a akési ďalšie príbehové prepojenie. Okrem hráčov tu stretnete množstvo NPC postáv. Tie vás môžu odmeniť vybavením alebo kreditmi. Taktiež si tu za nazbierané kredity môžete kupovať a zlepšovať vybavenie a podobne. Je to jeden veľký sociálny hub, ktorý je pomerne rozľahlý, dobre vyzerá a aj sám osebe dokáže ponúknuť slušný priestor na realizáciu. A nájdete tu nástenku s odmenami, ktoré môžete "loviť" v PvP a PvE.

Crucible hra sa vo svojom príbehu prezentuje ako tréningové arény pre strážcov, no nenechajte sa oklamať, je to najzábavnejšia zložka hry. Je to PvP multiplayerová časť, v ktorej strávite najviac času. Plná verzia ponúkne 6 režimov, zatiaľ sme však mali možnosť vyskúšať len Control. Dva tímy, kde je po 6 hráčov, bojujú proti sebe na rozľahlej mape a obsadzujú tri kontrolné body. Kým ich držíte, tak získavate body. Tím s najvyšším bodovým ziskom vyhráva. A aj keď hra ponúkla len dve mapy, bavil som sa výborne, vlastne, asi najlepšie v poslednej dobe.

Multiplayer nie je ničím novým, ale už dobre známe prvky spája do vynikajúcej koláže s výborným dojmom zo streľby. Destiny sa tu síce s nováčikmi nemazná, no aj tak sa vám herná dynamika rýchlo dostane do krvi a čoskoro sa budete v tabuľkách umiestňovať na predných priečkach. Z rôznorodých zbraní si každý vyberie tu pravú pre seba a svoj herný štýl. Ste vyzbrojení dvomi zbraňami, navyše máte granáty, útok nablízko a špeciálny útok. Postupne si všetko z toho môžete vylepšiť. Staviť môžete aj na ťažkú muníciu, ktorá padá na mapu.

Boj je rýchly a aj napriek tomu, že je hráčov málo a mapy sú veľké, netreba naň dlho čakať. Obsadzovanie bodov prebieha rýchlo a a stav sa rýchlo mení. Preto musíte byť stále v pohybe, k čomu vám pomôžu jetpacky. Nefungujú ako v Titanfalle, no dokážete vysoko vyskočiť a hrateľnosť sa tak vertikálne rozširuje. Na ľadovej mape navyše môžete využiť aj vozidlá a strelné veže. Na jednoduchých vznášadlách sa len rýchlo presuniete, ťažšie zas vedia aj útočiť. Nemáte sa kedy zastaviť, aj so sniperkou je to len o jednej strele a okamžitom presune inam.

Destiny vás na mapách spawnuje dynamicky a náhodne, avšak nikdy nie tak, aby niekto dostal nefér výhodu, či už vy alebo váš súper, ktorému môžete vbehnúť do chrbta. Je prekvapivé, že hra je v už takej skorej fáze veľmi dobre vyvážená. Celkovo vzbudzuje veľmi dobrý dojem a ak budú aj ostatné režimy a mapy také zábavné ako táto drobná ukážka, je sa na čo tešiť. PvE v predvedenej podobe sa jednoducho prejete, no PvP sa ukazuje byť tým, kvôli čomu by sa do hry oplatilo ísť. Ťažko sa celý ten dojem opisuje, no je to jednoducho radosť z akcie a z každého headshotu. Zatiaľ to kazí len fakt, že strely raz za čas ešte preletia cez okraj múrov, čo snáď už do bety autori opravia.

Po technickej stránke Destiny v tejto fáze nie je čo vytknúť a aj by to bolo náročné, keďže mnoho vecí sa ešte zmení. Framerate hra držala poctivo a v pohybe vyzerá veľmi dobre, no samozrejme, narazíte aj na slabé textúry, hlavne čo sa povrchov týka. Celkový dojem z grafiky je však dobrý a to najmä vďaka atmosfére a dizajnu, čo Bungie šlo vždy. Hudba a zvuky sú na tom tiež dobre, aj keď nič prevratné. Hlavná hudobná téma sa veľmi dobre počúva aj po niekoľkých hodinách hrania.

Destiny to má rozbehnuté veľmi dobre a zdá sa, že investovaná polmiliarda dolárov od Activisionu sa oplatí. Predajom určite pomôže obrovská kampaň, kedy na nás Destiny vyskočí aj z chladničky, no popritom sa môžeme tešiť z toho, že hra stavia na kvalitných základoch. Teraz je už len na autoroch, aby hru rozšírili, odstránili neduhy a keďže je to MMO titul, aby pripravili aj dostatok obsahu. Na konzolách to bude unikátny počin, ktorý môže ukázať cestu ďalším. Na PC nie až taký revolučný, no aj tam by si hra mohla vďaka dobrému dojmu z akcie získať svoje publikum.

Matúš Štrba

# SACRED 3

Keen Games | RPG | PC, PS3, Xbox360

Od vydania prvého Diabla ubehlo pekných pár rokov a konkurencia sa odvtedy slušne rozrástla. Len málo hier však dokázalo šliapať na päty pekelníkovi od Blizzardu, ktorý sa nedávno rozpálil v expanzii k tretej časti. Sacred je jedným z najúspešnejších rivalov a po dlhšej odmlke avizuje návrat v plnohodnotnom pokračovaní. A trojka zatiaľ vôbec nevyzerá zle. Práve naopak.

Testovaná verzia na PC sa dala hrať výlučne s konzolovým ovládačom, ale finálny produkt bude podporovať aj myš a klávesnicu. Uprednostnil by som práve túto možnosť, ale musel som si vystačiť s tým, čo autori ponúkli v preview. Po prvých vybojovaných víťazstvách však musím konštatovať, že mi ovládač a jeho funkcie plne vyhovovali, čo sa mi na PC stáva iba ojedinele.

Rozloženie jednotlivých úkonov je praktické a na všetko si rýchle zvyknete. Pritom hra nie je obmedzená na prostoduché stáčanie jedného - dvoch tlačidiel. Boj je na pomery akčnej RPG dostatočne komplexný a nápaditý.

Prvé tlačidlo (A) slúži na primárny útok, ktorý sa líši na základe vybraného povolania. Výber zahrňoval bojovníka s kladivom Maraka, lukostrelca menom Vajra s pekným čírom, palatínku- serafínku Claire a bojovníčku s oštepom Alitheu. Preferovaný štýl boja je všade zrejmý.

Ďalšie tri tlačidlá majú u každého podobné využitie. Jedno z nich (B) slúži na kotrmelce, ktoré sa hodia na uhýbanie. Potom je tu výpad (X), ktorý sa uplatní hlavne na prerazenie obrany nepriateľov so štítom. Okrem toho nakrátko ochromí aj pasce a obranné mechanizmy, ktoré často rotujú a zasahujú cieľ v dosahu čepeľami alebo inými zbraňami. Slabší nepriatelia sa dajú chytiť pod krk a zahodiť pomocou ďalšieho tlačidla (Y) a často zrolujú celý rad svojich súkmeňovcov, ktorý stojí za nimi.

Využité sú aj ďalšie tlačidlá. RT/ LT sa uplatnia pri vyvolaní dvoch ničivých bojových schopností, ktoré závisia od povolania. Napríklad lukostrelec má prieraznú strelu a pohodí mrazivú guľu, ktorá exploduje a zasiahne nepriateľov v okolí. Serafínka vyvolá pohyblivý guľový

blesk a mávaním krídiel zmetie dav, ktorý má pred sebou. Tieto špeciality majú obmedzený zásobník s dvomi - tromi dávkami a potom sa znovu musia nabiť, čo vo víre boja prebehne rýchlo. Neskôr sa dajú nahradiť inými účinnými schopnosťami. Najskôr však treba nazbierať nejaké skúsenosti a levely a potom je možné odomknúť, vylepšiť a vymieňať schopnosti v menu postavy, ale len mimo boja.

V rovnakom menu sa dá  zmeniť obranný prvok, čiže uhýbanie nahradiť blokom. Ďalej tam upravíte pasívne vlastnosti, medzi ktoré je zaradený zakončovací útok a oživenie prípadného spoluhráča. Upgradovať sa dá aj brnenie a zbraň. V každej položke je na pokrok požadovaný patričný level a dostatok mincí vyzbieraných na bojisku. Využiť sa dá aj obchod, kde za hernú menu kúpite doplnky, ktoré sa ukladajú v kruhovom inventári. Liečivé odvary a ďalšie podporné prostriedky potom pohodlne vyvoláte a použijete na bojisku vo chvíli, keď to uznáte za vhodné.

V boji niekedy nastávajú situácie, kedy využijete tlačidlá na oslabenie bossa v správnom momente a efektný je už spomínaný zakončovací útok pri bežných nepriateľoch. Ochromení protivníci chvíľu ležia a objaví sa nad nimi červená lebka. Po stlačení LT váš hrdina skočí na svoju obeť a dorazí ju. Za tento počin dostáva extra body a zvyčajne zasiahne aj protivníkov v dosahu. Príležitostne sa na zemi povaľuje viacero nepriateľov. Vtedy môžete opakovane použiť tlačidlo, preskakujete z jedného miesta na druhé a hlavy obetí praskajú ako zrelé melóny.  V kombinácii so štandardným útokom a špecialitami je to veľmi dynamické a pôsobivé.

Hra je rozdelená na zóny a tie sú zložené z menších samostatných lokalít, ktoré sa dajú prejsť za 20 minút, ale niekedy sa tam zdržíte aj dlhšie. Checkpointy v koridorovom prostredí slúžia na odomknutie prístupu do ďalších uličiek, ale všetko musíte prejsť na jeden šup. V prípade úmrtia sa vám odpočíta časť mincí, misia je predčasne ukončená a celú lokalitu musíte prejsť ešte raz od začiatku. Získané levely a skúsenosti postave zostávajú. Uvidíme, či to takto bude aj vo finálnej hre, alebo bude možné pokračovať od checkpointu.

Hlavným cieľom je prebojovať sa cez hordy nepriateľov až k bossovi alebo stanovenému cieľu. Popritom sú doplnkové zadania, napríklad musíte oslobodiť väzňov uzavretých v štyroch ohradách. Po prejdení prvej lokality sa pred vami ukáže mapa s niekoľkými ďalšími lokalitami. Všetky sú okamžite prístupné, ale majú uvedený odporúčaný level, aký by mal mať váš hrdina. Z plieneného mesta sa tak môžete presunúť do baní, na púšť alebo do prístavu. Je to len na vás. Prístup do úplne novej zóny s ďalšou hŕstkou lokalít si však treba najskôr vybojovať.

V teréne sa nachádzajú rôzne rozbitné predmety a truhlice, ktoré prinášajú mince a orby, ktoré okamžite doplnia život alebo nabijú špeciálne útoky. Vyskytujú sa aj pasáže, kde sa musíte obratne pohybovať, napríklad aby vás nezasiahli padajúce meteority, pričom keď letia, vidíte miesto, kam o chvíľu dopadnú. Po ukončení misie (zdolaní lokality) nasleduje bilancia a postave sa pripočítajú bonusy za dosiahnuté úspechy.

Nemal som možnosť priamo vyskúšať postup s iným hráčom, ale všetko poukazuje na praktickú online kooperáciu štyroch účastníkov, s možnosťou kedykoľvek sa pripojiť. Viete osloviť priateľov zo Steam listu a zjavne sa dá využiť druhý ovládač na tom istom lokálnom zariadení. Ľahko prístupné sú aj zápasy hráčov proti sebe, ktoré sa spúšťajú v menu postavy. Práve spolupráca hráčov bude zrejme hlavným lákadlom a autorom tento krok jednoznačne schvaľujem. Graficky hra vyzerá zaujímavo a naozaj ma mrzí, že zatiaľ nemôžeme poskytnúť vlastné materiály s peknými momentmi.

Sacred 3 v hrateľnej ukážke naznačuje veľký potenciál a na výsledok sme určite zvedaví. Ak nám tvorcovia naservírujú dobre podaný príbeh s pestrými úlohami, v spojení s dynamickou kooperáciou môže hra mieriť vysoko. Boje sú v každom prípade nápaditejšie, ako u iných akčných RPG a to je pri takomto type hry veľké plus.

Branislav Kohút

# THIS WAR OF MINE

11 bit studios | Akčná | PC, mobil

Skúste si predstaviť vojnovú hru, v ktorej nehráte za heroických členov vyzbrojenej jednotky a v ktorej nemusí padnúť ani jeden výstrel. Konflikt sám osebe je len hrozivou kulisou toho, čo sa deje v úkryte, kde sa staráte o obete vojny - civilistov. Vediete vlastnú vojnu, proti agresorom, ako je hlad, depresia, nedostatok liekov, zranenia, ale figuruje aj priateľstvo a dôvera. Bojujete o svoj vlastný život, ale aj o životy ostatných..

This War of Mine sa na vojnu díva optikou civilistov uväznených vo fiktívnom meste. „Mohlo by to byť ktorékoľvek mesto v ktorejkoľvek krajine," povie mi scenárista Pawel Miechowski z 11bit Studios pri jednom z dvojice notebookov v stánku Alienware, kde bežala nová verzia depresívnej survival akcie.

„Pred rokom a pol prišiel môj brat s článkom o mužovi, ktorí prežil vojnu v Bosne," hovorí o hlavnom zdroji inšpirácie. „Písal o tom, čo robil, aby prežil, ako spálil všetko, aby sa aspoň trochu zahrial počas zimy, ako zháňal lieky, ako si postavil improvizovaný sporák na ohrev jedla." Seriózny tón témy This War of Mine znásobuje monochromatický vizuál s chvejúcimi sa stopami po ceruzke. Akoby preživší maľovali obraz svojho utrpenia.

Dianie a dej máte kompletne v rukách vy. Ako hovorí Miechowski, vy ste rozprávačom a všetko závisí iba od vašich rozhodnutí, na ktorých je hra postavená. Cieľom je, samozrejme, prežiť, ale na rozdiel od iných, podobne koncipovaných hier, This War of Mine má koniec a tým koncom je zavŕšenie vojnového konfliktu. Vy však neviete, kedy to bude. Či o dva (herné dni) alebo o pol roka. Keď sa ho spýtam, koľko dní prežijem, ak začnem hrať hru prvýkrát, odpovie mi: „Maximálne šesť."

"Predstav si," vysvetľuje Miechowski dôležitosť rozhodnutí v hre, „si uväznený v meste so svojimi priateľmi a najbližšími. Všetci ste chorí, ale máš dávku

liekov iba pre jedného. Čo urobíš?“ Žiadna zo situácií v This War of Mine nie je veselá. Obete vojny v úkryte, na ktorý sa dívate ako v adventúrach zboku, môžu zomrieť; od hladu, v boji, na zranenia, počas prieskumu, potýčky. Úkryt môže byť prepadnutý, vykradnutý, ak ho nebudete v noci strážiť. Ľudia si pamätajú, čo ste urobili, koho ste okradli, koho zbili, koho ponechali vlastnému osudu. A ak majú na iných väzby, prepadajú depresiám, nechce sa im do práce, odmietajú jesť, spať.

Mikromanažment úkrytu prebieha počas dňa. Zoznamujete sa s postavami, pretože pred štartom neviete, o koľkých sa budete starať, ani aká je ich história, respektíve čo robili v civile. "Bez ohľadu na rozhodnutia, niekto bude trpieť," dodáva Miechowski.

Čas v This War of Mine je neúprosný - konštantne plynie. Prehľadáte všetky miestnosti v úkryte, zbierate veci na ďalšie použitie. Základné úlohy, ako vyrobenie postele, ak na ňu máte dosky a klince, vykonávate klikaním myši na hotspoty a prácou s inventárom. Nemôžete byť všade ani vyhovieť všetkým. Niekto stále niečo potrebuje a to sa nebavíme o banditoch prepadávajúcich úkryt v noci alebo chorobách.

Keď padne noc, je čas rozdať ďalšie príkazy. Niekto musí zostať strážiť a niekto musí vyraziť na prieskum okolia. Nech urobíte čokoľvek, dopredu neviete, aký bude výsledok. Nevie to ani Miechowski, ktorý pošle najsilnejšieho člena do neďalekého domu hľadať potrebné lieky a jedlo, kde narazí na starý pár. Okradne ich. Až potom sa dozvie, že sa starajú o malého vnuka ukrytého v pivnici. Po návrate do úkrytu sa s ním prestane baviť rozrušená žena a odmieta prijímať ukradnutú potravu.

"Skôr či neskôr sa im niečo prihodí. Zranía sa, budú hladní alebo na smrť unavení," tvrdí Miechowski. „Čas vylieči všetko, ale tým si nemôžete byť takisto istí. Niekedy pomôže alkohol.“ Ten však potrebujete vypáliť a na to potrebujete cukor aj chladiacu sústavu. Aj na obyčajnú lopatu na odhádzanie kopy brániacej vstupu do miestnosti úkrytu potrebujete násadu a kusy kovu.

Prieskum okolia je nevyhnutný. Môžete prísť naspäť s cennými surovinami alebo s prázdnymi rukami. Môže dôjsť k roztržke zakončenej prestrelkou, môžete vymeniť vyrobené predmety s ostatnými obeťami vojny, môžete ich okradnúť, zbiť alebo pozabíjať. Takisto vás môžu zabiť alebo sa nestihnete vrátiť a musíte počkať do ďalšej noci, či váš prieskumník prežil. Psychický aj fyzický stav sa postupne podpisuje pod výkony. Ľudia slabnú, sú pomalší, prepadajú hlbokým depresiám, do ničoho sa im nechce. V predvádzanej verzii This War of Mine začínate s tromi postavami, ale ich počet sa môže zmeniť, takisto neskôr sa k vám môže niekto pridať alebo jednoducho o niekoho prídete. Do vojny sa priamo nezapájate, no časom získavate informácie o vývoji konfliktu, podľa ktorých sa môžete zariadiť. Nie vždy sú však pravdivé.

This War of Mine je z veľkej časti postavená na náhodne generovaných udalostiach, dokonca nemusíte zostať v jednom úkryte, ale ho v nevyhnutnom prípade môžete aj opustiť. Žiadnym krokom si nemôžete byť istý a výsledok obyčajne nebýva ružový. A to je na This of War Mine desivo atraktívne.

Pavol Buday

# JUŽNÁ EURÓPA ČAKÁ

# FORZA HORIZON 2

Playground Games | Racing | Xbox One

Ráno sa dívam na citrónovo-žlté žihadlo obklopené desiatkami zvedavcov a fotografov. Lamborghini Huracan je magnetom a každý si chce z auta v hodnote 200 000 € odniesť aspoň spomienku. Večer sa naň ale nedívam, preháňam ho po poli a kosím vinič a na kapotu naberám balíky slamy. Forza Horizon 2 nie je simulátorom farmy, ale dovoľuje ísť tam, kam vedú cesty. “Bariéry by mali byť iba tam, kde existujú aj v skutočnosti,” popisuje otvorený svet Ralph Fulton, kreatívny riaditeľ Playground Games, počas poslednej prezentácie na tohtoročnej E3.

Polia, les, poľné cesty, skratky vydláždené kameňmi pod útesom na pobreží. Svet Forza Horizon 2 je členitejší, má trojnásobok ciest ako predchádzajúci diel a minimálne trikrát viac dôvodov, prečo v hre tráviť čas. Na zdolanie každého zo 700 eventov a 100% skompletovanie všetkých výziev a objavenie všetkých 200 áut si máme podľa Fultona pripraviť cca 100 hodín. Dôkaz nemá, pretože E3 demo obsahuje iba jeden event s cieľovou rovinkou v prímorskom mestečku, kam vedie kľukatá cesta s útesmi a začína na Toskánskom vidieku.

Forza Horizon 2 je stále festivalom a oslavou áut, odohráva sa opäť vo fiktívnej krajine, ktorá je silne inšpirovaná Stredomorím a Alpami na severe a európskymi hudobnými festivalmi. Na prvý pohľad toho veľa nového nie je. “Existujeme preto, že chceme vytvárať iba racingové hry,” rozhovorí sa Fulton o filozofii anglického štúdia z Lemington Spa, ktoré si pred štyrmi rokmi vybrali za partnera práve Turn 10. “Sloboda, zábava a krása,” menuje na prstoch pravej ruky. “Nemusíte tomu veriť, ale na stene nášho štúdia máme veľkými písmenami rozvešané práve tieto slová, aby každý vedel, že sú súčasťou DNA Forza Horizon.”

Fultonova prezentácia je plná slov, ale sú prázdne. Po jej skončení stretnem na chodbe hlavného dizajnéra Martina Connora, s ktorým si dávam high five. Jeho

Drivatar jazdí na McLaren P1, v civile otec dvoch detí je hrdým majiteľom Ford Focus ST s výkonom 250 koní. “Radšej ani nechci vedieť, čo som všetko musel urobiť, aby som presvedčil manželku, že ST je rodinné auto,” zasmeje sa a potom dodá, že žltá farba ju upokojila.

Forza Horizon 2 zdieľa rovnakú technológiu ako Forza Motorsport 5, používa identický engine, svetelný model, fyziku, modely áut aj Drivatarov. “Neučia sa iba to ako jazdíte, ale aj to kde jazdíte,” vysvetľuje. “Veľmi jednoducho môžete prenasledovať iných a objavovať tak svet. A možno vás zavedú na miesta, o ktorých ste ani nevedeli, že existujú.” Trate vo Forza Horizon 2 sú členitejšie a skratky dlhšie, zato riskantnejšie. Vyletieť z poľa na cestu a skrotiť Huracan vo vysokej rýchlosti, chce cvik.

Drivatar jazdí za vás vo svetoch ostatných hráčov a neustále zarába kredity za účasť v pretekoch. Opäť platí, čím lepšie jazdíte, tým lepšie jazdí aj vaše virtuálne ja a tým vyšší je aj objem výhier. Vo Forza Horizon 2 bude prehĺbený systém odmien za štýlovú jazdu. Rôzne parádičky, ako jazda v protismere, tesné predbiehanie, drift, plnia kombo meter a po jeho

naplnení získate skúsenostný bod na odomknutie jedného z 25 perkov. Jeden z nich umožňuje rýchly presun po mape, ďalší zase pridá bonusy za predaj dizajnov celých áut alebo nálepiek a iný zase umožní akumulovať štýlové body v každom hernom režime či už sólo, online, alebo len tak pri vození.

Svet Forza Horizon 2 je postavený tak, aby ste v ňom mohli vždy niečo robiť bez ohľadu na to, na akom aute práve jazdíte, čo sa Playground Games snažia dosiahnuť zvýšeným počtom eventov a ich variabilitou. Okruhy, jazdy z bodu A do bodu B, sú samozrejmosťou, pridali sa k nim Cross Country Eventy, jazdy do vrchu a rozšíril sa aj počet Showcase pretekov, ktoré budú bizarnejšie. Pretekať budete proti parnej lokomotíve, letke akrobatov a merať si sily aj s pristávajúcim nákladným lietadlom.

“Našim cieľom je vytvoriť kluby pre ľudí, ktorí radi jazdia a preferujú rovnaké aktivity ako vy, aby sa našli a potom hrali spolu,” rozoberá Fulton sociálny aspekt Forza Horizon 2 inšpirovaný zrazmi fanúšikov rýchlych kolies. Jeden klub pojme až 1000 členov, s jednotlivými hráčmi môžete priamo komunikovať cez Kinect alebo Headset, prezerať si ich autá, porovnávať štatistiky. Aj keď nie ste členom klubu, hra sa riadi podľa vašich

preferencií (región, obľúbené autá, eventy) a podľa toho vyhľadáva iných hráčov.

Prechod do online je plynulý, zaobíde sa bez lobby, čakania na hráčov alebo výber eventu. Hra je neustále online, na mape sveta dokonca môžete vidieť, kde jazdia a čo robia vaši priatelia aj vtedy, ak s nimi práve nepretekáte. Jedným tlačidlom sa hry zosynchronizujú, vrátane počasia, dennej doby a stavu vozovky a môžete hrať proti sebe. Dynamická zmena počasia je ďalšou novinkou Forza Horizon 2. Snehu sa však nedočkáte, v hre je iba dážď. Má to svoju logiku, cez leto na riviére nesneží. Zato na severe sa reálne dá aj lyžovať. Ale nechajme špekulácie...

Podľa intenzity zrážok sa vyplnia praskliny v asfalte a začnú sa vytvárať mláky, čo sa dramaticky podpíše pod jazdné vlastnosti áut. Pneumatiky strácajú priľnavosť, predlžuje sa brzdná dráha a auto začína plávať. Nejde o prepracovanú simuláciu, avšak počas dažďa si musíte dávať väčší pozor, inak stratíte kontrolu. Keď vyjde slnko, cesta sa začne postupne vysušovať. “Ak by sme vypli drobné simulované častice v atmosfére, videl by si hviezdy,” rozhovorí sa o svetelnom modeli Connor. “Sledujeme ako svetlo prechádza cez atmosféru, ako dopadá na materiály, aj to, ako sa od nich odráža.”

Už vo Forza Motorsport 5 ste mohli vidieť nedokonalosti laku, keď nechá kameru v detailnom zábere opísať mokrú karosériu Huracanu, nemá ďaleko od fotky. Forza Horizon 2 vyzerá luxusne, má dravý zvuk, čo je mimochodom jedna z vecí, ktorú autori nezdieľajú s Turn 10, o hudobnú dramaturgiu sa postará rešpektovaný DJ Rob da Bank a oproti predchodcovi sa zdá byť lepšia, väčšia aj zábavnejšia. A to sú základné predpoklady úspešného pokračovania. Uvidíme 30. septembra, kedy hra vychádza pre Xbox One a Xbox 360, či sa všetky sľuby naplnia.

Pavol Buday

## DÁŽĎ, SNEH A RÝCHLE AUTÁ

# DRIVECLUB

Evolution | Racing | PS4

Stalo sa mi to pri Gran Turismo 6 aj pri inFamous: Second Son, že updaty som očakával viac ako samotnú hru. A stane sa to opäť pri DriveClub. V prvom prípade to boli prototypy automobiliek špeciálne vyvinuté pre hru, v druhom zase foto režim a v poslednom to bude počasie. Všetky majú spoločné jednu vec, sú dostupné až po vydaní hry. Všetko, o čom budete v nasledujúcich riadkoch čítať, vyjde vo forme updatu. V DriveClub začne snežiť koncom roka.

Na 55" obrazovke je zamrznutá scéna, Mercedesu SLS AMG horia kotúče, predné tlmiče sú pripravené znášať prudké brzdenie. Z reproduktorov sa nešíri pískanie pneumatík ani podraďovanie. Je ticho. Kamera sa vzďaľuje a mení výšku. Na ľavotočivú obracačku, kde je ďalších osem áut natlačených plech na plech, sa dívam z vtáčej perspektívy. K devkitu PS4 je pripojený MAC a ten cez USB hovorí, aby kamera letela vyššie. Vyššie. Nad oblaky. Dolu je pred zotmením, hore volumetrické oblaky oblizujú posledné slnečné lúče.

"Nič neimitujeme, všetko je simulované v reálnom čase a počasie je zakaždým iné," s hrdosťou v hlase hovorí hlavný výtvarník Alex Perkins. "Zvolili sme 1080 a 30 fps, pretože nám to umožňuje vytvoriť najdetailnejšie autá zvonku aj zvnútra," dodáva game director Paul Rustchynsky. Evolution Studios na E3 ale neukazujú žiadne z 50 vybraných superáut, ale predvádzajú dynamickú zmenu počasia a zdá sa, že na výkonovú hranicu platformy narážajú už teraz. "Raz som povedal programátorom, že chcem, aby bola každá vločka iná," zažartuje Perkins. "Skoro ma zabili."

Vojnu tejto generácie racingov nevyhrá počet áut, tratí, ani kvalita deštrukcie, ale svetlo. "Chceme, aby ľudia mali pocit, že sa tieto krásne autá preháňajú skutočne v týchto lokalitách," zaznie viackrát počas prezentácie. Čo presne majú autori na mysli, sa ukáže v ďalšej minúte, keď sa začne meniť počasie.

Sme v Škótsku a keď počítač prikáže, aby pršalo, nestane sa to ako lusknutím prstov. Na horizonte sa začne zbierať oblačnosť, obloha sa zatiahne a zmení sa farebné spektrum – zo žltej na oceľovo modrú. Potom začnú padať prvé kvapky, po pár zákrutách sa spustí lejak. Súperov nevidno, iba oblaky zvírenej dažďovej vody ožiarenej koncovými svetlami. Po pneumatikách zostávajú na krátku chvíľu koľaje, kým ich znovu nevyplní voda. Vo vysokých rýchlostiach sa znižuje viditeľnosť a jazdí sa takmer po pamäti.

Keď oblačnosť začne rozháňať slnko, viete, že prestáva pršať. Voda z cesty prirodzene stečie ku krajniciam, sformujú sa mláky a tie na asfalte sa začnú podľa lokality a nadmorskej výšky vysušovať. Rýchlejšie v Čile, pomalšie v Škótsku. Rýchlejšie na klopených cestách, pomalšie pod kopcom, v tieni. V DriveClub nie sú dva stavy – sucho a mokro. Ostré slnko je oslepujúce rovnako ako v skutočnosti a keď sa oprie do kaluží a vy idete proti nemu, asfalt sa mení na zrkadlo. "Možno budete potrebovať slnečné okuliare, aby ste v niektorých pasážach niečo aj videli," dodáva Perkins a prechádza k ďalšej výzve.

"Jazdenie v daždi nie je také náročné ako jazda počas sneženia," hovorí a nechá nahrať nórsku trať. Engine DriveClub sa na pozadí neustále updatuje, loadingy nemajú prekročiť 15 sekúnd a to aj vtedy, ak preskakujete z jedného do druhého prostredia. "Najazdili sme denne viac ako 200 kilometrov, aby sme zachytili atmosféru jednotlivých lokalít." V DriveClub budete jazdiť aj v Čile, Kanade, Škótsku a Indii. Nikdy som v Nórsku nebol, ale verím, že to tam vyzerá tak, ako v hre.

"Jednou zo zaujímavostí Nórska je, že môžete začať jazdiť s teplotami pod nulou a skončiť v údolí, kde prší," hovorí Perkins. "A to má veľký vplyv na vizuál." A nielen ten, pri nulových teplotách sneží, nad nulou sa menia vločky na kvapky dažďa a vozovka je mokrá.

Nedá mi nespýtať sa, prečo sa sneh nehromadí na ceste. "Sledovať pretek, kde sa tucet áut brodí v štyridsiatkeke snehom, nie je zaujímavé," vysvetľuje Rustchynsky. " DriveClub nie je simulátorom, preto tu nenájdete ani ľad pod snehom, ktorý vás hodí do šmyku." Evolution Studios síce simulujú poveternostné podmienky, ale snažia sa aj o to, aby hra bola prístupná a aby jazdenie bolo zaujímavé.

Nebyť dymovníc a zapálených ohňov v okolí trate, (mimochodom pozostatok festivalového ducha z MotorStorm) ani neviem, ako sa vlní trať. Pri nočných pasážach a keď sneží sa ukazuje sila svetelného modelu DriveClub. "Okolie osvetľuje autá a tie zase odrážajú svetlo naspäť," díva sa Perkins na rozpálený brzdový kotúč v detailnom zábere v mláke. Každá jedna vločka je nasvietená, návestia a značky majú reflexný povrch, sneh sa počas dňa trbliece.

Počasie vás núti jazdiť opatrne, v noci ste pripravení o periférne videnie, v diaľke vidieť iba koncové svetlá a možno zopár rozsvietených domov. Počas dažďa alebo sneženia sa riadite iba kužeľmi svetlometov a podľa pamäti. "Jazdenie v noci bez čelných svetiel nie je v hre možné," vysvetľuje Perkins, prečo sa nedajú rozmlátiť na autách svetlá. „Skúšal som to naživo a moja priateľka skoro vyskočila v kože," dodá. V horách je tma ako v rohu, ak by ich naozaj vypli, nevideli by ste nič.

Počasie nie je definované traťou ani vybranými oblasťami, pre každý pretek je iné, mení sa, generuje rovnako ako oblaky. A čo je najlepšie, sneh nie je iba kozmetickou kulisou, naozaj v hre padá. Hromadí sa na krajnici, po pár kolách môžete vidieť, ako sa mení pokrývka v okolí trate, ako je to celé nadýchané. Počas dažďa sa zase berie ohľad na materiál, ako rýchlo navlhne a či zmení farbu, ak je mokrý.

"Keďže ide o procedurálny systém, nevieme, aké výzvy pre nás komunita pripraví," rozhovorí sa na margo počasia Rustchynsky. DriveClub je postavený na výzvach (challengoch) a klubov, vo farbách ktorých jazdíte. Výzvy

sa môžu viazať na pasáže, tzv. Face Off alebo celé eventy. V robustnom systéme, ktorý neustále beží na pozadí, môžete cez konzolu alebo aplikáciu pre iOS a Android vyzvať priateľov alebo aj navrhovaných hráčov, ktorých systém vyberie na základe vašich skúseností. A keďže sa vaše jazdy ukladajú na server, zostaviť challenge s čo najvyššou priemernou rýchlosťou v serpentínach s oslepujúcim slnkom je hračka.

Za ich splnenie hromadíte slávu (Fame) a tá zase sprístupňuje autá a nálepky. A ak ste v klube, tak ostatní členovia si navzájom odomykajú obsah a plnia klubové úlohy. Ďalšou zo zaujímavostí DriveClub je pripraviť si dopredu výzvy, prihlásite sa povedzme na pretek, ktorý začína o hodinu a medzitým sa môžete venovať niečomu inému – povedzme kampani s 50-kou unikátnych eventov, kde sa dá získať 225 hviezd. "A keď bude daná session pripravená, hra sa mi pripojenie: Chceš sa pripojiť?"

V Drive Club neexistujú zlaté medaily, nebude tu deštrukčný model, ktorý sa podpíše pod výkon áut. Zato sa budú krčiť karosérie, praskať okná, hra bude vybavená mohutným sociálnym komponentom, v garáži bude 50 áut. Nebude podporovať splitscreen, má tak prepracované zvuky áut, že BMW a AMG si od Evolution Studios vypýtali vzorky, aby ich mohli používať. Drive Club má najprepracovanejšie počasie, aké som v racingu videl. Má to však jeden háčik, snežiť a pršať bude až po vydaní hry. A potom je tu ešte jedna drobnosť, v hre nebude ani foto režim.

„Nebude to počas launchu. Dúfajme, že krátko po tom," vnesie trochu nádeje Rustchynsky pre budúcich fotografov. "Určite nechceme vydať hru v októbri a potom na ňu zabudnúť." Evolution Studios sú pripravení reagovať na požiadavky komunity. „Pozrite sa na to takto: kým sa tak stane, môžete si na jednotlivé trate zvyknúť, ale keď začne na nich pršať a snežiť, zmení to kompletne spôsob, akým ste hrali. Na to môžete vziať jed."

Pavol Buday

# ORI AND THE BLIND FOREST

| Moon | Arkáda | Xbox One, PC |
|---|---|---|

U Ori and the Blind Forest je povolené nahlas si povzdychnúť nad roztomilosťou bezpohlavnej postavičky, prekrásneho okolia a dynamiky pohybu. Mohli to pokojne nalepiť na dvere miestnosti s posuvnými sklenenými dverami. "Awh," ozve sa jednohlasne, keď producent Daniel Smith začne s Ori skákať a svoj prvý nález zdvihne nad hlavu ako trofej.

"Je to ona alebo on?" spýtam sa. "O príbehu ani o postavách zatiaľ nehovoríme," povie po ľavej ruke sediaci Thomas Mahler, zakladateľ Moon Studios. "Chceme hráčov prekvapiť a zároveň, aby si dovtedy domýšľali." Nie je ťažké dovtípiť sa prečo. Ori and the Blind Forest má byť metaforou dospievania, z ktorej si každý odnesie niečo iné. Odohráva sa vo vymyslenom svete, ale v hráčovi prebúdza skutočné emócie. "Cieľom je, aby bola pocitovo lepšia ako to, ako vyzerá."

Moon Studios prakticky neexistuje. Nie je to fiktívne štúdio, ale nemá základňu. Jeho členovia sú roztrúsení po celom svete. V Kanade, Nemecku, Austrálli aj v susednej Viedni. "Niečo také by sme si pred piatimi rokmi nemohli dovoliť, vzhľadom na množstvo dát, ktoré si dennodenne presúvame," vysvetľuje netradičné zoskupenie Mahler. "Myslím, že budúcnosť tvorby hier leží v agilnejšom vývoji a Moon Studios je jedným z dôkazom, že to môže fungovať na jednotku," hovorí bývalý výtvarník Blizzardu.

Moon Studios funguje štyri roky a rovnaký čas vzniká aj Ori and the Blind Forest. Všetko, čo vidíte v traileri a na obrázkoch, je ručná práca. "Level dizajn je môj, drvivú väčšinu grafiky počas dlhého obdobia má na svedomí iba jeden výtvarník," šokuje. "Animácie takisto vytvoril iba jeden animátor," dodá skromne. "Na čo sme obzvlášť pyšní," skočí mu do reči producent Daniel Smith.

"Ak sa pozriete sem, vidíte strom, tu zase kameň. To je jedinýkrát, čo ich v takejto podobe uvidíte. Objekty sa nikde dvakrát neopakujú." Mahler je presvedčený, že ak použijete v leveloch viackrát tie isté objekty a môžu byť akokoľvek dobre nakreslené, ak si to všimne hráč,

vyzerá to lacno. “To je ďalší dôvod, prečo nám vývoj trvá tak dlho.”

Ori and the Blind Forest nebeží na žiadnej novej technológii, ale využíva Unity. S upravenými svetlami a shadermi sa posúvajú hranice a schopnosti enginu a potom je tu streamovacia technológia, vďaka ktorej v hre nenarazíte ani na jeden loading.

“Snažime sa o skombinovanie znamenitej skákačky s rozprávaním príbehu a RPG mechanikou z Metroidvania hier.” Moon Studios vychádzajú z tvorby Konami a Nintendo z 80. a 90. rokov a príbeh sa opiera o filmy Leví kráľ a Iron Giant. Hra vyzerá nevinne, no ako prízvukujú autori, skrýva sa v nej poriadna výzva. Aj preto má Ori poruke Soul Link, čo je prenosný save point, kde si môžete uložiť pozíciu kedykoľvek a investovať do schopností.

Soul Link potrebuje energiu a energiu spotrebúvajú aj špeciálne schopnosti, takže si dvakrát rozmyslíte, či uložiť pozíciu alebo sa vydať do neprebádaných častí mapy. Moon Studios sa snažia o to, aby hráč využíval všetky nadobudnuté schopnosti neustále, aby skákanie po stenách nebolo použité iba raz, keď spadnete do jamy, ale aj neskôr a to v kombinácii s niektorou z ďalších funkcií. Ori sa učí nové triky a pohyby postupne a so získanými skúsenostnými bodmi ich môže vylepšovať. Pri uložení pozície sa napríklad doplní život, nebude spotrebovaná žiadna energia, zrýchlia sa útoky alebo sa automaticky budú zbierať orby, ktoré vypadnú z nepriateľov.

Ori and the Blind Forest nielenže dobre vyzerá, ale v pohybe sa smelo môže zaradiť medzi špičku vo svojom žánri, ba dokonca si trúfam tvrdiť, že atakuje aj prvú priečku obsadenú Raymanom. Ori sa doslova vznáša ponad prekážky, pohyb je zvýraznený drobnými particle efektmi, lietajúcim lístím a má svoju váhu. Plošinka zapruží, keď sa z nej odrazí, nakloní sa, ak prídete na jej koniec. Medzi animáciami nie je badať žiadnu náväznosť, všetko je extrémne plynulé.

Moon Studios chytro pracujú aj s perspektívou, nepriateľov nechajú do scény naskákať spredu akoby mimo priestoru obrazovky a výborne narábajú s farebnou paletou. Keď sa nachádzate nižšie na úrovni koreňov, je grafika tmavšia, ponurejšia, keď vystúpite vyššie, pridávajú na teplote farieb a keď sa dostanete k vrcholcom stromov, privíta vás slnko.

Zoznámenie s krátkym demom netrvalo dlho, no bolo o to výživnejšie. Moon Studios o Ori and the Blind Forest toho veľa neprezradili, zato sa im podarilo zaujať nielen fantastickým vizuálom, ale aj precíznym ovládaním a absolútne plynulými animáciami. Latku si nastavili vysoko, teraz už len treba čakať, či sa im ju podarí udržať počas celej hry. Má totiž ponúkať 8 – 10 hodín gameplayu.

Pavol Buday

# SUPERHOT INTERVIEW

Superhot Team | Akčná | PC

Priestor žilinskej Novej synagógy je skutočne čarovný. Z ošarpaných stien bez omietok a s obrovskými dierami sála neopakovateľná atmosféra. V hale je tma, ľudia ticho sedia na svojich stoličkách a zaujato sledujú energického mladíka, ktorý pred nimi pobehuje a vášnivo rozpráva o svojej novej netradičnej hre. Ako prišiel na tento nápad, ako sa dali dokopy ako tím, ako s hrou išli na Kickstarter a ako zaujali aj na E3. Rečníkom na Game Days je Piotr Iwanicki. Bolo by hriechom, nepodeliť sa s vami o informácie, a tak sme si s Piotrom sadli a pozreli sme sa bližšie na jeho novú zaujímavú akciu SUPERHOT.

**Mohol by si sa najskôr predstaviť? Kto si, ako si sa dostal k tvorbe hier a aký veľký je tím stojaci za SUPERHOT?**

Ahoj, volám sa Piotr Iwanicki a navrhol som a produkujem SUPERHOT. Robím hry už niekoľko rokov, väčšinou bláznivé malé flash hry. Vždy som rád experimentoval s rôznymi štýlmi hrateľnosti, takže som robil puzzle hry, arkádovo-platformové, slovné a tak ďalej. Zúčastnil som sa herných jamov, ktoré som robil buď iba sám, keď som vyhlásil, že spravím hru za 1 deň, alebo s kamarátmi, či prostredníctvom veľkých eventov ako Ludum Dare. SUPERHOT začalo ako jedna z tých jam hier.

**Ako si vlastne dostal nápad na SUPERHOT? Je hra inšpirovaná filmami ako napríklad Matrix? Prečo práve SUPERHOT? Spočiatku to znie divne, no priznám sa, je to chytľavý názov.**

Prvou a najdôležitejšou myšlienkou SUPERHOT bolo: "Poďme zozbierať čo najviac ľudí a urobiť FPS pre 7DFPS Challenge (súťaž, kde je úlohou vytvoriť FPS hru za 7 dní, pozn. red.)." Keď sa mi podarilo nadchnúť niekoľko ľudí, tak som začal uvažovať, čo by sme mali

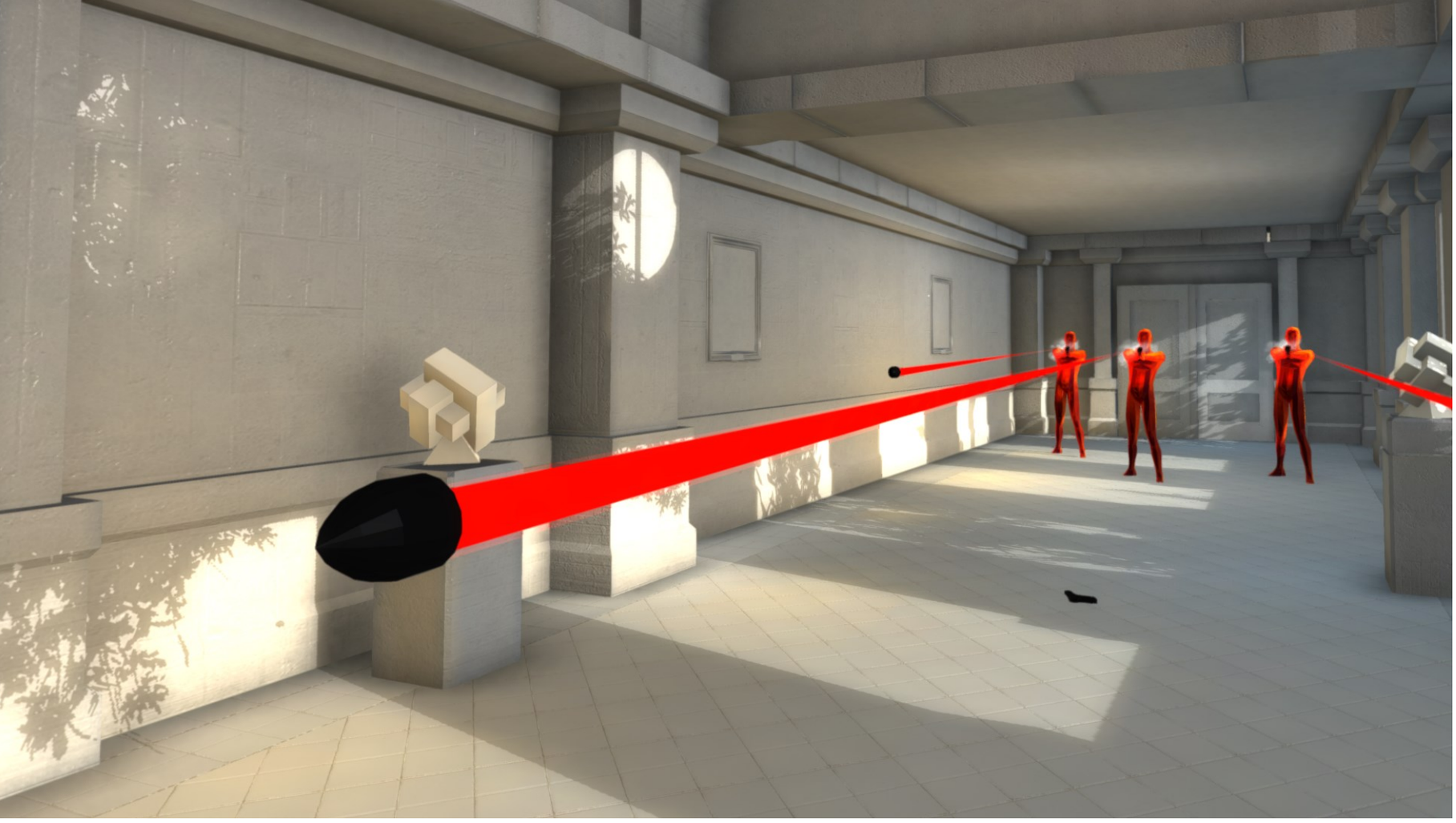
urobiť. Pohrával som sa s rôznymi prístupmi, napríklad by to mohla byť roguelike FPS s procedurálne generovanými úrovňami, no keď ma napadla ťahová FPS, tak som vedel, že je to niečo, čo musím vyskúšať. Ešte pred implementáciou sa ťahová FPS zmenila na FPS, kde sa čas hýbe, iba keď sa hýbete vy.

**Prvá verzia hry bola vytvorená pre súťaž 7DFPS, teraz ste však omnoho ďalej. Aké sú teda hlavné rozdiely medzi pôvodným prototypom a aktuálnou verziou?**

Je to obrovské množstvo malých aj veľkých rozdielov. Prototyp bol veľmi sústredenou skúsenosťou - jedna zbraň, jeden typ nepriateľov, žiaden príbeh. Teraz na tom staviame. V hre sú nové typy nepriateľov aj zbraní - brokovnice, samopaly, máme granáty aj prototyp masívnej bazuky na jeden výstrel. Taktiež máme katanu, s ktorou môžete preseknúť na polovicu pomaly pohybujúce sa guľky. Budujeme viac levelov a príbeh, ktorý ich spája. Je to vlastne úplne nová hra, ktorá zachováva štýl a mechanizmy prototypu a berie ich na úplne nové miesta.

**Ako v hre vlastne funguje čas? Môžeš ním manipulovať viacerými spôsobmi?**

Môžeme sa na to pozrieť z niekoľkých uhlov. SUPERHOT je občas opisovaná ako puzzle FPS, no nie je to celkom presné. V hre totiž nikdy neriešite level, nie je ani o spôsobe, ako zabijete nepriateľov, ale o detailoch toho, ako to spravíte. V podobnom zmysle je aj Hotline Miami nazývané puzzle hrou, no podľa mňa ňou nie je - je to rýchla a brutálna akčná hra; viac o emóciách v tranze ako ako riešení problémov. Ideme podobnou cestou. So zameraním na emócie a nie na hádanky. Pridanie manipulácie s časom by bolo jednoducho príliš. Bol by to zábavný prídavok, no taktiež úplne iná hra. Pridanie pretáčania času ako v Braide by však mohlo byť úžasné.



**Má hra nejaký príbeh?**

Áno, pracujeme aj na príbehovej línii. Je to veľká výzva - nemalo by v hre byť mnoho príbehu, sústredíme sa na hrateľnosť, no súčasne chcem, aby hra vyvolala ikonický dojem. Hlavnou inšpiráciou pre súčasný koncept je film Eyes Wide Shut Stanleyho Kubricka a jeden segment z komixu Invisibles Granta Morrisona. Stále to nie je dokončené, no máme v hre dva momenty, ktoré máme tak radi, že sme ich vložili do každého konceptu.

**Výtvarný štýl hry je úžasný, prečo ste sa vybrali práve týmto smerom? Môžeš nám o výtvarnej stránke povedať niečo viac?**

Je to úžasná práca Marcina Surmu (xulm.pl), ktorý pomohol s riadením štýlu od prototypu až do súčasného štádia. Veľa sme o tom diskutovali a je za tým veľa filozofie. Zo začiatku to určite bola racionálna voľba - bez veľkého tímu, skúseného v 3D, nemôžeš produkovať hru, ktorá je otextúrovaná a obsahuje postavy nepriateľov, ktoré vyzerajú perfektne. Musíš to oklamať a to sme spravili. Výsledkom bol náš prototyp, ktorý vyzeral trochu odlišne a vizuálne zaujal. Odtiene šedej a výrazne červení nepriatelia, všetko je na prvý pohľad čisté. S takouto jednoduchosťou sme sa začali sústrediť na hráčovu predstavivosť. Prišli sme na to, že keď naša hra začala vyzerať viac ako iné, pridali sme textúry a ďalšie veci, hra nevyzerala vôbec lepšie. Vyzerala tradične "krajšie", no nenakopla vašu imagináciu. Zrazu si si nepredstavoval tie divné rôznorodé miesta. Bol si vo viac definovanom prostredí, ktoré tak nestimulovalo tvoju myseľ.

Takže menej definované prostredie nakoniec neznamená, že to robíme "lacno", je to súčasť filozofie inšpirovania predstavivosti hráčov tým, že im neukážeme všetko. Toto zameranie a predstavivosť nie

je niečo, na čo by sa mnoho dnešných akčných hier sústredilo, skôr je to oblasť pre indie hry.

**SUPERHOT bol obrovským úspechom na Kickstarteri. Prečo ste sa rozhodli práve pre Kickstarter? Aké sú jeho výhody a nevýhody? Ovplyvňuje to nejako vašu hru?**

Kickstarter je úžasný a umožňuje veľmi blízky kontakt s komunitou. Z pohľadu tvorcov nám umožňuje zostať nezávislými. To sú pozitívne veci, no súčasne predstavujú aj veľkú zodpovednosť a väčšiu záťaž, ako keby ste do toho šli s vydavateľom. Občas sa stretávam s názorom, že vydavateľ je iba tučný chlap s cigarou v ústach, ktorý len berie peniaze a nerobí nič, no nezdieľam tento názor. Všetci vydavatelia, ktorí sa zaujímali o SUPERHOT, boli úžasní ľudia, ktorí skutočne chceli pomôcť a mali skúsenosti a znalosti, ako to spraviť. Robiť hru bez vydavateľa je ťažké rozhodnutie, no sme si istí, že to dokážeme. Pretože všetky výhody Kickstarteru - blízkosť ku komunite, nezávislosť - sú taktiež aj nevýhodami. Musíte vyriešiť všetky daňové problémy. Ak prekročíte rozpočet, sú to vaše peniaze a nemáte žiadnu finančnú istotu veľkej inštitúcie za vami. Má to dôvod, prečo sú v Hollywoode kreatívna sféra a biznis sféra oddelené. Ale je to vzrušujúce ísť touto cestou.

**Prototyp SUPERHOT bol ukázaný aj v Oculus stánku na E3. Aký bol feedback? Aké sú rozdiely medzi desktopovou verziou a verziou pre Oculus?**

Sú to veľmi rozdielne verzie. Základy sú stále rovnaké, ale rôzne detaily z toho robia úplne iný zážitok. Ako napríklad so sledovaním polohy hlavy sa môžete v hre sami vyhýbať letiacim guľkám. Sú to úžasné veci.

**Posledná otázka je trochu záludná. Čo je na vašej hre vlastne také "super hot"?**

Haha, nie je to len názov, však? Je to súčasť bláznovstva celej hry. SUPERHOT nie je názov, ktorý by vymyslel distribútor, nie je to niečo, s čím by mohla prísť veľká spoločnosť. Jednoducho to nie je dosť racionálne, aby to niekto podporil. Vo veľkom biznise, a hry sú obrovským biznisom, každé rozhodnutie potrebuje racionálne zdôvodnenie. A len si skúste vygoogliť SUPERHOT! A s našim malým tímom a rýchlym procesom tvorby sme mohli vyskúšať všetky tieto bláznivé nové nápady a aj názov hry. Skandovanie názvu medzi levelmi, myseľ-ovládajúci motív, ktorý s tým prichádza - to je ten prístup, ktorý sme skúšali. Zamilovali sme sa do toho - skandovanie "HOT" s každým "SUPER",ktoré niekto povedal - a bolo vzrušujúce potom sledovať ako na to hráči reagujú.

Ďakujem za rozhovor.

# AKO POKRAČUJE VÝVOJ DAY Z ?

Bohemia Interactive | Akčná | PC

Keď Bohemia Interactive začala predávať early access kópie hry DayZ, zdalo sa, že sa na hráčskom nebi objavila nová hviezda. Hra sa predávala oveľa rýchlejšie, než jej tvorcovia očakávali a po rýchlom prvom milióne predaných kusov prišiel aj druhý. Napriek veľkej finančnej injekcii od samotných hráčov sa však zdá, akoby sa vývoj titulu skôr spomalil, než zrýchlil. Hráči ešte stále čakajú na opravy bugov a vloženie mechaník, ktoré sa už v zime zdali byť za najbližším rohom. Redaktor Gamespotu sa tak vybral za tvorcom pôvodného módu do hry ARMA II i vedúcim projektu samostatného titulu, Deanom "Rocket" Hallom. Rocket opísal hneď 6 oblastí, v ktorých sa chystajú zásadné zmeny k lepšiemu.

**Nový Engine**

Hra začínala na zastaralom engine ARMA II - Real Virtuality 3. V Bohemii investovali veľa času do jeho modernizácie a prispôsobeniu open world MMO titulu. Rocket v júni spôsobil chvíľkový chaos, keď počas konferencie E3 pochválil kvality nového enginu. V skutočnosti však došlo iba k rozhodnutiu, premenovať upravovaný Real Virtuality 3 na Enfusion. Vývoj v tejto oblasti však pokračuje kontinuálne a najväčšou zmenou by malo byť zapracovanie podpory DX 10 a DX 11. Hra by sa tak mohla dočkať skoku ako na poli vizuálu, tak na poli hardvérovej náročnosti. Veľké zmeny sa tak dotknú v prvom rade práce s dynamickým osvetlením, rôznymi zdrojmi svetla i tieňmi. Engine už podporuje aj OpenGL, takže by sa hra mala skôr či neskôr objaviť aj na Linuxe.

**Servery s novou technológiou**

"Nová technológia" je v tomto prípade 64-bitová architektúra serverov. Vďaka obrovskému navýšeniu RAM pamäte sa konečne zlepší optimalizácia a

zároveň do hry pribudnú tisícky predmetov a celkovo viac bude všetkého - zombíkmi počnúc, zvieratami pokračujúc a korisťou končiac.

**Nový začiatok hry**

V pôvodnom móde sa hráči objavovali na južnom pobreží a ich cesta viedla jasne na sever. V samostatnej hre však vývojári hráčom trochu zamotali hlavy a hráči sa začali objavovať na východnom pobreží. Množstvo s tým súvisiacich zmien podľa Halla ale nebolo ani tak zámerom, ako skôr výsledkom bugov a chýbajúceho výkonu. Pôvodne v Bohemii chceli, aby sa hráči objavovali na oboch pobrežiach, chyba však nechala hráčov cestovať predovšetkým z východu na západ. Na severe síce mali byť pripravené veľké bohaté mestá, tie však už 32-bitové servery nezvládali správne načítavať. So 64-bitovou technológiou sa vývojári môžu opäť zaoberať aj kompletným doladením tejto oblasti.

**Nový systém výbavy a koristi**

Akonáhle sa systém znovuobjavovania predmetov zbaví niektorých bugov, bude zavedený nový ekonomický systém, v ktorom bude každý item jedinečný a to naprieč všetkými servermi. Rocket systém vysvetlil na príklade okuliarov s nočným videním: "Môžeme napríklad do sveta vložiť iba sto týchto zariadení a nový item tohto druhu sa vo svete objaví až po smrti niektorého z charakterov, alebo po jeho zničení." Ak teda už v hre bude 100 funkčných okuliarov s nočným videním, ďalšie sa už nebudú dať nájsť len tak pohodené niekde na stole. Ak sa na niektorom serveri podarí dať dokopy napríklad vrtuľník, mal by stúpnuť záujem skúsených hráčov práve o tento server.

**Získanie ľudí a technológií z Cauldronu**

Slovenské štúdio Cauldron bolo známe predovšetkým svojou sériou loveckých simulátorov Cabela's Big Game Hunter. Zvyšky finančne zruinovaného štúdia odkúpila Bohemia, 25 zamestnancov tak už nejaký čas pracuje na zvieratách a love v DayZ. Vďaka ich skúsenostiam by sa zvieratá mali presúvať z miesta na miesto podľa dennej či nočnej doby. Tiež sa budú rozdielne správať, najmä podľa toho, či pôjde o šelmy či agresívne druhy zvierat, zdomácnené zvieratá či "neutrálne" zvery. Samozrejme, využijú aj svoje skúsenosti so spracovaním samotného lovu. Popri tejto téme sa Hall dostal aj k téme zmien počasia, ktoré tiež ovplyvnia migráciu zvierat. Nie len ony, ale aj hráčske charaktery potrebujú pri teplom počasí viac vody, pokým v chlade spália viac kalórií.

**Rázne zmeny v ovládaní**

Hall nenávidí ťažkopádne ovládanie a chcel by DayZ čo najviac priblížiť Frostfall módu Skyrimu. Oheň by sa mal zakladať jednoducho umiestnením ohniska na zem, uchopením pochodne, rovnako ako sa to robí pri zbraniach a priložením pochodne k ohnisku, opäť rovnakým tlačidlom, akým sa normálne útočí zbraňou. Preberanie sa viacerými položkami v menu by sa malo stať minulosťou. DayZ sa takisto zbavuje náročného ovládania zbraní, v ktorom sa zameriavací kríž pohybuje nezávisle na pohybe charakteru. Nový systém by sa mal viac zamerať na hmotnosť zbraní a teda aj zotrvačnosť pri otáčaní a spätný náraz.

Ak by ale chcel aspoň niektoré z týchto vecí dotiahnuť naozaj až dokonca, musel by sa spolu so svojim tímom poriadne poponáhľať. Nič sa totiž nemení na tom, že Hall zostáva zamestnancom Bohemie iba do konca roka. Potom sa začne venovať iným projektom a DayZ si pôjde vlastnou cestou.

# RECENZIE

PÚŠŤ VS SNIPER

# SNIPER ELITE 3

Rebellion | Akčná | PC, Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Len jeden nádych. Utriete si pot z čela, prižmúrite oči, pozriete sa cez optiku a dostávate sa do tranzu. Snažíte sa nehýbať, svaly v ruke vám stuhli, zbraň držíte pevne, ukazovákom jemne hladíte spúšť. Vidíte len svoj cieľ, ostatné nevnímate. Posledný dlhý nádych, svet okolo sa spomalí, potiahnete spúšť. Je to len okamih, no trvá večnosť. Ste pánmi svojho času a navyše rozhodujete aj nad životom niekoho iného. Nie ste len bežný vojak, ale ostreľovač, situáciu riešite elegantne a chladne a výsledok je smrtiaci.

Sniper Elite séria sa nikdy nedostala do elitnej videohernej spoločnosti. Dnes tu máme už tretiu časť. Je to jeden z najhorúcejších letných titulov, no predajmi, produkčnou hodnotou a nakoniec ani kvalitami, žiadna časť nevyletela do výšin. A aj to je asi dôvod, prečo sú všetky diely také špecifické. Nie sú to hry pre každého, sú to hry s chybami, majú svoje publikum a to ich berie také, aké sú. A to je aj prípad Sniper Elite 3. Na hru budete nadávať, párkrát ju aj vypnete, lebo vás nejakou hlúposťou nahnevá, no aj tak si ju znova pustíte, pretože napriek všetkému sa hrá dobre.

Aj tak však trojka nie je práve v ľahkej situácii. Fanúšikovia série presne vedia, čo môžu očakávať a to aj dostanú, no to všetko okolo môže trošku mrzieť. Ani jednotka, ani dvojka neboli nijak zvlášť epické hry. Aj tak však mali niečo do seba. Prvá časť sa točila okolo vývoja nemeckých jadrových zbraní. Druhá zas svojim epilógom predznamenala začiatok studenej vojny, čo jej dodalo zaujímavú atmosféru. Sniper Elite 3 sa točí okolo tanku. Áno, je to síce veľký tank, no stále len tank.

Aspoň je tu opäť Karl Fairburne, hlavný hrdina série. Aj teraz je len tichým hrdinom, ktorý sa nedočká

oslavných chorálov, no pomôže nastoleniu rovnováhy v krvavom konflikte. Trojka dejovo predchádza V2 a pozrieme sa v nej do Afriky. Na jej severe totiž operovali ako nemecká, tak aj talianska armáda a aj keď to nebolo územie, kde by sa lámal chlieb, rozhodovalo sa tam o výhode, ktorú mohla jedna alebo druhá strana získať. Príbeh nie je tým, čo by vás v prípade Sniper Elite 3 posadilo do kresla a je trochu škoda, že videá medzi misiami budete preskakovať. Nie sú nudné, no akosi cítite, že sa tu nehrá o veľa a nie sú dôležité.

Predovšetkým chcete strieľať a priamo do hlavy. Môžete si nahovárať, že prvoradá je taktika a podobne, no nakoniec sa nič nevyrovná tomu pocitu, keď z bezpečia snajperského hniezda strelíte nepriateľovi na druhom konci mapy rovno do oka. A našťastie sa postupne dostávate k jednej veci, kde Sniper Elite 3 poteší oveľa viac ako jeho predchodca. Afrika, to nie sú len slnkom zaliate piesočnaté púšte. Z hľadiska dizajnu autori odviedli veľmi slušnú prácu a aj keď je v základnej hre len 8 misií, dojem zo štruktúry lokalít je veľmi dobrý. A to so sebou prináša aj nové možnosti.

Prostredia Afriky sa vám otvárajú viac ako to bolo v minulosti v Nemecku. Misie sú väčšie, členitejšie, nie sú to len úzke uličky zbombardovaných miest, kde sa snažíte skrývať za chrbtom každého vojaka a aj tak sa nakoniec prestrieľate z problémov so samopalom v rukách. Ciest je mnoho, od tunelov v skalných stenách, cez cestičky pod bunkrami, až po priamy nástup na hlavnej trase. Každá vám umožňuje využiť jej možnosti, či už je to pomalý a nepozorovaný postup alebo kladenie pascí, ktoré konečne má väčší zmysel.

Vo výbave si nesiete najmä sniperku, samopal a pištoľ, no bolo by hriechom nevyužiť všetko ostatné, čo hra ponúka, aj keď si to môžete sprístupniť len postupne. Kamene na odlákanie sú šikovné, no samé osebe nemajú príliš veľký zmysel. Pomôžu vám prejsť cez úzky strážený chodník, no najviac si ich obľúbite v momentoch, keď sa dostanete k mínam. Položíte mínu, odbehnete preč a stačí jeden kamienok a spustíte ohňostroj. Nové cesty však znamenajú aj nové možnosti ako odložiť bokom zbraň a skúsiť prekážky a nepriateľov prekonať bez zabíjania, prípadne len nožom do hrdla.

Nemôžeme však o Sniper Elite 3 hovoriť ako o čistej stealth hre. Len umožňuje kombinovať štýly tak, ako to v danom momente cítite. Vždy sa hrou môžete prestrieľať, no život sa mína rýchlo a lekárničky sa neváľajú všade navôkol. Nájdete tu aj pomôcky, ako ikonku oka zobrazujúcu vašu viditeľnosť pre nepriateľov. Alebo terčíky nad hlavami nepriateľov, ktoré indikujú ich stav. Žltá je podozrenie, pri červenej máte problém. Ak si k tomu pripočítate ešte aj označovanie nepriateľov pomocou ďalekohľadu, dostávate tak do rúk možnosti, ktoré poskytujú neustály prehľad o svojom okolí. A ako sa neskôr ukáže, budete to skutočne potrebovať.

Umelá inteligencia v hre neexceluje. Má svoje svetlé momenty, ale veľa toho do vienka nedostala. Nepriatelia počujú hluk a podľa neho vás hľadajú a ak niečo podozrivé vidia, idú sa tam pozrieť. Vedia vás obkľúčiť aj vyhnať z krytu granátom. A inokedy im za chrbtom môžete tancovať kankán a nevšimnú si to. A potom sú tu tie momenty, keď zabijete nožom vojaka v bunkri a zrazu vám na opačnom konci mapy vyskočia dva červené terčíky, ktoré to počuli. Našťastie, bežní vojaci nie sú v streľbe úplne neomylní. Horšie je, keď vás cez polovicu mapy aj tak nejako uvidí tank. Ten už totiž na strednej obtiažnosti trafí vždy a presne. A aj ak ste skrytí za nejakou skalou, výbuch sám osebe vám dosť uškodí.

A to, bohužiaľ, nie sú jediné problémy, ktoré vás pri hraní budú sprevádzať. Snahu o tichý postup vám môže skaziť aj celý rad menších bugov. Predstavte si situáciu, že ticho vystúpite na strážnu vežu, nožom zabijete nepriateľa a jeho telo sa po smrti v šialenom fyzikálnom kŕči pustí do break-dance, pričom, samozrejme, cez podlahu spadne dole. To si všimnú stráže a zrazu máte problém. Podobných menších chybičiek je tu viac a to je škoda, lebo vedia pokaziť dojem. Podobne je to aj v situácii, keď sa napríklad postava nepreplazí popod vežu, lebo jej v tom bráni neviditeľná stena, pričom sa môže zdať, že by tadiaľ vedela prejsť aj vzpriamene.

Vyvažuje to však množstvo pozitív. Dojem z akcie, rýchlej aj pomalej, je stále veľmi dobrý. Rovnako aj balistika striel a brutálne X-Ray zábery vyzerajú efektne. Pravdou je, že penetrácia tela by mohla byť spracovaná trošku vernejšie a rovnako aj animácia toho, ako guľka opúšťa telo, no stále veľmi dobre fungujú a neopozerajú sa. Správanie zbraní je spracované dobre, so samopalom si v boji na väčšie vzdialenosti nepomôžete a nie je ani presný. Rovnako pištoľ s tlmičom má svoje pravidlá fungovania a len tak jednoduchou s ňou nemôžete postrieľať všetko okolo.

Misií je síce len 8, no po prejdení hry a zhruba 6-7 hodinách na konte budete mať za sebou aj tak len polovicu hry, čo je veľmi príjemné zistenie. Po úrovniach je rozosiatych mnoho zberateľských predmetov a každá misia obsahuje okrem hlavných cieľov aj vedľajšie. Niekedy od vás chce len to, aby ste niečo zozbierali. Inokedy zas musíte ticho odstrániť stráže vo vežiach, či vyhodiť do vzduchu sklady. Do hry sa tak môžete pustiť znova a vyskúšať nie len iný postup, ale aj splniť to, čo vám predtým nevyšlo.

A ak by sa vám aj to málilo, môžete sa pustiť do výziev. Sami alebo kooperatívne (vo dvojici a len online) môžete čeliť neustále prichádzajúcim vlnám nepriateľov v režime Survival, prípadne Overwatch, kde je zas vašou úlohou vkradnúť sa na nepriateľskú základňu. A ak by vám ani to nestačilo, môžete sa vrhnúť do kompetitívneho multiplayeru pre 12 hráčov. Klasické režimy ako DM a TDM sú doplnené o zaujímavé variácie. V Distance King, ako už názov napovedá, dostávate body za vzdialenosť. V No Cross zas tímy nemajú povolené prejsť na územie toho druhého. Pritom zbierate skúsenostné body, aby ste sa mohli prepracovať na elitu medzi snajpermi.

Graficky sa Sniper Elite 3 od svojho predchodcu príliš ďaleko neposunul. Neznamená to, že by hra vyzerala zle, to vôbec nie, no nájdeme dnes na trhu aj krajšie kúsky. Stále beží na Asura engine, tak ako aj predchodcovia a vlastne všetky hry od Rebellionu za posledné desaťročie. Hudba je veľmi dobrá, aj keď si ju užijete skôr len v menu. Ruchy sú taktiež spracované dobre a poteší aj kvalitný dabing. Je to maličkosť, no talianski vojaci rozprávajú taliansky, nemeckí zas nemecky, to sa dnes až tak často nevidí.

Ako som už raz napísal, Sniper Elite 3 má svoje vlastné publikum a to určite nesklame. Oproti druhej časti prináša niekoľko dobrých vylepšení, oveľa lepšie prostredia v misiách a podobne, no taktiež sa hra nevyhla ani chybám. Má ich viac ako V2 a to nie je pre autorov dobrá vizitka. Hra kvôli tomu nie je nehrateľná, no výsledný dojem by bol bez kazov určite lepší. Ak si však chcete dobre zastrieľať (a presne na hlavy) v období druhej svetovej vojny, pravdepodobne dnes nie je lepšia voľba.

Matúš Štrba

## HODNOTENIE

+ otvorenejšie levely, viac ciest
+ možnosť taktizovať, používať pasce
+ výborný dojem zo streľby
+ dabing
+ zaujímavý multiplayer

- AI má slabé chvíle, ale zbadá vás aj cez pol mapy
- presnosť AI v tankoch
- rôzne ďalšie bugy
- obranné časti misií sú len bezhlavou akciou

**7.5**

## NÁVRAT DO VOJNY

# ENEMY FRONT

CI Games | Akčná | PC, XBox360, PS3

O firme CI Games pochádzajúcej z Poľska ste pravdepodobne ešte nepočuli. V hernom biznise je už od roku 2002 a má za sebou niekoľko titulov, na PC a konzolách začínajúc a handheldmi končiac. Prečo ste teda o nich (12 rokov v hernom biznise je skutočne dosť) ešte nič nechyrovali? Je to jednoduché. Každá ich hra je skrz -naskrz priemerná a v podstate ničím zaujímavá.

V hre sa chopíte úlohy Roberta Hawkinsa, amerického novinára, ktorý zostal zaseknutý na starom kontinente vo víre udalostí druhej svetovej vojny. Jeho zámer infiltrácie k partizánom je čisto zištný a motivovaný len napísaním najlepšieho článku. Pripája sa teda k poľskému odboju a berie do rúk zbrane proti Wehrmachtu.

Enemy Front je strieľačkou z vlastného pohľadu, aké môžeme počítať na tisícky. City Interactive, pardon, CI Games, pretože rebranding a skracovanie je trendy a CI logo je asi ubercool, si aspoň vybrali neošúchané prostredie druhej sveto... vlastne nie, aj to ste už videli miliónkrát. Čo takto prostredie domáceho poľského odboja? To by mohlo fungovať a byť zaujímavé. No ale asi ako pre koho. Jediné, čo si z vojnovej histórie Poľska pamätám ja, je Hitlerov blitzkrieg tour 1939, kde teda poľská armáda veľmi neoslnila. Ale možno je pre niekoho poľský odboj zaujímavejší ako, čo ja viem, vylodenie v Normandii.

Príbehová linka je však prihlúpla, skoro nikam sa neposúva a nejaké vážnejšie načerpanie historických informácií tiež nehrozí. Hawkinsov rebríček hodnôt sa počas hry nijako nemení a čakali by ste aspoň odklon od jeho pôvodného zámeru s článkom, keď už mu zomrelo toľko bratov v zbrani po boku. Príbehové animácie sú robené priamo v engine a sú otrasne komprimované do nepozerateľných kociek (fakt ešte niekto obetuje v dnešnej dobe Blu-ray diskov

a rýchleho pripojenia zopár stoviek mega na toto?). Väčšinou v nich Hawkins spomína pri rozhovoroch s partizánmi na minulosť, no majú len zakryť fakt, že slúžia ako barlička pre zdôvodnenie iného prostredia v nadchádzajúcej misii, pretože ako sme si už povedali, poľský odboj je z hľadiska vývoja vojny absolútne nezaujímavý.

Tak sa teda okrem zdemolovanej Varšavy pozriete napríklad aj do Nórska, kde skutočne prebehla akcia záškodníkov na továreň ťažkej vody a spomalila výrobu nacistickej atómovej bomby. Okrem tejto misie je zaujímavá, bohužiaľ, už len jedna a aj tá sa nachádza mimo hlavnej kampane a je samostatná. V nej ide o krádež kódovacieho zariadenia Enigma.

Náplň ostatných misií by ale mala byť niečím zaujímavá a pestrá. Autori sľubujú tri rôzne prístupy k riešeniu misií -stealth, priamu konfrontáciu a snajprovanie. Ak ste hrali ich predchádzajúce diela Sniper Ghost Warrior (2010) či Sniper Ghost Warrior 2 (2012), tak zažijete déja vu. Všetky tieto prvky, dokonca spomalené odpálenie projektilu a sledovanie trajektórie až k cieľu, sú recyklované práve odtiaľ. Po štyroch rokoch sa teda okrem prostredia nezmenilo nič. Stealth prístup je stále nulový a jalový a jeho použitie len zdržuje, snajprovanie aj akčná časť je OK. OK v tom zmysle, že ich prevedenie nijako nevybočuje z dnešných štandardov.

A to je najväčší problém celej hry (a v podstete aj celého portfólia CI Games). Je OK, no ničím výrazne neoslní. Poľský tím má ambície, ale hre toho dosť chýba k dokonalosti. Zišlo by sa ju viac ju vyleštiť, pridať nejaký pamätný moment alebo situáciu, proste čokoľvek, čo hráčov donúti hru si

zapamätať. Prostredia sú vďaka Cryengine pekne spracované, no často narazíte na drobné nedorobky a nelogickosti, ako chýbajúci rebrík na strážnej veži či levitujúce objekty nad stolom. Ale hra nemala problém ani kedykoľvek kľaknúť a porúčať sa hlásením, že program prestal pracovať alebo niekedy nenabehol obraz. Taktiež sa občas zaseknete alebo prepadnete do objektov a to napriek tomu, že úrovne sú len širší koridor bez väčších možností vybočenia, ale inak nič tragické. Párkrát dostanete na výber z dvoch alternatív pokračovania v úrovni, no ide len o kozmetické vylepšenia, pri ktorých by mal pravdepodobne hráč mať pocit, že o niečom rozhoduje. To je, samozrejme, len klam a na konci sa cesty spoja.

V uzavretých priestoroch sa umelá inteligencia nepriateľov chová maximálne idiotsky a to je taktiež z jeden z mnohých trademarkov CI Games. Ak stojíte v úzkej chodbe končiacej dverami, budú sa cez ne hrnúť všetci vojaci a je im jedno, že na prahu už na sebe ležia Hanz, Dietrich, Franz, Gerhard, Gustaf, Helmut a aj Horst Fuchs a ich nahromadené telá siahajú až po zárubňu a teda to takto asi nepôjde. Hodiť k vám granát nemajú v skripte, pretože výpočet z rôznych miest je komplikovaný a aby neboli autori za debilov, že si vojaci hádžu výbušniny pod nohy, tak granáty používajú len na otvorených priestranstvách. Vaši spolubojovníci sú len naskriptovaní od bodu k bodu a veľmi vám nepomôžu. Na druhej strane, aspoň vám nehádžu granáty pod nohy, takže OK.

Na niekoľkých mapách, ktorých mohlo byť aj viac, si môžete zahrať multiplayer rozdelený na Deathmatch, Team Deathmatch a Radio Transmission, kde obsadzujete nepriateľské vysielačky. Tím, ktorý má obsadených viac postov, pošle správu skôr a tak

vyhráva. Aj keď je prevedenie multiplayeru OK, nájdete veľa hier, kde je multiplayer spracovaný lepšie a zaujímavejšie.

Enemy Front ničím neprekvapí, no ani vyložene ničím neodradí. Hra je skrátka absolútne priemerná, ergo pre hráčov v toľkej konkurencii nezaujímavá a neviditeľná. Nemá žiadnych bossov ani akéhokoľvek antagonistu, kvôli ktorému by ste sa mohli s postavou stotožniť. Strieľate len náckov v recyklovanom dizajne predchádzajúcich CI hier. Scenárista aj level dizajnér sú pravdepodobne z radov programátorov a podľa toho to aj vyzerá. Hre chýba akýkoľvek wau moment alebo situácia. Hlavný hrdina, ako aj ostatné postavy, je zabudnuteľný a tuctový. Výraznejšie sú len snajperské časti, ktoré občas poskytnú aké-také zadosťučinenie, no tie už majú CI nacvičené z predchádzajúcich hier a neponúkajú nič nové. S Enemy Front je to skoro ako s krasokorčuľovaním. Povinnú jazdu s predpísanými skokmi síce spĺňa, no to isté robia aj konkurenti, ktorí ale vedia ukázať viac nebezpečnejších a pôsobivejších skokov.

Vladimír Pribila

## HODNOTENIE

+ snajperské časti
+ Cryengine občas prekvapí

- príliš lineárne
- otrasná umelá inteligencia
- veľmi gýčovité
- v žánri neprináša absolútne nič nové

**5.0**

## NÁDEJNÁ MMORPG

# WILDSTAR

NC Soft | MMORPG | PC

Už takmer celé desaťročie kraľuje na poli MMORPG World of Warcraft. Boli tu hry, ktoré sa pokúsili poslať tohto dedka do dôchodku a neraz si zakladali na tom, aké sú odlišné. WildStar nie je výnimkou. Už na začiatku predstavovania je nutné zmieniť, že hru stvorili v Carbine Studios, ktoré vzniklo v roku 2005, kedy sa kmeňovými zamestnancami stalo 17 odídencov z Blizzardu. Áno, ani nie rok po tom, čo World of Warcraft privítal prvých hráčov. Carbine odvtedy nevydalo žiadnu hru a roky práce sa zhmotňujú až v polovici roka 2014 v titule WildStar.

Autori sa ani najmenej nehanbia za snahu vyhovieť rovnako nadšencom sci-fi i fantasy žánru. Už na začiatku tak budete postavení pred krutú voľbu rasy, ktorá zahŕňa robotický národ Mechari, ale aj Aurinov, malé roztomilé stvorenia pripomínajúce kríženca človeka, zajaca a niečoho zlatého s dlhým chvostom. Univerzu už 2000 rokov dominuje intergalaktické impérium nazvané príznačne – Dominion, čo nie je práve frakcia sympaťákov. Dominion ovláda oveľa viac planét, než skutočne potrebuje, ale až teraz má pred sebou svätý grál – domovskú planétu starobylej rasy Eldanov. Eldani sa jedného dňa načisto vytratili z tohto vesmíru, avšak množstvo skvelých technológií iste zostalo zarastať machom na Nexuse. Ako na potvoru si však práve túto planétu vybrali aj rebeli, žoldnieri a iné podvratné živly, ktoré planétu vyhlásili za svoju poslednú líniu odporu a neustúpia ani o krok. Napriek pár vadám môžeme túto frakciu s pomerne čistým svedomím označiť za "tú dobrú". Už preto, že milučké "zajolíštičky" nájdeme práve u nich.

Pokým začiatok príbehu vyznieva ako vážne sci-fi a v rovnakom duchu pokračuje tutoriál odohrávajúci sa na orbite Nexusu, zvyšok príbehu prežívate na planéte s prekvitajúcou faunou a flórou a fanúšikovia fantasy sa nemajú čoho obávať. Hra poctivo kombinuje oba žánre a na planéte nájdeme lesy, kde proste pristálo čosi veľké, kovové a evidentne

z vesmíru i hovoriaci strom, u ktorého ťažko určiť, či ho stvorila mágia alebo technológia. U supervyspelých civilizácií, akou bola eldanská, je to asi spravidla aj tak jedno a to isté. Autori majú skúsenosti s Diablom i StarCraftom a vo WildStar kombinujú techniku, svaly a mágiu s rovnakou prirodzenosťou, s akou by si v obchode pýtali šesť rožkov.

Miešanie žánrov a rozdielne rasy naznačujú prítomnosť nezvyčajných povolaní, ale to nie je tak celkom pravda. Odpadlíci z Blizzardu, zastávajúci kľúčové pozície, evidentne vyvíjali hru s úmyslom pripraviť niečo ako WoW, ale snáď v každej oblasti o trošku lepšiu. V hre teda nájdeme úplne klasického fantasy warriora v ťažkom brnení, vyzbrojeného hi-tech mečom, medika, stalkera (rogue), espera (mage), inžiniera s robotickými maznáčikmi a originálom je tak asi iba spellslinger, čo môže byť rovnako dobre kovboj s knihou kúziel, ako i mág s dvojicou hi-tech revolverov za opaskom.

Okrem bojového povolania si však vyberáte aj "cestu", čo je viac-menej civilné povolanie. Lákavou je cesta objaviteľa, ktorý sa musí dostať na ťažko dostupné miesta a v niektorých questoch tak mení MMORPG na 3D platformovku. Vedec pre zmenu skúma, ale zameriava sa aj na získavanie čriepkov eldanskej múdrosti a osadník sa venuje predovšetkým výstavbe budov. Za civilné povolanie sa ale nedá označiť vojak, ideálny pre tých, ktorí kašlú na všetky tie doplnkové veci okolo a radšej pobijú ešte viac monštier.

Skôr, než sa dostaneme na Nexus, musím skritizovať prvé kroky a tutoriál, ktorý je najhoršou časťou celej hry. Hráč je vrhnutý do zmätku a chaosu, ktorý sa odohráva na niekoľkých úrovniach vesmírneho korábu, pospájaných sieťou teleportov. Navigácia totálne zlyháva. Hráč netuší, kadiaľ vedie príbehová línia, nechtiac sa zamotáva do bočných úloh a nepodstatných rozhovorov, blúdi po ťažko zapamätateľných chodbách, miestnostiach a sieňach. Popritom sa topí v množstve informácií, podávaných prostredníctvom textových okien, chvíľami nevie ani to, ako sa volá, ale je si istý, že ho to nebaví.

Zaplatený mesačný poplatok ale velí pokračovať a pud sebazáchovy zas čo najskôr vypadnúť. Až na povrchu Nexusu si začnete naplno vychutnávať jeden z dôvodov, prečo sa táto hra na poli MMORPG len tak nestratí a to súbojový systém. V tejto hre nenájdete žiadny spôsob, ako zamerať nepriateľa a nepočítajte ani s klikfestom. Pekný akčný systém sa najlepšie vysvetlí na príklade bojovníka s veľkým mečom. Po zadaní príkazu na široký sek, jeden zo základných útokov, sa na zemi pred bojovníkom nachvíľu zobrazí modrá polkruhová oblasť. Tá znázorňuje priestor, ktorý bude zasiahnutý útokom a hlavne všetci nepriatelia v ňom. Máte ešte trochu času, aby ste sa napríklad natočili správnym smerom či urobili úkrok do strany. V prípade prieraznej strely má oblasť tvar úzkeho, no dlhého obdĺžnika, ktorý potrebujete namieriť správnym smerom. Pirueta, prevedená so sečnou zbraňou v ruke, okolo vás nakreslí kruh smrti. A takto by sa dalo pokračovať naprieč 30 schopnosťami každého povolania.

Rovnaké pravidlá ale platia aj pre špeciálne útoky NPC. Ak sa teda ocitnete uprostred veľkého červeného kruhu, nie je otázkou, či sa blíži fireball, alebo po vás niekto šmaril balvan o veľkosti rodinného domu, ale či stihnete uskočiť. Špeciálne útoky bývajú totiž naozaj bolestivé a vyprázdňujú veľkú časť zásobníka zdravia. Rýchle úskoky rozhodujú o víťazstvách a porážkach

a hráč má tak neustále plné ruky práce. Okrem modrej a červenej sa rýchlo naučíte rozoznávať aj zelenú oblasť, ktorá označuje miesto pozitívneho účinku, najčastejšie dopĺňajúceho zdravie.

Druhou časťou bojového systému je reťazenie útokov. Warrior má akýsi zásobník zúrivosti. Ten sa nabíja základnými, slabšími, no rýchlymi útokmi, za ktorými teda raz za čas nasleduje niektorý zo silnejších útokov, ktoré zásobník naopak vyprázdňujú. Presným opakom je stalker, ktorý ide do súboja s nabitým zásobníkom energie, ktorý sa však silným útokom vyprázdni a opäť sa dobije až počas série menej náročných výpadov. Áno, je to vlastne podobný systém ako u warriora a rogue vo WoW-ku a ostatné povolania sú na tom podobne. Ale vďaka neustálemu zameriavaniu nepriateľov a uhýbaniu pred útokmi ide zároveň o niečo celkom iné. Ak ste už v iných MMORPG skúšali aj grindovanie počas sledovania prenosu futbalového zápasu, vo WildStar to radšej neskúšajte.

Kostrou levelovania postáv je odomykanie už spomenutých 30 schopností. Počas súboja však máte rýchly prístup iba k ôsmim, takže žiadne hranie na celej klávesnici ako na klavíri sa nekoná. Namiesto toho si treba vybrať vlastný štýl a vybrané schopnosti vylepšovať pridávaním ďalších bodov. To je možnosť, ktorá sa, samozrejme, u každej schopnosti odomyká po krokoch a až s postupom na vyššie levely. Získavanie schopností dopĺňa investovanie AMP bodov, čo je viac-menej obdoba talentov, ako ich poznáme z WoW-ka. Trojicu hlavných línií postupu však dopĺňa trojica hybridov. Ak sa teda neviete alebo nechcete rozhodnúť, napríklad medzi cestami Assault a Support, ponúka sa i zlatá stredná cesta.

Súbojový systém je ale možno to jediné, čo pomáha prežiť nezaujímavé questy. Napriek snahám o inováciu aj v tejto oblasti skĺzavajú každodenné povinnosti do stereotypu: „Zabi tamtie gigantické včely, dones mi srdcia kamenných obrov.“ Nájdi a dones... Nájdi a odovzdaj... Zabi... Nájdi... Zabi... Inovácia v tomto prípade spočíva jedine v spôsobe vyjadrenia kvantity potrebných drahokamov, rohov, zabití, zachránení, chvostov... Namiesto toho, aby ste mali skrátka zabiť 6 takých chrobákov a 4 onakých, znázorňuje sa plnenie úlohy v percentách. Ak zabijete malého chrobáčika, pribudne 6 percent, ak gigantickú včeliu kráľovnú, tak pokojne aj 36 percent. Celkom príjemné, keďže nie je treba sledovať, ktorý druh hmyzu a akej veľkosti (náročnosti) ešte chýba. Percentuálny systém sprehľadňuje aj skupinové plnenie questov. Ak

zabijete niečo ako jeleňa sami, v úlohe tým postúpite o 18 percent, vo dvojici postúpite obaja o 9 percent, alebo v trojici o 6 percent. Treba však povedať, že pomerne často sú takéto úlohy prekladané aj niečím nápaditejším. Takže sa k slovu dostanú aj minihry, v ktorých budete zisťovať správne heslo, opakovať ukázanú sekvenciu a povozíte sa na požiarnej vzducholodi. Tých zaujímavejších questov je teda vlastne dosť, ale tých nezaujímavých zostalo stále akosi priveľa.

Do toho však vstupujú questy naviazané na voľbu civilného povolania, takže ak už bol môj bojovník z neustáleho zabíjania unavený, venoval sa prieskumu mapy a plneniu prieskumných úloh. Tie ho nechali vyskákať na vrchol najvyššieho stromu i vodopádov a výhľad stál v oboch prípadoch za to. Inokedy musel zjesť malú hubu, aby sa zmenšil a dostal sa cez vchod do jaskyne s veľkosťou myšacej diery, ktorú následne zmapoval a objavil aj akýchsi piadimužíkov. Klasické plnenie úloh hocikedy prerušia výzvy, ktoré sa aktivujú automaticky a niekedy sa tak pristihnete pri naháňaní motýľov, ani presne neviete prečo. Časť dobrých nápadov si autori odložili bokom pre takzvané dobrodružstvá. Sú to v podstate questy pre 5 hráčov a niektoré nápady vyzerajú na prvý pohľad naozaj dobre, nakoniec sa však akosi zvrhnú na koncentrovanú nudu. Napríklad obsahujú nelineárny príbeh, v ktorom partia hlasuje o ďalšom postupe, ktorý je však utopený v takmer nekonečnom vyvražďovaní slabučkých NPC-čiek. Narazíte aj na MOBA úlohu, ktorá by mohla krásne fungovať, keby sa jej zúčastnili dva tímy znepriatelených frakcií a nie váš tím proti tupej A.I. Možno s pribúdajúcimi patchmi sa táto časť presunie k plusom hry, momentálne však veľmi zábavná nie je.

Osobitnou kapitolou sú dungeony. Nie je ich veľa, ale sú obsadené zaujímavými bossmi, ktorí spravidla využívajú množstvo špeciálnych schopností, privolávajú posily, utekajú, hryzú, pľujú a neraz menia taktiku, čím boj rozdeľujú na viacero fáz. Autori vedia, aké sú dungeony pre hráčov MMORPG dôležité a tak ich nútia, aby každého bossa spoznali a museli porozmýšľať nad vhodnou stratégiou. Neraz prídu aj prekvapenia. Jeden z bossov dokáže vysielať prstence fireballov, pred ktorými niet

iného úniku, než kľučkovanie. Hýbať sa teda musí naučiť rovnako vrhač kúziel ako i bojovník, odetý v najťažšej zbroji a rozhodne si nikto z nich nemôže počas súboja odskočiť do kuchyne po niečo sladké... Iný boss na bojisko posiela nepríjemných vybuchujúcich protivníkov, ktorí však majú jednu slabinu... Neprezradím akú! Dungeonmi sme sa už vlastne dostali až k late game, kde si okrem pekne náročných dungeonov pre 20 či 40 hráčov zaslúžia aspoň stručnú zmienku aj daily questy a PvP bojiská 10 vs 10.

Po dosiahnutí 50. levelu majú hráči, samozrejme, viac času aj na guildovný život, remeselnú výrobu i časť hry, notoricky známu ako housing. Pravdupovediac, vývojári ma na úvod trochu sklamali. Súkromné domy mali byť podľa strohých informácií naším kusom herného sveta, ktorý môžeme meniť podľa vlastných predstav. V skutočnosti podľa vlastných predstáv meniť môžeme, ale iba lietajúce ostrovy ďaleko od pevniny, s teleportom ako jedinou prístupovou cestou. Áno, je fajn, že vám do záhradky nevlezie nikto nepozvaný, (čo by za to dali otcovia detí podobajúcich sa na suseda) ale zďaleka to nie je maximum toho, čo sa dalo urobiť. Vyberáte si z niekoľkých pripravených domov. Tie síce môžete upravovať, zariadiť skromný interiér, hrať sa s výzdobou a dokonca meniť počasie a zariadiť sneženie či slabú ilúziu podmorského sveta, ale nie je to ono. Zaujímavé je až okolie domu, ktoré ponúka iba zopár stavebných parciel, avšak dlhý zoznam možností výstavby záhrad, súkromných baní, cvičísk, veterných mlynov a ďalších užitočných budov. Nikto teda nemôže postaviť všetko, čo by potreboval a to je ďalšou motiváciou pre socializáciu hráčov, najčastejšie v rámci guildy.

Na záver nám zostala grafika a určite ste si už na obrázkoch všimli, že je "kreslená". To samozrejme nevyhovuje každému, ale keď pred rokmi začalo, nie až tak veľké štúdio, vyvíjať naozaj veľkú hru, urobilo správne rozhodnutie. Vizuál animákov je nadčasový, autorom pomohol skĺbiť sci-fi a fantasy prostredia, nezaťažil slabšie herné zostavy a navyše vyzerá dobre. Nexus ponúka veľké množstvo fotogenických prostredí, rozličné dungeony i iné indoorové priestory a všetky hýria farbami. Dokonca aj v temných podzemných jaskyniach vždy niečo horí, alebo aspoň fosforeskuje a v takomto svete sa skvele vynímajú podivné zvery, NPC postavy i hráčske postavy všetkých rás, každá poctivo animovaná. Vizuál skvelo dopĺňa soundtrack, ktorý neskazí ani jazdu lesom na živom mountovi, ani blbnutie na antigravitačnom

skateboarde uprostred mŕtveho údolia.

Autorov ešte treba pochváliť za hladký štart veľkej MMORPG. Samozrejme, nejaký ten výpadok a hotfix bugov sa objaví vždy, ale na rozdiel od konkurenčného The Elder Scrolls Offline sa Carabine Studios a NCsoft nemajú hráčom za čo ospravedlňovať. Zrejme pomohli aj skúsenosti NCsoftu s oboma hrami Guild Wars či City of Heroes. Hra si môže dovoliť pýtať od hráčov mesačné poplatky, no používa model známy predovšetkým z EVE Online, kde si môžete herný čas kúpiť aj za nazbierané in-game bohatstvo.

Virtuálny svet WildStar je bohatý a veľká časť mojich poznámok zostáva úplne nevyužitá, ale aj tak by bolo zbytočné pokúšať sa opísať naozaj každé zákutie Nexusu. Takže čo na záver? Snáď skromný názor, že ak niekoho nezaujalo WoW-ko, má malú šancu obľúbiť si práve túto hru a to napriek podstatne akčnejšiemu súbojovému systému. Avšak aj tí, ktorí majú chuť na niečo ako poriadne vytuningované WoW-ko, nech sa poriadne zamyslia. Je tu bohaté univerzum, skvelé dungeony, známy štýl questenia, guildy, výstroj, prestíž, všetko tam, kde má byť, v príjemnej kreslenej grafike, s množstvom vylepšení a trochou čerstvého vánku. Skrátka presne to, čo má obsahovať dobrá MMORPG.

Robert Raduška

## HODNOTENIE

+ atraktívne dungeony
+ vydarený súbojový systém
+ veľký svet s množstvom možností
+ prirodzená kombinácia sci+fi a fantasy
+ pestré prostredia
+ vydarený soundtrack

- neprehľadný tutoriál
- v niektorých ohľadoch až príliš podobné WoW
- neraz nudné questy

**8.5**

NEXT GEN OFFROAD

# SPINTIRES

Oovee | Racing | PC

Spintires konečne vychádza a ponúka jedinečnú simuláciu jazdy masívnych strojov cez náročné zablatené terény, s následným vozením dreva na určené miesta. Možno sme to už v nejakej nemeckej simulácii videli, ale malo to ďaleko od toho čo ponúka táto hra. Tentoraz je to totiž skutočná simulácia, pri ktorej dá ovládanie vozidiel zabrať aj na asfaltovej ceste, nie to ešte na lesných cestách, na ktorých ľahko zapadnete do metrového blata.

Autori z Oovee vytvorili niečo, čo by mohlo slúžiť ako základ každej fyzikálnej simulácie vozidiel. Hra má veľmi kvalitné a k realite sa blížiace správanie v náročnom teréne, s ohľadom na kolesá, váhu vozidla, dynamiku a celé je to simulované na základe pohonu náprav kolies a diferenciálu. Prejsť aj malý zablatený kopec je tak problém a to v hre nájdete 5 rozsiahlych prostredí s rozlohou 1 km štvorcový, ktoré môžete kompletne prejazdiť so sériou ruských ťažkých strojov. Ponuka je široká, od Jeepov, cez malé nákladiaky až po veľké ťahače dreva. Pritom sa dá každé vozidlo predefinovať, zmeniť mu náves, pridať príves, iné kolesá, alebo pripojiť svetlá na lepšie nočné videnie.

So základom hry sa autori skutočne pohrali. Vybavíte si vozidlo a následne sa pustíte do terénu. Môžete najskôr zobrať Jeep, aby ste preskúmali prostredie, zistili kadiaľ môžete prejsť, či to nákladiak zvládne a naplánovať jeho misiu. V hre je totiž len jedna úloha a to dopraviť drevo z jedného miesta na druhé. Stačí prísť s autom, naložiť náklad a bezpečne ho dopraviť do cieľa.  Nie je to však jednoduché. Dokonca priam náročné a v každom prostredí strávite celé hodiny.

**Simulácia na jednotku**

Spintires je jednou z mála hier, kde skutočne pocítite rozdiel medzi vozidlami. Zatiaľ čo s Jeepom so zapnutým 4x4 pohonom a diferenciálom prejdete prakticky všetky terény, nákladiaky, či už s drevom alebo bez neho, už potrebujú svoj priestor, sú ťažké a žerú veľa benzínu.

Musíte tak pomaly postupovať vpred, snažíte sa nezapadnúť, nezaseknúť a prejsť rozmanitými terénmi, od blata, cez rieky, okraje jazier, až po rôzne drevené provizórne mosty. Cestou sa môžete prevrátiť, zakliesniť medi stromami, môže vám dôjsť benzín alebo poškodíte auto tak, že sa už nepohnete.

Ak hráte na ľahšej casual obtiažnosti (ktorá má však ďaleko ku casual), všetko sa dá vyriešiť presunutím auta do garáže. Stratíte však náklad a aj hodinu alebo dve, ktoré ste na danú cestu obetovali. Alebo môžete skúsiť prísť s iným autom s náležitým vybavením dotankovať, opraviť, prípadne skúsiť potiahnuť vozidlo. Ak však hráte na hardcore obtiažnosti, počítajte s tým, že sa vozidlo presunúť nedá, máte vyššiu spotrebu (teda je vhodné používať čo najmenej diferenciálu a pohonu všetkých kolies) a k tomu so zapnutým diferenciálom musíte využívať manuálnu prevodovku. Už tak náročná jazda sa stane ešte náročnejšou a komplikovanejšou.

Nech je však jazda akokoľvek komplikovaná, užijete si z nej každú sekundu, Budete sa vyžívať v tom, ako sa blato pod kolesami rozpadá, odtláča, kolesá prešmykujú a nevedia sa dostať z blata. Musíte skúšať cúvať, vytáčať auto, znovu skúšať prejsť o krok vpred. Budete cítiť každý kameň, ktorý sa vám dostane pod kolesá, budete vidieť, ako sa pod kolesami pohybuje, vnímať, ako sa pneumatiky pri prechode stláčajú. Podobne aj pri vode pocítite, ako naráža do karosérie, ako ju kolesá víria, keď prešmykujú pod hladinou. Jednoducho zážitok, ktorý sa dá vychutnávať dlhé hodiny. Keď si k tomu prirátate pôsobivé prostredie lesov, plynulú zmenu dňa a noci vyjde vám z toho hra, akú inde nenájdete.

Navyše fyzika zahrňuje aj dynamiku stromov. Niektoré vylomíte, iné vaše auto vedia ohnúť a môžu vám v ostrej zákrute pomôcť podržať náklad. Je však škoda, že stromy nemôžete vyrúbať, keďže veľmi ľahko medzi nimi uviaznete a následne sa už nepohnete.
Úplne ideálne by bolo, keby ste stromy mohli odrezať a naložiť, ale to žiaľ nie je možné. Často tak ostáva len reset, alebo reštart. Stromy však nie sú jediný problém, na ktorý v hre narazíte.

**Obsahovo prázdna hra**

Kým simulačná stránka je priam dokonalá, herná výrazne zaostáva. Nejde o samotné ovládanie vozidiel, ktoré sa veľmi vydarilo, ale o samotnú ponuku hry. Hra má totiž len 5 scenárov a všetky s rovnakou a pevne danou úlohou. Žiadne náhodné generovanie, žiadne ďalšie možnosti. Len to isté stále dookola. Môžete sa síce premávať po lesoch a objavovať skryté veci, ale po hernej stránke dostanete len jednu možnosť - zájsť na určené miesto po drevo a odviezť ho. Cítiť, že autori nestíhali alebo nevládali urobiť viac. Pritom si hra priam pýta prechod náročným terénom z miesta na miesto na čas. Alebo aspoň voľné jazdy s možnosťou výberu vozidiel. Na každom kroku v hre vidieť, ako autori nedopracovali rôzne plánované prvky, napríklad autá majú žeriav na drevo, ktorý ťažkopádne, ale predsa viete ovládať, ale je na nič, keďže sa drevo nakladá samé. Možno aktualizácie hru postupne rozšíria.

Ale Spintires má aj jeden výraznejší herný prvok a paradoxne ním tvorcovia zabili celý simulačný nádych titulu. Ide o odkrývanie mapy. Tá je vždy pri štarte čiastočne zakrytá a pre jej odkrytie musíte v lesoch hľadať malé tornáda, ku ktorým sa priblížite a

odkryjete danú časť. Často je to pritom zbytočné, keďže mapa je veľmi jednoducho a priam detsky nakreslená a na nej vidíte akurát veľké cesty. Priam by si to žiadalo aspoň kvalitnejší pohľad či už s reálnym prostredím hry alebo typickou 2D geografickou mapou.  Na druhej strane, mimo svojho designu vám mapa umožňuje poznačiť si miesta a mapovať trasu krížom cez lokalitu. Tá sa vám následne v režime jazdy zobrazuje ako čiara pred autom.

Ale kým spomínajú čiaru vidíte vždy, často sa vám stane, že neuvidíte dôležitejšie prvky. Kameru v hre akoby robil diletant, ktorý chce hráčom ubrať čo najviac zážitku. Jej pohyb je totiž veľmi obmedzený. Môžete s ňou len mierne rotovať okolo auta, no neponúkne žiadnu voľnosť ani nastavenie vlastného pohľadu. Pri jazde lesom je to doslova na nervy. Nevidíte, kde presne máte stromy, ako môžete zatočiť a často už vôbec nenájdete pohľad, ktorým by ste videli za auto.

Hra má aj multiplayer, ale je to skôr len kozmetická kooperácia. Hráte síce všetci štyria naraz, vidíte sa navzájom, ale deformovaný terén nie je prepojený a vyzerá to len ako ghost race. Je tam však malý bonus a to, že si navzájom viete pomôcť, napríklad dotankovaním alebo opravou.  Chýba tomu niečo viac, napríklad preteky alebo iné súťažné prvky.

**Kvalitné technológie nevyužité na maximum**

Technologicky je hra veľmi dobrá a ako sme už spomínali, má zrejme najkvalitnejšiu deformáciu s blatom v hrách doteraz. Dokonca kolesá auta z blata vytrhávajú kusy, ktoré sa na ne lepia a odpadávajú. Kvalitné sú stromy,

voda, odlesky, tiene. Veľmi efektne je spracovaná zmena dňa na noci a každá časť dňa ukazuje les v inom svetle. Všetko je pôsobivé, ale zároveň to mohlo byť ešte detailnejšie a to len jednoduchým rozšírením nastavení, ktoré mohli autori ponúknuť pre rýchlejšie počítače. Podobne aj dohľad alebo veľmi blízke objavovanie sa trávy a LOD detailov. Dopĺňajú to kvalitne spracované vozidlá, ktoré zablatíte a rozstrekujúcou vodou aj umyjete. Mokré kolesá sa lesknú, detailov je skutočne dostatok. Len škoda, že samotná deštrukcia je zapracovaná len zbežne a v drvivej väčšine zničenie naznačujú len čísla. Neskôr sa pridá dym a oheň.

Zvuková stránka je jednoduchá, ale napriek tomu pekne spracovaná. Zvuky áut sú uveriteľné, počujete ich rev a prešmykovanie kolies dopĺňa štebot rôznych vtákov v lese, zvuky kolízii a to je prakticky všetko. Ale pri tomto štýle ani viac netreba. Ak by ste chceli rádio v autách, soundtrack si už môžete pripraviť sami niekde na pozadí v PC.

Ovládanie je na klávesnici veľmi dobré, sadne do ruky, je presné a vždy viete, ako sa auto bude správať. Jedine je trochu nedoriešené ovládanie prídavných zariadení vozidiel, ktoré však ani nie sú potrebné. Sú skôr zatiaľ nevyužitým vizuálnym doplnkom. Zaujímavosťou je prehadzovanie manuálnej prevodovky manuálne myšou. Ak ale radšej jazdíte s gamepadom, rovnako ho môžete zapojiť a hrať.

Čo sa týka výkonu, je na tom hra, napriek počítaniu všetkej fyziky, veľmi dobre a aj na starších kartách dosiahnete 60 fps bez problémov. Hlavne preto je škoda, že chýba pokročilá možnosť s vyšším nastavením detailov. Našťastie, autori od začiatku spolupracujú s modermi a práve oni hru potlačia vpred.

Pomôžu s detailmi aj ponukou a už od dema pridávajú nové vozidlá, napríklad aj štandardné Jeepy alebo cestné autá. Ukázali aj nové trate, úlohy, upravená bola viditeľnosť, pridaná zimná krajina a veľa ďalšieho.

Hra je nesmierne pôsobivá a v simulačnej časti inovatívna. Technicky posúva správanie sa vozidiel v teréne do novej generácie. Autori postavili výbornú kostru, ktorá pokrivkáva v samotnom obsahu a cítiť aj ich dilemu. Akoby nevedeli, či hru tlačiť viac do simulácie alebo arkády. Nakoniec tam ostali prvky aj z toho aj z toho, ktoré sa k sebe nehodia. Jednoznačne tak hre chýba viac máp, rozmanitejšie úlohy, napríklad na čas alebo preteky a určite aj lepšia kamera.  Módy však fungujú a tak najlepšie, čo môžete po úvodných hodinách v hre spraviť, je vyhľadať si ich.

Spintires by sa hodili dve hodnotenia pre rôzny typ hráčov. Jedno za parádny simulačný základ a to 9.5. Druhé za obsahovú stránku, ktoré by bolo 3.0. Osobne sa (napriek všetkej kritike) prikláňam k simulačnému základu a možnosti rozširovania módmi a tak si hra  zaslúži 7.5. Zároveň však Spintires odporúčam len v prípade, ak si chcete užiť offroad jazdu krížom cez lesy.

Peter Dragula

## HODNOTENIE

+ jedinečne zapracované správanie sa vozidiel na rôznych povrchoch
+ netradičné vozidlá
+ rozsiahle a náročné prostredia
+ podpora módov

- veľmi zlá kamera
- niektoré slabšie grafické detaily
- len 5 scenárov, každý s pevne danými úlohami
- sústredí sa len na prevážanie dreva

# 7.5

# GRID AUTOSPORT

Codemasters | Racing | PC, XOne, X360, PS3, PS4

Dobré meno a povesť sú nenahraditeľné a platí to aj v hernom priemysle. Predstavujú totiž rozdiel medzi úspechom a pádom na dno. Codemasters sa za uplynulé roky v tomto biznise zaradili ku špičke v oblasti pretekárskych hier. A prvým titulom zo série Grid to len potvrdili. Pravdepodobne si ani DiRT nezískal takú fanúšikovskú základňu ako ich cestné preteky. S druhou časťou Gridu však o svoju reputáciu prišli a museli sa snažiť, aby sa pokúsili dostať nie len späť na vrchol, ale najmä do sŕdc a následne aj knižníc hráčov.

Preto ubehol len zhruba rok a máme tu ďalšie pokračovanie tejto série. Dvojka bola trapas, fanúšikov len nahnevala a aj napriek tomu, že nezbierala úplne najhoršie hodnotenia, asi len málokto na ňu spomína v dobrom. Museli prísť rýchle a rázne riešenia – musel prísť GRID Autosport. Nie je to síce návrat do výšin prvej časti, no ako náplasť na ubolené hráčske srdce hra funguje. Mnoho jej toho budete vyčítať, no aj tak si k nej vždy znovu sadnete a budete sa obstojne baviť. Berie si niečo z oboch predchodcov, no vydáva sa pritom vlastnou cestou.

V istom zmysle je takáto nekonzistentnosť hier v sérii zaujímavá. Tretí raz hráme GRID a tretí raz sa hrá inak. Ortodoxným fanúšikom jednotky sa zo začiatku Autosport určite nebude pozdávať, no v tomto prípade netreba dať na prvý dojem. Hra vás v rámci kariéry hneď úvode hodí ďaleko dopredu, aby vám ukázala, čo vás čaká. A nebude sa vám to páčiť. Ale do kariéry sa aj tak zahryznete už od začiatku. A ako postupujete po jednotlivých krokoch, nájdete v nej určité čaro. Síce zjednodušené, no rozhodne má kariéra čo ponúknuť.

Je pred vami 5 tried: Touring, Endurance, Open Wheel, Tuner a Street. Každá predstavuje jednu

vetvu vašej kariéry, ktorá je určená vlastným zasadením, pravidlami a aj autami. Výhodou je, že cestu kariérou si volíte sami a môžete ju kedykoľvek zmeniť. Stačí si vybrať jednu z týchto tried. Tam vás čakajú ponuky na série podujatí a každá takáto séria predstavuje jednu sezónu. Pokojne tak môžete jazdiť niekoľko eventov s Touring autami na okruhoch a hneď potom sa zas vrhnúť do driftovania, či pretekov v uliciach svetových metropol. Obrovskou výhodou tohto systému je variabilita. Ak sa začnete pri jednom type pretekov nudiť, môžete sa pustiť do iných.

Vyhrávaním získavate skúsenostné body a nimi sa zas posúvate vyššie vo svojom kariérnom progrese. A keď v každej z týchto tried získate dostatok bodov, môžete sa pustiť do GRID šampionátu, ktorý ponúkne niečo z každého. Toto predstavuje akýsi vrchol jednej úrovne, po ktorej sa posúvate vyššie, k lepším autám a náročnejším pretekom. XP však získavate aj inak. Na začiatku každej sezóny si musíte zvoliť kontrakt. To je tím, pre ktorý túto sezónu budete jazdiť. Tímy majú svoje požiadavky a aj odmeny. Čím vyššia je základná požiadavka na umiestnenie, tým vyššia je odmena. A okrem toho sa líšia ešte aj tým, v akej miere vám umožnia upraviť si auto. Počas každého eventu vám tím vyberie rivala, ktorého musíte poraziť, aby ste získali viac skúseností.

Manažment tímu je pomerne jednoduchý a nie taký prepracovaný ako v prvej časti. Nevyberáte si si ani kolegu, čo je škoda, lebo vás potom dosť často sprevádzajú neschopní dreváci. Podobne je to aj so sponzormi. Tých nenaháňate priamo. Každý pretek obsahuje niekoľko výziev a tieto výzvy predstavujú sponzorov. Ich plnením tak získate sponzora a skúsenostné body, ktoré k tomu patria. Na jednej strane, je pravdou, že tento systém je veľmi zjednodušený, no sústredí pozornosť na pretekanie a autorom sa tak podarilo vypracovať intuitívny systém odmien a progresu.

Kariéra v GRID Autosport je skutočne dlhá. Pred vami sú stovky pretekov, ktoré vám zaberú desiatky hodín času. A čo je najlepšie, hra pritom nenudí a stále dokáže baviť. Jazdenie je zábavné, okruhy nie sú nevýrazné ako v dvojke a dojem z jazdy je veľmi dobrý. Trošku nešťastným krokom je vytvorenie vlastného imaginárneho okruhu pre hru, ktorý Codemasters využívajú častejšie, ako by bolo treba. Celkovo je to však 22 okruhov, ktoré ešte ponúkajú niekoľko rôznych variácií, takže výsledné číslo okolo stovky tratí je hneď o niečo zaujímavejšie. A nebude vám hroziť to, že by ste opakovali preteky na zopár tratiach ako tomu bolo v DiRT 2.

Vozidiel je v hre k dispozícii celkovo 78, čo síce nie je nejaké horibilné číslo, no pri pohľade na celkový zoznam vozového parku si uvedomíte, že tu vlastne nič zásadné nechýba. Nájdete tu všetko, od Golfu, cez McLaren P1 až po superlighty ako napríklad Ariel Atom. V hre nájdete aj niektoré špeciály, s ktorými sa ani v kariére bežne nepreteká, ale sú určené skôr na špeciálne eventy. Autá si v kariére priamo nevyberáte, ale rôzne tímy jazdia na rôznych vozidlách. Delia sa do už uvedených 5 tried a navyše ešte niekoľkých výkonnostných stupňov podľa vášho progresu v kariére.

Kariéra však nie je jediným režimom. Okrem obligátneho rýchleho hrania určite oceníte multiplayerové možnosti. Jednak tu nechýba lokálny splitscreen, čo dnes, bohužiaľ, nie je vôbec samozrejmosť. Vzhľadom na popularitu online hrania v sérii však zaujme hlavne táto časť. Okrem vlastnej garáže si vytvárate kluby. Online režim je prehľadný a intuitívny, vytváranie aj vyhľadávanie pretekov je hračka. Okrem iného, ponúka ešte aj vlastné špecifické výzvy, v ktorých sa vo forme tabuliek pretekáte s ostatnými hráčmi po celom svete. Zábavným bonusom je party režim, kde si môžete s kamarátmi rozdať pár úderov v demolačnom derby v štýle DiRT Showdown.

Tŕňom v oku mnohých hráčov bude jednoznačne jazdný model v GRID Autosport. Ten je iný ako v prvej časti, no rovnako sa líši aj od toho v druhej. Zadok auta tu šialene nelieta v zakrutách a tak nemusíte škrípať zubami, že by ste každú jednu prechádzali šmykom. Dajú sa krásne prechádzať bez toho, aby vám auto driftovalo. No Grid je taktiež veľmi benevolentný a veľa vám toho dovolí a prepáči. Skôr sa prikláňa k arkáde. No to najdôležitejšie aj tak nakoniec je, že je zábavný a dojem z jazdy je veľmi dobrý. Ak ale nie ste ochotní akceptovať príklon k jednoduchosti, ani to vám stačiť nebude.

Oveľa smutnejšie je to však s deštrukčným modelom. Aj pri ťuknutiach cítite váhu auta, nie sú to papierové škatule, ktoré do seba narážajú, vždy si to auto nejako odnesie a to je dobre. No aj v tomto prípade občas hra povolí až príliš. Aj keď vám súperi spôsobia defekt, stále dokážete ísť veľmi rýchlo. Plechy sa tu krčia, odlietavajú a má to aj reálny vplyv na jazdné vlastnosti, no napríklad prítlačné krídla na formulách sú snáď nezničiteľné a to vie veľmi pokaziť dojem. Po ťažšej nehode už vaše auto neťahá, točí už len doľava, je celé pokrčené, no krídlo aj tak stále drží a taktiež aj tie jemné formulové kolesá. Nepeknou chybou sú aj odlomené časti na tratí, ktoré raz za čas zvyknú levitovať. Naopak, poteší opotrebovanie pneumatík, ale len v endurance pretekoch, kde aj tak chýbajú zastávky v boxoch.

Verte mi, že nehôd bude v hre mnoho. A nemusíte ich vôbec zapríčiniť vy. AI je v celej svojej škále agresívna a máločo vám daruje. Vie jazdiť defenzívne, blokovať vás, no na druhej strane jej nerobí problém ani to, aby vás v zákrute jednoducho zostrelila. Vtipné je, že to dokáže aj váš tímový kolega, keď si vy chcete pohodlne prejsť  zákrutou a razom ho máte zaparkovaného v kufri a už sa zbierate zo štrku. Hra obsahuje aj penalizácie pri prekročení bielej čiary, no v tomto ohľade je občas náladová a potrestá vás aj

vtedy, keď vás súper vytlačí a vyjdete z trate bez toho, aby ste získali výhodu.

Po vlne protestov pri vydaní druhej časti sa do GRID Autosport vracia aj pohľad z kokpitu, no nestrieľajte ešte šampanské. Tento pohľad je v hre len tak, aby sa nepovedalo. Je to síce lepšie ako nič, či ten mód v dvojke, no rozblurovaný pohľad (nie taký dynamický ako v Shiftoch) nie je príliš pekný. Rovnako aj neosvetlená palubovka, či statické budíky. Navyše aj tu kvalita trochu pokrivkáva. Vo formulách pôsobí živšie, nemáte pred sebou sklo a stĺpiky, v touring autách zas horšie.

Graficky hra vôbec nie je na zahodenie a radí sa k tým lepším a krajším pretekárskym titulom. Samozrejme, beží na známom EGO engine, ktorý Codemasters používa už pár rokov. Nejaké tie obmedzenia kvôli vydaniu na staré konzoly jej budete musieť prepáčiť, zvlášť v okolí tratí, ktoré nie je práve detailné, no aspoň je vizuálne bohaté a živé. Okolo tratí nájdete kamerovú techniku, divákov a podobne. PC navyše včera dostalo HD balíček textúr pre autá, ktoré zvlášť pod vplyvom rôznych svetelných efektov vyzerajú veľmi pekne. Obrovským plusom je optimalizácia, keďže Autosport, aj po balíčku textúr, v ultra nastaveniach a podobne beží ako po masle.

V Codemasters však podcenili hudbu. Po stránke zvukov, ruchov a efektov je všetko v poriadku, priestorový zvuk funguje, zvuk motora sa mení podľa kamery a všetky ostatné dnešné štandardy hra spĺňa. Ale keď vám popri jazde v nadupaných športiakoch najslávnejšími traťami sveta nehrá do ucha dobrá hudba, dojem nie je stopercentný.

## HODNOTENIE

Čo je divné, lebo naozaj tu budete počuť aj komentár z trate, melódie v istých úsekoch trate, v ktorých hrá, ale inak ani tón.

S GRID Autosport je to zložité. Nová hra po veľmi zlej dvojke rozhodne napravila pošramotené meno série aj Codemasters. Aj keď sa na ňu podobá, v mnohých smeroch je Autosport lepší, prepracovanejší a zábavnejší. No stále nedosahuje kvality prvej časti. Navyše sa uberá úplne iným smerom. Napriek tomu všetkému však dobre a veľmi dlho zabaví. Najväčšie kazy hry nie sú také závažné, aby sa nedala hrať. Cez ten kokpit sa prenesiete a podobný prípad je aj manažment tímu a sponzorov.

A potom tu zostanú už len zbytočné chyby kaziace dojem, ktoré snáď autori neskôr opravia patchom.

Matúš Štrba

+ zábavné jazdenie
+ dlhá a rôznorodá kariéra
+ príjemná grafika
+ výborná optimalizácia
+ dobre motivuje a odmeňuje
+ prehľadný online režim

- odfláknutý kokpit
- zjednodušený a menej prepracovaný manažment
- žiadna hudba
- nekonzistentný deštrukčný model
- viac menších chýb

**7.5**

# AMONG THE SLEEP

Krillbite Studio | Adventúra | PC

Noc môže byť niekedy strašidelná aj pre dospelých, nehovoriac o deťoch, ktoré za každým tmavým rohom vidia strašidlo. Malý špunt, ktorý vie sotva stáť na nohách, sa preto ideálne hodí do hlavnej úlohy hororovej adventúry.  Prišli na to aj vývojári z Krillbite Studio, ktorí hráčom naservírovali temný príbeh vnímaný očami dvojročného chlapca.

Všetko začína idylickou oslavou s tortou a dvomi sviečkami, nad ktorými sa skláňa usmievavá mama. Po narodeninovom úvode nasleduje nenáročná výuka v detskej izbe. Chlapča sa pohrá s loptou a vláčikom, naučí sa otvárať šuplíky a skrine, posúva menšie predmety, vyšplhá sa na stoličku a zoznámi s hovoriacim plyšovým medvedíkom. To všetko vnímate z pohľadu prvej osoby a je to praktická príprava na veľké dobrodružstvo, ktoré sa začne uprostred noci, keď sa prívetivá detská izba a vlastne celý dom zmení na pochmúrne bludisko.

Maličký sa prebúdza sám v absolútnej tme. Na svoj vek je celkom šikovný, dokáže už stáť na nohách, hoci neraz capne na štyri a keď si k dverám prisunie stoličku, dočiahne na kľučku. Pohybuje sa po tmavých miestnostiach a sebadôveru mu dodáva spomínaný hovoriaci maco, ktorý navyše pri objatí osvetlí okolie ako baterka.

Lenže nablízku je cítiť zlo, ktoré spočiatku nevidíte, len si ho uvedomujete. Neskôr, keď sa zo známych, aj keď tmavých miestností domu presuniete do bizarného sveta, ktorý je zmesou spomienok, pokrivenej reality a detskej fantázie, dostane bubák konkrétnu podobu. Musíte sa mu vyhýbať a keď na jeho prítomnosť upozorňujú stiesňujúce zvuky a roztrasená obrazovka, zaliezť do úkrytu. Strašidlo priťahuje hlavne svetlo a hluk a treba si dávať pozor najmä na zhodené fľaše a ďalšie hlučné predmety.

Úlohou chlapca je pod rúškom noci a v blízkosti bubáka vyhľadať štyri spomienkové predmety, ktoré treba zhromaždiť na určenom mieste. Každá vec priamo súvisí s chlapcom a jeho mamou a je kľúčom k odhaleniu tajomstva, ktoré je uzatvorené za pomyselnými dverami. K spomienkam sa dá dostať jedine zdolaním levelov, ktoré so sebou prinášajú určitú výzvu aj nenáročné rébusy. Zvyčajne treba nájsť niekoľko predmetov, napríklad kúsky skladačky, ktoré otvoria prístup k dôležitému objektu a s tým sa treba vrátiť k akémusi spomienkovému bubnu.

Hoci sa dá otvoriť, posunúť a zodvihnúť kopa vecí, praktické využitie má len niekoľko kúskov, ktoré sa ukladajú v jednoduchom inventári. Od chlapca sa väčšinou žiada vyhľadanie správnej cesty, ktorá je vlastne prekážkovou dráhou, kde pomáhajú alebo zavadzajú kusy nábytku, krabice, hračky, okenné rámy, rúry, dosky, jamy a mosty.

Pri prekonávaní nástrah zohráva úlohu hlavne fyzika. Napríklad musíte zaťažiť jedno rameno hojdačky, aby ste sa preplazili na druhé, po ktorom sa dostanete do vyvýšeného otvoru dreveného domčeka. Lokality sú pritom zaujímavé, aj keď je vám jasné, že ide o fantazmagóriu. Detské ihrisko vyzerá ako po apokalypse alebo z nočnej mory s Freddym Kruegerom. V lese s bažinami vám prebehne mráz po chrbte. Časti domu sú mixované so znetvorenými exteriérmi, zvláštnymi úkazmi a detskými kresbami namaľovanými na papieri alebo kriedou po stenách.

Postup sa ukladá automaticky a ak vás dostihne bubák alebo niekam spadnete, začínate od najbližšieho checkpointu. Hra nie je veľmi náročná, takže sa vám to stane len zriedka. Závažnejším nedostatkom ako nízka obtiažnosť, je však dĺžka, či skôr krátkosť hry. Celý obsah je napratany do šiestich kapitol a čoho sa vlastne bojí dvojročné dieťa zistíte približne po dvoch hodinách. To je na dvadsaťeurovú hru bez doplnkových režimov zúfalo málo.

Vzhľad hry je dobrý, môžete nastaviť vysoké rozlíšenie, ale ani pri extrémnom nastavení nečakajte grafické orgie. Atmosféra je však vydarená,

podfarbená temnou hudbou a občas budete mať zimomriavky. Hra navyše zahrňuje položku virtual reality a s Oculus Rift to môže byť celkom iná káva. Ovládanie je maximálne jednoduché, myš a niekoľko klávesov na nenáročné úkony pohodlne stačí. Zaujímavý je prechod do menu hry. Po stlačení ESC si dieťa zakryje oči, hra sa zapauzuje a vidíte pred sebou možnosti hry.

Among The Sleep má zaujímavý námet a vlastne ani pointa vo finále nie je zlá. Indie vývojári urobili kus dobrej práce, ibaže ten kus mal byť podstatne väčší, minimálne dvojnásobný. Za bezmála 250 000 dolárov vyzbieraných v Kickstarteri a 20 € na Steame by sme oprávnene chceli viac.

Dvojhodinové nočné dobrodružstvo má vydarenú atmosféru, ale je prikrátke a nepredstavuje skutočnú výzvu. Sympatická jednohubka  doplnená o štyri symbolické achievementy sa skončí skôr, ako sa poriadne rozbehne. Among The Sleep je ako pekná blondínka, za ktorou sa radi otočíte, ale vzápätí zájde za roh a rýchlo vám vyfučí z hlavy.

Branislav Kohút

## HODNOTENIE

+ strašidelné dobrodružstvo z pohľadu malého dieťaťa
+ zaujímavý námet
+ vydarená atmosféra

- veľmi krátke, cena ne-zodpovedá dĺžke hry
- nepredstavuje veľkú výzvu

# 6.5

# V ŠĽAPAJÁCH XCOMU

# XENONAUTS

Goldhawk | Strategická | PC

Netrúfam si odhadnúť, koľko z terajších návštevníkov Sectoru hralo v roku 1994 úplne prvé UFO: Enemy Unknown. Čo si ale odhadnúť trúfam, je počet tých, ktorí v tej dobe každý deň a večer dookola presviedčali sami seba, že po tom to boji, po tejto vyvinutej technológii, po tomto zostrelenom tanieri či po tejto zničenej báze už NAOZAJ vypnú počítač. Boli to všetci, čo sa do hry pustili. UFO bol takým fenoménom na poli strategických hier, s ktorým sa môže porovnávať snáď len Dune 2 alebo prvé Heroes of Might & Magic. Totálna závislosť na totálnej hrateľnosti. Postupom času vznikali rôzne odnože hry, zasahujúce do realtimových či dokonca FPS žánrov, ale starú dobrú klasiku (priame pokračovanie Terror from the Deep nerátajúc) už nedokázalo nič prekonať.

Prečo? Na to je niekoľko odpovedí. Komplexné stratégie, kde sa vyžadujú manažérske, staviteľské a zároveň vojenské rozhodnutia, sa už príliš nenosia. Ťahové hry vyšli z módy veľmi dávno. Rovnakou vzácnosťou sú tituly, kde sa herná doba pohybuje vysoko nad hranicou 20 hodín. O opaku sa nás prednedávnom snažil presvedčiť nový XCOM: Enemy Unknown, ktorý vyšiel spolu s výborným datadiskom v rokoch 2012 a 2013. Napriek skvelému spracovaniu to nebolo celkom ono. Zhruba v tom istom čase sa do ponuky Early Access na Steame dostáva aj zástupca indie sféry od vývojárskeho štúdia Goldhawk Interactive s názvom Xenonauts. A ak ste celé dve desaťročia čakali na dokonalého nástupcu pôvodných UFO hier, s čistým svedomím môžeme konštatovať, že vaše čakanie skončilo s posunutím Xenonauts do kategórie plnohodnotných Steam produktov.

Xenonauts sa opiera o rovnako jednoduchú a tisickrát použitú dejovú líniu ako UFO a XCOM. Zem napadli mimozemšťania a vaša úloha je zastaviť prebiehajúcu infiltráciu, zistiť pôvod nepriateľa a raz a navždy sa s ním vysporiadať. K tomu budete musieť vykonať množstvo rozhodnutí  a byť schopní nie len bojovať,

ale i komplexne riadiť celú infraštruktúru vojenskej organizácie, ktorá je sponzorovaná alianciou najväčších štátov na Zemi.

Prvou úlohou je výber vhodného miesta na základňu. Keďže lietajúce taniere zostrelené do vody neprinášajú žiadny zisk, ideálnym základným bodom je napríklad územie Ruska, Ameriky či podobne veľkého štátu alebo kontinentu. Vaša báza sa postupom času rozrastie a z pôvodných pár hangárov, zameriavacieho satelitu a ďalších podporných budov, sa stane plnohodnotná základňa s rôznymi typmi obrany, garážami pre vozidlá, výskumnými a výrobnými halami. Stavanie budov sa vykonáva v 2D „štvorčekovom" móde a pri rozmiestňovaní jednotlivých prvkov treba rátať s najhoršou možnou alternatívou. Teda, že ochrana základne zlyhá a vy budete musieť zabrániť mimozemskému infiltračnému komandu, aby zničilo vašu centrálnu miestnosť.

Po postavení bázy sa o pozornosť prihlásia vedci z výskumného oddelenia. Prvotná ponuka projektov je malá, ale s postupom času a najmä s pribúdajúcimi získanými technológiami, sa z výskumu stane najdôležitejšie oddelenie. Klasické balistické zbrane nepriateľom veľké poškodenie nespôsobujú, a tak je potrebné vyskúmať laser, plazmu a magneticky akcelerované zbrane, ktoré aj z tých najtvrdších oponentov po pár výstreloch spravia cedidlo na cestoviny.

Zbrane nie sú jedinou oblasťou, ktorou sa výskumníci zaoberajú. Dôležité je aj zlepšenie existujúcich lietadiel a výsadkových lodí, respektíve návrh úplne nových typov, ktoré dokážu na miesto výsadku priviesť viac vojakov v rýchlejšom čase. Hodia sa tiež účinnejšie brnenia s rôznymi prídavnými funkciami. Skúmanie mŕtvych aj živých nepriateľov zas prinesie výhody vašim mužom v boji s konkrétnymi druhmi protivníkov.

Vyskúmané veci je často potrebné vyrobiť, či už za použitia peňazí alebo mimozemských materiálov. Inžinieri sa tak stanú rovnako dôležití ako vedci a vy zistíte, že keď chcete skúmať a vyrábať čo najefektívnejšie a zároveň potrebujete pokryť viac územia, je potrebné postaviť ďalšie bázy.

Budovy, personál, vybavenie, to všetko stojí peniaze. Vojenská organizácia pod vašou kontrolou získava zdroje od štátov, avšak ak si niektoré z nich prestanete na dlhší čas všímať a nebudete ich ochraňovať, z aliancie sa odpoja a vaše príspevky na prevádzku rapídne klesnú. Peniažky sa dajú zarábať aj úspešným zostreľovaním a ničením UFO, výsadkami a predávaním získaných materiálov (to sa deje na rozdiel od pôvodných hier automaticky).

Úloha manažéra, riaditeľa výskumných centier a správcu budov končí v momente, keď radary zachytia stopy nepriateľského plavidla vo vašom vzdušnom priestore. Vyslať môžete jedno, dve alebo dokonca tri lietadlá, ktoré doletia k cieľu a hra sa vás opýta, či s ním chcete bojovať v manuálnom alebo automatickom režime. Automatický režim spočíta silu a zbrane vašich

strojov, porovná ich s "emzákmi" a bez vášho zasahovania oznámi výsledok. V manuálnom režime sú naopak stroje pod vašou kontrolou, môžete ich poslať tak, aby UFO „obkľúčili", načasujete vystrelenie torpéd a rakiet a dokonca pri lepších lietadlách dokážete zvrátiť priebeh bitiek špeciálnymi manévrovacími tryskami.

Po zostrelení lietadla niekde nad pevninou prichádza na rad hlavná náplň hry - taktické ťahové bitky vašich vojakov proti mimozemšťanom. Každý z vojakov oplýva jedinečnou sadou atribútov (presnosť, sila, vytrvalosť), ktoré ho predurčujú na niektoré z povolaní. Snajperi vynikajú v presnosti, silní vojaci dokážu uniesť viac vybavenia bez postihu a preto sa spoliehajú na ťažké zbrane a raketomety. Aktivita vo vlastnom kole je determinovaná počtom takzvaných time units (bodov, ktoré určujú, o koľko sa môžete vo svojom kole posunúť, koľkokrát vystreliť atď.) u jednotlivých vojakov. Kombinácie akcií nie sú ničím obmedzené, môžete behať, strieľať, znova behať a potom sa ukryť, ak vám to samozrejme dovoľuje počet time units. Po odohraní so všetkými vojakmi nastáva kolo súpera, kde sa počítačom riadení nepriatelia snažia vaše jednotky zneškodniť.

Najmä na vyšších obtiažnostiach dokáže počítačová AI poriadne potrápiť. Strategické rozmiestnenie jednotiek, používanie dymových granátov alebo šetrenie bodov do nepriateľského kola hrajú veľký význam. Je potrebné sa kryť, postupovať v pároch, vhodne kombinovať zbrane na blízko a na diaľku, v neskorších fázach začať používať omračovacie zbrane. Smrť každého vojaka je tragédia, keďže jednotkám sa za úspešné misie zlepšujú vlastnosti alebo dokonca môžu dostať niektorú z množstva medailí.

Znie vám to celé ako presný popis pôvodných UFO hier? Ale veď presne o to ide! Xenonauts naozaj je takmer totožnou kópiu 20 rokov starého titulu, ktorý si ale zahráte aj na moderných počítačoch s novými OS a ktorý vám prinesie rovnako kvalitnú zábavu, ako ste prežívali ešte pod staručkým DOSom. Zásadných zmien je skutočne len pár – plne manuálny dogfight mód, niektoré zmeny vo vybavení (Xenonauti dokážu používať balistické štíty v kombinácii s pištoľou, prípadne do raketometu naládovať omračovacie hlavice). Chýbajú plne generované mapy (ale pomocou užívateľských módov si ich ponuku môžete značne rozšíriť), naopak pribudlo rozdelenie vojakov do skupín podľa vybavenia a nie je tak potrebné

HODNOTENIE

každého jednotlivca zbrojiť samostatne. Inak je to skutočne presná kópia, ktorá sa rovnako hrá a najmä rovnako vás posadí za PC a nedovolí odísť, kým neodohráte ešte aspoň jedno kolo.

V prípade, že vás naokolo porozhadzované obrázky svojou slabšou grafikou odpudia, táto hra nie je pre vás. Xenonauts nie je hra o grafike, efektoch, rozlíšení textúr a rátaní pixelov na obrazovke. Toto je hra o mechanizmoch, náročnosti a komplexnosti.

Jedinou mojou závažnejšou výtkou sú scenáre pozemných výsadkov. Máme tu bránenie vlastnej základne, paniku v mestách, útoky na nepriateľské základne, no absolútna majorita bojových misií vyžaduje zostreliť UFO a zabiť všetkých votrelcov. Uvedomujem si, že pred 20 rokmi to nebolo iné, ale záchrana rukojemníkov, ničenie dôležitých cieľov, obsadzovanie konkrétnych políčok, sabotáže či podobné rozptýlenia, by raz za čas určite padli vhod. Musím tiež upozorniť, že hoci votrelci psychickými silami disponujú, vaši vojaci sa nikdy tieto schopnosti nenaučia. Autori hry to takto navrhli zámerne, keďže podľa nich boli takéto možnosti príliš „overpowered" a zjednodušovali celú hru.

Fanúšikovia pôvodných UFO hier by nad kúpou Xenonauts nemali váhať ani nanosekundu. Toto je hra, na ktorú čakali 20 rokov. Rovnako neurobia chybu ani hráči, ktorí majú radi komplexné, náročné stratégie, spojené s ťahovými taktickými súbojmi a obsah je pre nich dôležitejší než forma.

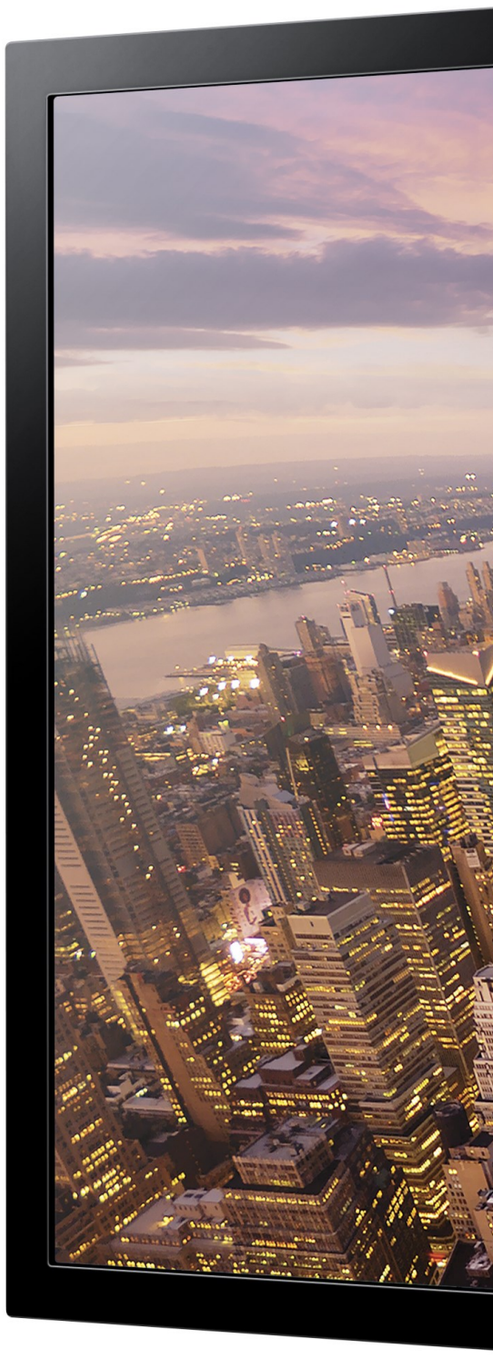
Jaroslav Očenáš

+ takmer presná kópia UFO
+ niekoľko zaujímavých noviniek
+ zachovaná komplexnosť, hrateľnosť aj atmosféra

- len jeden typ vojenských výsadkov

**9.0**

# TECHNOLÓGIE



SAMSUNG
REAL DEFINITION UHD

# TEST: SAMSUNG UHD U28D590D

S novými technológiami prichádza aj čoraz vyspelejší hardvér a nároky na kvalitnú výbavu hráča sa zvyšujú. Okrem výkonnej grafickej karty, procesora a ďalších súčastí počítača a hernej konzoly je určite dôležitý aj vhodný monitor. Pre náročnejších hráčov, ktorí si žiadajú to najlepšie, môže byť ideálnou voľbou Ultra High Definition monitor U28D590D, ktorý ponúka Samsung.

Nový 28-palcový monitor sme s radosťou otestovali a vyskúšali. Už v pri prvom pohľade na pracovnú plochu v rozlíšení 3840 x 2160 sa nám zrak popásol na sýtych  farbách s ostrým obrazom. Dobrý dojem sa ešte prehĺbil pri testovaní v hrách rôznych žánrov. Úchvatne vyzeral Starcraft II, naproti tomu akčné hry na veľkom monitore s vysokým rozlíšením vyzneli síce pôsobivo, ale nový Samsung si pýtal ešte viac a lepšie spracovanie. Battlefield 4 na ultra nastaveniach zaujal v exteriéroch, no postavy a interiéry pôsobili stroho a chýbali im prepracovanejšie detaily, ktoré by dokázali vyniknúť v takomto zobrazení. UHD monitor je skrátka pripravený na grafické orgie, ktoré môžeme očakávať v najmodernejších tituloch so špičkovou grafikou.

Kontrast, saturácie, parametre obrazovky a úsporný režim monitora sa nastavujú jednoduchým tlačidlom s mini páčkou na zadnej strane monitora. V zobrazenom menu nájdete aj herný mód, ktorý optimalizuje

nastavenie pre potreby videohier. V praxi to znamená, že zisťuje zmeny v scenériách, automaticky upravuje kontrast a hĺbku farieb, aby sa dosiahol čo najlepší efekt v hrách. V nastaveniach nechýba ani časovač vypnutia.

Monitor má display port a dva HDMI porty, ktoré vám umožnia pohodlne pripojiť dva počítače alebo PC a konzolu. Technológia Picture-in-Picture 2.0 umožňuje zobraziť obraz z dvoch zdrojov súčasne pri zachovaní svojho pôvodného rozlíšenia (čiže každé môže byť iné) a to si dokážete prispôsobiť vlastným potrebám, pričom sa kvalita obrazu neznižuje. Inak povedané, pripojíte dva nezávislé vstupy, pracovné plochy oboch zariadení budú na obrazovke rozdelené na dve časti a dosiahnete efekt dvoch monitorov v jednom.

V praxi som si to skúsil s dvomi počítačovými zostavami a celý proces bol veľmi jednoduchý. Nebolo potrebné nič meniť v nastavení PC. Stačilo nezávisle na sebe spustiť obidva počítače pripojené k tomu istému monitoru a potom v samotnom menu monitora zapnúť PIP/PBP mód. Obrazovka sa okamžite rozdelila na dve rovnaké polovice. Pri takomto zobrazení však boli príliš zrezané pohľady z každého PC, takže to nemalo veľmi praktický význam. Našťastie má monitor štyri varianty obrazu v obraze.

Najpraktickejší je formát, kde je obraz primárneho zariadenia na celej ploche monitora a obraz sekundárneho zariadenia umiestnený v rohu a zaberá štvrtinu celkového priestoru. Pre istotu si môžete prepínať aj polohu zmenšeného obrazu, takže ho podľa potreby umiestnite v ľubovoľnom hornom alebo dolnom rohu monitora. V menu je aj možnosť zvoliť, z ktorého zdroja chcete počuť zvuk a platí to v prípade, že máte priamo k monitoru pripojené slúchadlá. Inak znejú zvuky z obidvoch zariadení súbežne a teda si hlasitosť individuálne regulujete.

Obraz v obraze využijete napríklad pri písaní textu, kedy môžete súčasne sledovať film z druhého zariadenia. Alebo sa hráte na konzole a popritom píšete recenziu a všetko máte  priamo pred očami.

Rýchla odozva na úrovni 1 milisekundy garantuje dokonalé zobrazenie akýchkoľvek pohybov v hrách a filmoch bez rozmazania a iných postranných efektov a bez oneskorenia. Kým bežné monitory ponúkajú 16,78 milióna farieb, Samsung prináša až 64 -krát viac, čiže úctyhodnú miliardu farieb a preto je zobrazenie veľmi realistické a prechody medzi jednotlivými odtieňmi plynulejšie.

Dizajn monitora ako takého zodpovedá moderným štandardom. Výzorom nejako zvlášť nevyniká, ale pri pohľade zboku je štíhly ako anorektička a má pekné čisté línie. Je vyrobený z kvalitných materiálov a posadený na jednoduchý stojan v tvare písmena T. Ten je zostavený z dvoch kusov a upevnený k monitoru dvomi šraubami. Upevnenie stojana zvládnete, ale napriek tomu, tvorcovia mohli skúsiť aj elegantnejšie riešenie. O niečo dlhší kábel adaptéra by tiež nebol na škodu, aby sa všetko dalo bez problémov pohodlne uložiť a rozmiestniť na stole.

UHD Monitor U28D590D stojí 669 €. Je pochúťkou pre fajnšmekrov, ktorí za túto sumu dostanú produkt vysokej kvality, čo prinesie kinozážitok pri sledovaní filmov a umožní vyniknúť špičkovým hrám novej generácie. Takže ak nemáte problém s peniazmi, alebo si chcete dopriať exkluzívny darček, je to veľmi dobrá voľba.

Branislav Kohút

Technické údaje:

**Displej**

Veľkosť obrazovky 28 palcov
TN
Jas 370 cd/m²
Kontrastný pomer 1.000 : 1 (typ.)
Mega ∞ Dynamic Contrast Ratio
Rozlíšenie 3.840 x 2.160
Čas odozvy 1 ms
Podpora 1 mld. farieb

**Rozhranie**

1 x Display Port
2 x HDMI
1 konektor pre slúchadlá

**Zdroj napájania**

Zdroj napájania 100 - 240 V (50 / 60 Hz)
Príkon 32 W (v podmienkach testovania podľa štandardu Energy Star)
Príkon v pohotovostnom režime 0,3 W (typ.)
Externý adaptér

**Hmotnosť**

Hmotnosť zostavy so stojanom 5,65 kg
Hmotnosť zostavy bez stojana 5,05 kg

**Eko**

Trieda energetickej účinnosti B

**Všeobecné informácie**

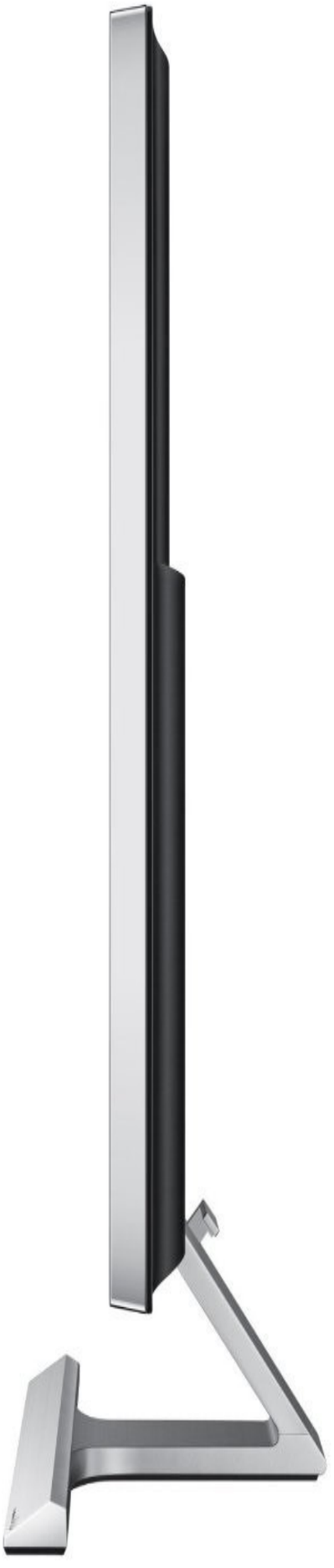
Ekologická úspora energie, Samsung MagicAngle, Samsung MagicBright 3, časovač vypnutia, veľkosť obrazu, prevod na rozlíšenie UHD, PIP 2.0, PBP
Easy Setting Box
Kompatibilita s operačným systémami Windows a Mac
Certifikácia pre systém Windows

**Rozmery**

Rozmery zostavy so stojanom 660,9 x 486,3 x 169,4 mm (Š x V x H)
Rozmery zostavy bez stojana 660,9 x 410 x 64,7 mm (Š x V x H)
Rozmery balenia 794 x 452 x 109 mm (Š x V x H)

**Príslušenstvo**

Kábel HDMI a kábel DP ako súčasť balenia
Inštalačný disk CD (príručka) a príručka pre rýchle nastavenie ako súčasť balenia



# TEST: LOGITECH G502 PROTEUS CORE

Naraziť na nové myšky od Logitechu nie je vôbec žiadnym problémom. Jednak sa na trhu objavuje pomaly jedna novinka za druhou a taktiež je Logitech pravdepodobne jedna z najpopulárnejších značiek, takže je všade - v herniach, na eventoch a podobne. Z toho však môžu povstať dva hlavné problémy. Keď Logitech dokážete nájsť na každom kroku, môže sa zdať nepravdepodobné, že by vás ešte vedeli vôbec prekvapiť. A taktiež prinášanie noviniek v takom rýchlom slede môže vyvolať dojem, že už tvorcovia nemajú čo vylepšiť, len prinesú to isté v bledomodrom.

Aktuálnou novinkou je Logitech G502 Proteus Core. Ako z názvu môžete vyčítať, ide o nový prírastok do rodiny herne zameraných myšiek Logitechu, z ktorých sme vám niekoľko kúskov ukazovali v nie až tak dávnej minulosti. Ďalej vydedukujete, že myška obsahuje jadro Proteus. Čo to Proteus vlastne je, vás bude trápiť len krátko, kým myšku nechytíte do rúk a nevyskúšate si ju. Všetky tie čísla a podivné výrazy, ktoré sa pri marketingu používajú, sú zbytočné. Dôležité je aj tak vždy to, ako sa vám s myšou hrá a manipuluje.

G502 nadväzuje na úspešnú G500, ktorú sme vám už ukázali. Tá bola charakteristická tým, že výborne vyvážila cenu a vlastnosti. Aj keď bola G700 lepšia, pri tej cene bola jednoducho G500 vždy vhodnejšou voľbou. S G502 však prichádzajú radikálne zmeny. Pekné oblé tvary sú preč a v dlani sa vám ocitá niečo, čo vyzerá ako by vypadlo z letného popkorňáku Michaela Baya. Môžete sa pozrieť aj na niektorú z fotiek okolo a zistíte, že myška nevyzerá príjemne. V porovnaní so starším modelom pôsobia jej ostré hrany nepríjemne a neergonomicky. Je však až prekvapivé, ako dobre padne do ruky. Nikde netlačí, nikdy vás nereže hrana, každý prst presne zapadne.

To však neznamená, že na nej nenájdete niektoré chybičky krásy a pohodlia. Správna herná myš musí mať k dispozícii priehrštie tlačidiel a inak tomu nie je ani v prípade G502. K dispozícii je ich tu až 11, všetky programovateľné, môžete si na ne namapovať makro funkcie cez pridaný Logitech softvér, no k tomu sa dostaneme neskôr.

Dvojica tlačidiel vedľa ľavého myšítka je príliš blízko ukazováka a občas sa môžete prekliknúť. Podobne aj tlačidlo pod palcom ľahko nechtiac prekliknete, ak máte väčšie ruky. No a nakoniec to isté platí aj pre tlačidlo na zmenu DPI, ktoré môžete nechtiac trafiť ukazovákom.

Chvíľku si na to musíte zvykať, no časom to zvládnete. Rozloženie ostatných prvkov je inteligentné. Pod veľkým kolieskom sú tlačidlá na prepínanie DPI a kolieska na plynulé prechádzanie a krokovanie. Ruka sedí dobre a materiály sú výborné. Pod palcom aj malíčkom je povrch zdrsnený, aby sa vám ruka nekĺzala. Ani po niekoľkých hodinách necítite bolesť, ani sa vám nepotia dlane. Kým vrch myšky je z matného plastu, po krajoch je niečo ako guma pre naozaj pohodlné uchopenie.

Myška je, samozrejme, káblová, čo je rozdiel oproti vyšším modelom ako G602 a G700. A okrem chvostíka, ktorý z nej trčí, je to ešte jeden možno nepekný prvok, aj keď je to dosť subjektívne. Na myške je výrazne logo hernej G série. Na tom by nebolo nič zlé, keby pod ním nebola výrazná modrá dióda. Rukou logo nemusíte vždy zakrývať a zvlášť v noci môže pôsobiť ako rušivý element v zornom poli. Našťastie je možné ho stlmiť pomocou Logitech softvéru.

A to nie je jediné, čo myška dokáže. Logitech Gaming Software určite veľmi dobre poznáte, ak máte doma niečo z herných nástrojov tejto značky. Je jednotný pravdepodobne pre všetky myšky a klávesnice a pozitívnom je, že je jednoduchý a intuitívny. Ponúka vám možnosti nastavenia profilov prispôsobených pre jednotlivé hry (navyše často dostáva updaty, kde pridáva ďalšie tituly), programovanie tlačidiel či nastavenia makier pre jednoduchšie hranie. Softvér vám taktiež umožní vyladiť Proteus Core senzor pre jednotlivé povrchy. Dobre funguje, ako na podložke, tak aj na drevenom stole.

Konkrétne čísla myšky sú veľmi slušné. Obsahuje 32-bitový mikroprocesor, zvládne maximálne zrýchlenie 40G a maximálnu rýchlosť viac ako 300 palcov za sekundu. Jej tlačidlá (ľavé a pravé) sú dimenzované tak, aby zvládli až 20 miliónov kliknutí. Aj keď sú to čísla, ktoré mnohí z vás asi len ťažko spozorujú, aj tak je dôležitejšie niečo iné. Myška G502 obsahuje prvý senzor s rozlíšením až 12000 DPI. A priamo za behu si ho môžete nastaviť od 200 až po 12000 DPI. A úprimne, je to pravdepodobne viac, ako kedy vôbec využijete. Áno, vaše bleskurýchle manévre budú ešte bleskurýchlejšie, ale akútne od toho vaše prežitie v hre pravdepodobne závisieť nebude. Citlivosť DPI vidíte indikovanú priamo na myške pod ukazovákom.

Myška sa chváli aj tým, že je dokonale prispôsobiteľná. Nie, nie je to jeden z tých neforemných transformerov, ktoré si môžete celé zmeniť. Tu sa na spodnej strane nachádza priestor, ktorý si môžete otvoriť a poukladať doň závažia. V balení je ich 5 a každé váži 3,6 gramu. Dnu sa nachádza šesťuholníkový priestor, kde si závažia môžete naukladať a rozložiť. Môžete tak nie len zvýšiť hmotnosť, ale aj zlepšiť rozloženie váhy tak, aby vám viac vyhovovalo.

Celkovo je Logitech G502 Proteus Core veľmi dobrou myškou, ktorá ponúka zaujímavé možnosti, ktoré náruživých hráčov určite oslovia. Ponúka toľko vecí, že mnohé možno ani nevyužijete, no môžete si myšku dokonale prispôsobiť svojim potrebám. No a nakoniec tu zostáva cena. Odporúčaná cena je 81.99 €, čo je možno trošku veľa. Samozrejme, v obchodoch túto myš nájdete aj za nižšiu sumu, no aj tak je rozdiel oproti G500s zhruba 20 €. Ak vám to za to stojí a potrebujete 12000 DPI a úpravy hmotnosti, určite nespravíte krok vedľa.

Matúš Štrba

# ANDROID WEAR

Pokusy o inteligentné hodinky rôznych druhov registrujeme už roky. Zväčša využívajú Android, viac či menej sa párujú so smartfónmi a trápi ich príliš krátka výdrž batérie. Počas I/O konferencie však ohlásil útok na zápästia užívateľov Androidu samotný Google. Ten pripravil OS Android Wear, ktorý sa čoskoro dostane aj do hodiniek od najprestížnejších výrobcov smartfónov. Podľa Googlu sa na telefón pozeráte v priemere 125-krát za deň, toto číslo by však malo výrazne klesnúť po spárovaní telefónu s Androidom 4.3 alebo vyšším a inteligentných hodinik, ktoré vám poskytnú informácie o počasí, naplánovaných schôdzkach, zobrazia pripomienky i prijaté správy... A ako Google zabudol dodať, snáď na displeji nájdeme aj informáciu o aktuálnom čase.

Hodinky budú mať samozrejme dotykové ovládanie a medzi jednotlivými kartami sa bude prepínať systémom podobným Google Now. Synchronizácia pritom zabezpečí, že odstránenie karty z hodiniek odstráni položku aj z telefónu. Ďalšou možnosťou ovládania sú hlasové povely. Tie aktivujete povelom "Okay, Google". Počíta sa hlavne s obľúbenosťou hlasových poznámok ukladaných rovno do Google

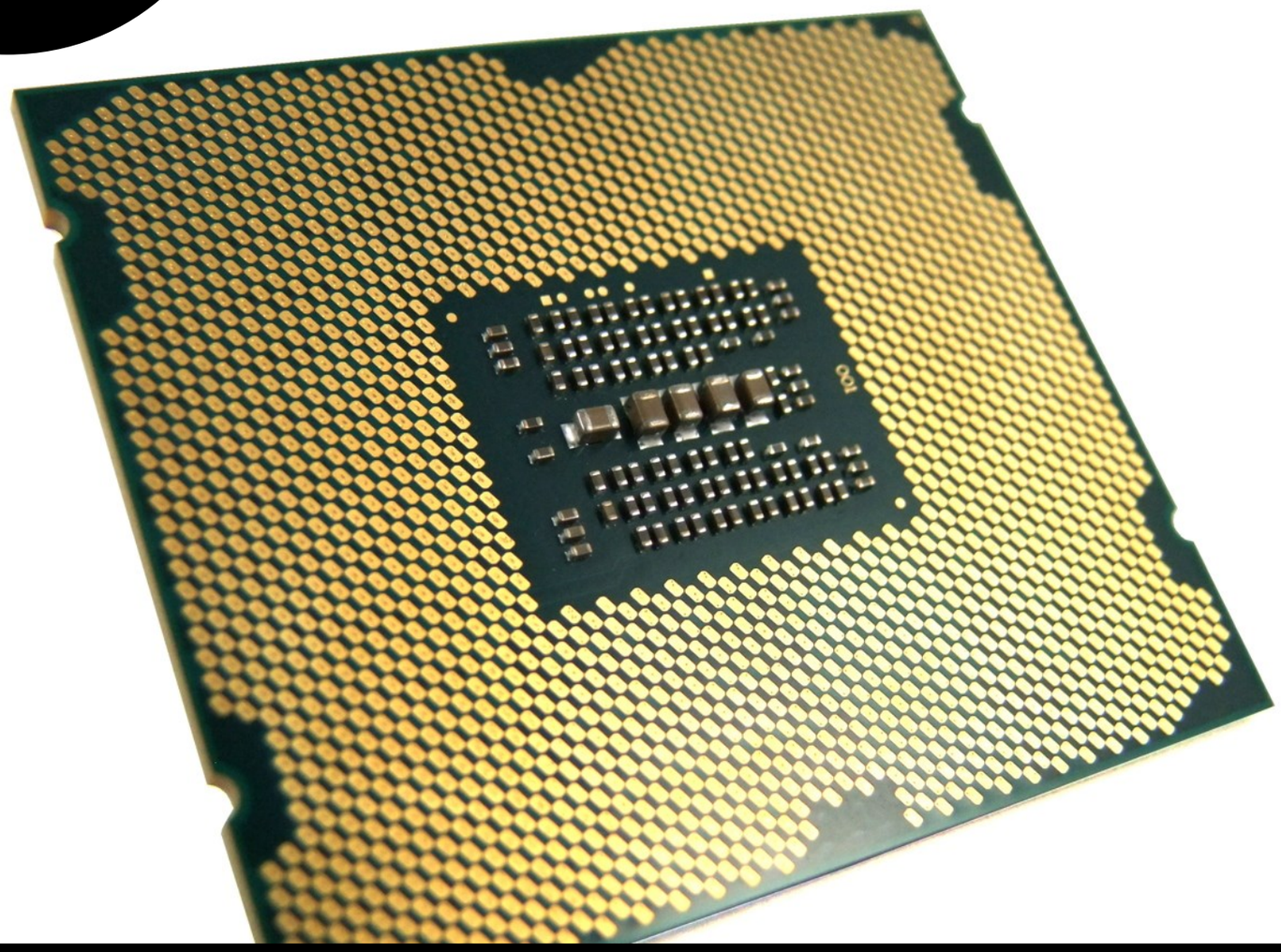
Keep. Samozrejmosťou je hlasové vyhľadávanie, ktorého výsledky sa môžu zároveň zobraziť na hodinkách aj na telefóne, ktorý predsa len disponuje väčším displejom.

Ďalšími samozrejmosťami sú ovládanie prehrávania hudby a (v závislosti na hardvéri) sledovanie tepovej frekvencie a počtu krokov. Na konci dňa pripraví Android zhrnutie, ktoré premietne do grafov a poskytne ich nie len vám, ale ako vstup aj vývojárom aplikácií. A človek 21. storočia je človek sociálny, takže nesmú chýbať ani aplikácie pre Facebook, Twitter a ďalšie sociálne siete a médiá. Predstavená už bola aj aplikácia Pinterest, ktorá vás upozorní na blízkosť niektorého z vašich známych a môže vás aj krok za krokom navigovať k úspešnému stretnutiu. K tomu dopomôžu samozrejme Google Maps, pevná súčasť Android Wear.

Na I/O už svoje nové produkty predstavila aj trojica výrobcov smartwatch. Svoju vlajkovú loď predstavil Samsung, ktorý na konferenciu zobral Gear Live. Narozdiel od predchádzajúcich smart hodiniek tejto firmy, nemá tlačítka a sústredí sa teda na dotykové a hlasové ovládanie. Okrem toho sa Samsungu podarilo natesnať všetok hardvér do štíhleho tela. Vo vnútri nájdeme 4 GB úložného priestoru a 300mAh batériu. 1.63 palcový displej využíva technológiu Super AMOLED. V USA sa bude cena pohybovať okolo $200.

LG ukázalo G Watch. Tie už sa dajú aj predobjednať za 229 dolárov, čo bohužiaľ ale neplatí pre náš región. Za túto sumu teda Američania dostanú smartwatch s 1.65 palcovým displejom chráneným Gorilla Glass 3 a rozlíšením 280x280. Zariadenie váži 63 gramov, má 1.2GHz procesor, 512MB RAM a 4 GB vnútornej pamäte.Bočné strany hodiniek sú vyhotovené z nerezovej ocele a zadná strana z polykarbonátu. Hodinky by mali byť dodávané spolu s bezdrôtovou nabíjačkou, ktorá by mohla byť kľúčovou súčasťou balenia, keďže neustále "načúvanie" hodiniek snažiacich sa rozoznať príkaz "Okay, Google" sa asi podpíše na záťaži batérie. Podľa LG hodinky vydržia na jedno nabitie v priemere 36 hodín. To nie je veľa ani na telefón, nie to ešte na hodinky, a tak LG pripravilo aj sťahovateľnú aplikáciu, ktorá zákazníkom sprístupní dodatočné nastavenia, vrátane vypnutia displeja...

Obom kockáčom sa postaví Moto 360 s kruhovým displejom. Motorola si dala záležať, aby jej hodinky vyzerali elegantne, telo zabalila do púzdra z nerezovej ocele a solídne pôsobia aj ramienka. Produkt sa na americkom trhu objaví s cenovkou 249 USD.



# i7 OSEMJADRO OD INTELU

Už v strede septembra prinesie Intel svoje osemjadro a to s cenou 999 dolárov. Ich prvý zákaznícky procesor s ôsmimi jadrami a 16 threadmi bude na 22nm Haswell-E základe s označením Core i7 5960X a taktovaním na 3GHz s boostom na 3.3GHz. Cache bude mať 20MB a maximálnu spotrebu 140W, len o 10W viac ako aktuálne šesťjadro.  K tomu má procesor priamo v sebe aj radič pamäte a DDR4 pamäte pripojené napriamo.

Spolu s ním na rovnakom základe vyjdu šesťjadrá  Core i7 5930K za 500 dolárov s taktovaním 3.5GHz a turbom na 3.9GHz-4GHz a Core i7 5820K za 350 dolárov s taktovaním 3.3GHz a turbom 3.6-3.8GHz. Oba budú mať 15MB pamäte.

Všetky čipy budú fungovať na nových X99 čipsetoch podporujúcich DDR4 pamäte a budú mať možnosti pretaktovania.

Ak teda na jeseň budete chcieť hi-end, ktorý vám vydrží ďalších 5 a viac rokov, môžete investovať. K tomu ak zoberiete aj novú GTX 880, máte vystarané aj po grafickej stránke. Samozrejme bude to mať svoju cenu, kde rátajte, že za 8 jadro a GTX880 dáte aspoň 2000 eur.

# GIGABYTE MINI PC

Gigabyte predstavuje najnovší model ich mini-PC série BRIX. Spoločnosť už minulý rok pripravila bohatú ponuku PC kociek v cenovom rozpätí od 199 po 699 dolárov. Nový produkt však nesie meno BRIX Gaming a jeho cieľová skupina je teda zrejmá a teda hráči. Či už tí, ktorí chcú malé PC, alebo ľahko prenosné PC, alebo designovo príjemné PC k TV.

Kvalitné herné zážitky by sa mala poskytnúť GTX 760 od Nvidie špeciálne upravená tak, aby sa zmestila do zmenšenej matičnej dosky. Spolu s 2.8GHz procesorom Core i5-4200H (Turbo 3.4 GHz) tvoria slušný základ prenosného herného PC.  Klasická GTX760 dáva Battlefield 4 na Ultra s 4xMSAA dáva na 60-70 fps, takže výkon bude na miniPC veľmi dobrý aj ak by čip podtaktovali.

Hardvérovú výbavu dopĺňa LAN Realtek RTL8111G, WiFi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0 a štyri konektory USB 3.0. K dispozícii dostanete aj jeden mSATA slot a ďalší klasický SATA slúži na plnohodnotný 2,5" SATA3 HDD/SSD a dva sloty pre DDR3 RAM karty, do ktorých sa vám vojde aj 16 GB pamäte. Zostava je bez HDD a RAM

BRIX Gaming si poradí so 4k obsahom, prípadne až troma monitormi. Pri rozmeroch 59.6x128x115.4 milimetra nesmie ale nikoho prekvapiť, že sa herné mini-PC cenovo vyrovná hi-end desktopom. Za mobilnosť sa vždy pripláca. Kto túži po niečom rovnako miniatúrnom ale ešte výkonnejšom, môže skúsiť počkať do augusta. Vtedy by sa mala do predaja dostať aj výkonnejšia verzia s procesorom Core i7.

UŽÍVATELIA

# SPEC OPS, HRA STAREJ GENERÁCIE

Túto hru asi nik neočakával. Spec Ops – The Line je fakt „niečo". Aj slová sa na to ťažko hľadajú. Nie je to vôbec nič, čo by ste očakávali. Väčšina z nás hráčov je z tohto vzorca už zrejme unavená.
Krabica s hrou na ktorej je vyobrazený drsný vojak v odtieňoch čierno-zeleno-červenej farbe, s modernou zbraňou a poriadne drsne pri tom pózuje. Prakticky už viem, čo dostanem keď vložím disk do mechaniky.
Pri väčšine hier, hlavne v kategórií „budget", by sa dalo hovoriť o tvorbe v podobe formality, podľa šablóny, bez originality, či skutočne zaujímavých prvkov.
V prípade tejto hry, by však hráč už ani nemohol byť viac na omyle a čo je na tom najúžasnejšie, tvorcovia vedia presne s akými očakávaniami do toho idete, aby na nich následne stavali všetko, čo sa bude od úvodu až po záver diať.

Nasledujúci článok skúsim napísať s čo najmenším množstvom spoilerov v prvej polovici, aby pre tých ktorý si hru ešte nemali možnosť si zahrať, tak mohli urobiť s vedomím, že neprídu o žiadne dôležité prekvapenia.
Druhá polovica už bude hĺbková príbehová analýza a bude plná spoilerov. Boli ste teda varovaný, môžeme teda začať.
V akom rozpoložení mysle sa teda nachádza hráč na začiatku ? Čo je na hre najviac fascinujúce je fakt, že očakáva aby bol hráč v úplne iných myšlienkach ako väčšina troj-áčkových hier.
Jednoducho povedané, hra nie je až tak extra zábavná. Do deja maximálne vťahujúca áno, ale rozhodne nie „zábavná".
Ak ste o hre Spec Ops ešte nepočuli, tak v krátkosti menší výlet do histórie. Niektorí z Vás si možno pamätáte na sériu hier s názvom Spec Ops, z éry konzole PS1, kde ste mali pod kontrolou dvojčlenný tím vojakov, prípadne ste vedeli hra dvaja co-op na rozdelenej obrazovke celú kampaň. Od roku 2002 bola séria prakticky mŕtva a úprimne, máloktorej hernej sérií sa podarí taký úžasný reštart.
Tak často vidíme ako série umierajú pomalou smrťou z dôvodov, kedy sa tvorcovia boja experimentovať a

začnú robiť podľa šablón, hrať na istotu a bojujú v rovnakej aréne ako Call of Duty, či Battlefield, ako keby to bolo snáď menej riskantné.
Spec Ops je veľa vecí, ale podľa šablóny a istoty, rozhodne nie je. Je to hra silne inšpirovaná knihou on Josephra Conrada, Heart of Darkness a autori išli tak ďaleko že jednu z postáv pomenovali Konrad, aby to bolo ešte jasnejšie a zaoberá sa problémami ako post-traumatická stresová porucha, až po použitie bieleho fosfora, čo bola naozaj dosť veľká etická otázka na Amerických vojakov vo vojne v Iraku.
A väčšina vašich nepriateľov sa ukáže byť Američanmi, konkrétne, Americký vojaci. Už len tento detail musel u ľudí z marketingu vyvolať znechutenie a odmietnutia. Poviem to na rovinu, odsúhlasiť toto si vyžiadalo poriadne gule.

Neviem či tím nejakým spôsobom presvedčil ľudí že hra bude určitý konkurent (predajne) úspešných vojnových sérií, alebo ľudia z 2K boli na palube tohto experimentu už od začiatku, ale wau, klobúk dole. V príliš veľa firmách by bola táto hra zodratá na kosť, zlepená znovu dokopy a predávaná ako ďalšia neinšpiratívna zlátanina, ktorú by ste si kúpilo pár ľudí za pár eur a história by na jej existenciu aj rýchlo zabudla.
Takto sa robí reštart série. Viete že nemôžete súperiť s Call of Duty. Nemáte obrovský rozpočet, základňu fanúšikov, marketing, takže sa rozhodnete ísť vo veľkom, alebo ísť domov. A idete vo veľkom, ale múdro – neskúšate bojovať proti CoD, CoD štýlom. Jediný spôsob ako urobiť strielačku ktorá môže súperiť na trhu, je s CoD a Battlefield nesúperiť, ale urobiť niečo radikálne odlišné a splniť potreby iných hráčov, pretože úprimne, valná väčšina CoD a BF hráčov, bude nové CoD a BF hrať aj tak, až do príchodu ďalšieho dielu. A s tým sa súperiť nedá.
Veľa recenzentov uberá hre na hodnotení z dôvodu slabého multiplayeru. Pri všetkej úcte, je to nezmysel. Kto hovorí že každá strielačka musí mať multiplayer ? Half-Life 2 nedostal o nič menej percent kvôli Deathmatchu. Keby Silent Hill 2 dostal multiplayer ktorý by nik ani len nespustil, mysleli by ste si o hre niečo horšie, ako je tomu dnes ? Ak to hlavnej časti hry, teda singleplayeru nič neuberá na kvalite, tak by to nemalo mať žiadny dopad na výsledné hodnotenie. Treba to skúsiť brať ako len pridanú hodnotu. Multiplayer v dnešných hrách je veľká investícia pre vydavateľov. Cez neho si tak firmy často skúšajú predĺžiť životnosť svojho titulu, až do vydania pokračovania. Avšak za akú cenu ? Aj kvôli tomu sa objavujú či už zbytočné co-op možnosti v pôvodne single player hrách (Resident Evil 5), alebo zbytočné deathmatch, či team deathmatch módy v hrách, kam nepasujú, alebo ich nie je treba a sú hrané v prvom rade a hlavne kvôli príbehu (Bioshock 2).

Pri tej myšlienke, som si istý že Spec Ops - The Line sa dočkal podstatne menšej pozornosti z dôvodu, že na povrchu proste vyzerá ako šedivá, ničím výnimočná strielačka. Myslím si, že mnohý (hlavne zahraničný) recenzenti išli do Spec Ops s očakávaním CoD klonu. A odišli s pocitom, že to naozaj bola priemerná „CoD" hra (nech to v súvislosti s posledným dielom tejto série znie akokoľvek...), miesto toho, aby hru ocenili podľa vlastných hodnôt. Je to celkom ironické, pretože Spec Ops je pravdepodobne tá najdrsnejšie spracovaná moderná strielačka ktorú som kedy mal možnosť vidieť a hrať. Čo je dosť zvláštne a pritom odvážne je fakt, že používa veľa vecí z typických vojnových strielačiek, aby poukázal na samotný žáner a v akej podobe sa dnes nachádza a tým aj poháňa rozprávanie samotného príbehu.
A preto hru nemôžete označiť ako generickú, štandardnú akciu. Recenzenti majú ale v niektorých veciach pravdu. Streľba nie je nijak výnimočná, nepriatelia sa často objavujú na miestach kde to očakávate a čo je najzaujímavejšie, hra sa nesnaží zaujať „zábavnosťou" ako takou. Aj samotné behanie -strielanie bolo zredukované na pomalú drinu, avšak aj to pomáha posilniť cieľ, o ktorý sa hra celý čas snaží.
Čo je však najšialenejšie a najviac ma udivuje je fakt, že prvá hodina hry sa aj snaží tváriť ako ničím výnimočná hra, aby pod vami neskôr potiahla koberec a všetky očakávania obrátila dolu hlavou. Použitie hrateľnosti vojenskej strielačky zo súčasnosti, na poukázanie aké je hrateľnosť strielačiek nezmyselná, v kontraste s reálnou vecou.

VAROVANIE, v ďalšej časti článku bude príbeh rozoberaný v detailoch, takže ak ste hru neprešli až do úplného konca, tak čítajte na vlastné riziko. Ak Vás aspoň niečo z tohto zaujalo a hru ste ešte nehrali, tak minimálne za požičanie od kamaráta, alebo o kúpu v zľave to určite stojí.
Možno to tak nevyzerá, ale toto je niečo jedinečné. Pre tých ktorí hru ešte len budú hrať, aby ste vedeli, keď budete počuť vetu „si tu preto, lebo si chcel byť niečím, čo nie si ...", tá veta nie je určená hlavnému protagonistu, ale pre Vás. Myslím si, že ešte žiadna hra mi nedala takú silnú ranu do hrude.

Prvá vec o ktorej sa zmienim, sú myšlienky a témy samotnej hry a ako sa herné princípy spolu s nimi prepojujú, lebo ako to vidím ja, tak sa snažia prebádať dve myšlienky. Post-traumatický stres a fakt, ako sú vojnové hry zo súčasnosti vzdialené od skutočnosti.
Ak ste pravidelným hráčom, tak možno ste si na hre všimli, že akcia mala taký „pár rokov dozadu" pocit. Je plná predvídateľných, samovražedných vĺn nepriateľov, guľometných hniezd a aj červených výbušných sudov. A samotná streľba nie je až tak odladená a pomocné mierenie silné tak, ako by to väčšina hráčov očakávala. Avšak aj napriek tomu to všetko celé funguje, lebo sa toho autori pevne chopili.
Mám pocit, že niekedy v začiatku vývoja si tvorcovia pripustili, že nemajú rozpočet, alebo skúsenosti, aby sa postavili proti príliš silnej konkurencií v podobe Call of Duty a Battlefield. Tak zasadli a opýtali sa sami seba, čo dokáže povedať tá hrateľnosť, ktorú vytvoríme ? Čo skutočne znamená, ak si nájdete čas a pouvažujete nad tým ? A potom to použili na posilnenie príbehu, ktorý sa stal jadrom hry.
Spec Ops sa ukázal ako skvelý príklad banálnej hrateľnosti, ktorá dala pocit zvláštnosti, záhadnosti. Od úvodu kde strieľate desiatky vrtuľníkov v meste ktoré zmiatla púštna búrka, vám hra dáva pociťovať nereálnosť vašich činov.
Stavajú vedľa seba veľmi vážny príbeh, so zjavne zábavnou hrateľnosťou ako v štandardnej hre, aby Vám dodali pocit že niečo nie je v poriadku. Tento neprestávajúci zvláštny pocit, ktorý máte počas vášho strieľania desiatok ľudí a výbušných sudov, Vám má dodať to psychické odpojenie, ktoré prežíva hlavný protagonista.
Skúmanie post-traumatického stresu závisí od Vás ako hráča ktorý sa cíti zvláštne, nepohodlne zo samotného hrania. Je to nadizajnované tak, aby bol tento pocit udržiavaný, až nakoniec budete z vlastných rozhodnutí počas streľby otupený, strnulý.
Dlhý čas predtým než Vám hra dá pocítiť že niečo nie je v poriadku z hlavným protagonistom, tak to podvedome cítite cez samotné hranie a preto že to cítite, vnímate to o to viac. Všimnete si veci ktoré ste možno prehliadli, pretože Vám už dali stopu že tam niečo je, cez zvláštnu, rozloženú hrateľnosť.
A toto bolo pre tvorcov najdôležitejšie, pretože oni potrebujú aby boli hráči stále sústredený, aby premýšľali nad momentálnym dianím a pozorne sledovali detaily.
Samotná hra reaguje na prítomnosť samotného hráča. Hra si je vedomá že toto nie je zážitok ktorý sa odohráva na obrazovke, ale zážitok, ktorý má ľudská

bytosť pred obrazovkou a hra veľmi často prehovorí k samotnému hráčovi.
Mnohý z Vás si určite všimli že ako hra pokračovala ďalej, nahrávacie obrazovky začali hovoriť zvláštne veci ako „toto je všetko tvoja vina", „koľko Američanov si zabil dnes?", „názorový nesúhlas je pocit spôsobený vierou v dve myšlienky ktoré sú si vzájomne v rozpore". Posledný bod nerozpráva k hlavnému protagonistovi, ale priamo k hráčovi.
Je to ten nepríjemný pocit ktorý pramení z viery, že strieľať nepriateľov je to čo máte robiť, pretože je to hra a je to vec, čo v strielačkách robíte a v kombinácií s tým strašidelným pocitom a vedomím, že toto je všetko nesprávne, že nemáte strieľať tých amerických vojakov, či obyvateľov mesta, ktorých ste prišli zachrániť. A toto nie je vyhradené len pre nahrávacie obrazovky, kedy hra prehovára k hráčovi.
Najlepší príklad príde presne na konci hry, kde stretnete Konráda a jeho slová, ktoré mohol povedať aj priamo na „kameru" hráčovi. „Pravda je že si tu preto, lebo si chcel byť niečím, čo nie si ... Hrdina".
Takmer všetky strielačky sú postavené okolo tejto hrdinskej fantázie. Takmer vždy tvorcovia poskladali príbeh a jeho následné rozvíjanie tak, aby vám umelo dodali pocit hrdinstva a dôležitosti, strieľaním vĺn nepriateľov, ktoré dokážete len Vy poraziť.
No tuto formou strielačky je nám ukázané, aká je tá fantázia patetická, nezmyselná a hlúpa. Hovoria nám aká je naša potreba byť dôležitý a hrdinom, úbohá. Kritizujú a v podstate vypitvávajú samotný žáner s ktorým pracujú a cieľavedome chcú hráča vnútorne zlomiť, cítiť sa úboho za snahu byť hrdinom.
A toto seba-spochybňovanie dodáva pravdepodobne nie len najsilnejšiu pointu hry, nútiť nás preštudovať ako premýšľame o hrách, ale posilňuje aj emotívny priestor, ktorý sa autori pokúšali vytvoriť. Tento príklad post-traumatického stresu. Túto metaforu prenášajú do každého elementu hry. Halucinácie v hrách zvyknú mať rôznu podobu, tu je to prenesené to umeleckej stránky, napríklad s modelom hrdinu ktorý je časom nie len viac fyzicky ranený, ale je časom takmer aj schizofrenický.
Tento detail robia formou prechodov v cut-scénach, aby hráčovi dodali stopy o tom, čo je skutočné a čo nie. Scény ktoré ukazujú skutočné udalosti prechádzajú do čiernej. Pri halucináciach do biela. Robia to aj počas level-designu. Tento Dubai je viac psychologická krajina, než fyzický priestor.

Keď hráte, všimnite si ako často niekam klesáte. Je to skoro až smiešne keď sa na to tak pozriete. Po prvých pár leveloch by už prakticky nemalo byť kam viac dole klesať, avšak hra vždy nájde spôsob, ako vás na začiatku úrovne umiestniť niekam vysoko, len aby ste mohli zase klesnúť. Všimnite si tiež ako často ste pohltený samotnou zemou, ťahaný stále hlbšie to metaforického pekla. Aj samotný scenár tam smeruje.

Ku koncu keď idete za DJ-om, začne vám hovoriť osobné detaily ľudí ktorých zabíjate. Toto vás dostáva do psychologického priestoru ktorý bol spomenutý vyššie, kde musíte tieto ciele brať ako

skutočných ľudí, ktorých by ste naozaj nemali strieľať, ale musíte, pretože je to hra a musíte to robiť.
Všetko poskladané dokopy, predstavením nás takýmito silnými metaforami cez herné mechanizmy a použitím každého herného elementu k rozprávaniu príbehu a rozprávaním k Nám ako k hráčom, namiesto predstierania že neexistujeme, dokázali použiť to čo v žánri poznáme, na skritizovanie samotného žánra.
Dokázali však viac než to. Urobili prvú troj-áčkovú hru ktorá dokáže človeka vtiahnuť, aj keď nie je príliš zábavná. Išiel by som až tak ďaleko, že sa im podarilo spraviť prvú skutočnú troj-áčkovú drámu, kde sme zapojený do diania cez preskúmavanie mentálneho štádia človeka, miesto uspokojenia z dosiahnutia cieľa.
Hra však má určité problémy s príbehom. Prvý z nich je fakt že skupina trénovaných Delta force vojakov aj naďalej plní rozkazy Walkera, proti rozkazom z hora, aj napriek jasnej Walkerovej mentálnej nestabilite, je dosť nepravdepodobná so zvratmi ktoré sú hráčom odhalené na konci. A niektoré príbehové dialógy môžu trochu vytiahnuť z deja a pôsobiť nepatrične, ako keď opakujete scénu vo vrtuľníku a Walker povie „hej, toto sme už raz urobili"!
Jednu dôležitú príbehovú zložku ktorú je ešte treba spomenúť, sú morálne rozhodnutia. Nie je ich príliš veľa, ale dôležité na nich je ich samotné prevedenie. Ako v scéne kde po Vás Adams žiada aby ste povolili streľbu na civilistov, ak začnete strieľať do vzduchu, tak sa dav rozuteká. Hra to rozoznala ako možnú alternatívu a táto schopnosť robiť rozhodnutia cez herné mechanizmy a nie len formou kruhového menu je niečo, čo by malo rozhodne využívať viac hier.

Na záver pre tých ktorý mali veľa nezodpovedaných otázok po dohraní hry, vysvetlenia detailov ktoré som ešte neopísal.
Vy, ako seržant Walker spolu s Adamsom a Lugom ste boli vyslaní do Dubaja, aby ste našli preživších po tom, čo mesto zmiatla obrovská púštna búrka. Rýchlo sa však všetko skomplikuje a záver môže nechať veľa otázok pre menej pozorných hráčov.
V Spec Ops začínate za guľometom v helikoptére, čo nemusí byť niečo nezvyčajné, avšak z príbehovej časti je toto pravdepodobne najdôležitejšia časť celej hry a je niekoľko spôsobov ako si túto scénu vysvetliť.
Prvý je, že sa jedná o štandardný flash-back, udalosti ktoré sa už raz odohrali. Druhá možnosť je, že sa jedná o posledné momenty, kedy boli členovia Delta force nažive. Toto vysvetlenie podporuje aj veľa ďalších detailov, ktoré sa odohrajú hlavne ku koncu hry.
Jeden z detailov je však hneď v úvode hry, kde vidíte Walkera, Adamsa a Luga kde prechádzajú cez búrku a rozprávajú o svojej úlohe. Ak cut-scénu preskočíte, tak prejde do čiernej. Ak scénu nepreskočíte, tak prejde do

bielej, čo znamená že Walker halucinuje, alebo sám seba klame, čo v tomto prípade môže znamenať, že celá hra od tohto bodu, je len vo Walkerovej hlave. Toto podporujú aj niektoré zvláštne veci ktoré sa dejú do momentu, než sa vrtuľníková scéna zopakuje, ako keď Konráda počuje Walker, ale nie Adams a Lugo. Alebo Konrádová tvár ktorú je možné vidieť na mnohých miestach, no keď sa k nim priblížite, tak tvár zmizne.

Vidieť je aj namaľované tváre ľudí na stenách, pričom majú vyškrabané oči pri miestach kde došlo k hrozným násilným činom, čo pôsobí ako reakcia prostredia na hrôzy okolo Vás, čo by sa v realite nestalo.
Čo sa však stane po druhej leteckej havárií ? Vysvetlenie by bolo že sa Walker snaží dostať cez peklo. Jeho peklo sa však odohráva v Dubaji, so všetkými hroznými vecami ktoré urobil a s ľuďmi o ktorých hovoril, že ich prišiel zachrániť.

Prvá vec ktorú uvidí po prebudení z havárie, je Burge Kalifa v plameňoch a Konrád karhá Walkera za jeho činy. Všetko čo sa odohrá potom je priam sadistické. Vidíte ako je Lugo obesený civilistami a hra od vás očakáva, že tých ľudí zastrelíte. Ľudí, ktorých ste prišli zachrániť.
Neskôr prechádzate obranným postavením vojakov a Walker dostane halucináciu v ktorej vidí civilistov v plameňoch, utekajúcich k nemu a Konrád do toho povie „Vitaj v pekle, Walker“. Krátko na to prerazí Lugo dvere s brokovnicou v rukách a ide zabiť Vás a Adamsa, čo teda musíte urobiť ? Znovu zaviniť smrť Adamsa.
A o pár minút neskôr opustíte Adamsa a uvidíte ho umrieť. Vlastne ho priamo neuvidíte umrieť, ale je jednoduché si domyslieť čo sa tam stalo. Všetko po druhej havárií je akoby priamo proti Walkerovi. Adams ktorý dovtedy vždy Walkera podporil v každom rozhodnutí, sa začne navažovať do Walkera a namieri proti nemu zbraň vo forme gestikulácie a urobí „bang“.

Toto všetko je ako trestanie Walkera, za všetky jeho činy. Peklo, aké by si mnohý z nás asi predstavili. Walker sa však cez to všetko dostane až k Burge Kalife, aby sa stretol s Konrádom, len aby sa ukázalo, že bol Konrád po celý čas mŕtvy. Pozeraním sa do zrkadla, Walker sa musí postaviť svojmu vlastnému osobnému démonovi, v podobe samotného Konráda. V tomto bode sú dva spôsoby ako sa rozhodnúť a či hru ukončiť tu, alebo až v epilógu.
S prihliadnutím na všetko čo sa odohralo po havárií vrtuľníka sa za skutočný záver príbehu dá považovať ten, kedy v závere buď necháte aby Konrád, váš vnútorný démon zastrelil vás, alebo sa Walker zastrelí priamo sám, aby to peklo ukončili.
A čo alternatívne závery ? V nich nosí Walker inú uniformu. Uniformu Konráda, s jeho menom a medailami. Ak sa pozrieme na prechod do epilógu, tak prechádzal cez čiernu, takže je to jeden z možných skutočných koncov. To sa však mení v závislosti od Vašich nasledovných rozhodnutí.

Ak skúsite všetkých amerických vojakov zastreliť a zomriete pri tom, tak vám Konrád povie „Nemôžeme ísť domov. Ak skúsite vojakov zastreliť a uspejete, tak Walker zoberie do ruky vysielačku a povie „Gentlemani, vitajte v Dubaji“. V oboch týchto prípadoch prejde scéna do čiernej. Ale v prípade že položíte zbraň, aby ste s vojakmi odišli domov, po nastúpení do auta nastane prechod cez bielu. Americký vojak sa Vás opýta ako ste to dokázali prežiť, Walker odpovie „Kto povedal že som to dokázal?“.

Tento záver je teda trik, halucinácia od Konráda, vášho osobného démona ktorý Vám chce dať nádej na útek, ale v skutočnosti vedú všetky konce vedú do Dubaja, kde Walker ude prežívať svoje osobné peklo znovu, až kým sa konečne nerozhodne sa zabiť. Hry nás naučili že je najdôležitejšie zabiť hlavného zloducha. Kto je však hlavný zloduch v Spec Ops – The Line ? Konrad, či Walker ?

8SCARFace8

# SÚ STARÉ HRY LEPŠIE AKO TIE NOVÉ?

Doba sa mení a nové veci nahrádzajú tie staré. Niekedy je nové lepšie, no inokedy by sa dalo polemizovať. Ako je to pri hrách?

Každý z nás má nejakú starú hru, na ktorú nedá dopustiť a ešte aj dnes si ju sem-tam pustí. No nemali by sme byť prekvapený, keď ju budeme ukazovať naším potomkom a natvrdo ju ohodnotia ako odpad. S grafikou sa totiž postupne mení aj samotné vnútro hier. Rozoberieme si teda známe stereotypy, ktoré sú spojené s porovnávaním starých a nových hier.

**Novodobé hry sú ľahšie.**

Väčšina z vás určite vykríkla slovo áno. Je to pravda, no čiastočne je to iba zdanie. Samozrejme je čoraz viac casual hier, no o tých nejdem písať. Jeden z dôvodov, prečo sa nám nové hry zdajú ľahšie je, že už neobsahujú boss fighty. Pamätáte sa? Ako ste toho obrovského (ne)tvora zabíjali cez hodinu, poznali ste každú jeho slabinu a opakovali ste to celé minimálne desať krát? Dnes sa už sem tam niečo také mihne len v minime hier. Skôr sa stretávame s mini-bossmi. Prečo je to tak? Povedzme si pravdu, len málokoho bavilo hodinu búšiť do vstupného zariadenia a neustále v tej jednej zóne a následne to celé reštartovať, lebo ste zomreli. Zato súboje s mini-bossmi netrvajú dlho a majú často dobre nastavenú náročnosť. Ďalej stále akoby idete dopredu. Pred polrokom vyšla hra Killzone: Shadow Fall. Po vzore starých hier, ste sa často museli vracať po mape, aby ste splnili ďalší bod. Výsledok? Chaotické pobehovanie hore dole a ako produkt sa rýchlo začalo dostavovať znudenie. Potom je tu iné ukladanie pozície. Zoberme si také desať rokov staré GTAčko.

Keď ste zomreli objavili ste sa v nemocnici, stratili ste zbrane, museli ste ísť na štart misie a celé to opakovať, čím ste zabili veľa času. V novodobých sandboxoch idete jednoducho od nejakého checkpointu. Keď to zosumarizujeme, tak staré hry boli viac frustrujúce pričom obsahovali veľa otravných a časovo náročných prvkov. Avšak ak si pustíte nejakú staršiu hru výraznejší nárast obtiažnosti nepocítite. Akurát všetko bude trvať dlhšie, pribudnú otravné, zdĺhavé veci a na koniec si vylámete zuby na bossovi.

**DLC.**

To, že dnes existujú DLC je iba výsledok rozšírenejšieho internetového pripojenia. Myslíte si, že keby pred rokmi na PS1dnotke bol internet, tak by nepridali možnosť kúpiť si nového jazdca do Crash Team Racing za reálne peniaze? Ak áno, tak ste veľmi naivný.

**Horšie fyzické balenie.**

Podobne, ako pri druhom bode to súvisí s internetom, konkrétne digitálnou distribúciou. Navyše hry kedysi na pomer plat/ veci, čo si môžem dovoliť, boli drahšie. Keď už ste si nejakú tu hru kúpili, tak ste jednoducho na nej očakávali aj vlastnoručné podpisy tvorcov. Našťastie to, že niekomu tá riadna krabička chýba si uvedomujú aj tam hore, preto dnes máme zberateľské edície.

**Je čoraz menej arkád.**

Fakt je, že máme čoraz viac simulátorov. Aj tie najtupšie hry sa aspoň snažia tváriť reálnejšie. Prečo tomu tak je? Ťažko povedať, väčšina zákazníkov si skôr kúpi nejakú FPS, ktorá sa tvári ako ARMA III, akoby si kúpil Quake.

Dobré staré hry by sa dali rozdeliť na tri kategórie. Tie, ktoré boli v dobe vydania skvosty, no sú postavené na mechanizmoch, ktoré sú v dnešnej dobe otravné. Potom na tie, ktoré sú stále dobré, lebo definovali žáner a aj napriek staršej grafike zaujmú aj v dnešnej dobe (Pac-man). Tretia kategória sú hry, ktoré sa jednoducho nedočkali či už priameho, alebo nepriameho pokračovania, ktoré by ich kvalitatívne prekonalo (Ignition). Posledné dve kategórie sú dôvodom, prečo si nejakú staršiu gejmsu zahráme nie len kvôli nostalgii.

Nesúhlasím s názorom, že staré hry sú lepšie, ako tie nové. Už len keď si porovnáte, koľko práce dalo vytvoriť hru kedysi a koľko práce je to dnes. No stále sú tu hry, ktorým zub času neublížil a jednoducho nemajú kvalitnejšieho nasledovníka. Okrem grafiky sa časom menilo aj vnútro. V určitých prípadoch je to len dobre, inokedy zase tie staré nápady boli lepšie a vyhovujú nám viac. Našťastie ešte stále vychádzajú hry, ktoré majú to najlepšie zo starého vnútra v novom kabáte, takže si užijete aj lekárničky vo vysokej kvalite. Pri porovnávaní, čo je lepšie sme často neobjektívny a nemali by sme zatracovať hry len preto, že sú nové. Súčasné hry sú zábavnejšie a nie tak (časovo) náročné, no na druhú stranu DRM free hra s DLC zadarmo a kvalitným balením vždy poteší.

jones555

# FILMY

KINEMA.SK

# AKO VYCVIČIŤ DRAKA 2

Rodinný

Jednotka Ako si vycvičiť draka je presne film, ktorému dáte po premiére 9/10 a časom vo vás dozrie, že to rozhodnutie chcete občas prehodnotiť a venovať mu plný počet bodov. Skvelý animák, má nádhernú symbiózu chlapca s drakom. Vzťah otca so synom. Epické finále s obrovským nepriateľom. Vynikajúcu hudbu Johna Powella. Nevídaný záver, ktorý nie je 100% happy-end. Ako naň nadviazať?

Berk sa naplno prepojil s drakmi, každý je zvyknutý, že v dome jedného má. Štikút žije dobrodružný sen, s Bezzubým objavujú nové ostrovy a zakresľuje ich na mapu. Astrid je neustále po boku. Na najnovších potulkách nájdu obrovský kus ľadu i lovcov drakov, čo pracujú pre dákeho Draga. Štikútov otec vie, že s tým chlapíkom si neradno začínať, pri poslednom strete ostal jediný nažive. Lenže Štikút verí, že sa mu podarí dohodnúť a spustí vlnu udalostí, kedy sa schyľuje k vojne. Popritom nájde svoju matku, ktorá zásadne obohatí jeho život v kľúčových chvíľach.

Dreamworks to tento raz dokázal. Ukazuje celému Hollywoodu ako robiť pokračovania. Nemajú byť iba väčšie, hlučnejšie a dlhšie, ale ísť pod kožu, inovovať žáner, rozširovať fiktívny svet. Je vhodné nadviazať na minulý dej pekne plynulo ako tu: svet je iný, udalosti minulého dielu ho zmenili, hrdinovia zostarli a žijú s následkami. Drak 2 má perfektne prepracované charaktery a najviac to vidno na Štikútovi: je starší, rozvážnejší, púšťa sa do nevídaných akcií, nie z roztopašnosti, ale z viery v iný pohľad na svet. Nechce vojnu, chce jasný rozhovor. Objavovať svet, nie kolonizovať územia.

Autori nerozvíjajú ľúbostnú líniu s Astrid, ale naplno sa venujú rodine. Rola otca, silná z jednotky, sa posúva do novej roviny. Scenáristi ho perfektne rozvinuli, keď opustí Berk a objaví aj on svoju lásku. Do záveru má niekoľko silných scén, chápem americké nasadenie na Deň otcov. Postava matky je iná a prináša skvelý nástup, svoj rozvoj, postupný vzťah k manželovi i synovi. Nie je do počtu.

# 9.0

A potom je tu duo Štikút-Bezzubý. Mysleli by ste si, že je ťažšie vzťah vytvoriť ako ho udržať? Pozor, druhá polovica filmu kladie hrdinom také prekážky, že Štikút bude mať dilemu či sa dá Bezzubému veriť, keď sú v okolí iní draci s veľkým vplyvom. Interakcie, rozhodnutia, túžby sú často skloňované témy, v animáku pritom taká rarita. Prečo robia hrdinovia to, čo vidíme na plátne? Ako si vycvičiť draka 2 je jeden z mála animákov (či blockbustrov vôbec), čo to dokáže.

Spájajú sa tu umne tri žánre a dráma má prekvapivo veľký podiel. Druhý diel je trochu temnejší oproti jednotke, nie kvôli akcii, ale témam. Zlúčenie rodiny, odlúčenie od kamarátov. Nutnosť vysporiadať sa s novými nástrahami osudu a životnými zmenami. Toto nie je bláznivá rozprávka, kde sa premávajú draci a všetko medzi prvou a finálnou idylkou slúži na švandu.

Sú tu humorné vložky, to áno. Od prvej scény, kde ovce s vygúľanými očami slúžia ako netradičný prvok v súboji, cez vedľajšie postavy, vtipné vety, napodobňovanie postáv a samozrejme, excelentná mimika a gestá drakov. Zubatí, hubatí, škuľaví, sem-tam drzí, inokedy prítulní, stále jedinečný prvok.

Prvotriedna akcia. Úvodné preteky či prelet z traileru slúži ako návnada na množstvo ďalších letov alebo menších súbojov v prvej polovici filmu. Po finále jednotky mali autori nesmierne náročnú úlohu nadviazať na akciu, ale aj tu prídu obrovské druhy, sú zaujímavo využité v akcii. Megalomanská scéna v druhej tretine dokonca mieša niekoľko súbojov súčasne a to sme ešte ďaleko od finále. Takí odvážni sú tvorcovia a dokážu vás napínať až do konca.

Ale čo je najdôležitejšie aj pre žáner a formu, toto je stopercentný animák, kde absolútne všetko sedí. Kamera a jej prelety nad Berkom či s drakmi. Súboje, veľké scény, ale aj tie menšie. Malé vtipy, silné flashbacky, rodinný reunion. Je tu nádherná farebná paleta, desiatky druhov drakov, dobrý záporák a opäť vynikajúci John Powell, ktorý hneď po 10 minútach tasí nový motív a Jónsi má novú pieseň.

Ako si vycvičiť draka 2 je u mňa najlepší film prvej polovice roka 2014. Spolu s Na vine sú hviezdy aj jediný, čo siahal na 10/10. Len pár drobností (mohol byť trošku dlhší, väčšie finále) ho delí od 100%.

Michal Korec

# TRANSFORMERS: ZÁNIK

## Akčný

Michael Bay je späť vo forme a Transformers 4 sú zatiaľ najzábavnejší blockbuster tohto leta. Píšem to hneď a užiť sa dá napriek enormnej dĺžke 165 minút. Nerieši sa tu osudová lovestory, pôvod príšer, časové kľučky, ani revival zápornej postavy ako v iných letných hitoch. Je to totálny popcorn, kde aj Bayovi prispela trojročná pauza: je tu veľa nových nápadov, striedmo akcie a dunivá zvuková stopa.

Najprv upresnenie kontextu série: toto nie je reboot či reštart série. Udalosti nadväzujú priamo na tretí diel, t.j. je päť rokov po zdecimovaní Chicaga, ale séria má nových hrdinov: starostlivého tatka Cadea, jeho dcéru-maturantku Tessu i jej priateľa Shanea. Udalosti naberú rýchly spád, keď Cade z miestneho kina vyloví stary tirák a z neho sa vykľuje Optimus Prime. Nezačína ďalšie kolo boja Autobotov a Decepticonov, v hre je vyhubenie Transformerov zo strany ľudstva, lebo konečne našli prvok, ktorý dokáže meniť ľubovoľne hmotu, chcú si robotov tvoriť sami a bývalých ochrancov vyhnať zo Zeme.

Nebude to jednoduché, o čom svedčia štyri začiatky. Niektoré hity nie a nie skončiť, Bay pre zmenu vrství intro do sekvencií: jedno pri logu, ďalšie v prehistorickej ére, iné v Arktíde a konečne Marky Mark v aute za lúčov letného slnka. Výmena obsadenia patrí medzi kľúčové prvky nového dielu. Bay pochopil, že na gro akcie si vystačia stroje – ale je dobré mať aj poriadneho herca a tu je Wahlberg ako tatko stopercentný. Hodí sa do rodinnej drámičky, vrcholnej akcie, ťahá celý film. Väčšina osadenstva sú nové tváre: nová blonďavá šelmička Nicola Peltz, jej frajer Jack Reynor a skvostná dvojica Kelsey Grammer-Stanley Tucci ako dvojica ľudských špekulantov. Séria sa posunula ďalej a niet miesta pre Megan, Shiu, už trápne vtipy rodičov a funguje to! Ako bonus vynikajúce hlasy, okrem Petra Cullena počuť Johna Goodmana a Kena Watanabeho, čo je paráda k ich robotom.

Štvorke Transformerov prospeli aj ďalšie zmeny. Napríklad prvá hodina je takmer civilná, okrem pár

# 8.0

akcií sa zoznamujeme s novými postavami, situáciou Autobotov, novými nepriateľmi. Po jednotke ide opäť o svieži štart, ktorý si dáva načas, no hodí sa sem. Všetky scény z farmy za zvukov jemnej hudby majú typické dialógy, ale Bay servíruje jeden videoklipový záber za druhým a film má kam gradovať.

Je tu celkovo menej Transfomerov, čo je pozitívny posun oproti dvojke/trojke. Nie je dobré narvať dva tucty druhov, nemáte šancu si ich pamätať a budú na plátne tri minúty. Päť Autobotov, Galvatron, pár Decepticonov a nový zloduch. Bohato to stačí a oveľa viac sa môžeme venovať jednotlivým druhom a objavovať ich vlastnosti: Hound je vtipkár, Drift prchký samuraj, Bumblebee osvedčený klasik. Mix je konečne výborne zvolený a každého si vychutnáte, vidíte ich v akcii a aj mimo nej. Späť sú vtipné scény a la schovávanie sa na dvore, ktoré úplne absentovali v dvojke/trojke. A žiadne robotické gule! Dej stále graduje, pletky okolo Semena, zrady, pozície ľudstva alebo Transfomerov sa rýchlo ukážu. Samotná akcia má viaceré silné momenty. Chceli ste nový nástup Optima na scénu? Je parádny. Nedá sa prekonať scéna z diaľnice v treťom dieli? Hohoho, budete prekvapení, dá! Je tu svieža infiltrácia do jednej korporácie, masová akcia po dvoch hodinách. Jedine o finále možno polemizovať, že Chicago v očiach každého diváka neprekoná, ale... Z hľadiska skladby efektov, vizuálu a hudby (pustíme si do finále peknú pesničku) mi vyznieva máličko lepšie.

Ale podobne ako iné Bayove filmy, Transformers 4 majú megalomanskú stopáž. Bez problémov by sa 10-20 minút dalo oželieť/nahradiť, najmä scéna vo vesmírnej lodi má zbytočné elementy. Bay sa dal strhnúť nápadmi a miestami to vyzerá ako v krížencovi Star Wars: preteky, príšerky, drobotinky, ktoré si sem chcel prepašovať na pár sekúnd ako to ľúbil George Lucas v oboch trilógiách.

Obrovská pochvala za zvukovú stopu. Toto je film, ktorý si doma asi v DTS nikdy nepustím, lebo vypálim susedov zo spodného poschodia. Prenikavý mix zvukových efektov, orchestrálky Stevea Jablonského (mieša staré motívy a nové dunivé/melodické) a pár songov sem náramne zapadlo. Je dobré vidieť, že Transformers 4 vznikali tri roky miesto minulých dvoch, obsahujú veľa nápadov a padli na úrodnú pôdu. Necítiť tlak, zbrklé scény, film lepšie sedí i baví ako dva predchádzajúce. Sú tu vtipy pre akčných fanúšikov, geekov i znalcov. Jednotka je stále najlepšia, štvorka so cťou po nej.

Michal Korec

RIPLEY