



S

HERNÝ MAGAZÍN

#60

GTA V UŽ MÁ DÁTUM PRE XBOX ONE, PS4 A PC
MINECRAFT PREDANÝ MICROSOFTU, RECENZIE NA
DESTINY, METRO REDUX, DEAD RISING 3 DIABLO III:
ULTIMATE, STAR CONFLICT, THE SIMS 4, IPHONE 6



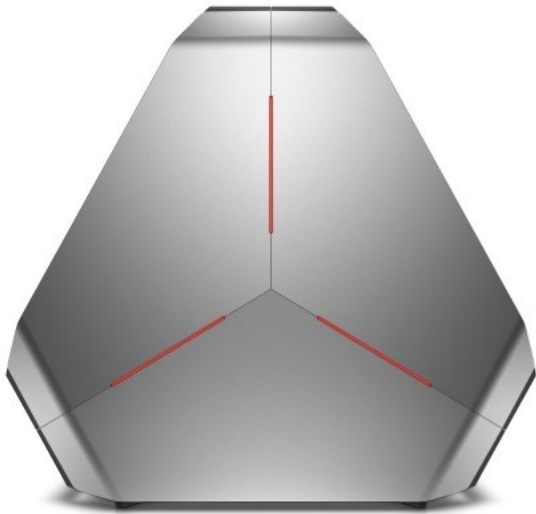
PREVIEW

GTA V PRE XBOX ONE, PS4, PC DOSTALI
DÁTUM,
MINECRAFT PREDANÝ MICROSOFTU
ESCAPE DEAD ISLAND
IL2 STURMOVIK
HRY TEJTO JESENE



RECENZIE

DEAD RISING 3
METRO REDUX
DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION
WALKING DEAD SEASON 2
STAR CONFLICT
INFAMOUS FIRST LIGHT
GOLF CLUB
DESTINY
THE SIMS 4



TECH

IPHONE 6 A APPLE WATCH

LUMIA 730 A 830

ALIENWARE AREA 51

OSEMJADRO OD INTELU S DDR4



UŽÍVATELIA

WALKING DEAD POROVNANIE
SEZÓN

PERSONA 4: THE GOLDEN



FILMY

SINCITY 2

NINJA KORYTNAČKY

POD ZEMOU

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

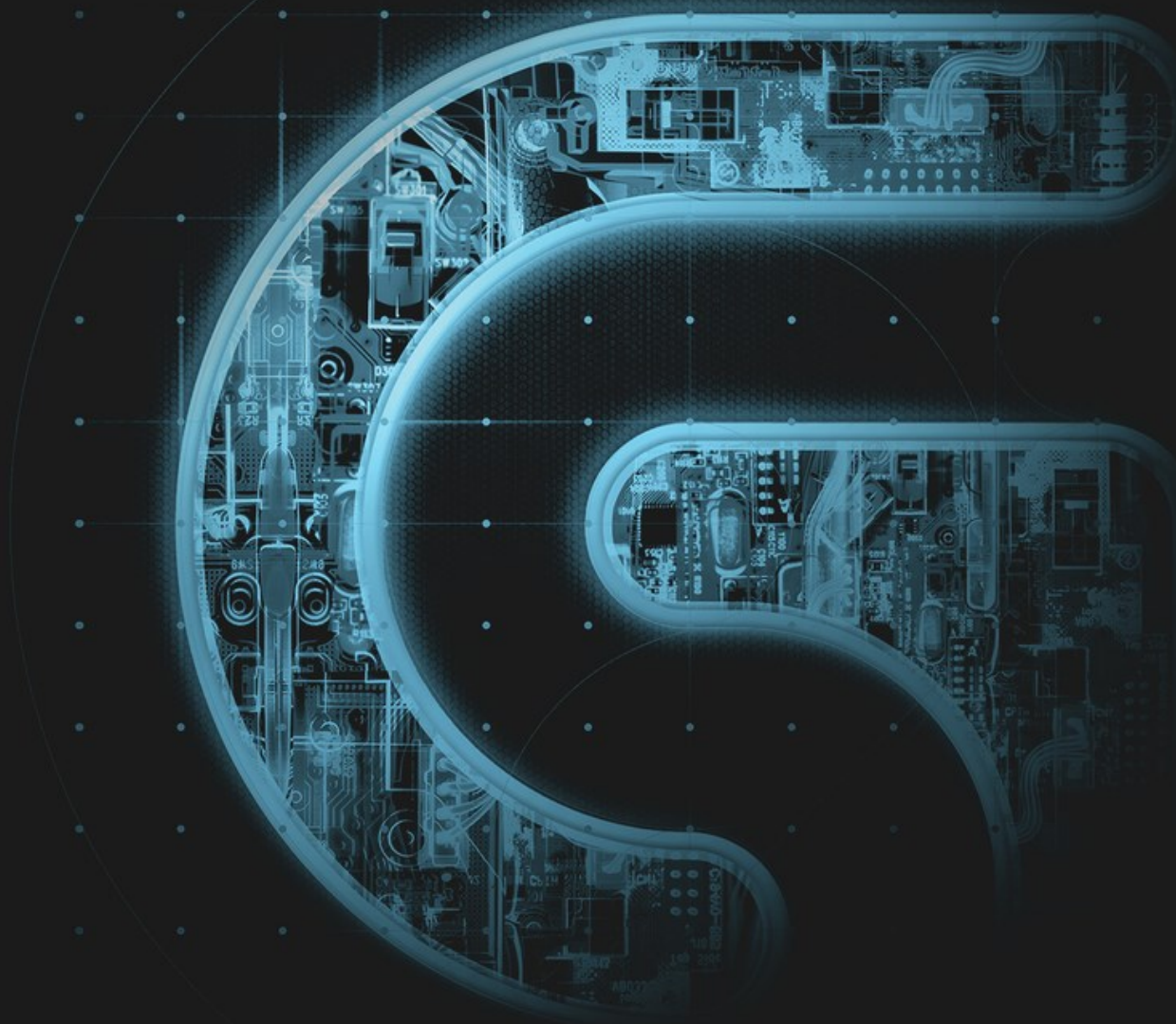
ŠÉFREDAKTOR

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



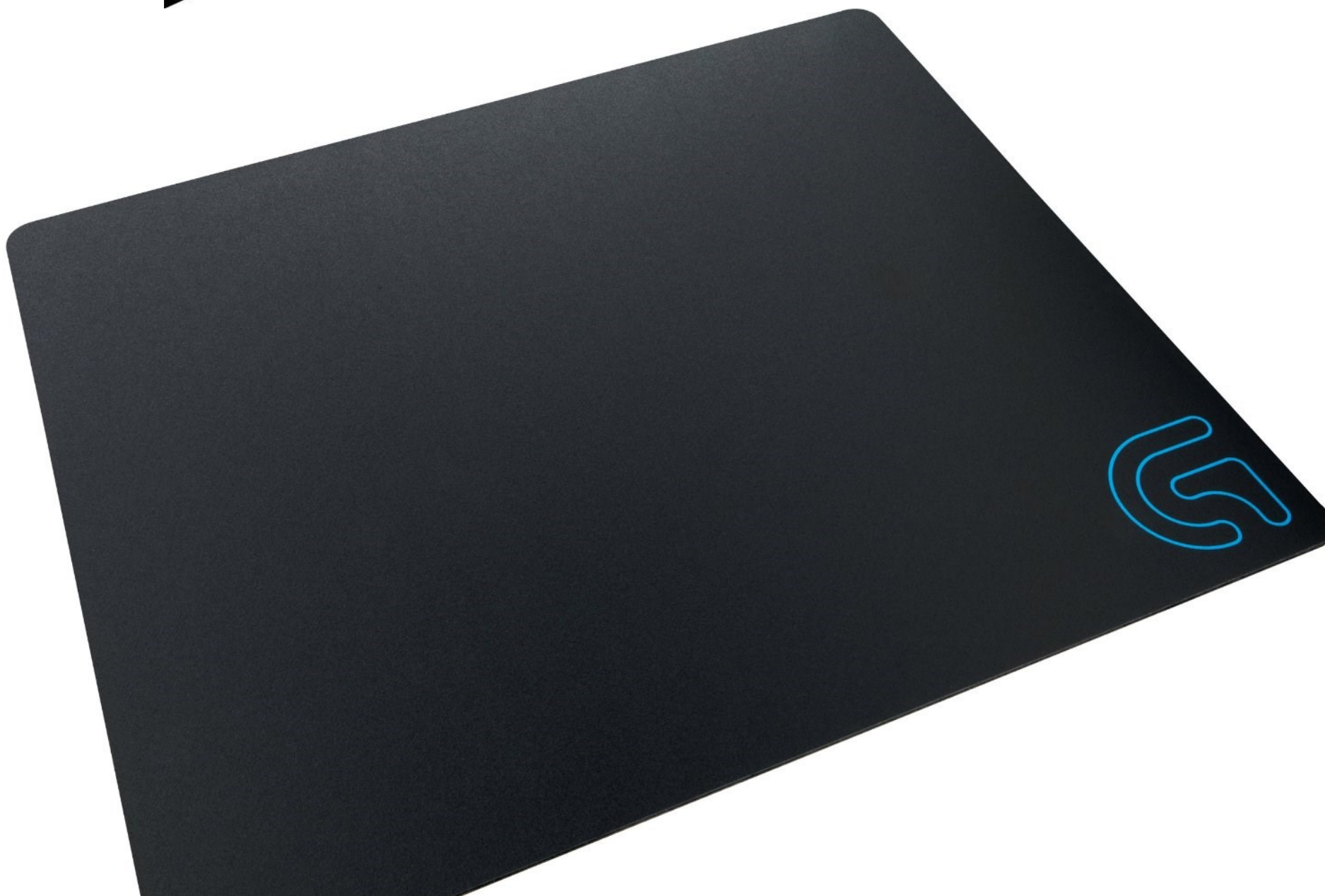
SÚŤAŽ

LOGITECH G502 MYŠ a PODLOŽKU G240

Spolu s firmou Logitech sme pre vás pripravili súťaž o G502 myš a podložku G240, pre skutočných hráčov. Vašou úlohou bude znovu nájsť kódy ukryté v čísle magazínu. Presnejšie to budú tri štvormiestne číselné kódy, ktoré musíte nájsť a zadať do súťaže na našom webe, konkrétne tu: www.sector.sk/sutaz/349/logitech-sutaz.htm

Súťažiť môžete do 10. októbra. Popritom Logitech súťaž aj na webe a môžete za zapojiť a vyhrať ďalšie herné zariadenie. Kliknite si na <http://www.hrajnaplno.cz/>

Pre zaujímavosť správne čísla do súťaží z minulého mesiaca o headset bolo potrebné zadať tri z nasledujúcich štyroch - 2015-1842-1112-3145 . Súťaž sme už vyhodnotili.



PREVIEW





grand
theft
auto 



NEXTGEN VERZIA GTA V UŽ MÁ DÁTUM

Rockstar

Akčná adventúra

PC, Xbox One , PS4

Rockstar práve ohlásil dátum vydania verzii pre nextgen konzoly a zároveň aj PC verzie, ktorá vyjde budúci rok. Dátumy sú:

- Xbox One a PS4 vyjde 18. novembra 2014
- PC vyjde 27. januára 2015

Všetky verzie dostanú oproti Xbox360 a PS3 verziám vizuálne vylepšenia ako väčší dohľad, vyššie textúry, pribudnú nové zbrane, vozidlá, aktivity, rozšíri sa ponuka zvierat, bude hustejšia premávka, autori vymenia systém zelene za nový, ale vylepšená bude aj deštrukcia a efekty počasia. K tomu nová verzia bude mať rozšírenú rádio ponuku s viac ako 100 novými skladbami a DJ mixami na 17 staniciach.

Nakoniec všetci, ktorí si hru predobjednali dostanú 1 milión dolárov v hre, teda 500 tisíc pre single a 500 pre online. Rôzne bonusy dostanú aj hráči prechádzajúci z Xbox360 a PS3 verzie do novej hry. K tomu v online mód si budú môcť zo starej verzie preniesť postavu do novej hry so všetkým vybavením. Pozitívne je, že online mód bude vo verzii na PC, Xbox One a PS4 podporovať 30 hráčov v jednej session.







MINECRAFT PREDANÝ MICROSOFTU

Mojang

Microsoft oficiálne ohlásil odkúpenie Mojangu a teda aj ich značky Minecraft. Značka, ktorá vznikla len v roku 2009 a už má na svedomí cez 100 miliónov stiahnutí čisto na PC a ďalšie desiatky miliónov na mobiloch a konzolách. Microsoftu vyjde obchod na 2.5 miliardy dolárov.

Micrsoft hovorí, že Minecraft má veľkú komunitu a preto budú pokračovať v hre na všetkých platformách a teda mimo PC a Xboxu aj mobiloch a Playstation konzolách. Dodáva, že ich investícia do Cloudu, Xbox Live a mobilných technológií prinesú hráčom bohatšie a rýchlejšie svety, lepšie vývojové nástroje a viac možností v rámci Minecraft komunity. Potvrdzujú MINECON na budúci rok, ako aj to, že majú veľa novinek, o ktoré sa postupne s hráčmi podelia.

Arkáda

PC,Konzoly, Mobily

Čo sa týka samotného obchodu, podľa informácií to bol zakladateľ firmy a autor Minecraftu—Notch, ktorý prišiel do Microsoftu s ponukou na predaj. Chce sa totiž venovať niečomu inému a veľká firma ako Mojang už bola pri neho príliš veľká zodpovednosť. Odchádza z firmy ale čo presne chce robiť s miliardami dolárov je otázne, ale možno je otázka čo s toľkými peniazmi nebude môcť robiť. Spolu s ním odchádzajú aj ďalší dvaja zakladatelia (peniaze si zrejme rozdelia).

Notch následne dodal aj dôvody, ktoré ho viedli k predaju. Hovorí, že nešlo o peniaze ale jeho zdravý rozum, kde už prestával rozumieť svojim hráčom. Konkrétne všetko vyvrcholilo pri narážkach na nové EULA Minecraftu, s ktorými nemal nič spoločné. Odteraz sa chce venovať už len menším projektom.



CRASH



ESCAPE DEAD ISLAND

Deep Silver

Akčná

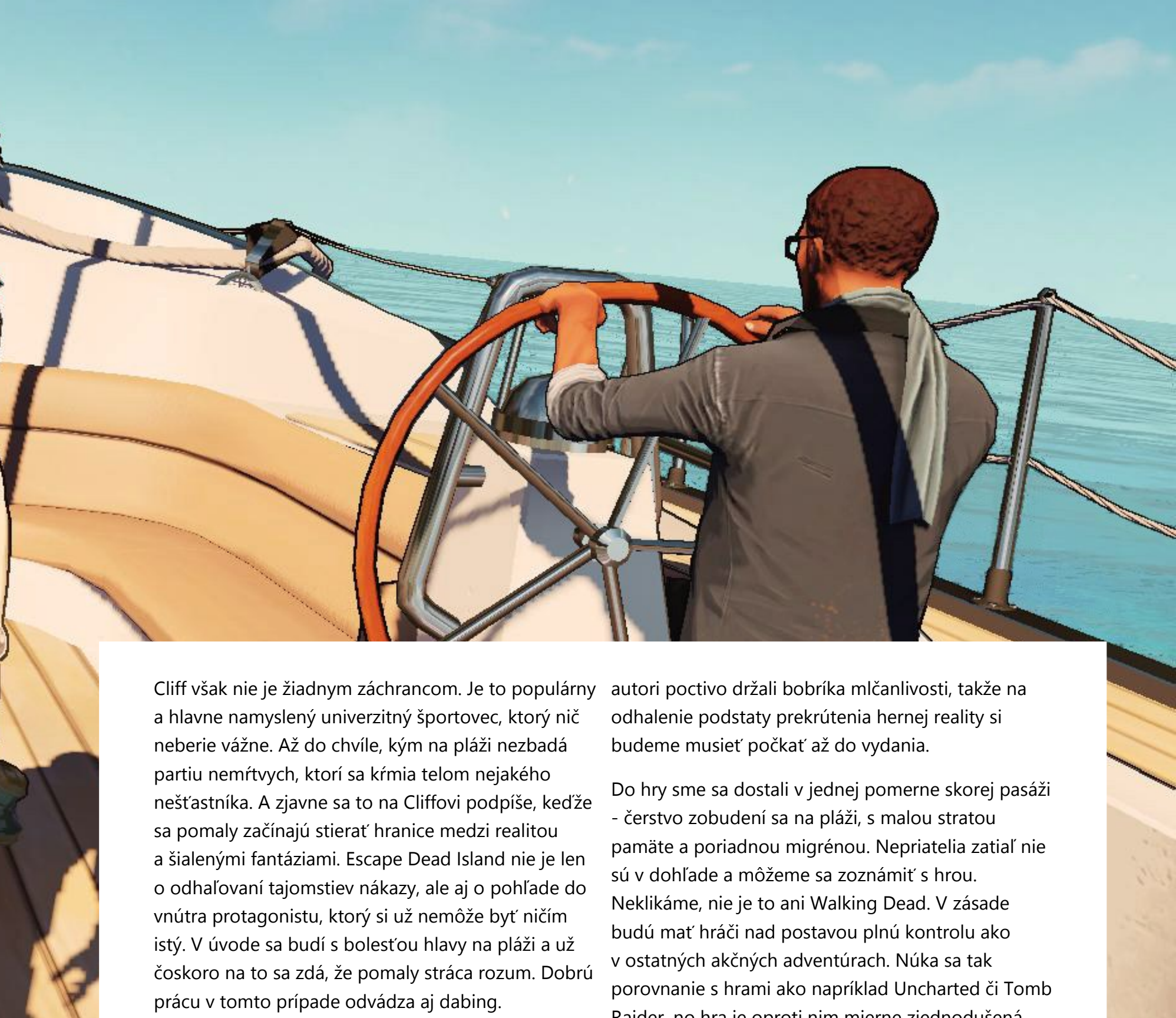
PC, Xbox 360, PS3

Správnosť niektorých rozhodnutí overí až čas. Deep Silver v spolupráci s poľským tímom Techland pred pár rokmi priniesli zombie survival akciu v otvorenom prostredí a s možnosťou kooperácie - Dead Island. Hra nebola a ani priamo nechcela byť obrovským trhákom, no jej podpora bola rozhodne dobrým rozhodnutím. Z jednej nie až tak nápadnej hry je dnes veľká značka. Pokračovanie hlavnej série je jednou z najzaujímavejších hier Gamescomu, dočkáme sa aj MOBA hry na ostrove plnom zombíkov a navyše sme si vyskúšali aj dobrodružne zameraný spin-off.

Nenechajte sa zmiašť. Escape Dead Island je síce úplne strašný názov (a vtipne to poznamenal aj jeden z autorov), no samotná hra má niečo do seba. Avšak stále klame telom. Vypočujete si zmienky o adventúrnom zameraní, silnejšom príbehu, riešení úloh a to všetko si navyše spojíte s komiksovým vizuálom. Celkové vyznievanie titulu sa tak výrazne

mení, nie len graficky, ale aj štýlom. A mnohí by ste čakali asi niečo na štýl Walking Dead série od Telltale. Potom si sadnete priamo k hre a zistíte, ako veľmi ste sa mýlili vo svojich očakávaniach.

Escape sa chce od hlavnej série Dead Island jednoznačne oddeliť. Primárne na to slúži iný výtvarný štýl, no taktiež aj výrazné introspektívne elementy a tajomne ladený príbeh so silnou ústrednou postavou. Aj napriek tomu však autori chcú dodržať koherenciu celej série. Hra tak odkáže na ostatné časti a pokúsi sa ponúknuť vysvetlenie vypuknutia zombie nákazy. Neodohráva sa na ostrove Banoi a obchádza aj Kaliforniu, ktorá je dejiskom druhej časti. Dej je zasadený na iný ostrov, kam sa hlavný hrdina Cliff vyberie, aby sa o nákaze dozvedel viac. Nešťastný sled udalostí však na seba nenechá dlho čakať a čoskoro sa na vás sype jeden problém za druhým.



Cliff však nie je žiadnym záchrancom. Je to populárny a hlavne namyslený univerzitný športovec, ktorý nič neberie vážne. Až do chvíle, kým na pláži nezbadá partiu nemŕtvych, ktorí sa krmia telom nejakého nešťastníka. A zjavne sa to na Cliffovi podpíše, keďže sa pomaly začínajú stierať hranice medzi realitou a šialenými fantáziami. Escape Dead Island nie je len o odhaľovaní tajomstiev nákazy, ale aj o pohľade do vnútra protagonistu, ktorý si už nemôže byť ničím istý. V úvode sa budí s bolesťou hlavy na pláži a už čoskoro na to sa zdá, že pomaly stráca rozum. Dobrú prácu v tomto prípade odvádza aj dabing.

Z neba padajú kontajnery, jeden dokonca priamo na hlavného hrdinu. Miestnosť sa mení na otvorený vstup na ostrov, prípadne sa celá farebná paleta sveta ešte viac priblíži tradičnému komiksu, keď pozostáva len z bielej, čiernej a krvavo červenej. To je len drobný výsek udalostí, kedy budete pochybovať nie len o hrdinovi, ale dokonca o celej hre. Nie je to celé len sen? Ohľadne tejto a ďalších podobných otázok však

autori poctivo držali bobríka mlčanlivosti, takže na odhalenie podstaty prekrútenia hernej reality si budeme musieť počkať až do vydania.

Do hry sme sa dostali v jednej pomerne skorej pasáži - čerstvo zobudení sa na pláži, s malou stratou pamäte a poriadnou migrénou. Nepriatelia zatiaľ nie sú v dohľade a môžeme sa zoznámiť s hrou. Neklikáme, nie je to ani Walking Dead. V zásade budú mať hráči nad postavou plnú kontrolu ako v ostatných akčných adventúrach. Núka sa tak porovnanie s hrami ako napríklad Uncharted či Tomb Raider, no hra je oproti nim mierne zjednodušená. V ukážke, ktorú sme mali možnosť si vyskúšať, sa orientovala skôr na tie dobrodružné prvky, už menej na akciu. Aj keď ako sa zdá z dostupných trailerov, neskôr prídu rad aj na strelné zbrane a v týchto momentoch sa Escape inšpiruje krvilačnosťou hlavnej série.



Veľký priestor dostáva skúmanie prostredia. Nie je priamo otvorené, hra vás stále niekam jasne vedie. Avšak cesta, ktorou idete, je dostatočne široká a ponúka množstvo možností ako sa niekde „stratiť“ a odhaľovať skryté kúty. A už aj úvodná pasáž obsahuje naozaj množstvo skrytých zákutí, kde autori poschovávali zberateľné predmety a ďalšie veci, ktoré vám dokážu prezradiť niečo navyše o pozadí príbehu.

Nie všetky lokality sú však dostupné hneď pri vašom prvom stretnutí s nimi. Niekde sa nedostanete, lebo ešte nemáte potrebné vybavenie. Napríklad vám chýba sekera, ktorou by ste mohli vylomiť dvere. Aj preto sa tam neskôr môžete vrátiť, ak chcete. Nečakajú vás však žiadne loadingy a ani nič podobné, jednotlivými časťami ostrova (k dispozícii máte aj mapu) prechádzate plynulo. Autori tieto elementy a možnosti

prechádzania ostrovom prirovnávajú k Legend of Zelda sérii a na základe toho, čo sme si mali možnosť vyskúšať, zatiaľ im veríme.

Cliff je síce športovec, no v súbojoch na päste s nemŕtvymi by dlho neobstál. Niežeby v hre chýbala akcia, no autori vás často navádzajú k tomu, aby ste sa jej pokúsili vyhnúť. Stealth mechaniky nie sú nejako závažne prepracované, stačí vám výkričník a jeho rôzne farby. Červená, samozrejme, znamená problém. Nemŕtvych sa musíte pokúsiť obísť a zaútočiť na nich vždy nejakou zbraňou odzadu. Alebo sa im môžete vyhnúť úplne, k čomu v prostredí môžete využiť rôzne pomôcky. Napríklad telefón, ktorý zazvoní a priláka ich k sebe, čo vám otvorí priestor cez prehustené kancelárie.



Samozrejme, v tomto type hry nechýbajú ani občasné logické hádanky. Aj napriek tomu však Escape Dead Island nie je nijako zvlášť náročnou hrou. Prešli sme hneď niekoľko úrovní a všetky spočívali v tom, že sme sa mali dostať na nejaké zdanlivo nedostupné miesto. Hra vám sama naznačí, čo od vás chce, takže splniť zadanie je už to najjednoduchšie. Ako spestrenie to síce funguje, no osobne by som vo finále predsa len očakával niečo aspoň trochu náročnejšie a snád' to aj hra v neskorších pasážach ponúkne.

Escape Dead Island sa zatiaľ javí byť príjemnou odbočkou od masového vraždenia nemŕtvych na tisíc spôsobov, ktorého sa dočkáme v dvojke. Táto akčná adventúra v (zatiaľ) zábavnom pomere mixuje skúmanie s jednoduchou akciou, stealth prvkami

a elementárnymi hádankami, ktoré okorenila prvkami šialenstva, čo bude hráčov držať v neistote. Podľa slov jedného z autorov by malo prvé prejdenie hry zaberať zhruba 10 hodín, čo je dnes relatívne slušná hracia doba. A potom ponúkne ešte zaujímavé "New Game +", bohužiaľ však už neupresnili, akým spôsobom bude nová hra zaujímavá. A na rozdiel od dvojky Escape príde ešte tento rok, konkrétne v poslednom štvrtroku sa dostane na PC a oldgen konzoly. Pred jarnou krvavou dovolenkou v Kalifornii si tak môžeme dať netradičné predjedlo.

Matúš Štrba



IL – 2 STURMOVİK: BATTLE OF STALINGRAD

1C Company

Simulácia

PC

Prilietá nový zástupca simulácií z druhej svetovej vojny. Nahradí starého kráľa, len ho doplní alebo ostane v jeho tieni? Zatiaľ ťažko povedať, ale rozhodne vykročí správnu nohou, aby sa dostal do VIP spoločenstva simulátorov. Hrateľná ukážka naznačuje, že sa máme na čo tešiť.

V posledných rokoch sa objavili tri výrazné simulátory z rôznych období. Digital Combat Simulator sa orientuje na modernú epochu, ale taktiež začína skúšať aj obdobie druhej svetovej a to prostredníctvom najnovších modulov. Rise of Flight je zas z obdobia prvej svetovej vojny a potom tu máme starý, ale stále skvelý IL – 2 Sturmovik. Práve jeho nástupca je teraz pod veľkým drobnohľadom všetkých leteckých nadšencov. Situácia je o to zaujímavejšia, že pôvodný tím pracujúci na Sturmovikovi teraz maká na DCS module z druhej svetovej vojny a tým, čo nám priniesol Rise of Flight, pripravuje nový Sturmovik. Scéna leteckých simulácií nebola nikdy taká živá a zaujímavá.

Páni na ROF odvedli naozaj skvelú prácu. Vlastne ich podpora dvojplôšnikov stále neutícha a doladovanie je na dennom poriadku. Po tomto vynikajúcom diele máme len tie najvyššie očakávania. Situácia je však ešte o to napätejšia, že ich nový kus by mal nahradiť, prípadne aspoň doplniť, neskutočnú legendu na svojom poli - starého Sturmovika. To však nebude jednoduché, už len preto, že ten sa nezrodil zo dňa na deň, ale vyvíjal sa dlhé roky. Najprv prišiel úplne prvý Sturmovik, ktorý zďaleka nemal taký bohatý a prešpikovaný obsah ako jeho posledná verzia 1946. Boli by sme naivní, keby sme očakávali, že nový nástupca obsahom dosiahne jeho úroveň hneď na začiatku. Sú tu však aj ostatné oblasti, v ktorých by mohol, vzhľadom na to čo chlapci ukázali v ROF, rozhodne preväpiť.

Hneď ako sadnete do kokpitu ktoréhokoľvek lietadla, viete, že nový Sturmovik zaútočil zostra, všetkými kanónmi, plnou salvou a až do roztavenia hlavni. Prvé výkruty dávajú jasne najavo, že letový model je top.

Žiadne skripty, len čistá matematika. Spôsob manévrovania s lietadlami je úžasný. To, ako reagujú na rôzne situácie, vyráža dych. To, ako sa s nimi rozpleštíte o zem, je neopísateľné. (Zase sa nebudem vedieť od toho odlepiť!) Ak poznáte letový model v ROF, čakajte jeho vylepšenú verziu. Ak ste si zvykli na to, ako sa manévruje v starom Sturmovikovi, budete v hre ako doma, ale budete cítiť, že to chce trochu cviku navyše.

Samozrejme, z ROF je prevzatý aj prevratný model poškodenia, ktorý sme predtým nikde inde nevideli. Teraz sa už rôzne časti lietadla ohýbajú, deformujú, lámu či praskajú, presne podľa toho, ako ich poškodíte či preťažíte. Aj každá jedna vrtuľa má svoj model poškodenia, takže keď narazíte na prekážku a zasiahnete vrtuľu, neohnú sa vám naraz všetky lišty ako skript, ale len tá, ktorá je zasiahnutá. Pri letných dopadoch na zem či akože pristátiach v korunách stromov, alebo príliš rýchlych strmhlavých letoch, si najrôznejších deformácií svojho lietadla užijete až-až.

Celkový pocit z letu, zo strelby, zo zasiahnutia každého nepriateľa, je úžasný. Už len preto, že keď si navolíte vyššiu obtiažnosť, máte čo robiť, aby ste vôbec dostali šancu nejakého zasiahnuť. Umelá inteligencia je super, nedovolí chyby a využíva svoje stroje na maximum. Zatiaľ sa dala v early access verzii preveriť v dvoch misiách a voľných letoch. Síce málo, ale dá sa pri tom perfektne vyblázniť a to aj vďaka absencii chýb či otravných bugov.

V jednej misii máte so štyrmi IL-2 a sprievodom dvoch Lavočkinov LaGG-3 napadnúť neďaleké letisko. Poviete si, že to nie je nič extra, ale mne po celý čas búšilo srdce a to zakaždým, keď som túto misiu absolvoval, čo bolo nespočetne veľa ráz. Pri priblížení sa k letisku nás zbadala hliadka BF-109-tiek, ktoré okamžite vektorovali na naše útočné lietadlá. Duo Lavočkinov bez váhania pritvrdilo, aby nepriateľom skrížilo cestu a ochránilo nás. Keď sa to podarilo, mohol som sa pokojne venovať cieľom na zemi. Aha, tam je prvý cieľ, naľavo od pristávacej dráhy!



Ok, zrovnávam, zameriavam, pripravujem sa k paľbe. Uf, čo to? Záblesk, niečo sa mihlo, tmavá obrazovka. Som mŕtvy. Dostal som guľku rovno medzi oči. Príliš som sa sústredil a rozptyľoval novotami, nedal som si pozor a spravil hrubú chybu. A dobrá rada, keď smerujete k pozemnému cieľu, je najlepšie priblížiť sa šikmo bokom, identifikovať cieľ, hrozbu a až potom začať útok.

Na druhýkrát som pozíciu protivzdušnej obrany ignoroval a blížil sa k letisku - tam bude cieľov dost'. Ale čo to? Ďalšia pozícia protivzdušnej obrany! Manévrujem ako divá sviňa, sledujem si rýchlosť, tesne pred cieľom narýchlo zrovnávam, pálim rakety, uaaaaa muhahaahaaa ! Nádhera ! Ohňostroj lietajúcich pneumatík a neviem ešte čoho všetkého. Inštinktívne som ťahal preč, aby ma žiadne črepiny nezasiahli. Zase sa okolo mihli stopovky. Žeby si dvojica Lavočkinov neporadila s BF-kami? Ale kdeže, tie už mali polku roboty za sebou, to len ďalšia protivzdušná paľba robí škrabance na mojom, už tak nespočetnekrát

pošramotenom laku. Zrazu všetko ustalo. Dvojka ukazuje, načo sú tie fajnové kanóny. No pre zmenu tá prvá protivzdušná obrana, ktorú som predtým ignoroval, teraz páli na moju dvojku - ako za trest. Rýchlo sa priblížim k obrancom, kým sú zamestnaní iným cieľom a kým si ma nevšímajú. Trošku to prehánam s pritiahnutím za knipel, lietadlo sa vzpiera ako bojový kôň pred posledným cvalom.

Korigujem lietadlo, aby som sa nedostal do vývrtky, ale snaha sa vyplatila. Naozaj rýchly, aj keď nebezpečný manéver, ktorý mi veľa ubral z mojej energie (rýchlosti) ale cieľ mám na muške. Držím všetky gombíky, nech kanóny sypú, čo to dá. Zasahujem viackrát ale asi to nestačí, asi som netrafil citlivé miesto. Na poslednú chvíľu pri tesnom prelete nad cieľom strhnem knipel na stranu, položím lietadlo na krídlo, nech znížim siluetu a pravdepodobnosť zásahu z opätovanej paľby. Neskoro! Zas mám krídlo ako vešiak na prádlo. To snád' nie je možné! Navyše nepriateľ asi zasiahol aj motor, lebo nejako vynecháva.





Nekrváca len lietadlo, pilot reaguje pomalšie, omdlieva. Motor úplne vysadil a som len pár metrov nad zemou a nemám ani rýchlosť. Zbežne skúsím opätovne nahodiť motor - nedarí sa. Kúsok odo mňa napravo sú nejaké nepriateľské pozície. To dám, neodídem len tak! Za matku Rus, za národ, huráááá!!

Skvelá atmosféra, skvelá misia. Keby také boli všetky alebo aspoň polovica, tak sa máme na čo tešiť. Výborný je aj čiastočne funkčný multiplayer. Plus môžeme očakávať aj kampaň, snáď nejaký ten editor či najrôznejšie prídavky vo forme misií i kampane, ako sme už zvyknutí v prípade 777 Studios a ich podareného ROF. A to som nespomenul ako to všetko krásne vyzerá. Zvykli sme si, že stále spomínaný ROF vyzerá skvele. A budeme si musieť zvyknúť aj na to, že rovnako výborne vyzerá aj nový Sturmovik. Budeme

však aj potrebovať nové počítače (teda aspoň ja). Ako je totiž u simulátorov zvykom, sú hardvérovo náročné a nie inak tomu bude aj teraz. Ale to by vás ani náhodou nemalo od hry odradiť, pretože sa investícia oplatí. Osobne sa teším na možnosť hrať s TrackIR a Oculus Rift.

Na záver môžem povedať len toľko, že toto, dámy a páni, ctení piloti, skutočne bude stáť za to. Či Battle of Stalingrad nahradí starého kráľa simulátorov a bude to lepšie alebo horšie, na tom vlastne nezáleží. V každom prípade bude nový Sturmovik bomba a oceníme, keď podobných titulov vznikne čo najviac, aby si priaznivci kvalitných simulátorov prišli na svoje.

Andrej Hanks

HRY TEJTO JESENE



Multiplatformy

September

FIFA 15 (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nový ročník EA futbalu, teraz s novým enginom na PC

NHL 15 (Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nový ročník NHL hokeja

Destiny (Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - očakávaná multiplayerovka od tvorcov Halo

Middle-Earth: Shadow of Mordor (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nový príbeh v stredozemi

Október

NBA 2k15 (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nový ročník NBA od 2K games, teraz s novým enginom na PC
NBA Live 15 (Xbox One, PS4) - ďalší pokus EA o kvalitný basketball

Just Dance 2015 (Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nová kolekcia tanečných hudieb

Evil Within (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - pokus o návrat k hororu

Project Spark (PC, Xbox One) - finálna verzia nástroja na tvorbu hier

Alien Isolation (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - pokus o skutočnú hru podľa Alien témy

Lords of the Fallen (PC, Xbox One, PS4) - akčná sekačka vo fantasy svete

Borderlands: The Pre-Sequel (PC, Xbox360, PS3) - návrat do pôvodného príbehu Borderlands

November

Pro Evolution Soccer 2015 (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nová verzia futbalu od Konami

The Crew (PC, Xbox360, Xbox One, PS4) - online racingovka v otvorenom svete

Project Cars (PC, Xbox One, PS4) - dlho očakávaná simulačná racingovka

Assassins Creed Unity (PC, PS4, Xbox One) - pokračovanie AC série v Paríži

Assassins Creed Rogue (Xbox360, PS3) - príbehové ukončenie AC3 a AC4 v severých moriach

Call of Duty: Advanced Warfare (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - pokračovanie COD série v budúcnosti

Far Cry 4 (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - výlet do himalájí

Escape Dead Island (PC, Xbox360, PS3) - návrat na zombie ostrov v kreslenom štýle

Dragon Age: Inquisition (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nové pokračovanie dračieho sveta

Lara Croft and the Temple of Osiris (PC, Xbox360, Xbox One, PS3, PS4) - nová Lara Croft v arkádoom prevedení.

Hotline Miami 2 (PC, PS3, PS4) - pokračovanie retro krvavej akcie

The Witness (PC, iOS, PS4) - na jeseň by to mal stihnúť aj puzzle titul Witness

GTA V (PC, Xbox One, PS4) - port z oldgenu zatiaľ nedostal dátum, ale Rockstar potvrdzuje, že vyjde na jeseň. Črtá sa tam november.

Ori and the Blind Forest (Xbox One, PC) - arkádovka, ktorá zaujala na výstavách vyjde už na jeseň a prevedie nás temným lesom

PC

September

Sims 4 - pokračovanie simulácie simíkov, teraz síce s novinkami ale aj s ubratými možnosťami oproti trojke
Dead Rising 3 - PC dostane zombie akciu pôvodne vydanú na Xbox One
Fable Anniversary - vylepšená verzia pôvodného Fable už prichádza aj na PC
Gauntlet - Atari oživuje legendárnu značku v Diablo štýle
Planetary Annihilation - nástupca Total Annihilation konečne prichádza a vyzerá veľmi dobre.
The Vanishing of Ethan Carter - posunie Ethan Carter indie survival adventúry hry vpred?
Wasteland 2 - pokračovanie RPG klasiky prefinancované cez Kickstarter je naplánované už na september.

Október - November

Civilization: Beyond Earth - návrat jedinečnej stratégie, teraz s prídavkom mimozemských planét
World of Warcraft: Warlords of Draenor - nová a zrejme posledná expanzia na už upadajúci WoW. Dokáže expanzia lákať starých hráčov?
IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad - dlho očakávaný návrat do simulácii.
Elite Dangerous - ako prvá z vesmírnych simulácii by mal vyjsť nové Elite, aj keď presný dátum zatiaľ nie je potvrdený.
Dreamfall Chapters - návrat jedinečnej adventúrovej série, teraz rozdelená na kapitoly
Company of Heroes 2: Ardennes Assault - ďalšie rozšírenie strategickú série.
Fortnite - Epic sa vracia do hier kooperačnou zombie akciou spracovanom v
Ryse: Son of Rome - Xbox One launch titul prichádza na PC a to vylepšený
Farming Simulator 14 - späť na farmy

Xbox

September

Forza Horizon 2 (Xbox360, Xbox One) - návrat racingovky do otvoreného sveta, teraz do sveta južnej Európy.
Dance Central: Spotlight (Xbox One)- tancovanie sa vracia v novej digitálnej forme, pribalený bude aj k samostatnému Kinectu 2.

Október

Sunset Overdrive (Xbox One) - akčná zombie adventúra v otvorenom svete a so zábavným prepracovaním
Killer Instinct Season 2 (Xbox One) - nové kolo bojovej série, ktorá sa presúva do novej sezóny.
Fantasia: Music Evolved (Xbox360, Xbox One) - najväčší Kinect titul tejto jesene, ktorý spája hudbu, zábavu a jedinečné ovládania rôznych minihier.

November

Halo Master Chief Collection (Xbox One) - preportovanie hlavne Halo série na nextgen a 1080p rozlíšenia
Shape Up (Xbox One) - menší zábavný-športový kinect titul

Playstation

Október

Driveclub (PS4) - síce o rok odložená, ale medzitým vylepšená multiplayerová racingovka vyjde v októbri

November

LittleBigPlanet 3 (PS3,PS4) - LittleBigPlanet sa v tretej časti vráti späť k svojim skákačkovým koreňom
Singstar (PS4) - singstar sa vráti v digitálnej forme
Journey (PS4) - port PS3 PSN titulu prichádza na jeseň na PS4

Nintendo

September

Hyrule Warriors (WiiU) - WiiU dostáva zaujímavú akciu mixujúcu rôzne Nintendo postavičky a ich nasadenie proti armádam nepriateľov

Október

Bayonetta (WiiU)- Bayonetta prichádza aj na WiiU vo vylepšenej forme
Bayonetta 2 (WiiU) - Exkluzívne pokračovanie Bayonetty
Super Smash Bros (WiiU, 3DS) - Očakávaná bojovka s Nintendo postavami konečne na jeseň vyjde

RECENZIE







ZOMBIE INFEKCIA POKRAČUJE

DEAD RISING 3

Capcom

Akčná adventúra

PC, Xbox One

Capcom sa s Dead Rising sériou pekne rozbehol a aj keď nevydáva pokračovania každý rok alebo dva, postupne sériu rozširuje a obohacuje. Prvou časťou pred rokmi prekvapil a ukázal sandboxový GTA štýl hry, ale s tisíckami zombíkov a stovkami zbraní a rovnakým počtom možností ich zabíjania. Bolo to niečo nové a zábavné. Navyše autori nezabudli ani na príbeh, ktorý postupne rozvíjajú.

V jednotke sme objavili zombie nákazu s fotografom Frankom a ocitli sme sa uzavretí v obchodnom centre. V druhej časti sa nákaza postupne rozširovala, objavil sa liek Zombrex a predstavil nám ho motorkosový šampión Chuck Greene, ktorého dcéra bola uhryznutá zombíkom a musel jej zháňať pravidelné dodávky lieku Zombrex a to v kasínovom mestečku, teraz so širokým územím a prídavkom vozidiel. V tretej hre už ide to tuhého, preberáme postavu mechanika Nicka Ramosa, s ktorým sa dostávame do zamoreného mesta stávajúceho sa stredobodom záujmu celej krajiny. Vytvorila sa tu nová nákaza, navyše v meste je

prezidentka a niekto v úradí rozhodol, že za 6 dní bude mesto zbombardované.

Nick, rovnako ako Frank a Chuck, má tak znovu časové obmedzenie na svoju misiu a dovedy sa musí vysporiadať s tisíckami zombíkov, pozachraňovať živých ľudí, zničiť psychopatov, útočiť na armádu a zároveň zistiť, čo tu vlastne robí prezidentka. Čaká ho ťažkých pár dní, ktoré ale prinesú prekvapivé objavy, ktoré zvrátia príbeh Dead Rising série a aj všetko, čo sme doteraz o nákaze vedeli. Prakticky odhalíme pôvod nákazy.

Hratelnosť Dead Rising série je založená na presekávaní sa krížom cez tony zombíkov. Ani tentoraz tomu nie je inak, len sa ihrisko rozširuje na celé mesto a spolu s tým prichádzajú aj určité špecifiká. Nebudú tak stačiť už len príručné zbrane, ale pribudnú aj vozidlá, s ktorými sa budeme prepravovať medzi štyrmi menšími časťami mesta. Mesto nie je veľké a má len rozlohu okolo dva kilometre, ale ak si do cesty prirátate tisíce zombíkov, budete radi, že nie je väčšie.

Predieranie sa davmi zombíkov v meste Los Perdidos je totiž veľmi vzdialené rýchlej a pohodovej jazde krížom cez Los Santos.

S Nickom budeme cestovať mestom, kontaktovať ľudí v oblasti, s ktorými bude vymýšľať plán, ako sa odtiaľ dostať a následne, ako sa na správneho hrdinu patrí, bude väčšinou treba zámary aj realizovať. Budeme tak behať po meste, zbierať potrebné veci, kontaktovať ďalších ľudí, likvidovať ich alebo ich brať so sebou do partie. Všetko to bude v misiách, ktoré sú síce zamerané vždy len na prebíjanie sa zombíkmi alebo inými nepriateľmi, ale vždy sú okorené novinkami, či už novými zbraňami, alebo inými typmi nepriateľov a prostredí.

Mimo príbehových misií hra ponúka tony ďalšieho obsahu, od rôznych challenge úloh v rýchlosti zabíjania zombíkov, cez zachraňovanie preživších z obklúčenia, po skúmanie smrti rôznych ľudí, prehľadávanie oblastí

a hlavne ničenie psychopátov, ktorí sú najväčšou atrakciou celej hry. Autori totiž pripravili sedem psychopátov, ktorých môžeme v meste nájsť a zničiť. Napríklad je tu pažravá, tučná žena na vozíku, ktorá si bráni všetko jedlo, je tu majster kung fu, ktorý si bude chrániť svoju Zen záhradu pred zombíkmi a každou neželanou návštevou. Alebo aj majiteľ nočného klubu s plameňometom medzi nohami, kulturistka obhadzujúca vás činkami a k tomu rôzni ďalší nepriatelia, s ktorými sa skutočne potrápíte. Nízka obtiažnosť sa hre skutočne nedá vyčítať.

Zachovaný je aj systém ničenia zbraní, ktoré je v kombinácii s malým inventárom skutočne náročné udržiavať, aby boli schopné presekávať sa haldami zombíkov. Vždy síce nájdete rôzne drevá, lavičky, stoličky, ale všetko sa rýchlo rozbije a musíte hľadať niečo ďalšie. Ideálne je vyrábať si vlastné kombo zbrane, kde z dvoch vecí vytvoríte jednu a tá vám



vydrží dlhšie, je silnejšia a navyše zo zabitých nepriateľov získavate viac bonusových bodov na rozvoj skúseností. Najlepšia zbraň, na akú v hre narazíte, je laserový meč vytvorený z kryštálu a baterky. Vydrží veľmi dlho a je veľmi efektívny. Návodov na výrobu zbraní však môžete nájsť viac ako stovku.

Podobne ako so zbraňami je to aj s autami. Zatiaľ čo štandardné vozidlá sú slabé a ledva vydržia jednu jazdu krížom cez mesto, ak si napríklad spojíte taký valec s motorkou, získate brutálne a silné vozidlo, ktorým budete s radosťou prechádzať po lebkách zombíkov. K tomu sa dá vytvoriť aj niekoľko vozidiel pre kooperačnú hru, ktoré budú efektívne, len keď ich využijete dvaja. Hra totiž umožňuje pripojenie priateľa do hry, s ktorým to môžete naplno rozbehnúť a zabaviť sa spolu pri valcovaní zombíkov. Druhý hráč po pripojení preberie postavu kamionistu Dicka a vydáva sa na pomoc Nickovi. Kooperácia nemá zásadný dopad na hru, ale vo dvojici je to väčšia zábava.



Autori kládli veľký dôraz na hĺbku parametrov a postupné vylepšovanie sa. Za zabitých zombíkov, nepriateľov a splnené misie, získavate skúsenosti a body môžete investovať do zdravia, kde vám pribudne ďalší dielik života. Podobne sa dá postupne zväčšovať inventár, zvyšujete silu v boji na blízko, alebo sa zlepšujete v streľbe a ďalších prvkoch. Keďže však levely pribúdajú len veľmi pomaly, je prakticky nutné prejsť hru dva razy alebo trikrát, ak chcete zistiť, akú skutočnú silu a možnosti môže mať vaša postava.

Napokon, hra je priam stavaná na viac prejdení, keďže má hneď štyri konce a jednoducho si to žiada absolvovať ju viackrát. Navyše časové obmedzenia pre vedľajšie misie sú príliš prísne a často ich nestihniete splniť. Možno je ideálne na prvýkrát zahrať len kampaň a pri opakovaní sa už sústreďovať na vedľajšie misie, zbieranie vecí a napríklad aj pokusy zabiť čo najväčší počet zombíkov, aby ste sa čo najrýchlejšie vylevelovali. Časovo vyjde prejdienie kampane tak na 8 hodín a aspoň na desať hodín máte ešte dodatočného obsahu. K tomu PC verzia má v sebe rovno aj 4 DLC balíky Untold Stories of Los Perdidos, kde v sérii misii spoznáte príbehy ďalších štyroch postáv v meste.

Zatiaľ čo herná stránka je na tom veľmi dobre, technicky je na tom Dead Rising 3 horšie a na PC má veľa problémov. Možno je to použitým enginom, ktorý autori nedokázali vyladiť ani na Xbox One, kde hra fungovala len v 720p rozlíšení a klesala aj na 20 fps.. Na PC hra funguje oveľa pomalšie ako podobné hry s otvoreným mestom, aj keď je pravda, že žiadna z nich nemá tisícky zombíkov v uliciach. Ale to nie je problémom ani tu. Framerate v hre rôzne stúpa a klesá ako sa mu zachce a prestrihové scény často padnú na polovičnú hodnotu. Ak si zvolíte najvyššie nastavenia v 1080p, potrebujete niektorú z najlepších grafických kariet. Ak takú nemáte, je lepšie znížiť detaily. Je to škoda, keďže na optimalizáciu je veľa priestoru a je otáznosť, či sa k tomu Capcom niekedy dostane a plánuje vydať niekoľko patchov.

Čo sa týka vizuálu, ten je na otvorené mesto prijateľný. Síce nie je plne nextgen a vidieť, že pôvodne bola hra plánovaná ešte pre starú generáciu, ale napriek tomu sa nemá za čo hanbiť.

Prechádzanie húfov zombíkov v uliciach má svoje čaro, všade špliecha krv, ktorou sa vám zašpiní ako auto, tak aj oblečenie a skutočne často postava vyzerá, ako keby sa kúpala v krvi. Nakoniec v ničom nezaostáva ani kvalita prestrihových scén, kde vynikajú detaily postáv a scény často miešajú brutalitu a humor.

Celkovo je Dead Rising 3 veľmi slušným pokračovaním série a rozširuje predošlé hry po každej stránke. Síce zamrzí nedostatočná optimalizácia, ale mimo toho si znovu užijete voľnú a zábavnú hrateľnosť a aj špecificky štýl série. Tentoraz navyše aj v kooperácii a v temnejšom spracovaní vďaka čomu si lepšie užijete zombie atmosféru. Síce sú v hre aj odľahčujúce a zábavné prvky, ale ak hľadáte kvalitnú a hlavne krvavú zombie hru, so svetom skutočne posiatym nemŕtvymi, tu ju máte.

Peter Dragula

- + sekanie a prechádzanie húfov zombíkov
- + rozmanitosť zbraní a vozidiel a skladanie vlastných
- + RPG prvky na každom kroku
- + vysoká znovuhrateľnosť
- + množstvo obsahu aj na niekoľko prejdení hry

- slabá optimalizácia enginu, prepady framerate
- bez upgradov máte malý inventár a rýchle ničenie zbraní otravuje
- až pri druhom alebo treťom prejení objavíte skutočný potenciál hry

8.0



NÁVRAT DO METRA V KOLEKCII

METRO REDUX

4A studios

Akčná

PC, Xbox One, PS4

Deep Silver sa pred rokom rozhodlo preportovať Metro na nové konzoly v kolekcii Metro Redux a ako vedľajší produkt vznikla aj vylepšená PC verzia oboch hier. Metro Redux zahŕňa v kompilácii vylepšenú verziu Metro 2033 a Metro Last Light, ale na PC si ich môžete kúpiť cez Steam aj samostatne. Záleží na tom, či máte predošlé verzie a ktorú by ste chceli. Či sa kúpa oplatí, to si rozoberieme v recenzii.

V pôvodných recenziách dostalo u nás Metro 2033 a aj Metro Last Light hodnotenie 9.0. Obe hry priniesli na svoju dobu veľmi kvalitné vizuálne prepracovanie, neštandardné podanie akcie a kvalitne vyrozprávaný príbeh. Viacmenej svojim survival štýlom hra predbehla dobu a skúšala hráčom v najväčšom Call of Duty ošiali ponúknuť niečo nové. A aj sa jej to podarilo, samozrejme, za cenu menšieho dosahu na masu. V hre si totiž bolo potrebné vážiť každý náboj a nie iba bezhlavo strieľať.

Zo začiatku bola síce akcia v Metro 2033 strnulá, ale minulý rok to v Last Light tvorcovia napravili. Teraz v Redux edícii zdokonalili aj obsah prvej hry. Boje tak sú dynamickejšie a mierne vylepšia atmosféru. Je to zároveň jediný výraznejší update oboch hier. Obe dostali aj vylepšenia grafiky a kompletný obsah so všetkými DLC a obtiažnosťami.

Metro 2033 Redux

V Metro 2033 spoznáваме svet roku 2033, konkrétne moskovské metro, kde sa hŕstka tých, čo prežili, ukryla pred atómovou apokalypsou. Vytvorili si v podzemí vlastný svet, v ktorom sú ľudia rozdelení na frakcie obývajúce jednotlivé stanice a brániace sa pred útokmi medzi sebou aj zvonku. Povrch je totiž pre ľudí neobývateľný, ale pre zmutované zvieratá a monštrá, známe ako Temní, je novým domovom.



Vy sa do príbehu dostávate ako Arťom, mladý obyvateľ metra, ktorý sa stáva kľúčovou osobou pri prežití svojej domovskej stanice. Pritom prejde takmer celým metrom, spozná rôzne frakcie, nájde si priateľov, nepriateľov a takmer odhalí tajomstvo bytostí tam vonku.

Popritom bude Arťom zbierať hodnotné náboje, kupovať si za ne zbrane, muníciu, dýchacie filtre do plynovej masky, keďže niektoré tunely a celý povrchu sú zamorené, a čas od času likvidovať nepriateľov, či už ľudských, alebo iných. Zatiaľ čo samotné levely sú uzatvorené a dosť "tunelové", samotné stanice ponúkajú malú voľnosť pohybu, rozhovory s postavami, nakupovanie a objavovanie, ako žijú ľudia v týchto temných miestach.

Ak už máte pôvodnú hru, vedzte, že Metro 2033 je teraz iné. Autori ho plne prehodili na nový engine z Metro Last Light a ten upravuje vizuál a aj boje. Ak si totiž pamätáte, boje v jednotke boli strnulé, málo dynamické, nepriatelia sa po výstrele veselo hrnuli ďalej, strely neodhadzovali ich telá, efekty krvi boli len poslabšie. Teraz to je už iné, plne dynamické, prirodzenejšie a lepšie si tak boje vychutnáte. V zásade to hru nemení, ale mierne vylepšuje. Rovnako je pozitívnu

zmenou prepracovanie všetkých prestrihových scén do pohľadu z prvej osoby.

Autori k tomu výraznejšie upravili grafiku, ktorá dostala moderné svetelné efekty, pribudli ale aj rôzne rozmazania a utlmenia náročných efektov, znížená bola aj tessellácia. Zjavne pre optimalizáciu pre konzoly. Rovnako boli vymenené aj postavy, ktoré boli prebrané z Last Light a niektoré textúry dostali vyššie rozlíšenia alebo tam jednoducho autori dali nové. Hra teraz vyzerá vďaka nasvieteniu lepšie a pre ubratie spomínaných efektov sa mierne vylepšil aj framerate. Čakajte zrýchlenie približne o 10%, pričom na GTX580 má hra okolo 50 fps na maxime.

Hlavnou zmenou prvej hry sú najmä dynamickejšie súboje a malé drobnosti v hrateľnosti prebrané z Last Light, ako plná ponuka zbraní, ich customizácie, alebo aj stealth likvidácie. Dôležité je aj vylepšenie AI nepriateľov. Jednoducho hra dostala vylepšenia ako do hrateľnosti tak aj grafiky a pre fanúšikov sa oplatí zobrať aj ak majú pôvodnú hru. Ak vlastníte pôvodnú hru v zľave vás na Steame vyjde za 10 €, ak ju nemáte, vyjde vás na Steame na 20 €.



Metro Last Light Redux

Príbeh v Last Light pokračuje hneď po deji prvej hry. Znovu nás čakajú tunely a Arťom, ktorého príbeh sa prvou hrou len začal a teraz pokračuje spoznávaním Temných a mieri k odhaleniu ich tajomstva. Medzitým sa hlavný hrdina znovu dostáva medzi už známe frakcie, prechádza už známymi, ale aj novými miestami a spoznáva nové ohrozenia ľudí v podzemí.

Hrateľnosť sa zachováva, už pôvodne bola dynamická, ale bonusom je pridanie hraničiarkeho módu, ktorý bol pôvodne ako DLC za 5 €. Čiže ako tu, tak aj v Metro 2033 Redux, je už kompletná ponuka obtiažností s rôznymi pravidlami a teda je na vás, či si vyberiete oddychovú hru alebo sa pustíte do skutočne náročného boja o prežitie.

Zatiaľ čo Metro 2033 bolo výrazne upravené, v Metro Last Light sú vylepšené už len rôzne malé vizuálne detaily. Pridané sú niektoré nasvietenia, podobne ako pri 2033 sú však rovnako utlmené niektoré efekty, ako tessellácia, alebo motion blur, vďaka čomu mi

framerate z 15 fps stúplo na 50 fps. Tieto nastavenia z novej hry zmizli. Vizuálu to ale výrazne neublížilo. Žiaľ naša najväčšia výtku ku grafike žiaľ nebola opravená ani v novej verzii a to plastové vlasy a tváre.

Čo sa týka ponuky, Last Light síce mierne recykluje jednotku, ale pridáva aj veľa nových vecí a 8-9 hodinová kampaň obstojí aj ako samostatný titul. Podobne ako v jednotke, ani tu nenájdete multiplayer. Možno je to škoda, keďže minimálne kooperácia s obranným módom by sa hodila.

Ak máte pôvodné Metro Last Light a rozmyšľate o zobrať Last Light Redux, určite vám ho netreba. Ak nemáte, môžete byť na vážkach, hlavne keď je kompletná Steam edícia Metro Last Light za 5 € a nové Metro Last Light Redux za 20 € (respektíve za 10, ak už pôvodnú hru máte). Nová verzia neprináša nič, čo by stálo za viac investovaných peňazí.

Napriek len malým updatom v Redux edícii sa Metro hry ukazujú ako nadčasové. Stále majú čo povedať a teraz, v období nedostatku kvalitných hier na Xbox One a PS4, tam môžu zahviezdiť. Ako svojou kvalitnou

grafikou, tak aj neokukanou hrateľnosťou, akú bežné FPS hry nemajú. Je to možno najvhodnejší port starých hier na nové konzoly doteraz. Na PC je už jeho význam otázný a oveľa lepší by bol v podobe voliteľného updatu starých hier. Ak nemáte pôvodné hry, teraz máte na výber a môžete siahnuť po starších alebo nových verziách Metro hier. Odporúčame však mix, a to novú verziu Metro 2033 Redux a pôvodnú verziu Metro Last Light už len preto, že bude lacnejšia aj v kompletnej edícii. Ak vám však vyššia cena nevadí, novou Metro Last Light Redux edíciou nič nepokazíte.

Ak rozmýšľate nad zaobstaraním si Redux kolekcie na Xbox One a PS4, určite po hrách siahnite, patria medzi najlepšie FPS za posledné roky. Spájajú kvalitný príbeh, pomalšiu taktickú akciu a celé to dopĺňa neopakovateľná atmosféra.

Peter Dragula

- + dve zdokonalené hry v jednom balíku
- + vylepšená dynamika súbojov v Metro 2033
- + drobné úpravy grafiky
- + množstvo volieb obtiažnosti
- + jedinečná atmosféra Metra
- stiahnutia niektorých grafických efektov z pôvodnej verzie
- ak máte pôvodné PC hry, Redux nevyhnutne nepotrebuje

9.0





DIABLO III: ULTIMATE EVIL

Blizzard

RPG

Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Koľkokrát sme už porazili Diabla? Dá sa to ešte spočítať na prstoch dvoch rúk? Po prvý raz už takmer pred 20 rokmi. Prišla expanzia a hordy nepriateľov sme kosili znova. V roku 2000 sme našim myškám dali opäť poriadne zabráť a keď o rok neskôr vyšla expanzia Lord of Destruction, Diablo padol opäť. Znova a znova sme sa k hre vracali a aj napriek trochu rozporuplnému uvedeniu tretej časti pred dvomi rokmi, si nás aj tá nakoniec získala. A verte mi, že Diablo ešte párkrát padne. Na nové konzoly totiž dorazila Diablo III: Ultimate Evil Edition a stále je to návyková vec, ktorá vám nedovolí len tak ju vypnúť.

Bez ohľadu na hodnotenie, ktoré si hra v recenziách odnesie, nakoniec jej kvality aj tak preverí len jediná vec – čas. Aj po dvoch rokoch je Diablo III stále hrávané a populárne, aj keď treba uznať, že novú krv do žíl hry vliala hlavne expanzia Reaper of Souls, ktorá ju nielen rozšírila, ale najmä priniesla množstvo menších aj väčších zmien, ktoré ju po hernej stránke výrazne

zmenili. S tretím Diablom sme strávili tak veľa času.

A veľa času s ním ešte len strávime. Aj keď ho už dávno dobre poznáme. Od prvého „kliknutia“ s novým hrdinom až po porazenie anjela smrti. A potom znova, s iným hrdinom či v rebríčkoch sezón.

To prvé rozhodnutie pri vstupe do hry je najdôležitejšie, keďže s ním budete žiť niekoľko desiatok hodín. Nezáleží na tom, či muž alebo žena, ale ktorú triedu si vyberiete. Diablo III stavia na zaužívané archetypy žánru, aby každý do rúk dostal presne taký zážitok, aký od svojej postavy očakáva. Blizzard pritom vychádza z predchádzajúcich častí. Základná hra priniesla päťicu Barbarian (tank), Monk (bojové umenia nablízko), Witch Doctor (voodoo), Demon Hunter (lukostreľba) a Wizard (elementy). Reaper of Souls k nim pridal ešte Crusadera. Aj keď sa pridanie jednej postavy nezdá byť výrazným doplnkom, v prípade Crusadera dokáže výrazne redefinovať hrateľnosť samého hráča aj partie.



Stále je to tank, no s novými schopnosťami, ktoré dokážu chrániť partákov. Alebo prinesie výhodu v boji v podobe útokov na väčšiu vzdialenosť, či možnosť niest' obojručnú zbraň len v jednej ruke.

Rôznorodosť postáv je kľúčom k vyváženému a hlavne zábavnému zážitku, či už osamote aj po dlhých hodinách za sebou, alebo aj v kooperácii s priateľmi. Nová postava mení štýl hrania, musíte sa naučiť využívať nové skilly – aktívne aj pasívne, aby ste v boji získali čo najviac. Mení sa aj overená taktika a kým s jednou postavou ste si mohli dovoliť do nepriateľov búšiť zblízka, s inou sa už napríklad musíte aj dobre uhýbať, lebo jej výhody sú v niečom inom. Rovnako hru menia aj rôzne schopnosti a vybavenie. A keď hráte s priateľmi, už sa stačí len naladiť na rovnakú vlnu, zladit' svoje postavy a kolotoč plný krvavej zábavy sa roztočí na plné obrátky.

A práve to je asi najväčšia devíza konzolových verzií hry. Kým na PC hráči mohli hrať kooperatívne s ostatnými síce pohodlne a jednoducho, ale len online, konzolové verzie otvárajú nové možnosti multiplayerového zážitku. Samozrejme, píšem o lokálnej kooperácii. Ak ste už aj hrali Diablo III na

PC, sadnúť si vedľa niekoho do kresla a zahrať si spolu je dosť odlišný zážitok. Stále podobný a známy, no iný. Ak vezmeme do úvahy, že konzolovú kooperáciu na jednej konzole môže hrať štvorica hráčov, s istou dávkou nadnesenia by sa dalo povedať, že sa tak z Diablo III: Ultimate Evil Edition stáva netradičná párty hra, pri ktorej si otvoríte s priateľmi fľašu a pustíte sa do sekania stoviek a tisícov monštier.

Aj my sme už o novom Diablove napísali mnohé. Priniesli sme vám recenziu hneď na začiatku. Pozreli sme sa na verziu pre staré konzoly. A taktiež nás neobišiel ani Reaper of Souls. A nech už boli chyby a vylepšenia ktorejkoľvek z týchto verzií rôzne, vždy záležalo len na jedinej veci - ako sa aktuálne Diablo hrá. A vždy sa hralo, nech to znie akokoľvek úsmevne, pekne dobre. A nebude preto ani žiadnym prekvapením, že rovnako dobre sa hrá aj teraz. Aj keď sa vlastne hrá inak. Chyby minulosti sú zabudnuté, možno sa ukázali niektoré nové, no aj tak je Diablo stále hrou, ku ktorej si večer sadnete, aby ste našli ešte jeden checkpoint a potom šli spať, no nakoniec si nadržanom po dvoch aktoch pretierate červené oči.



Aj napriek tomu má nová konzolová Ultimate Evil Edition svoje špecifiká. A nemyslím tým len pozmenené užívateľské rozhranie. Hra je dynamickejšia a zdá sa byť o niečo rýchlejšia, vďaka čomu sa z nej stáva skutočne krvavá sekačka a lepšie sa hodí na gamepad, ktorý je využitý úplne celý. Ovládanie je intuitívne aj pre nováčikov. Až keď sa budete prehrabávať inventárom, skillmi a ďalšími podobnými položkami, pokúsite sa lepšie zorientovať. Všetky sú prispôsobené na gamepad, napríklad inventár je triedený do kruhu, aby sa príjemne ovládal analógom. No aj tak to stále nie je ono a občas sa „stratíte“ alebo prekliknete. Taktiež vybavovanie svojho spoločníka by mohlo byť spravené prehľadnejšie.

Ako si postupne vylepšujete postavy, naberáte ďalšie schopnosti – pasívne aj aktívne. Tie pasívne vás pri hraní nejako zvlášť zaujímať nemusia. Teda nie z hľadiska ovládania, nakoľko si vyberiete také, ktoré vám z ponúkaných najviac vyhovujú a za stanovených okolností fungujú samostatne. Aktívne schopnosti sa postupne priradujú k jednotlivým tlačidlám gamepadu a to pritom ešte musíte počítať s mapou, liečením a podobne. Preto je niekoľko vecí v tejto verzii možno trochu zjednodušených alebo automatických. Uhol kamery sa zmenil a taktiež nepriateľov je, zdá sa, menej. Každopádne si to však príliš všimnúť nebudete, pri tej pestrej paráde, čo sa na obrazovke rozpúta.

Nie je to však len o schopnostiach a jednoduchej akcii (ak vám bude pripadať príliš jednoduchá, úrovní obtiažnosti je dostatok). Ultimate Evil Edition obsahuje všetok obsah, ktorý doteraz pre Diablo III vyšiel. Teda nechýba ani Loot 2.0..Na pôvodné Diablo III sa práve v tomto ohľade zniesla vlna kritiky. Predmety síce padali, no často nepoužiteľné. Dropy teraz viac reflektujú vašu postavu a taktiež legendárnych predmetov nájdete podstatne viac. S tým sú spojení aj remeselníci. Kováč, klenotník a mystik sa dokážu slušne pohrať s vašou výbavou a vy zas s nimi. Môžete vylepšovať ich atribúty a potom ich tak môžete efektnejšie využiť. Najzaujímavejší je práve nový mystik, ktorý dokáže meniť vzhľad vášho predmetu, no taktiež aj upraviť jeho parametre, aby ste získali lepšiu zbraň. Nebude prisilná, no aj tak to pomôže..

Ultimate Evil Edition obsahuje všetkých 5 kapitol. Štyri z pôvodnej hry, poslednú z expanzie s anjelom smrti. A koľko času v nich strávite, je len na vás. Môžete ich preletieť, môžete v nich prevetrať každý jeden dungeon. Avšak v každom prípade to budú desiatky hodín len na jedno prejdienie. Trošku vás rozladí otvorený koniec (predsa len. Diablo 3 čaká ešte jedna expanzia, ktorá ho definitívne uzavrie), ale potom sa do hry môžete pustiť znova. A možností je hneď niekoľko.

Prvou je pustiť sa znova do celej kampane. Stanovíte vyššiu obtiažnosť, nepriatelia zmenia farbu a narobia vám podstatne väčšie problémy.

Potom je tu, samozrejme, hardcore režim a asi najvýraznejší prídavok – adventure režim. Ten sa vám odomkne po prejení posledného aktu kampane a predstavuje akési výzvy na všetkých mapách všetkých kapitol, po ktorých splnení získavate špeciálne odmeny. Po dosiahnutí levelu 70 môžete získavať Paragon odmeny, pričom celý Paragon má teraz oveľa väčší zmysel. Bohužiaľ, PVP režim hry v aktuálnom stave zveľa nestojí a dokonca ho hráči často ani nechcú využívať.

Čo sa týka vzhľadu, Diablo 3 jednoducho vyzerá dobre. A vyzerá dobre aj na nových konzolách. Stále je všetko farebné a pestré, no v pohybe to nakoniec nevadí. Na hru sa dobre pozerá a taktiež poteší, že sa pri oboch konzolách Blizzardu podarilo dosiahnuť 1080p pri 60fps. Dabing je jednoducho úžasný a rovnako ako prestrihové scény je vecou, na ktorej si Blizzard dáva výnimočne záležať. Aj preto tu budete môcť počuť mnoho známych hlasov (Jennifer Hale, Troy Baker, Dorian

Harewood...). Vlastne celá zvuková réžia a dramaturgia je na špičkovej úrovni: od dabingu, cez hudbu, až po drobné ruchy.

Nie je to príbeh, čím vás Diablo III: Ultimate Evil Edition dostane. A nie je to ani nejaká zázračná originalita, revolučné novinky či iné podobné veci. Je to vynikajúca hrateľnosť, ktorou sa vám dostane pod kožu a každý večer si budete hovoriť: „Ešte jeden checkpoint a idem spať.“ A Diablo znova padne. A potom opäť. Raz ho porazíte sami, potom s priateľmi, potom s ďalšou postavou a tak ďalej. Možno vo vašich očiach nikdy nedosiahne taký status, ako po expanzii dosiahla dvojka, no aj tak je to výnimočne kvalitná hra vo skvelej kompilácii a za stanovenú cenu ponúkne veľmi hodnotný obsah.

Diablo III: Ultimate Evil Edition nám na recenziu poskytol Brloh.sk.

Matúš Štrba

- + výborná hrateľnosť
- + lokálny multiplayer
- + hodnotný obsah
- + kvalitný dabing a zvuk
- horšia orientácia v inventári
- PvP za veľa nestojí
- menej útočiacich nepriateľov

9.0





WALKING DEAD: SEASON 2

Telltale games

Adventúra

PC, Xbox360, PS3

Hneď na začiatku si vyjasníme jednu vec, ak sa vám The Walking Dead nepáči, hry od Telltale považujete za absolútnu žumpu nehodnú adventúrneho klikania, ani tentoraz si neprídete na svoje. Aj druhá sezóna zombie pobehovania je rovnaká zlátanina, nič sa tam poriadne nedá robiť, zaseknete sa iba tak o neviditeľnú stenu a vlastne sa to niekedy hrá samo. Takže sa choďte pekne vycikať, umyť ruky, pomodliť a spať. Pre vás padla. My ostatní, ktorých prvý nášup nemŕtveho vyhnanstva chytil a nepustil, tu máme dupľu. Chutí podobne ako prvá porcia a so zatajeným dychom nám po rozohraní nezostane nič iné, len to znovu doraziť do konca. S úsmevom na tvári a očakávaním ďalšej sezóny. Druhá séria síce nedosahuje úroveň tej prvej, no príliš za ňou nezaostáva.

Tým, ktorí netušia, o čom je tentoraz reč, rovno odporúčime prvú sezónu, aj keď nik, pohybujúci sa vo virtuálnych svetoch, sa zrejme s podobnou diagnózou

nenájde. The Walking Dead pred takmer dvomi rokmi definitívne ukázalo výhody epizodického hrania. Na jednotlivé časti rozdelené dobrodružstvo sa bez problémov vychutnáva, hoci najlepšie je dať si túto lahôdku ako jednouhubku až v momente, keď máte poruke celú sezónu. Ale veď to poznáte, je to ako so seriálmi. Interaktívna dráma z prostredia zombie apokalypsy si berie za vzor rovnomennú komixovú predlohu, avšak len ako predlohu. Tvorcovia príbehu nesiahli po známych hrdinoch a rozhodli sa radšej prerozprávať vlastnú zápletku - za čo im môžeme bozkávať ruky, nohy a... a to je tak asi všetko.

Dobrodružstvo prozaicky pokračuje tam, kde sme v prvej sezóne skončili. Ak sa ešte nájdú neznalí prvého dobrodružstva a vy patríte k nim, teraz si pekne zatvorte oči. No tak, nešvindľujte alebo sa potom nestážujte. Druhá sezóna nám hodí do rúk dievčatko Clementine, ktoré sa snaží prežiť v nehostinnom svete.

Stratila všetkých, aj svojho jediného ochrancu pred nemŕtvou armádou. Lee je minulosťou, hoci sa v krátkom prestrihu objaví, duch jeho (teda vlastne vášho, nakoľko ste ho v jednotke ovládali) konania sa nenápadne ukazuje a vystrkuje rožky. S ním by to bolo všetko jednoduchšie, mnohé voľby sú totiž drsnými pre dospelých, niečo ešte pre malé dievča. Clementine sa napokon po prvej epizóde dostane do novej skupiny, kde sa kruté kolesá osudu roztáčajú nanovo a jediné, čo viete odhadnúť na začiatku, je fakt, že všetkých aj tak čaká napokon smrť. Všetko, čo Clementine má rada, sa musí obrátiť na prach.

Začiatok nového dobrodružstva sme si predstavili v podrobnej recenzii prvej epizódy druhej sezóny. Áno, nadšenie bolo obrovské, ale zároveň aj oprávnené. Jednak za to mohla doznievajúca eufória pôvodnej hry a taktiež nápad s hlavným hrdinom. Veď si len spomeňte na nejakú hru, v ktorej ste mali pod palcom malé dievčatko a smrť číhajúcu nie len obrazne za každým druhým rohom. The Walking Dead od Telltale na to navyše išlo tak trochu inak, než bežné adventúry a vlastne hry všeobecne. Samotná hrateľnosť bola zatlačená do pozadia interaktívnymi vložkami a vynikajúco napísaným príbehom, ktorého spracovanie do výslednej podoby konečne po mnohých pokusoch v hrách nevyznelo príliš umelo až smiešne. To, že z hry bolo cítiť emócie, pohodlne prekrylo aj fakty, že bolo hranie pomerne jednoduché a možnosti voľby v jednotlivých epizódach zostali skôr kozmetické.



Druhá sezóna to má omnoho ťažšie. Očakávania fanúšikov boli až neprirodzene vysoké a zaslepené, čo je typická daň za úspech predlohy. Je logické, že sa vývojárom nepodarí naplniť všetky sny a taktiež bude porovnávanie s jednotkou kritickejšie, avšak v rámci možností dokázali takmer nemožné.

Znovu postavili zápletku na totožných základoch, bez problémov predstavili nových hrdinov príbehu, ktorí sa vám dokonca dostanú aj pod kožu. Nebudú vám pripadať príliš cudzí a z každej straty vás nečakane pichne pri srdci. Isteže, nie je to možno taká euforická ako v prvej sezóne, no to sa predsa dalo čakať. Čokoľvek "tenkrát poprvé" má svojské, neoceniteľné čaro nepoznaného. Nesmiete zostať spomienkami zaseknutí v minulosti a potom si druhú sezónu vynikajúco užijete. Verte nám, funguje to.

Možno vám bude prekážať absurdnosť niektorých situácií, pred ktoré je Clementine postavená, avšak v konečnom dôsledku sú aj jej rozhodnutia, nech sú akokoľvek racionálne či naopak pudové, tým jediným možným vyvrcholením. Ponúka sa vám jedinečná možnosť nahliadnuť pod pokrievku ľudskosti ako takej. Pozrieť sa do zrkadla, ukázať na seba prstom a spýtať sa: "Čo by som urobil ja?" Nič. Maximálne si tak naložil do nohavíc, nebudeme sa tu hrať na ideálnych hrdinov, avšak za takých nechceme ani hrať, všakže? Preto je voľba Clementine ako hlavného protagonistu a morálne voľby, respektíve ich predhodenie ako na podnoste, skvelým postupom. Isteže, nájde sa mnoho hráčov, ktorí veľkohoľbo narazia na absurdnosť celého príbehu, no potom im unikla hlavná myšlienka celého putovania: ľudia sú neskutočné zvery, aj keď sú odsunutí do úzadia, aj tak budú po sebe neustále





štekateľ a postačí ich ponechať kdesi v kúte, oni sa medzi sebou už vykynožia sami.

Ťažko sa hľadajú slová bez toho, aby sme prezradili čokoľvek viac. So skupinou budete musieť neustále hľadať nové útočisko, pretože dobrá nálada a pokoj nikdy nevydrží dlho. Nejde ani tak o chodiace mŕtvoly, ktoré svojou všadeprítomnosťou nútia k ostražitosti, hlavným nepriateľom sa vám stanú ostatní preživší. Málokde nájdete hneď niekoľko krásnych minipríbehov, ktoré vás donútia pozerieť s otvorenými ústami. Už potom nejde ani tak o to, že vaše voľby sú len naoko krutým výberom,

pretože ak na niekoho ukážete prstom a uchránite ho od smrti, veľmi skoro zistíte, že ste ho i napriek tomu odsúdili. Je to len krásna ukážka toho, ako vynikajúco funguje samotný rozprávač, ktorý vás nechá vyžrať si do poslednej kvapky rozhodnutie a jeho následky.

To, že rozvetvenie zápletky v skutočnosti markantne neovplyvníte, neberieme vyslovene ako lož z úst vývojárov. Ak sa niekto taký nájde, mal by zniesť svoje ego z oblakov, pretože taký skvelý príbeh a jeho prednes sme v hrách ešte nemali. A tak skoro mať nebudeme,



The Wolf Among Us to, žiaľ, potvrdil. Nie je v silách bežného smrteľníka priniesť ťažkotonážny príbeh s vetviacimi sa epizódami, z ktorých každá supluje plnohodnotnú story bez rozdielu voľby. Na to je ktorýkoľvek spisovateľ z herného univerza (a pri všetkej úcte hlavne zo sveta diskutujúcich) len obyčajným šplechom do tmy, bez adekvátne vyspelého talentu. Lenže ak vás hra prinúti prežívať to, čo sa deje na obrazovke, nepotrebujete k tomu story v trvaní 20 hodín, desiatky zbraní, otvorený svet či ružových jednorožcov dáviacich pestrofarebné motýle. Je to len o vás. A vo vás.

Inak ostalo všetko pri starom, dokonca sa to po hernej stránke zhoršilo: adventúrenia je ešte menej, predmetov nájdete asi tak šesť, pričom kde ich použijete, viete ešte predtým, než vás ťažia v inventári. Aspoň akú-takú voľnosť zažijete skutočne len

výnimočne. Samotné hranie ako na špagátiku tak možno vyzerá ako príliš stiahnutý obojek okolo krku zábavy, no opak je pravdou. Všetko plynie bez akýchkoľvek zásekov a vražedná rýchlosť jednotlivých zážitkov sa nikdy nezastaví, takže nedokážete odtrhnúť pohľad od obrazovky. Navyše sú epizódy dlhšie, než v The Wolf Among Us, posledná z piatich vám zhltnie minimálne dve hodiny života, len to tak lupne. Tak je to dobre, tak to majú naši miláčikovia radi.

O technickom spracovaní len krátko: tak ako minule. Čiže na výbornú. Komixový look je brilantný, konečne to je hardvérovo vyladené, emócie sú viditeľné, hudba poctivo drví svojou depresívnosťou (In the Pines v závere jednej z epizód má šmrnc ako máločo) a dabing je na jednotku u všetkých postáv.

HODNOTENIE

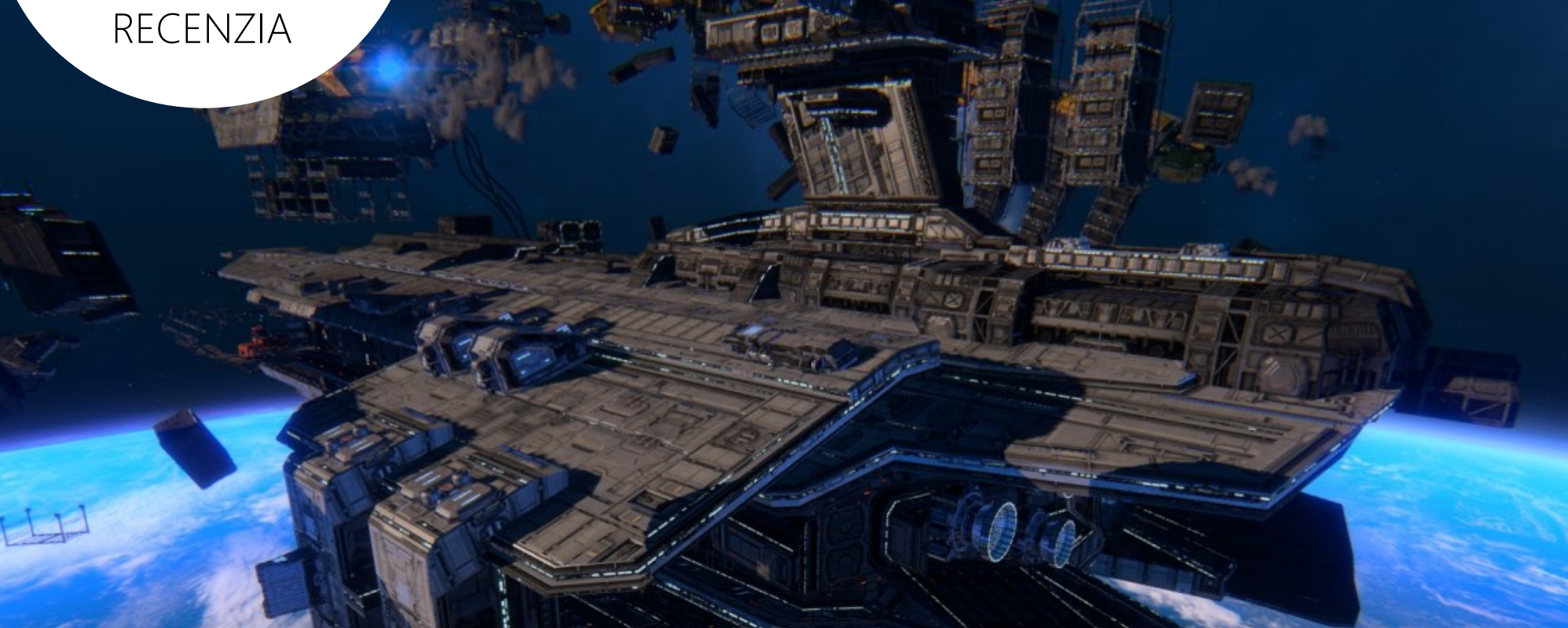
Nájsť chyby na The Walking Dead: Season 2 je vlastne jednoduché a nemuseli by sme ani strieľať od boku. Je tam málo hrania, minimálne možnosti voľby, niekedy je to až unavujúco napäté a chýba tam vata, ktorá by to všetko upokojila... ale... ale nedá sa. Hranie je zážitok. Sám osebe tento fakt hádže do pozadia všetky tie otravujúce omrvinky záporov. Negatíva vyvažuje atmosféra a samotné rozprávanie. Teda nie len tvrdo napísaný dej, ale jeho prenesenie do sveta núl a jednotiek, ktoré nás trieskajú po hlavách a vyvolávajú emócie. Ak máte radi príbehy a tie dokážete postaviť na piedestál i pred hranie ako také, nemáte nad čím premýšľať, zabavíte sa ako raz, dvakrát do roka. V opačnom prípade si sami nájdete dôvod, prečo The Walking Dead ofrflať a budete hľadať dovtedy, pokiaľ víťazoslávne neskonštatujete, že je to "len" obyčajná hra. Pre vás možno, no takúto porciu emócií a premýšľania nad skutkami v tom našom, skutočnom svete, vám určite každá hra neposkytne.

Ján Kordoš

- + vydarený príbeh
- + postava Clementine
- + audio a video
- + príliv emócií
- + dlhšie epizódy
- menej adventúrenia
- Kenny

9.0





STAR CONFLICT

Gaijin

Akčná

PC

Gaijin Entertainment poznáme predovšetkým v súvislosti s leteckou MMO War Thunder, ktorá je už obohatená aj o pozemné jednotky. Menej známym počinom od rovnakého spolku je vesmírna online akcia Star Conflict. No to, že sa až tak často nespomína, vôbec neznamená, že nie je kvalitná a zaujímavá. Práve naopak, je prekvapivo komplexná a podobne ako jej lietadlový súputník, je zadarmo. Ponúka bohatý obsah, ktorý neustále rozširuje a s oficiálnym vydaním hry (4.septembra) prichádza aj nový mód Invasion.

Star Conflict má veľmi podobnú štruktúru ako War Thunder alebo World of čokoľvek. To znamená, že do boja nastupujete s vybraným bojovým strojom, v tomto prípade vesmírnou loďou, ktorú si môžete ľubovoľne vyzbrojiť a jednotlivé komponenty sa navyše dajú vylepšovať. Nechýbajú ani podporné doplnky, ktoré zrýchlia loď alebo zlepšia efekt zbraní v niekoľkých nasledujúcich bojoch. Základnou menou sú

kredity, ktoré sa dajú zarobiť v boji, ale je tu aj prémiová galaktická mena, ktorú si už treba kúpiť za reálne peniaze. Príležitostne sa dá získať aj inak, napríklad vyplnením anketových otázok, ktoré priebežne vyvíjajú kladú hráčom. Sú to však len drobné. Zaobídete sa aj bez toho, ibaže si nemôžete kúpiť prémiové lode, nezískate zvýhodnené konto a možnosť prefarbiť alebo polepiť lode nálepkami.

Lode sa vyberajú v hangári a sú začlenené do troch frakcií. Hráč môže používať stroje všetkých frakcií súčasne. Každá strana ponúka nie len jednotky s odlišným dizajnom, ale aj rozdielnymi špeciálnymi modulmi a funkciami. Sortiment zahŕňa ľahké prieskumné lode, ktoré sú predurčené na špeciálne operácie, infiltráciu, náhly výpad a únik a rýchle obsadzovanie objektov v niektorých režimoch. Nasledujú bojové lode, optimálne na priamy boj, pričom využívajú rýchle manévry a môžu aktivovať ochranný štít alebo krátkodobo zrýchliť

streľbu a pohyb. Najväčšími jednotkami sú fregaty - masívne pomalé, vysoko účinné. Podľa frakcie a podtriedy môžu mať vo výzbroji bojové drony, fázový štít, ďalekonosné zbrane či torpédo, dokážu podporiť a niekedy aj opravovať ďalšie lode.

Prakticky každá jednotka v ponuke je unikátna a niečím výnimočná, no tie pokročilejšie treba najskôr odomknúť a kúpiť. Sprístupnia sa po dosiahnutí stanovenej úrovne predošlého modelu. Jedná sa o takzvané synergy levels a tých môže byť 5 alebo u pokročilých strojov až desať. Každý level zlepši parametre lode.

Spolu s loďami sa odomykajú aj globálne úrovne flotily a tie prinášajú aj možnosť na každom stupni zvoliť jeden z troch implantátov. Sú to vlastne perky zviazané s hráčom, ktoré prinášajú bonus všetkým používaným lodiam. Môže to byť zvýšenie odolnosti, väčší dostrel zbraní, rýchlejšie manévrovanie alebo nabíjanie. Implantáty sa dajú meniť, ale nie zadarmo.

V hangári nájdete aj kontrakty pre rôzne organizácie. Zvolíte si frakciu, s ktorou uzavriete dohodu a otvorí sa vám séria úloh.

Obvykle sa jedná o zadania, ktoré plníte popri hlavných cieľoch v boji. Takže napríklad získate kredity za troch zničených nepriateľov kinetickými zbraňami, obsadzovanie objektov alebo len za to, že vyhráte boj. Zamestnávateľov môžete (a aspoň raz za čas musíte) meniť. Dôvodom je, že každá frakcia ponúka inú špeciálnu menu a pokročilé vylepšenia lodí práve takúto menu vyžadujú pri nákupe. Menu hangáru ešte obsahuje zbrojnicu, kde môžete uskladňovať, kupovať a predávať výzbroj. K dispozícii je aj workshop, kde si dokonca môžete vyrábať vlastné zbrane, moduly a muníciu.

Všetky výsledky, vzťahy s frakciami a dokonca aj technologický progres, spoluvytvárajú ucelený profil hráča. Zahrňuje získané medaily, trofeje, tituly a veľmi zaujímavým faktorom je sila flotily. Percentuálne vyjadruje bonus pri získavaní skúseností (synergy) v boji. Každá loď, ktorú vlastníte a máte vylepšenú na maximálny level, pridá bonus 1%. To znamená, že ak máte napríklad 12 strojov na najvyššej úrovni, dostanete v každom boji 12 % skúseností navyše! A to je skvelé!





Po vymenovaní väčšiny možností v hangári sa konečne môžeme presunúť do otvoreného vesmíru. Star Conflict ponúka slušnú porciu herných PvE a PvP režimov. Dobýjanie sektorov je určené len pre hráčov v korporáciách, teda musíte byť v nejakom spoločenstve hráčov. Ostatné režimy sú však prístupné aj jednotlivcom. Môžete si vytvoriť vlastnú bitku podľa určených parametrov, ale lákavejšie sú oficiálne PvP režimy a PvE misie.

Boj má arkádový štýl. Svoju loď vnímate z pohľadu tretej osoby, čiže ju vidíte pred sebou. Manévrujete a pohybujete sa pomocou klávesnice, mierite myšou. Ľavým tlačidlom vykonáte základný útok, pričom si treba dať pozor na preťaženie zbrane - vtedy krátkodobo nestrieľa a musí vychladnúť. Pravým tlačidlom vystrelíte rakety alebo použijete iný sekundárny útok. Môžete označiť svoj cieľ a pohodlne ho zamerať. Číselnými klávesmi aktivujete podporné moduly, ktoré spravidla potrebujú nejaký čas na regeneráciu, k tomu je tu funkcia zrýchlenia a osobitný kláves na špeciálny modul lode. Môže slúžiť napríklad na zrýchlenie lode, dočasné zneviditeľnenie alebo

odpálenie navádzaného torpéda fregaty, ktorého dráhu môžete sledovať a usmerniť až po zasiahnutie cieľa. Nenáročné, pohodlné, ideálne na dynamické vesmírne prestrelky. Použiť sa dá aj joystick alebo gamepad, ale aby fungoval korektne, treba zaškrtnúť patričnú položku v nastaveniach.

V PvP ponuke je tímová bitka, kde má každé družstvo obmedzený počet posíl, teda respawnov hráčov. Keď niektorej strane klesne toto číslo na nulu, je definitívne porazená. V dominácii zas treba obsadzovať a udržať stanice, čo spôsobí, že druhému tímu ubúdajú kontrolné body. V režime s bojovým prieskumom je jeden z hráčov v tíme automaticky zvolený za kapitána. Ten umožňuje neustále respawnovanie ostatných hráčov v skupine. No keď je veliteľská loď zničená, hráči sa už nemôžu oživiť. Cieľom je zlikvidovať všetky nepriateľské lode, prípadne aspoň spôsobiť vyššie straty protivníkovi. Je teda jasné, že ideálnym riešením je odstrániť kapitána opozičného tímu a potom doraziť zostávajúcich nepriateľov. Beacon Hunt je režim podobný dominácii, ibaže z

troch staníc je vždy aktívna len jedna a priebežne sa prepínajú. Obsadzovanie je teda náročnejšie a boje urputné. Z celkom iného súdka je režim detonácie, kde má každý tím tri stanice a úlohou je podmiňovať stanice súpera. Nie je to také jednoduché, pretože družstvá musia brániť a súčasne útočiť. Navyše treba najskôr chytiť poletujúce bomby a priviezť ich až na určené miesto. Pilot s bombou je preto magnet na nepriateľov. Po dosiahnutí desiatej úrovne hráčovej flotily sa sprístupní ešte jedna variácia s obsadzovaním staníc. To však boli zatiaľ len PvP režimy a ponuka nie je zďaleka vyčerpaná.

PvE misie sú určené pre menšiu skupinku hráčov, ktorá spolupracuje pri plnení spoločných úloh. Momentálne je šesť misií a podobne ako v PvP, sú hráči združovaní na základe podobných levelov svojich lodí. Každá misia má tri fázy. V prvej to môže byť eliminovanie ozbrojeného eskortu alebo naopak ochrana konvoja. V ďalších častiach zneškodnenie obranných veží vlajkovej lode či obsadenie stanice. Do každej fázy hráč vstupuje s jednou z troch (respektíve štyroch) lodí, ktoré si predvolil v hangári. V každej etape treba splniť zadanú úlohu a musí prežiť aspoň jeden člen tímu. Ak hráči

uspejú aj v tretej fáze, získajú odmenu. Tou sú okrem kreditov (rovnako ako v PvP) aj nálezy, ktoré si každý hráč vyberá na mape bojiska. Sú tam vyznačené body, ktoré po preskúmaní prinesú suroviny, artefakty a časti výbavy a to štandardné a unikátne, za ktoré si ale niekedy treba ešte priplatiť. Predstavujú však veľmi účinné moduly pre vaše lode. Hráč máva obvykle tri pokusy, niekedy o pár viac, takže si odnesie len vybranú hrstku nálezov.

Prichádza invázia

Najnovšie tu máme celkom nový režim nazvaný Invázia. Je vlastne sandboxový mód, ktorý sa chce priblížiť vesmírnym simulátorom. Tvorcovia tak reagujú na súčasnú ponuku žánru a tituly ako Star Citizen. Aj v tejto podobe si Star Conflict zachováva arkádový štýl boja, ibaže umožňuje hráčom voľne lietať z jedného sektoru do druhého, objavovať nové zákutia a prijímať nové výzvy.

Invázia nejde príliš do hĺbky a na interakciu s okolím slúži jediné tlačidlo, ktorým sa dajú zbierať palivové články, pozostatky zničených lodí a úlohové predmety a slúži aj na aktiváciu prenosu cez hviezdne brány.



Nedajú sa navštevovať stanice a nečakajte ani obchodovanie s komoditami alebo rozhovory s obyvateľmi vesmíru. Môžete lietať a plniť nenáročné zadania, ako je zostrelenie pirátskych lodí v určenom sektore alebo vyhľadanie skenera.

Ak pri lete z hangáru zaškrtnete ochranný režim stanice, nebudú vás ohrozovať iní hráči, ale ani vy im nespôsobíte poškodenie. V opačnom prípade môžete poľovať, na koho chcete, ale taktiež vás môže mať každý na muške. V sektoroch vypomáhajú obranné AI flotily, ktoré krúžia okolo základní, ale ani tie vždy nezastavia agresívnych mimozemšťanov, ktorí príležitostne vstúpia do oblasti. Váš let končí, keď pridete o loď alebo sa vám minie palivo, takže určite je vhodné priebežne prehľadávať vraky a zbierať palivové články. Po havárii skončíte v hangári, kde sa opravia škody a môžete znovu vyštartovať z domovskej stanice. Jednotlivé sektory a ich spojnice sú vyznačené na hviezdnej mape, kde vás výkričníky upozornia na miesta, kde vás čaká nejaká úloha.

Za zmienku stojí karma, ktorá je pozitívna alebo negatívna na základe vášho počínania. Karma je trvalá, ukazuje sa aj v profile hráča a podľa nej sa k vám správajú rôzni AI piloti v galaxii mierumilovne alebo agresívne. Ničením pirátov získate dobrú karmu, atakovaním neutrálnych konvojov si naopak pohoršíte a stane sa z vás kriminálnik. Ktorou cestou sa rozhodnete ísť (respektíve letieť) je len na vás.

Invázia je praktickým doplnkom hry a vďaka nej si už skutočne každý hráč nájde to svoje, čo ho najviac baví. Nový režim sa nepokúša konkurovať náročným simulátorom, ale je vítaným obohatením ponuky, hoci na niektorých prvkoch by mohli tvorcovia ešte zapracovať. Napríklad pri plnení úloh, kde ste prakticky bez navigácie, je dosť frustrujúce naslepo prehľadávať sektor, len aby ste našli malý lietajúci objekt (hoci označený výkričníkom), ktorý máte priniesť do hangáru. V každom prípade je ale invázia plus.



Grafika hry je moderná a lode vyzerajú dobre v hangári aj v otvorenom vesmíre, ktorý hýri farbami a je plný rôznych objektov, aby prostredie nepôsobilo stroho a fádne. Nájdete tam vesmírne stanice, hviezdne brány, meteority a keď popritom všetkom poletujú vesmírne lode, zablysnú sa strely a lasery a vybuchujú nepriatelia, pôsobí to veľmi dobre. Celé je to slušne ozvučené a hra zahrňuje aj hlasovú komunikáciu a podporu Oculus Rift.

Star Conflict je pripravený na inváziu hráčov a s novým režimom je ponuka hry naozaj komplexná a vhodná pre všetkých virtuálnych pilotov. Neprávom stojí v tieni online tankov a lietadiel, kvalitou a obsahom sa im totiž nie len vyrovná, ale dokonca má v niečom navrch. Ak ste hru doteraz nevyskúšali, mali by ste to napraviť. Budete prekvapení jej bohatými možnosťami a očarení vesmírnymi bitkami. A to (skoro) všetko zadarmo.

Branislav Kohút

- + široká ponuka PvP a PvE módov
- + nový sandboxový režim
- + nákup a úpravy lodí s bonusmi pri maximálnom vylepšení
- + nenáročné ovládanie si každý rýchlo osvojí
- + dynamické boje v atraktívnom prostredí
- + misie, úlohy, kontrakty, odmeny po boji
- dlhé čakanie v hangári pred spustením boja
- vybrané lode len za príplatky a prémiovú menu
- sandboxový režim mohol ponúknuť viac možností



8.5



INFAMOUS FIRST LIGHT

Sucker Punch

Akčná Adventúra

PS4

Ak nepočítame launch tituly, bol InFamous: Second Son prvou skutočne veľkou exkluzivitou pre PS4. V marci tohto roka sa Delsin v pokračovaní úspešnej hry prirútil do Seattlu, aby tam preukázal svoju silu. A my sme sa pritom veľmi slušne zabavili. Aj na novej generácii konzol tak hra nadviazala na kvalitné základy série, ktorá nám ponúka mesto ako pieskovisko, v ktorom sa môžeme do sýtosti vyblázniť. Ale predsa len hre niečo málo chýbalo. Variabilita vedľajších úloh, množstvo tých hlavných, to všetko si žiadalo ešte niečo navyše. A teraz mohlo to niečo navyše prísť.

Sucker Punch v prípade svojej akčnej série InFamous idú trochu inou cestou ako ostatní tvorcovia. DLC im síce nevadí, ale hlavné rozšírenia sa pokúšajú robiť v štýle datadiskov, ktoré môžete poznať z minulosti. To so sebou prináša väčšiu porciu príbehu, nové úlohy a nové postavy. A samozrejme, za nižšiu cenu ako bola pôvodná hra. Pomer ceny a hodín zábavy sa tak nakláňa výrazne v prospech hráčov. To bol prípad

rozšírenia Festival of Blood, ktorý nasledoval po druhej časti. A tak isto je to aj prípad InFamous: First Light, ktorý môžete spustiť aj samostatne a distribuuje sa ako v krabičkách, tak aj digitálne.

Nová postava, staré prostredie, ale známy príbeh. First Light sa hneď na začiatku snaží vytĺcť maximum zo sympatickej hlavnej postavy. Je ňou ružovovlasá Abigail Walker, ktorej neskôr prischne prezývka Fetch. Na prvý pohľad je to veľká sympatáčka, výrazne jej v tom však pomáha aj výborný dabing Laury Bailey. A nie sú to len červené vlasy, čo vás na Fetch zaujme. V nose má nenápadný piercing, v ušiach čierne náušnice, na tričku ružovú lebku. Je to mladá rebelka, ktorá so sebou nenechá zametať. A možno o to viac vás neskôr bolí to, čo jej autori vyviedli.

Ako ste si už asi domysleli, príbeh First Light vás zavedie do známych kulís mesta v povedomom príbehu, ale predbieha udalosti z hlavnej hry. Je to prequel a kde First Light končí, tam vlastne Second Son

začína. Fetch je tu mladá, ešte relatívne neskúsená, pričom svoje schopnosti len pomaly objavuje. Stretávame ju v momente, keď sa chystá opustiť Seattle spolu so svojim bratom a ak ste pôvodnú hru hrali, viete, že to neskončí happyendom. Súrodeneц má problémy a je to práve malá Fetch, ktorá má zachrániť situáciu.

Zároveň sa v hre posúvame aj o dva roky dopredu. Vo First Light sa totiž prepletajú v podstate dve dejové línie, aj keď jedna od druhej závisí. V primárnej línii je Fetch zavretá v DUP väzení Curdun Cay a zistujeme, že toto je naša herná súčasnosť. Seattle je minulosť, na ktorú Fetch pomaly spomína a ktorá jej zároveň pomáha odomknúť viac z jej potenciálu. V tomto zariadení je podrobená súboru niekoľkých výziev, ktorých náročnosť postupne narastá a ktoré jej pomôžu ponoriť sa hlbšie do jej schopností. Až na záver hry sú tieto väzenské pasáže relatívne nedôležité, čomu zodpovedá aj ich

náplň. Sú to jednoducho výzvy, kde sa na vás v uzavretom prostredí rúti jedna vlna nepriateľov za druhou. A keď ich v príbehu všetky zdoláte, otvoríte si sériu ďalších, ktoré môžete plniť kedykoľvek (a po prejení aj s Delsinom).

Niežeby to nebola zábava. Prebýjať sa neustále prichádzajúcimi skupinami nepriateľov, pričom sa proti vám postavia nie len bežní vojaci, ale aj rôzne automatické veže či dokonca ďalší ľudia so schopnosťami (nakoniec aj démoni, no pôsobia trochu ako päšť na oko), vás stále pobaví. Avšak toto je obsah zodpovedajúci iba bežnému DLC. O to smutnejší je tento fakt, keď si uvedomíte, že práve takéto výzvy a ich plnenie (a predbiehajúce sa v tabuľkách s celým svetom) tvoria viac ako polovicu hernej náplne. Výziev je skutočne dosť, len je otázne, či vás dokážu udržať dostatočne dlho na to, aby ste absolvovali všetky.





Začiatok v mestečku Seattle je fajn. Ešte stále ste očarení hlavnou postavou a jej neónovými schopnosťami. Ako ružový blesk bežíte mestom, zisťujete, čo všetko tu na vás čaká a pomaly sa zahryznete do prvých príbehových úloh. A tu začína ďalší problém. Fetch nemá svoju prezývku len tak bez dôvodu. Nepotrvá dlho a ten dôvod zistíte. Na scéne sa objavuje Shane, starý kontakt jej brata a Fetch pre neho začne plniť jednoduché úlohy. Vždy je to len o tom, že niekde musíte dobehnúť, vymlátiť tam hromadu nepriateľov a tým to zväčša končí. Najväčším odklonom od tejto schémy sú úlohy, kde stojíte na streche nákladiaku a chránite ho pred nájazdmi nepriateľských vozidiel. Zabíja to potenciál postavy, ktorá je sympatickou rebelkou, no zrazu každému robí poskoka a poslúchne na slovo.

Bohužiaľ, presne tak ako v prípade pôvodnej hry, aj First Light má problémy s variabilitou svojich úloh. Prakticky je to stále len o tom istom: bež tam a prines. Aj napriek kvalitám tejto expanzie to jednoducho omrzí. Pritom by stačilo pridať viac typov úloh. Príbeh v tejto časti sa vám bude páčiť, obsahuje niekoľko zvrátov a aj keď dopredu viete, čo vás čaká, už len kvôli nemu sa budete chcieť posunúť vpred. Len keby to posúvanie v príbehu bolo sprevádzané zábavnejšou náplňou jednotlivých misií.

Ďalší bod dole je za nevyužitý potenciál mesta. Jeho

skromná rozloha vôbec nevádi, možno práve naopak. Pri krátkej hernej dobe je jeho rozloha tak akurát. Horšie je, že v meste nemáte čo robiť. Je tu pár vedľajších úloh, no tie, až na pár výnimiek, hneď omrzia a obzvlášť pri fantasticky prevedených neónových schopnostiach by hre určite prospelo podstatne viac tej mestskej akrobacie. Narazíte tu na legendárnu Space Needle, no čo z toho, keď na ňu nevyleziete. Dost' sa však môžete vyblázniť pri zbieraní červených lumenov, ktorých je v meste veľa. Na niektoré si dokonca musíte vylepšovať svoje schopnosti, lebo sú umiestnené na zdanlivo nedostupných miestach. Prinútiť vás skákať medzi budovami, loziť po nich, manévrovať vo vzduchu a podobne .

Práve toto budú momenty, kedy vás bude First Light baviť. Bežať cez mesto, hnať sa za poschovávanými červenými svetlami, nechávať za sebou ružovú neónovú stopu a nakopávať po meste rozmiestnené hliadky DUP. Okrem toho tam nájdete aj neónové graffiti, ktorých je však relatívne málo a skutočne nezábavné preteky, kedy pomedzi boost bránky po meste naháňate biele lumeny.

Aj červené aj biele lumeny sa oplatí zbierať. Dostávate za ne skúsenostné body navyše, vďaka ktorým sa môžete rýchlejšie vypracovať. Investujete ich do niekoľkých schopností, ktoré využijete v boji aj mimo neho a takto si postavu postupne levelujete

v jednoduchom RPG systéme.

Používanie neónových síl je rovnaké ako v prípade Delsina. Máte útoky nablízko aj na diaľku, silnejšie „rakety“, rýchly beh, "dashovanie", spomalenie a odhalenie slabých miest pri „strielaní“ neónu a nakoniec aj singularitu, ktorá v sebe pohltí všetkých nepriateľov v okolí.

Ak ste videli aspoň jeden obrázok zo Second Son, viete, že nextgenový InFamous vyzerá veľmi dobre.

Technicky možno hra nie je dokonalá a nájdete tam niekoľko chýb, no dôležitý je celkový dojem a ten je aj vďaka vysvietenému Seattlu veľmi dobrý. Aj First Light si dobre drží snímkovanie a na hru sa veľmi dobre pozerá. Kvality dabingu som už naznačil, tomu niet čo vytknúť a hudba je taká nenápadná, že si po vypnutí hry

na ňu ani nespomeniete. Ale akosi tu tento nenásilný zvukový sprievod sedí.

InFamous: First Light, rovnako ako predchodca, má niekoľko nepríjemných chýb, ktoré hru priamo nekazia, no dusia jej potenciál. A taktiež ubíjajú aj potenciál sympatickej hlavnej postavy. Ak vás však predchádzajúce hry bavili, zabaví vás aj táto. Na zhruba 4 až 5 hodín rozžiarite Seattle ružovou farbou a ak vás hra neomrzí, môžete sa potom štvrať po rebríčkoch v rôznych výzvach.

Nabudúce by však Sucker Punch mali poriadne zapracovať na variabilite misií a náplni mesta. Berieme však do úvahy aj nízku cenu a tá z hry robí dobrú kúpu.

Matúš Štrba

- + priaznivý pomer ceny a obsahu
- + vydarený dabing
- + sympatická hlavná postava
- + príbeh Fetch a jeho naviazanie na pôvodnú hru
- + stále zábavná akcia

- slabá variabilita úloh
- menej zaujímavé výzvy
- nevyužitá akcia

7.0





GOLF CLUB

HB Studios

Šport

PC, Xbox One, PS4

HB Studios si stanovili ťažkú úlohu a to oživiť stagnujúci žáner golfových hier. Ale povedzme si to na rovinu, v golfe nemáte veľmi čo vymyslieť - loptička, jamka, prostredie, vietor a to isté dookola. Nie je to ako iné športové každoročne vydávané hry, ako napríklad futbal alebo hokej, kde môžu autori neustále vylepšovať animácie, AI protihráčov, dynamiku hry. Tu nie. Je to statická, pomalá hra, v ktorej ide len o to, postupne dostať loptičku do jamky. Navyše keď je hra od indie štúdia, nemá ani na licencie, na PGA Tour môžete zabudnúť a autorom neostáva nič iné, ako zvoliť iný prístup.

HB studios v Golf Clube spravili jedinú rozumnú vec, vďaka čomu mohli vytvoriť zaujímavý titul. Založili hru na sociálnom prepojení a zabudovanom editore ihrísk. Editor totiž v momente umožní rozšíriť ponuku niekoľkých pripravených ihrísk v podstate na

milióny. Teoreticky by to malo zaistiť nekonečnú hrateľnosť, ale problémom je, že to negarantuje aj zábavu. Môže sa tak stať pravý opak a to, že hra začne veľmi rýchlo nudiť.

Zo základnej ponuky Gold Club umožní vybrať si hru na jedno kolo na ihrisku, tour na niekoľkých ihriskách alebo turnaj. A to je, žiaľ, všetko. Citeľne tu chýba kariéra, respektíve niečo hlbšie ako len samotné hranie na vybraných plochách. Síce je to veľmi dobre previazané na sociálne prvky, nechýbajú rebríčky, všetko sa dá hodnotiť, môžete súperiť s online výsledkami ostatných, ale ak nie ste golfový hardcore fanúšik, nebudete mať motiváciu hnať sa ďalej. Môže vám chýbať postup vpred a stále ťažšie výzvy. Samotná hra je totiž prakticky sandboxová a vytvorená predovšetkým na instantné hranie.

Môžete hrať až s tromi priateľmi v hot-seat mode, ktorý dokáže pekne oživiť hru, ak teda máte spoločnosť. Ak však nemáte s kým hrať, môžete sa do toho pustiť ako jednotliviec a skúšať vylepšovať skóre, prípadne si vybrať ghost záznamy iných hráčov a súťažiť s nimi. Ghost mód je však zapracovaný len veľmi jednoducho a vidíte len lietajúce loptičky. K tomu úplne chýba výber AI hráča, ktorý by vás mohol vytrhnúť zo stereotypu. Jediné, čo hru oživuje, je nahovorený komentár v pozadí.

Zatiaľ čo základná ponuka je len jednoduchá, samotná hratelnosť je veľmi dobrá. Autori vhodne zapracovali ako ovládanie, tak aj fyziku. Ovládanie je už spracované na moderný spôsob a meria presnosť a silu pohybu myši alebo páčky

na gamepade, podľa ktorej sa odrazí loptička určitou silou a určitým smerom.. Absentuje tu staré trojklikové ovládanie, ale ak by vám chýbalo, autori už dávnejšie naznačili jeho pridanie. Fyzika loptičky je rovnako slušná, po pár hrách si zvyknete na potrebné nastavenie sily švihy, naučíte sa putovať a rýchlo odhadnete silu vetra alebo odrazy loptičiek. Jediné, čo sa zdá až príliš tvrdo nastavené, je pohyb loptičky po piesku, tam loptička zastaví prakticky hneď.

Samotný editor ihrísk je najvýraznejšia vec v celej hre a ponúka ako jednoduchú, tak aj komplikovanú tvorbu jamiek a celých ihrísk. Hra vám po spustení editora vytvorí automaticky generované ihrisko, stačí si vybrať prostredie, nadefinovať hustotu stromov, vody, kopcov, počet jamiek a





všetko sa náhodne rozloží. Ak však chcete niečo vlastné, musíte si to následne manuálne upraviť, popresúvať jamky, pridávať prekážky, stromy, zvyšovať alebo znižovať terén. Môžete tak spraviť napríklad aj prakticky nezdolateľnú jamku niekde na vysokom kopci, alebo naopak jednoduchú uprostred veľkej priehlbiny. Možnosti sú prakticky neobmedzené. Autori pridali aj dekorácie, ako aj možnosť popridávať do prostredia rozmanité zvieratá. Jediná škoda, že nepridali divákov, lebo nech sa na to pozrieme z hocijakého uhla, bez divákov to pôsobí ako hra v pustine.

Čo sa ale týka intuitívnosti samotného editora, autori na tom mohli viac zapracovať. Je to príliš komplikované, všetko poskrývané vo vedľajšom menu, navyše ak chcete vidieť ponuku, musíte veľa preklikávať.

A celé to zavŕšili nie práve intuitívnym ovládaním. Síce sa všetko dá postupne dostať do ruky a prísť na to, kde čo vlastne je, ale podobné editácie prostredí sme už videli spracované oveľa lepšie.

Vizuálne sa však s hrou autori pohrali. Titul má momentálne 5 rozmanitých prostredí, v ktorých budú generované terény a to od púšte, cez jesenné prostredie, niekoľko zelených prostredí, až po Alpy. Je to veľmi pekne umelecky navrhnuté a výhľady na alpské vrchy si určite vychutnáte, ale žiaľ, vidieť tu aj to, ako Unity engine nestíha a hlavne pri veľkom počte objektov sa potí a to aj na rýchlych kartách. Autori hovoria, že je to pre veľký počet stromov a rozsiahle prostredie, ale videli sme už aj väčšie a menej náročné lokality a k tomu sú ešte samotné detaily stromov a vegetácie poslabšie.

Určite by iný engine alebo lepšia optimalizácia neboli na škodu. Ak by vám však hra išla pomaly, nízke nastavenia to istia.

Golf Club je kvalitná golfová simulácia, ktorú však sťahuje dolu úzke zameranie. Hra má síce neobmedzené počty ihrísk, kde si nájdete optimálne plochy alebo si ich sami vytvoríte, ale celkovo má neprehľadnú ponuku, chýba kariéra, ako aj vedľajšie možnosti mimo základného sortimentu. Ak ste len vlažný golfový hráč, Golf Club vás zrejme dlho neudrží a možno vám bude za 30 € pripadať zbytočne drahý. Ale ak ste golfový fanúšik, ktorý si už žiada niečo iné ako PGA Tour od EA, toto si môžete skutočne užiť.

Peter Dragula

+ dobre navrhnuté ovládanie
+ detailný editor umožňuje neobmedzenú ponuku ihrísk
+ sociálne prepojenie s ostatnými hráčmi

- náročný engine so slabším vizuálom
- chýba kariéra alebo ďalšie módy hry
- nie sú AI protivníci

7.5





DESTINY

Bungie

Akčná

Xbox360, PS3, PS4, Xbox One

Bol to zlatý vek pre ľudstvo. Rozširovalo sa po slnečnej sústave a kolonizovalo okolité planéty. Obchod prekvital a vojny a hlad už ľudia poznali len z kníh. Za toto všetko mohli ďakovať Cestovateľovi. Neznáma entita podobná malej planéte prepožičala mystické vlastnosti vybraným ľuďom, ktorí sa začali volať Strážcovia. Nič však netrvá večne a Cestovateľa v sústave objavil jeho odveký nepriateľ, Temnota. Tá pohltila všetko naokolo a strážcovia držia už len posledné mesto, odkiaľ sa pokúsia v poslednom boji Temnotu odvrátiť.

Po veľkej značke Marathon na Macoch a ešte väčšej Halo na Xboxoch nebolo štúdio Bungie pre Activision stávkou do lotérie. Bungie je presne tá firma, ktorá má potenciál robiť veľké hry a značky. A keď už sa im objedlo Halo a povedali zbyhom Microsoftu, nebolo prekvapením, že po nich skočil práve Activision. Bol to ale ten správny ťah?

Po dokonale renderovanom intre máte na výber z troch tried strážcov. Warlock je zameraný viac na mágiu, ktorú odpozeral od Cestovateľa, Hunter je mrštný a smrtiaci s nožom a Titan zasa stojí ako stena pri obrane spolubojovníkov. Všetci však ovládajú tri základné druhy palných zbraní. Útočné pušky alebo kolty, ostreľovačky či brokovnice a do ťažkých patria raketomety a guľomety. Každá s inou kadenciou, prieraznosťou, dosahom, stabilitou a rýchlosťou nabíjania. Ponúka sa možnosť, že sa autori nechali inšpirovať titulom Borderlands, kde ako aj tu, ste si mohli nájsť zbraň presne na mieru. Pri ich používaní dokonca levelujú s vami a môžete im tak otvoriť upgrady ako lepšie mierenie alebo prieraznosť. Pocit zo streľby však ťažko slovami popísať, no je jedným slovom skvelý a všetky majú pohľad cez kolimátor. Nie je to samozrejme nič objavné, no prevedenie je výborné a navyše sa zbrane dobre ovládajú na gamepade.



Z niekoľkých druhov nepriateľov vypadávajú aj kúsky brnenia ako helmy, rukavice, topánky alebo brnenie hrude, ktoré sa vyskytujú v bežnom, vzácnom, či dokonca legendárnom prevedení a tie lepšie dokážu naviac vylepšiť primárne vlastnosti strážcu a ten tak dobíja svoje granáty alebo pustošiace pästi rýchlejšie. Tieto primárne vlastnosti sa odomykajú spolu s novými úrovňami postavy a dokážu zvýšiť odolnosť ale tiež pomocou nich môžete použiť napríklad dvojité skoky s jetpackom, ktorý vám pomôže skrátiť prevýšenia úrovní.

Hra nie je ani tak nadizajnovaná po úrovniach ako po trocha väčších mapách, z ktorých vám pri príbehových misiách vždy ukáže kúsok, no takmer vždy začnete na jej začiatku a musíte sa prehrýzť časťami, v ktorých ste boli minule, len vždy o niečo ďalej, čo začne byť časom otravné. Jednotlivé vzdialenosti si môžete skrátiť príručným vznášadlom, ktoré ako keby zo Star Warsov vypadlo a rovnako ako zbrane sa skvelo ovláda. Škoda že mu autori nevenovali väčší priestor, napríklad v niektorom mutiplayer móde ako závody.

Celkovo sa popreháňate na štyroch rôznorodých prostrediach počnúc kozmodrómom v Rusku, cez sivú Mesačnú základňu, bujnú flóru Venuše a zrúcaninami na Marse končiac. A verte, že na každú jednu je neskutočný pohľad. V čom totižto Destiny exceluje najviac, je grafika. Nechýbajú jej slnečné a svetelné efekty každého druhu a obligátny prach na šošovke, no toto všetko zvláda bez seba menšieho trhnutia alebo zaváhania, dokonca aj keď sa na mapu vysype tridsať nepriateľov. Každá planéta má svojich špecifických obyvateľov (teda nepriateľov), no spoločným menovateľom je vždy robotická rasa Vex, ktorá pomáha Temnote. Nezriedka tak narazíte na potýčky medzi dvomi rasami a víťaza tak môžete odmeniť zaslúženou smrťou. Ich Umelá inteligencia sa ale nespráva vôbec zle. Niektorí sa vedú skovať a počkať si, iní nabiehajú priamo aby ste si vycvičili mušku. Neexistuje tu žiadna možnosť ako sa prilepiť ku stene a vykúkať, takže musíte oldschoolovo zabiehať za prekážky. Zdravie sa dopĺňa automaticky v určitých intervaloch a je rozdelené na segmenty zdravia a štítov.



Problémom ale je, keď príde na samotné príbehové misie. Tie sú zúfalo nenápadité a väčšinou pozostávajú z toho, aby ste niekam prestrieľali a pripojili k určitému zariadeniu vášho robotického spoločníka Ghosta, či ho naopak obránili proti útokom keď sa niekam pripája. Ešte horšie sú na tom patrôlovacie misie, kde máte voľný pohyb po celej mape a z blikajúcich bôjí zoberiete misiu typu zabi X nepriateľov a nazbieraj z nich Y takových, či makových predmetov a to stále dokola. Príbehových misií je však celkom málo a každá je určená špecificky pre určitú úroveň postavy. Ak ju nedosahujete, stále ju môžete hrať, no niekedy to ide dosť ťažko. Preto je lepšie ísť grindovať do patrol misie, čo je vcelku nuda, alebo sledovať ponuky predavača odmienu, ktorý propaguje pekné XP za veci ktoré tak či tak robíte (zabi 100 Vexov, umlúť 30 nepriateľov, dosiahni 9000XP bez smrti a pod.).

Na mapách stretávate aj iných bojovníkov pokúšajúcich sa nagrindovať predmety či skúsenosti, no o masívnosti zatiaľ nemôže byť ani reči (keďže Bungie

hru prezentuje ako MMO). Do posledných inštancií misie (ak spolu nie ste v teame) však vstupujete sami a finále s bosom sa odohráva väčšinou v tzv. Darkness zónach, čo znamená, že pri smrti si to zopakujete znova. S tým súvisí jedna nepríjemná vlastnosť. Keďže musíte byť stále online, tak sa hra nedá nikde zapauzovať a vystrieľaní nepriateľa sa veľmi skoro respawnujú. Pred hraním ďalšej misie si tak radšej pripravte kýbel pod stôl, pretože hru nezaujímá ten burčiak, čo ste pili včera. Ak náhodou plníte aj Bounty misiu pri ktorej nemôžete zomrieť, sú tlaky ešte o poznanie silnejšie. Druhým problémom je strata konektivity. Ak hra deteguje stratu spojenia, automaticky vás odpája a je jej jedno, že ten boss už mal len milimeter života. Dovidenia a skús šťastie znova.

Ak ste premýšľali, či je potrebné si kúpiť a či nekúpiť kvôli Destiny aj PSN+, tak krátka odpoveď znie, že netreba.

Teda v prípade, že vám stačí si zahrať príbehovú kampaň s ostatnými neznámymi hráčmi na mape. PSN+ potrebujete v prípade, ak sa chcete pripojiť ku kamarátovi do teamu alebo opačne, ak si chcete skúsiť bočné misie (zvyčajne jedna, max. dve na mape), alebo, samozrejme, ak chcete hrať PvP.

PvP (menom Crucible) ponúka Skirmish TDM 3vs3, Rumble (každý proti každému), Clash 6v6 a Control 6v6 (CTF). Teda nič objavné ani špeciálne a hrateľnosťou sú na jedno kopyto. Trocha sviežeho vetra mohol priniesť mód Vanguard, kedy teamovo musíte zdolať obzvlášť silného bossa, no to môžete robiť aj zvlášť na jednotlivých mapách. V oboch za progres získavate iný druh meny, ktorý môžete vymeniť u obchodníkov napr. za legendárny obsah, no potom sa pripravte, že v PvP strávite dlhý čas, keďže ceny sú astronomické a odmeny

smiešne. Škoda, že autori nezapracovali napr. na pretekoch vznášadiel, pretože obsah na to už v hre majú.

Activision natlačil do projektu Destiny 500 miliónov dolárov a tak je v podstate jedno aké verdikty budú vynášané médiami. Takáto suma do reklamy a vývoja zaručuje v podstate instantný hype a ľudia ju budú kupovať bez ohľadu na hodnotenia. Na jednej strane sú ľudia nespokojní, pretože pravdepodobne čakali minimálne druhý príchod krísta a čokoľvek iné je nesplnenie ich požiadaviek. V druhom tábore zasa nedajú dopustiť aká je hra skvelá. Pravda je samozrejme niekde uprostred, pretože Bungie sa podarilo urobiť dobrú hru. Nie prelomovú a revolučnú, no ani nie odpad. V rámci dnešných štandardov je proste OK.

Vladimír Pribila

- + Vizualne strhujúce
- + Bohatý arzenál
- + Pocit zo strelby
- Stále Online
- Nenápadité PvP módy
- Repetitívny a slabý obsah misií
- Patrol misie
- Občas nutný grind

7.5





NÁVRAT SIMSOV

THE SIMS 4

EA

SIMULÁCIA

PC

S novými hrami od Maxisu je to skutočne náročné. Prakticky už dali zbohom ďalším svojim „Sim“ značkám a zostali na svete len s dvoma – SimCity a The Sims. Obe sú neoveriteľne populárne, majú milióny starých fanúšikov, no ako sa herný svet vyvíja, tak potrebujú aj nových. Maxis je tak medzi dvoma mlynskými kameňmi. Snažia sa nájsť kompromis medzi potešením starých fanúšikov a prilákaním nových, pričom bokom nemôžu nechať ani inovácie v nových častiach. Aj preto nebolo rozporuplné prijatie posledného SimCity prekvapením. A to isté sme čakali aj v prípade The Sims 4.

Séria The Sims je pre EA zlatou baňou a je to badať prakticky v každej časti od tej druhej. Snažia sa priniesť všehochuť, ktorá ponúkne niečo každému, no zároveň v hrách cítime aj istú opatrnosť, kedy sa Maxis bojí príliš zasahovať do konceptu, ktorý sa kedysi rozšíril rýchlejšie ako nákaza.

K hraniu priviedol ľudí, ktorí by oň bežne nezavadili a naopak ostrieľaných hráčov raz za čas prinútil spomaliť a vyskúšať si niečo, kde náboje nemíňajú po paletách a nepriatelia nepadajú po stovkách. A takýto strach je snáď najviac zo všetkých badať práve na novinke The Sims 4.

Možno vám uniká, v čom je čaro Simsov. Možno ste jedným z tých skutočne málo prípadov na tomto svete a v priľahlých galaxiách, ktorí nevedia, o čo v nich vlastne ide. A pritom je to jednoduché. Len na pár chvíľ alebo pokojne aj niekoľko hodín zahodíte za hlavu starosti a strasti vlastného života a preberiete život virtuálny. Nie svoj. Akýkoľvek. Mladého umelca, anarchistického dôchodcu, či celej rodiny holdujúcej gotike. Je to len na vás, svoje životy vkladajú do vašich rúk a vy sa staráte o to, či sa nimi budú pretíkať s úsmevom na tvárach, alebo ich necháte zomrieť bez jedinej naplnenej ambície.



Ste bohom. Milostivým aj škodoradostným, takže si za každých okolností môžete hrať tak, aby ste sa zabávali.

The Sims by mohli byť skutočne rôzni, no vždy musia spĺňať tú najzákladnejšiu vlastnosť – okamžitú prístupnosť. Mnohí z ich hráčov nechcú a nepotrebujú rozsiahle tutoriály na to, aby sa im ich Simík nezabil po prvej ceste na toaletu. Potrebujú zapnúť hru a hneď sa v nej vyznať. A to štvorka spĺňa na jednotku. Je intuitívna, jednoduchá a prehľadná. Ak toto bude vaša prvá hra zo série, nestratíte sa. Všetko vám bude hneď zrejmé, v hre sa zorientujete okamžite a ak by ste aj niektorým veciam náhodou nerozumeli, vždy je poruke pomôcka. Od stavania až po potreby Simíkov, všetko je tu stavané tak, aby ste na pochopenie potrebovali maximálne jeden ideogram.

Možno to bude znieť trochu divne, no štvorku dokážete do série príbehovo umiestniť. Podľa konkrétnych rodín (Gothovci, Calientovci, Landgraabovci) zhruba viete s kým a v akom stave prichádzate do styku. Oficiálne je však štvorka považovaná za akýsi alternatívny vesmír k zvyšku série a aj preto v nej narazíte na niekoľko odlišností, či už vekových, alebo v drobných detailoch (honosné sídlo Gothovcov nemá cintorín). Zato sa v hre odrážajú dnešné trendy – nájdete tu obrovské zastúpenie tabletov, Simíci si robia selfie a podobne.

The Sims 4 vás privíta cez Create-a-Sim. Môžete hrať za niektorú zo známych rodín, v tom vám nikto brániť nebude, avšak pri tvorbe vlastného Simíka si môžete poriadne popustiť uzdu svojej fantázii. Ich tvorba bola v štvorke výrazne prepracovaná a na to, ako je jednoduchá a intuitívna, je až na počudovanie hlboká.



Skutočne si teraz môžete vytvoriť postavičky podľa svojho gusta a to najmä čo sa ich výzoru týka. K tomu ich oblečiete, vyberiete kopu oblečenia na rôzne príležitosti a môžete ísť hrať.

V jednej veci však budú Simíci vždy tak trochu nevyspytateľní. Ich povaha je charakterizovaná niekoľkými emóciami, ktoré si v prípade tvorby volíte sami (v prípade dospievania Simíka sa „odomykajú“ postupne) a práve tie majú nakoniec na hrateľnosť veľmi veľký dopad. Simíkom určujete ašpirácie – čím sa v živote chcú stať. A aj napriek tomu, že k tomuto cieľu pomaly smerujú, môžu sa nakoniec často cítiť deprimovane, dokonca nahnevane a podobne. Emócie

dost' zamávajú aj so vzťahmi a celkovou spokojnosťou Simíka so svojim životom. Emócie prakticky pridávajú novú vrstvu stratégie, kedy s nimi môžete šikovne manipulovať, aby ste dosiahli cieľ.

Vaše postavy samozrejme potrebujú aj domov. Na to v hre slúži Build Mode, ktorý si môžete kedykoľvek vyvolať. V ňom staviate, prerábate a vybavujete svoje sídlo. Ak začínate s relatívne chudobnou postavičkou, nebude to žiaden zámok. No postupne ako bude zarábať, môžete si dopriať viac luxusu a hlavne vybavenia, ktoré bude vyhovovať emóciám a ašpiráciám Simíkov.

Aj tento režim je jednoducho prístupný a prehľadný a orientovať sa v ňom budete okamžite, aj keď niektoré drobnosti vás môžu zmiasť (vonkajšie a vnútorné dvere). Pridaných je množstvo možností, izby môžete kupovať aj už hotové a veci dokážete upravovať jednoduchým ťahaním ako pri tvorbe Simsov.

Keď sa to tak vezme, hry v sérii The Sims prakticky nemajú cieľ. Ich hrateľnosť je nelineárna a nekonečná. Celé je to o aspiráciách, ktoré ste si vymysleli sami a chcete ich dosiahnuť. Je to jednoduchá simulácia života, kde vás každý deň stretáva množstvo situácií, na ktoré musíte alebo môžete reagovať. Hrateľnosť je

tak stále veľmi variabilná. Úlohy Simíkom môžete posúvať do poradovníka a budú ich plniť tak, ako ste im ich nastavili. Ale len ak do toho nepríde nejaká akútna potreba (absencia oddychu pri dlhom cvičení môže mať fatálne následky). Takto dokážete relatívne pohodlne spravovať aj celé rodiny.

Ale vy sa predsa neuspokojíte s každodennou rutinou vstávania, jedenia, cesty do práce a z práce, jedenia a spania. Toho máte okolo seba dosť v reálnom živote. Chcete skúšať nové veci, experimentovať a podobne. A zrazu zistíte, že The Sims 4 je len základnou platformou. Mnoho obsahu tu chýba a ak sériu poznáte, dôvod vám je jasný.





Nenájdete tu autá, bazény a ani malé deti, či ďalšie veci. Možno prídu neskôr, možno vôbec, no v hre chýbajú už teraz. A ako budete hrať, postupne nájdete viac podobných vecí. Už hneď pri vydaní má hra 3 DLC balíčky, avšak tie hru nijak zvlášť nerozširujú.

Našťastie vás stále baví a zabáva. Práve rôznorodá paleta zábavných momentov je tým, čo vás tu dlho bude držať. Simíci sa po niektorých dialógoch vedia dostať do rozpakov, hanbiť sa a ak sa to vystupňuje, tak aj od hanby celí červení utiecť. Alebo sa len tak zasmejú zo sna a niečo si vo svojom jazyku zašomrú.

Podobné momenty sa neopozerajú a občas vedia aj prekvapiť.

Graficky je skok štvorky viditeľný, no grafika nikdy nebola tým, čo v The Sims zavážilo. Oveľa viac to bol jej pomer s nárokmi a ten je opäť veľmi dobrý. Hru môžete široko škálovať na skutočne veľké množstvo rôznych zostáv a aj na starších notebookoch stále pobeží veľmi dobre, takže si ju užijú aj tí príležitostní hráči. A zvuk je na EA štandardne dobrý, keďže na produkčnej stránke si dávajú vždy záležať.

Samozrejmou je tak kvalitný dabing, príjemný soundtrack a podobne. Poteší aj kvalitný český preklad.

The Sims 4 je kvalitnou hrou. Avšak kvalitnou základnou hrou, ktorej niekoľko vecí chýba a neskôr sa stane určite rajom pre desiatky DLC. Aj bez nich však teraz ponúkne veľmi dobrú porciu zábavy na mnoho hodín, prekopené tvorenie Simíkov a ich sídiel a najmä systém emócií, ktorý oživuje hrateľnosť. Stále tu však bude nejaké ale. Chcelo by to menej kompromisov a ochotu risknúť to s novinkami, ktoré by sérii dodali druhý dych. Takto už dopredu viete, čo vás čaká.

Matúš Štrba

- + tvorenie Simíkov
- + stavba domov
- + emócie
- + stále zabaví
- stávka na istotu
- loadingy
- menej obsahu
- menej lokalít vo svete



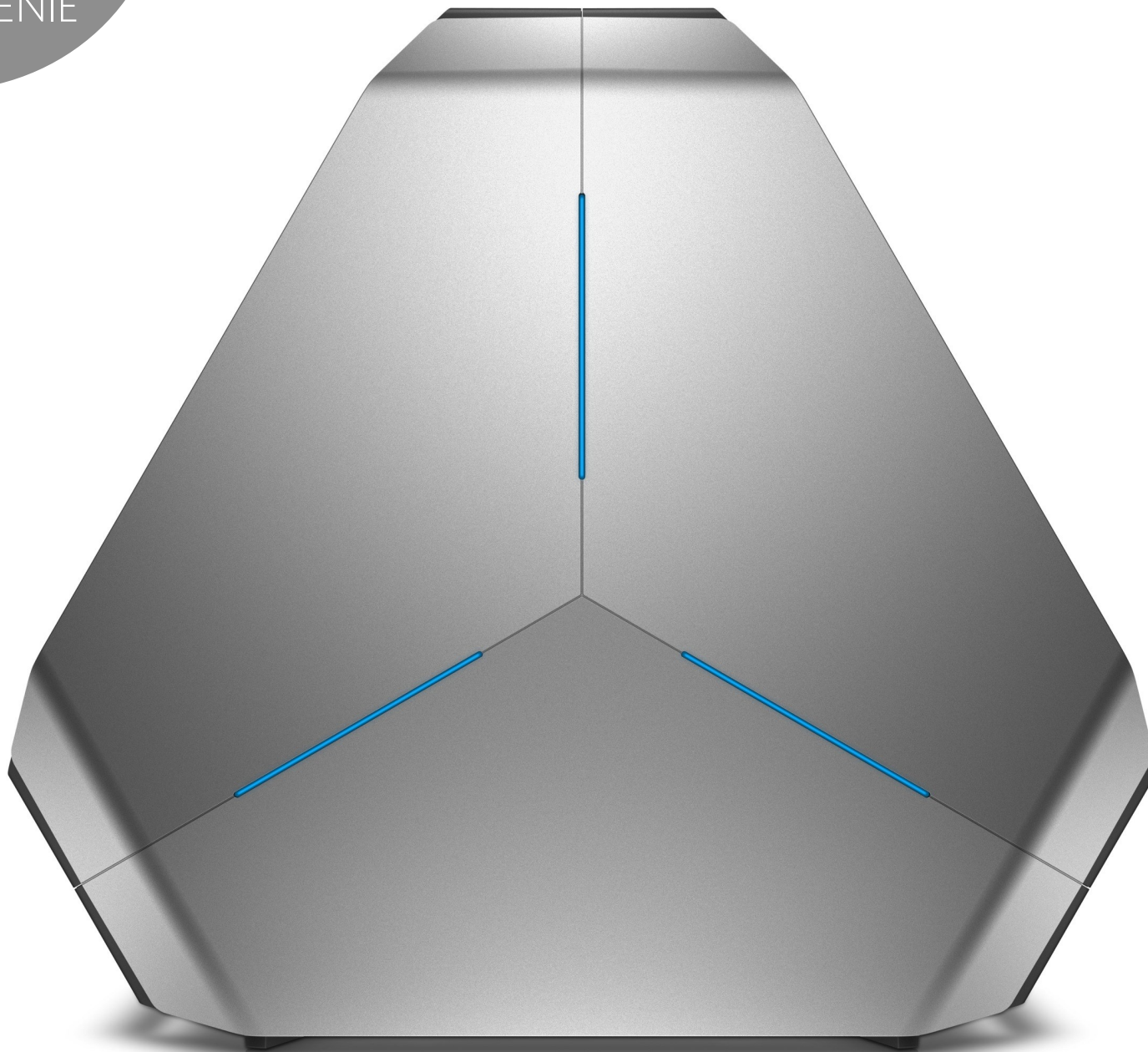
7.0





TECHNOLOGIE





NOVÝ ALIENWARE AREA 51

Dell predstavil Alienware Area 51, novú verziu svojho herného PC a tentoraz bude iný. Presnejšie bude trojuholníkový, alebo ak rátame aj menšie hrany, tak šesťuholník. Autori tvar nazývajú Triad. Možno nám ukazuje budúcnosť herných PC, krok vpred od obyčajných krabíc. Budúcnosť ukazuje aj svojimi vnútornosťami.

Vo svojom vnútri bude skývať šesťjadron alebo osemjadro Core i7 Haswell-E s frekvenciami 3.3 Ghz alebo 3.9ghz, všetko pretaktovateľné s vodným chladením a rovno aj s podporou nových DDR4 pamätí na Intel X99 doske. K tomu má PC tri sloty na karty, podporu piatich diskov a šesť samostatných zón na rozsvietenie s 20-timi farbami.

Nechýba 802.11ac Wi-Fi a Killer Gigabit Ethernet.

Reálne v plne výbave môžete z PC hrať 4K hry aj s aktuálnymi kartami, kde napríklad tri NVIDIA GeForce GTX 780 rozbehli Assassin's Creed IV: Black Flag na 45fps, s novou 800 sériou kariet vychádzajúcich túto jeseň to zrejme pôjde aj na čistých 60 fps.

Zatiaľ však Dell nedodal cenu, ale môžeme čakať pár tisíc dolárov podľa konfiurácie. Nová Area 51 vyjde v októbri v US a do Vianoc na celom svete.





iPhone 5s



iPhone 6



iPhone 6 Plus

IPHONE 6, 6 PLUS A APPLE WATCH

Apple na septembrovej press konferencii predstavil svoje nové mobily a to iPhone 6 a iPhone 6 plus..

iPhone 6 bude mať prekvapivo nízke rozlíšenie 1,334 x 750 na Retina HD displeji, mobil bude mať hrúbku 6.9 milimetra.

iPhone 6 Plus oproti tomu bude mať plné 1080p rozlíšenie a veľký 5.5 palcový displej.

Mobily budú mať 8MPx kameru s bleskom a f/2.2 clonou, umožnia zachytiť 1080p video, majú gyroskop, barometer, odhadovač vzdialeností, nový A8 čip ktorý je o 25% rýchlejší ako A7 a má aj zníženú spotrebu batérie. Dostávajú aj NFC čip, ktorým sa bude dať pomocou Pay aplikácie platiť v podporovaných obchodoch.

Mobil vyjde 19. septembra v prvých krajinách, v 119 krajinách bude do konca roka. iOS 8 bude k stiahnutiu 17. septembra.

K tomu Apple predstavilo svoje Apple Watch hodinky, ktoré sú štvorcové a ponúknu rôzne náramky. Majú aj haptics feedback, budú cez iPhone ponúkať sebe aplikácie, volania, siri, mapy, fotky. Budú mať aj NFC na platenie. Budú však kompatibilné len s iPhone 5 a vyššími verziami. Stáť budú 349 dolárov a vyjdú začiatkom roka 2015.

Ceny bez viazanosti v EU budú:

iPhone 6 -16 GB - 699 € , 64 GB - 799 € , 128 GB - 899 €

iPhone 6 Plus -16 GB - 799 € , 64 GB - 899 € , 128 GB - 999 €





LUMIA 830 A 730 PREDSTAVENÁ

Microsoft oficiálne pred IFA výstavou predstavil ďalšie mobily do aktuálnej série a je to Lumia 830 a Lumia 730.

Lumia 830 Pureview

Lumia 830 je označená ako lacný flagship mobil. Stojí 330 eur, za túto cenu dostanete 5 palcový displej, 10Mpx pureview foták so Zeiss objektívom. Doplní to štvorjadrový Snapdragon 400 1.2ghz procesor, 720p rozlíšenie displeja a 2200mAh batéria. Bude mať 1GB RAM, 16GB flashu a maximálne 128GB miesta na SD karte.

Lumia 730 "Selfie"

Lumia 730 a 735 sú o kategóriu nižšie ale možno zaujímavejšie. 730 bude dostupná za 199 eur a bude mať dual sim a 735 s LTE bude za 219. Obe budú mať 6.5mpx zadnú kameru, ale predná bude 5mpx s 25mm šošovkou a rozlíšením 2596x1948 a teda je ako stvorená na Selfie fotky. Preto si už mobily pred vydaním získali prívlastok Selfie. K tomu nebude chýbať ani Lumia Selfie App. Čo sa týka displeju budú mať 4.7 inch HD (720P), rovnaký

štvorjadrový Snapdragon 400 1.2ghz procesor ako 830, len majú menej flashu a to 8GB ale to si ľahko nahradíte 128MB SD kartou. Mobily majú 2200 mAh vymeniteľnú batériu.

Lumia 730 a 735 sa začnú predávať už tento mesiac. A ako 830, tak aj 730 budú v oranžovej, bielej, čiernej a zelenej farbe.

Screen Sharing HD-10

K tomu Microsoft predstavil zariadenie na presun obrazu z mobilu na TV cez Screen Sharing. Bude to prakticky hdmi zásuvka do TV s odnímateľnou NFC plochou, ktorá po priložení k mobilu spáruje mobil s TV. Zariadenie bude fungovať so všetkými Lumiai s možnosťou projekcie. Na obrazovku budete môcť presunúť 1080p videá, fotky, aplikácie ako napríklad Office prezentácie, a samozrejme aj hry.

Screen Sharing vyjde tento mesiac a bude stáť €79.



Wireless Charging Plate

Microsoft ponuku doplnil novými wireless nabíjačkami druhej generácie, ktoré svietia pri nabíjaní a blikaním ukazujú premeškané hovory. Budú stáť 59 eur a vyjdú budúci mesiac.



Lumia Denim firmware

Nakoniec Microsoft priblížil aj ďalší update nazvaný Denim, ten pridá hlavne vylepšenia do fotiek a videa. Konkrétne vylepšenia budú

- Rýchlosť - rýchlosť spúšťania kamery, rýchlosť fotenia, snímanie niekoľkých fotiek s rozdielom milisekúnd
- Vysoké rozlíšenie - 4K nahrávanie videa s 24 fps, každý frejm má 8.3 mpx a každá snímka môže byť vybraná a uložená ako samostatný obrázok.
- Intuitívnosť - získajte najlepší záber s Rich Capture možnosťou, ktorá zjednoduší snímanie záberov s auto HDR a Dynamickým bleskom. Nemusíte sa zaoberať nastaveniami pri fotení, tie si vyberiete a fotky upravíte až následne.
- Kvalita - snímanie vo vysokej kvalite pri slabom svetle s najnovšími algoritmi





NA KOĽKO VÁS VYJDE INTEL OSEMJADRO, X99 DOSKA S DDR4 PAMÄŤAMI? AKÝ VÝKON PONÚKNE?

Nová generácia PC hardvéru konečne prichádza a otvárajú ju X99 dosky a Core i7-5960X Haswell-E procesor. Obe totiž podporujú nové rýchlejšie DDR4 pamäte. Zatiaľ čo pamäte samé o sebe veľa nerobia, ak si k tomu pripočítate nové pretaktovateľné 8 jadro od Intelu, máte najrýchlejšie PC. Ale oplatí sa na hry a na koľko vás to vyjde?

Cena

Samotný osemjadrový procesor Core i7-5960X stojí 1000 dolárov, 16GB DDR4 dostanete za 250 dolárov a rovnako X99 dosky sú približne za 230 dolárov a vyššie. Znamená to, že reálna cena osemjadrového DDR4 PC je okolo tých 1700 dolárov, no ak chcete lepšiu grafickú kartu už sa prehupete cez 2000 dolárov.

Ak chcete ultimátny PC s tromi 780ti kartami, vyjde vás cez 5300 dolárov, ak k tomu pridáte aj 4x SSD 512GB disky máte to za 7000 dolárov.

Samozrejme nezabudnite k tomu pridať aj 4K monitor za 2000 dolárov. Ak chcete cenovo prijateľnejšiu zostavu Intel prináša aj Haswell-E šesťjadrá, ktoré začínajú na 390 dolároch za Core i7-5820K a teda prvá veľká úspora je tam. S ním už máte PC zložené za 1000 dolárov, herné okolo 1500 dolárov. Navyše vyzerá, že sa Core i7-5820K veľmi oplatí, nahrádza totiž 1000 dolárové i7-3960X.

Príklad zostavy spravil anandtech, je to síce v dolároch, ale v dnešnej dobe rátajte približne euro=dolar.

Výkon

Čo sa týka benchmarkov, nové Haswell-E procesory stúpili výkonom o 8% oproti predchádzajúcej sérii. Ale Core i7-5960X je jednoznačne v multicore rýchlosti kráľom, keďže 8 jadier je 8 jadier a k tomu je to 8 Intel jadier, čiže desktopov teraz nič rýchlejšie nezoženiete. Samozrejme len keď sa ráta multicore výkon, ak idete na singlecore tam je 3Ghz

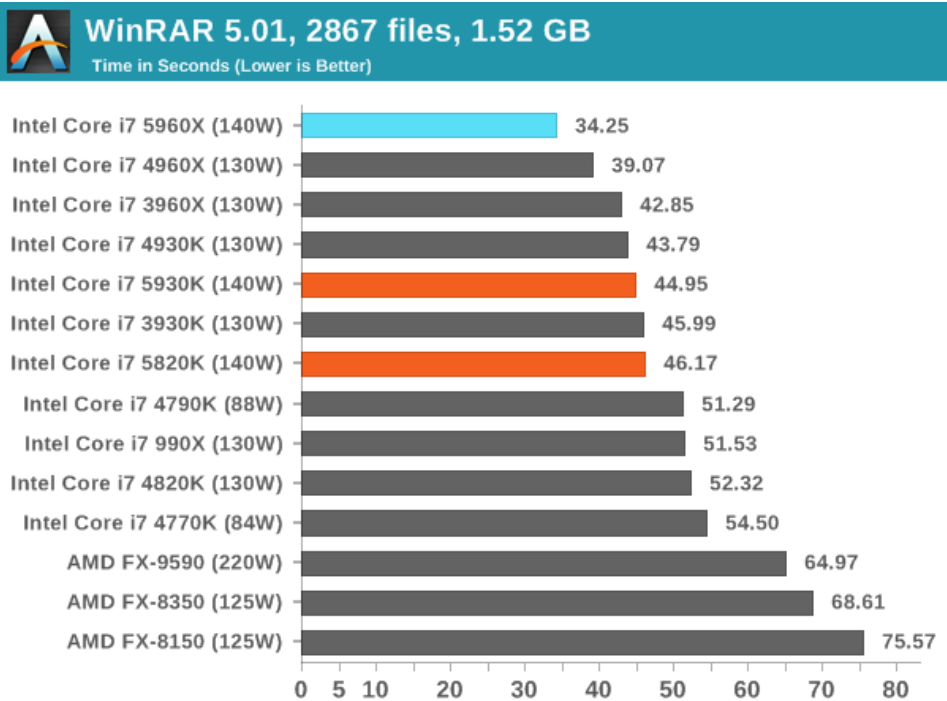
frekvencia a teda vyššie natakované štvor, alebo šestjadrá sú pri výkone jedného jadra rýchlejšie.

Na druhej strane Core i7-5960X je pekne pretaktovateľný a zatiaľ čo v turbo móde dáva 3.5Ghz, ak máte dobré chladenie dáte ho na 4.4 Ghz alebo 4.6Ghz. Ale má to svoju cenu, a možno až príliš veľkú, totiž pri maximálnom výkone môže ísť zo štandardných 241W až na masívnych 419W pri 4.4Ghz. Na druhej strane v štandardnom móde je jeho spotreba podobná ostatným procesorom, a to ako v idle móde, ak aj pod záťažou. Prakticky rovnakú spotrebu má aj AMD FX-8350, samozrejme výkon je tu vyšší. Samotný procesor síce má o 10W vyššiu spotrebu ako predchádzajúca séria, samotné DDR4 pamäte však idú na 1.2V oproti DDR3 ktoré idú na 1.5V a teda sa to kompenzuje.

Hry

Na druhej strane možno sú DDR4 budúcnosť a Haswell-E je rýchly, ale nevyhnutne ich na hry nepotrebuje a ani s ich 28 PCIe 3.0 lanes (tie možno pomôžu tak pri 4K v SLI). V PC ide grafika primárne na grafickej karte, ktorá má vlastné GDDR5 pamäte a teda nie je závislá od rýchlosti DDR4 a rovnako drvivé percento hier nie a zrejme ani ďalších rokoch nebude (keďže konzoly majú notebookové 1.6ghz procesory) závislé od rýchlosti procesora.

Zvýšenie framerate v graficky náročných hrách je skutočne len minimálne, niekedy môže byť hra aj pomalšia. Tam procesor zaberie len ak hra dobre využíva multithreading a ak procesor pretaktujete, dá max do 5 fps viac, väčšinou však 1-2 fps, pri SLI môže aj 10 fps. Pri graficky nenáročných hrách (ako Crysis na low), kde hra čaká len na procesor, tam môže dať aj +30 fps, ale pri tých 300 fps to ani nemá zmysel. Možno výraznejší rozdiel bude v



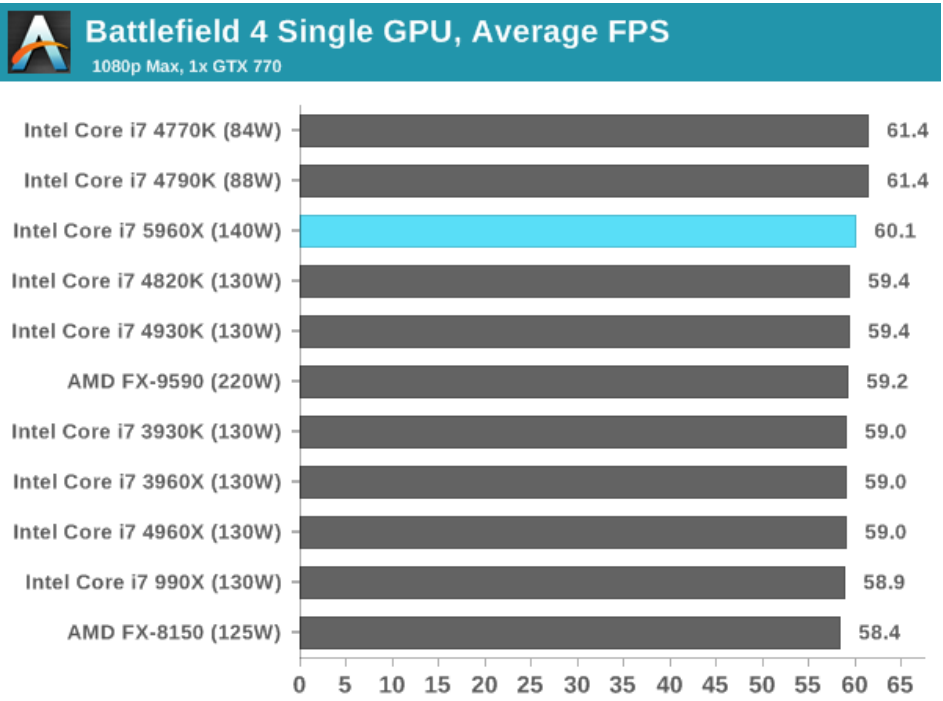
Example Haswell-E Builds An Average Introduction to Haswell-E		
	Component	Price US (Newegg)
CPU	Intel Core i7-5820K	\$389
Motherboard	MSI X99S SLI PLUS	\$230
DRAM	G.Skill 4x4GB DDR4-2133 C15	\$260
Power Supply	Corsair AX860 Platinum	\$150
GPUs	AMD R9 285 x2	\$500
Case	Corsair Carbide 400R	\$100
CPU Cooler	Cooler Master Nepton 140XL	\$100
SSD	Crucial MX100 512GB	\$220
Total		\$1949

Civilizácii, alebo v Total War, kde je väčšia záťaž procesora, ale tam pre zmenu nemá framerate veľký zmysel ak máte aspoň nad 30 fps.

Zmeny v hrách sú len minimálne, aby sa čisto pre toto oplatilo investovať do zmeny PC, radšej len vymeniť grafiku za lepšiu, tam to spraví vyšší rozdiel za oveľa nižšiu cenu.

Ísť do DDR4 a Haswellu-E?

Ak by ste na jeseň robili nové PC, ktoré chcete mať na niekoľko rokov, môžete si pozrieť zostavy, alebo skúsiť niečo vyskladať o koľko to bude drahšie ako štandardná zostava so starými pamätami a procesorom. Nevyhnutne to však neprinesie dostatok výhod oproti lacnejšej DDR3 zostave. Úplne ideálne je však počkať do budúceho roka kým ceny klesnú, príde viac dosiek, viac DDR4 pamätí, niekedy by sa do toho malo zapojiť aj AMD a ceny sa budú dať lepšie porovnávať.





LOGITECH MULTI-DEVICE KEYBOARD

Pomocou Logitech Multi-Device Keyboard K480 sa môžete pripojiť na PC, mobil alebo tablet, podľa vašej preferencie. K tomu má aj malý dock na mobil alebo tablet, alebo aj oba naraz. Dostanete to už v septembri za 50 eur.

Môžete sa medzi nimi prepínať otočením prepínača Easy-Switch, a napríklad tak popri písaní na PC tak odpovedať na SMS. Prepojenie funguje pomocou Bluetooth a naraz sa pripojí k trom zariadeniam. Samotná klávesnica je menšia, má 30 cm a bude dostupná v bielej a čiernej farbe.





MICROSOFT UNIVERSAL KEYBOARD

Podobnú klávesnicu ako Logitech predstavil aj Microsoft. Klávesnica od Microsoftu bude fungovať pre všetky tri systémy - Windows, Android a iPhone a iPad. Stačí len otvoriť vsunúť váš mobil, alebo tablet a môžete písať a pracovať. Jediné obmedzenie je to, že váš tablet môže byť najviac 10mm široký.

Klávesnica vyjde v októbri za 79 dolárov a doplniť ju bude aj nová verzia Arc Touch Bluetooth myši za 69 dolárov.

Microsoft to doplní aj PC verziu Xbox One ovládača, ktorý bude mať v balení USB kábel. Ten bude za 60 dolárov.







UŽÍVATELIA



WALKING DEAD POROVNANIE SÉRII

Telltale Games

Adventúra

PC, Xbox360, PS3

26. augusta uzrela svetlo sveta piata a zároveň záverečná epizóda druhej série obľúbeného adventúrneho titulu z dielne kalifornského štúdia Telltale Games, The Walking Dead. Niet preto lepšieho okamihu na celkové sumarizovanie, v rámci ktorého som si dovoľil spracovať rozsiahle porovnanie oboch sérií hry, ktorá svojimi kvalitami dokázala na seba strhnúť pozornosť hernej verejnosti v takom rozsahu, ako sa to už dávno inej hre tohto žánru nepodarilo. Celé hodnotenie som rozdelil do desiatich rôznych kategórií, v ktorých mohla každá séria získať bodové ohodnotenie od 0 (najhorší) až po 10 (najlepší) a tým pádom v záverečnom súčte nazbierať celkový počet 100 bodov. Pozrime sa teda spoločne na to, ako si obe série v hodnotení a zároveň vzájomnom porovnávaní počínali.

Príbeh

1. séria: Koľkokrát ste už boli svedkami toho, ako nielen hráči, ale dokonca recenzenti vo svojich článkoch vynášali príbeh hry priam do nebies? Mnohé

z podobných hodnotení pritom vychádzali len z porovnávania s dejovými líniami iných hier, pričom často ignorovali fakt, že vo filmovom priemysle, ktorému herný zo všeobecného hľadiska v tomto smere stále len závistlivo hľadá na chrbát, by niečo podobné patrilo maximálne k ľahko nadpriemerného ozvláštneniu žánru. To však v tomto prípade rozhodne neplatí. Tvorcovia totiž hráčom v príbehu zasadenom do neúprosného sveta ovládaného zombie nákazou ponúkli mnohé nezabudnuteľné momenty, dych vyrážajúce zvraty a scény, ktoré by vyvolali emócie dokonca aj u Kristen Stewart. Z tempa, akým celé rozprávanie plynie, a tiež nekompromisne spracovaného scenára, by si nejeden podobný produkt mohol zobrať príklad, rovnomenný seriál inšpirovaný komixovou predlohou nevynímajúc. (10 bodov)

2. séria: Scenáristi si aj v tomto prípade dokázali poradiť skvele a aj po druhýkrát priniesli na naše monitory a obrazovky televízorov príbeh, ktorý by smelo dokázal konkurovať nejdnému veľkolepému filmovému zážitku. Priniesť "len" perfektný príbeh však

nebolo tou najdôležitejšou úlohou. Podstatné bolo vyhovieť požiadavkám hráčov a tí boli hladní po ďalšom podobnom zážitku, ako v prípade prvej série, a to so všetkým, čo k tomu patrí. Avšak tu nastáva menší problém. Z radov spotrebiteľov sa v priebehu vydávania jednotlivých epizód totiž začali ozývať občasné nespokojné výkriky. Nie však úplne zapríčinené samotnou kvalitou príbehu, ale skôr vysokými očakávaniami a predovšetkým ďalšími aspektmi hry, ktoré naň mali priamy dopad. Celkový dojem pritom značne vylepšuje jeho rozvetvený záver, ktorým autori bravúrne dokázali pripraviť pôdu pre hneď niekoľko dejových línií oplývajúcich obrovským potenciálom. (8 bodov)

Hrateľnosť

1. séria: Ako nazvať spotrebiteľa tohto produktu? Je to skutočne hráč alebo len divák? Ohlasy podobného charakteru sa niesli pri diskusiách o celej sérii takmer neustále. Myslené v pozitívnom, ale taktiež aj negatívnom zmysle slova. Faktom zostáva, že Telltale Games postavili ich produkt predovšetkým na príbehu, rozhovoroch, hráčových voľbách a samotná hrateľnosť ruka v ruke s vyššou náročnosťou tak boli odsunuté na vedľajšiu koľaj. Pre niekoho rozhodne dobré riešenie vzhľadom na rozšírené dejové možnosti. Pre tých, ktorí očakávali plnohodnotnú hru, prinajmenšom mierne sklamanie. Rozhodne však netreba zabúdať na momenty, pri ktorých nám hra dala plnú moc nad hlavným hrdinom a my sme tak museli vyriešiť zdanlivo bezvýchodiskovú situáciu v lekárni, hľadať stopy pri motoreste, alebo dokonca nájsť spôsob, ako dať do pohybu vlak. Nebolo ich veľa, no všetky podobné pasáže vynikajúco zapadli do diania a nepochybne ozvláštnili jeho priebeh. (7 bodov)

2. séria: Zmienky o interaktívnom filme padali už pri prvej sérii, avšak skutočne reálne kontúry nabrali až v tomto prípade. Tvorcovia si museli vybrať a rozhodli sa ešte viac obmedziť hrateľnosť v prospech tempa postupu hrou a príbehovej stránky. K ovládaniu pohybov malej Clementine sme sa tak dostávali skutočne len sporadicky a aj to len väčšinou v úplne bezvýznamných prípadoch, ktoré poslúžili ako nutná vata medzi dialógmi a chodom deja. Na druhej strane

sa však mierneho zdokonalenia dočkali quick time eventy, ktoré sú obvyčajne obľúbeným terčom kritiky a posmechu. Ibaže aj ich najväčší odporcovia museli uznať, že hrať tohto typu sedia ako uliate, pokiaľ ich samotná hra dokáže dávkovať v správnom množstve a urobiť z nich pútavé ozvláštnenie, nie frustrujúci a stereotypný prvok. (5 bodov)

Hlavná postava

1. séria: Lee Everett. Bývalý profesor dejepisu, ktorý si aj napriek postupnému odhaľovaniu jeho minulosti a hlavne nedávnych činov, veľmi rýchlo získa vaše sympatie. To vďaka jeho inteligencii, rozvahe a prirodzenej autorite, ktorá z neho sála a pod ktorej vplyvom si ostatní okolo neho jeho názor vážia aj bez toho, aby sa ho snažil násilne presadzovať. Predovšetkým si ho však obľúbite vďaka jeho vzťahu s malou Clementine. Vplyvom udalostí a zvrátov sa medzi nimi vytvára neuveriteľne silné puto, vďaka ktorému nemáme na konci pred očami malé dievčatko a nápomocného cudzinca, ale dcéru a otca, ktorý je pre jej ochranu ochotný odsunúť nabok aj vlastné záujmy a dokonca položiť za ňu vlastný život. Viete si predstaviť lepší prototyp charakteru schopného získať v podobnom príbehu väčšiu základňu fanúšikov, ktorí by pritom neboli upätí len ku konkrétnej povahovej črte či vlastnosti danej postavy (flegmatik, agresívny ničiteľ chodcov, žena s bujným poprsím)? (10 bodov)



2. séria: Vlna vášnivých diskusií neobišla ani oznámenie mena postavy, ktorej očami sa mali hráči pozerat' na apokalyptický svet v pokračovaní úspešnej prvej série. To, že samotné vykreslenie a postupný rast postavy Clementine zvládli scenáristi výborne, bolo každému jasné, avšak i napriek tomu sa pomerne často objavovali slová plné neistoty, ktoré sa týkali najmä veku hlavnej hrdinky. Nakoniec sa to však ukázala ako dobrá voľba. Zobrazenie Clementine ako postavy so skúsenosťami väčšími a absolvovanými udalosťami silnejšími, než mala väčšina dospelých preživších, sa spoločne s jej ďalším vývojom stali skvelými ťahúňmi ďalšieho diania. Menšiu kritiku si však zaslúži snaha vymodelovať z nej druhého Leea. Na jednej strane sa nedalo inak, v opačnom prípade by sa dôležitosť dialógov a z nich vyplývajúcich rozhodnutí značne okresala, no i napriek tomu momenty, v ktorých sa väčšina postáv obracia pre radu či dokonca kvôli vážnemu rozhodnutiu na 11-ročné dievča, vyznievajú trochu neprirodzene. (9 bodov)

Vedľajšie postavy

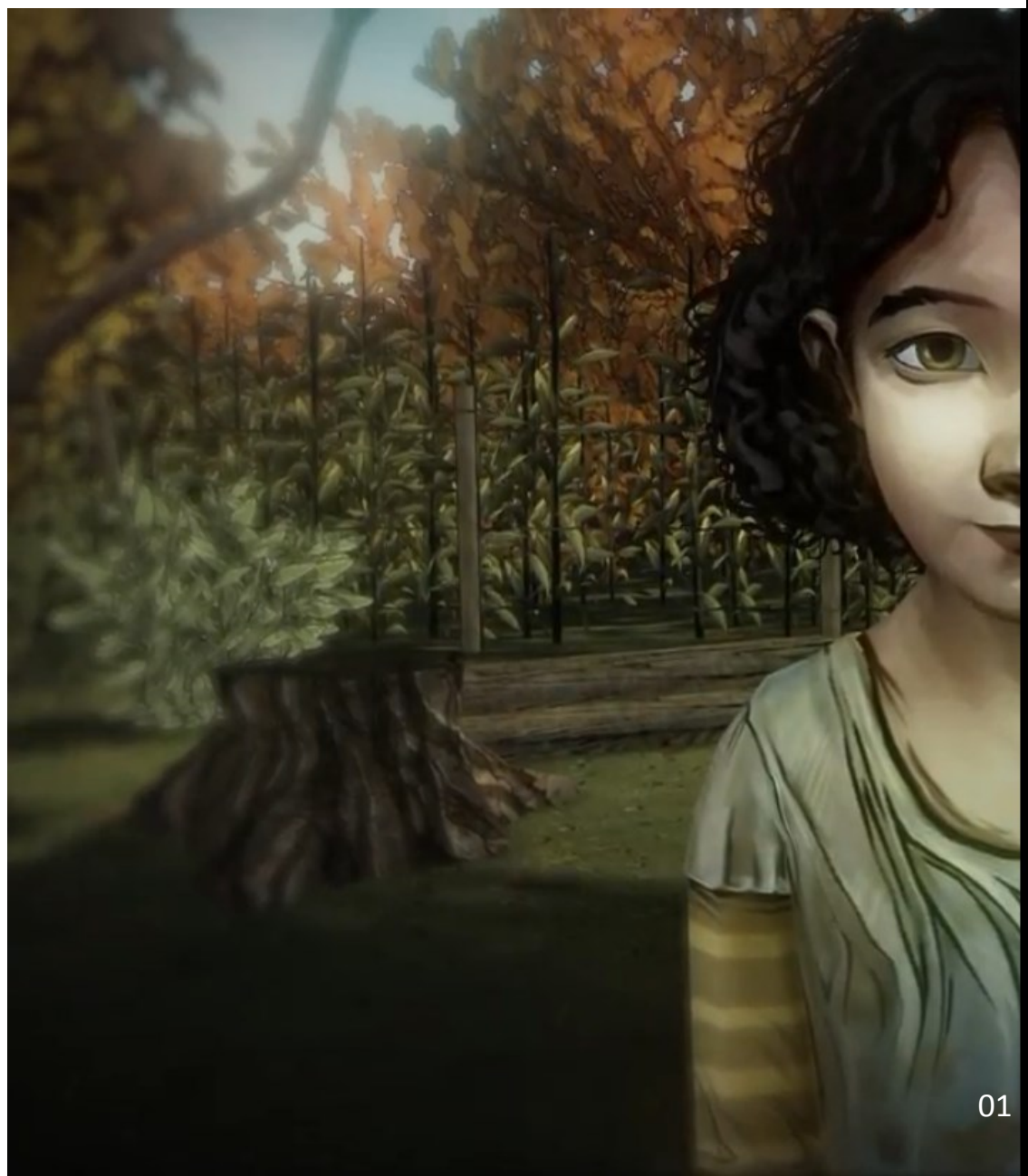
1. séria: Prepracovaným hlavným hrdinom snaha autorov rozhodne nepoľavila. Len o minime vedľajších postáv sa dá v rámci všetkých piatich epizód povedať, že by boli vyslovene krovím, ktoré je určené len ako rýchle občerstvenie pre nemŕtvych spoločníkov. Bez ohľadu na to, aký priestor v priebehu hry jednotlivé vedľajšie postavy dostali, takmer každá z nich zohrala úlohu podstatnú pre vývoj, prinajmenšom, blízkej budúcnosti. Väčšine z nich bolo navyše venované dostatočné množstvo pozornosti na to, aby si hráč o nich stihol urobiť dostatočný názor, obľúbiť si alebo znenávidieť ich. Keď napokon nadišiel moment, v ktorom sa vaše cesty mali rozísť, nech už to bolo akýmkoľvek spôsobom, zanechalo to vo vás emócie. Smútok, zlosť, občas dokonca radosť. (9 bodov)

2. séria: Máte prečítaný odsek o vedľajších postavách, ktorý sa týka prvej série? Dobré. V tom prípade si ho prečítajte ešte raz a predstavte si, že tvorcovia namiesto kvalitatívneho postupu dopredu spravili v

tomto prípade krok späť. Niežeby postavy, ktoré na svojej púti Clementine stretne, neboli zaujímavo vykreslené, to rozhodne nie. Oproti ich kolegom z predchádzajúcich potuliek "zombielandom" však väčšina z nich nepôsobí takým skvelým dojmom, ich charaktery nie sú podobne výrazné a občas pripomínajú skôr presne dané schémy, ktoré majú vopred určenú úlohu a nič sa na tom nezmení. Sklamaním je aj veľmi malé využitie postáv z DLC s názvom 400 Days, ktoré až na jednu výnimku scenáristi odbili jednou či dvoma krátkymi scénami v priebehu jedinej epizódy. (7 bodov)

Atmosféra

1. séria: Tematika živých mŕtvych je v posledných rokoch na vzostupe. Mnohé produkty z rôznych priemyselných odvetví sa ju a predovšetkým jej



atmosféru pokúšali predstaviť svetu v rôznych podobách. Jej vyvolanie je pritom náročnejšou úlohou, než sa môže zdať, keďže pri nej musí v správnej symbióze "nažívať" hneď niekoľko rôznych aspektov daného výtvoru. A to sa vývojárom v tomto prípade podarilo skutočne veľmi dobre. Charakteristické vyobrazenie sveta okolo, správanie postáv v patových situáciách, dynamika diania okolo vás, či hudba a zvuky dotvárajúce určité momenty, to všetko sa podieľalo na tvorbe nezameniteľnej atmosféry tejto hry. Dôležitým faktorom sa taktiež stalo aj to, že tvorcovia sa neštítali vytiahnuť na hráčov nečakané zvraty a nebáli sa kvôli vierohodnejšiemu stvárneniu zombie sveta nechať postavy zomierať bez ohľadu na to, aké predstavy o ich budúcnosti sme mohli mať. (9 bodov)

2. séria: To, čo platilo pre atmosféru prvej série, by sa dalo pokojne skopírovať aj k hodnoteniu tohto prvku

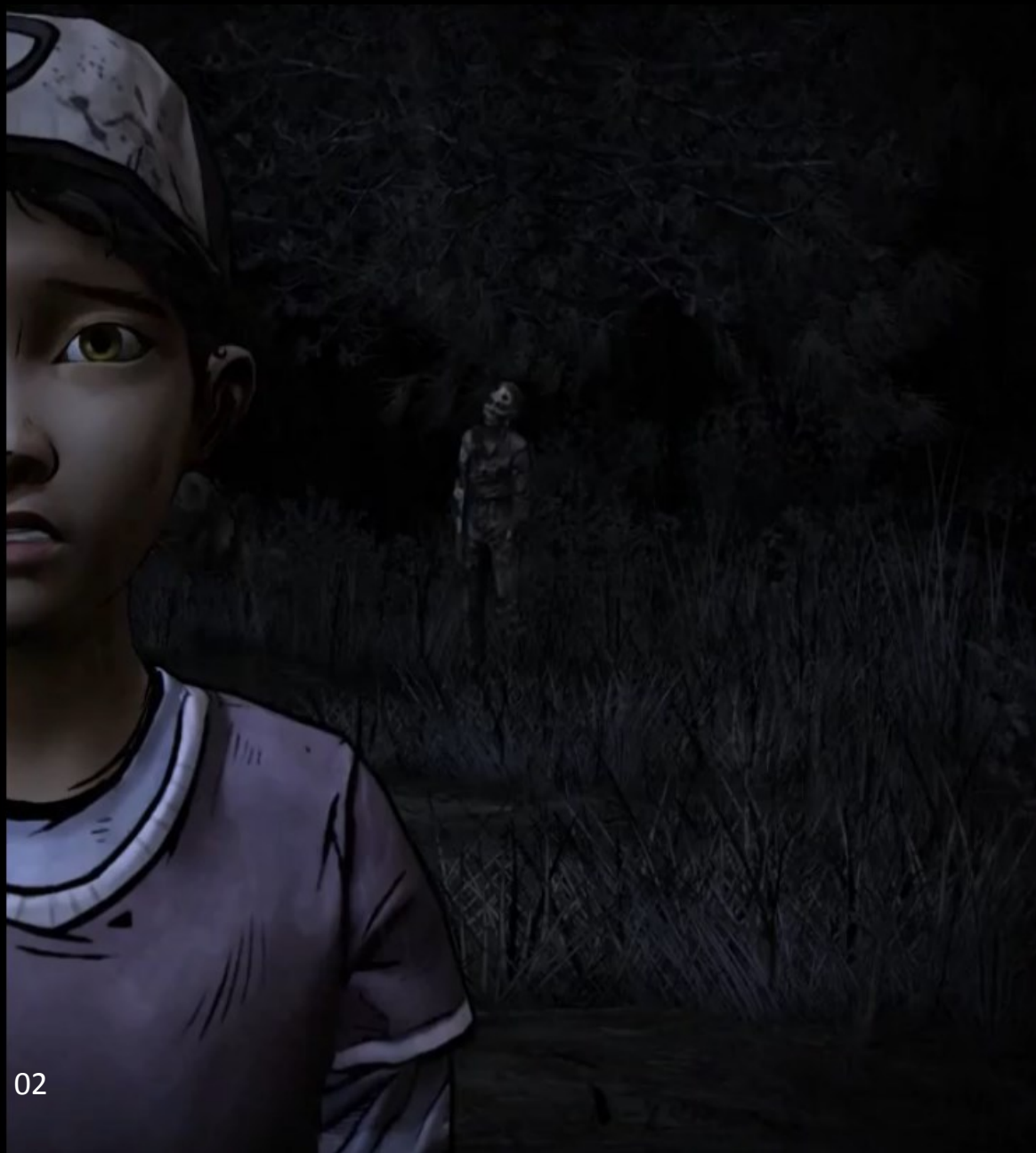
pri sérii druhej. Tvorcov ani len nenapadlo vzdať sa, či akýmkoľvek nedopatrením stratit' atmosféru príznačnú ich úspešnému a obľúbenému projektu. To všetko i napriek tomu, že vystaviť malé dievča presne rovnakým náročným rozhodnutiam a výzvam, akých sa dočkal dospelý muž, by sa na prvý pohľad nezdalo byť fér. Ale ako vieme, tento svet nie je vôbec fér. Jeho beznádej, zúfalstvo, strach, všetko zostalo tak, ako sme si to pamätali. K tomu sa zároveň pridala aj temnota tak príznačná zimnému obdobiu, vďaka ktorej celá, už beztak gradujúca atmosféra, dostala ešte väčšiu silu, než akou dovtedy oplývala a akú si fanúšikovia dokázali vôbec predstaviť. (10 bodov)

Rozhodnutia

1. séria: Dialógy a predovšetkým rozhodnutia ovplyvňujúce samotný príbeh sú hnacou silou celého herného titulu, ktorý nám tvorcovia ako na zlatom

podnose priniesli. Aspoň tak to prezentujú oni. Ako sme sa však napokon dozvedeli, realita je trochu iná. Áno, väčšina hlavných volieb má na ďalšie dianie určitý vplyv. Niektoré z nich dokonca pomerne výrazný a neodvolateľný. Avšak ak nie hneď na začiatku, tak pri opakovanom hraní si uvedomíte, že mnohé rozhodnutia, ktoré boli prezentované ako dôležité, nemajú na budúcnosť postáv takmer žiadny vplyv a ich pôsobenie je tak viac-menej len umelo vytvorenou ilúziou. Mnohým to vadiť nemusí, veď už len predstava, že osud hlavného hrdinu či jeho spoločníkov máte vo svojich rukách, je značne pôsobivá a v podobnom rozsahu navyše v rámci hier doteraz nepoznaná. Nepochybne sa však nájdú aj takí, ktorí si ubezpečenie pred každou epizódou, že hra sa riadi podľa volieb hráča, predstavovali predsa len trochu inak. (7 bodov)

2. séria: Na to, že nie každá voľba musí mať viditeľný dopad na ďalší sled udalostí, sme si už stihli zvyknúť. Aj napriek tomu však to, s čím Telltale Games prišli tentoraz, bolo veľmi



nemilým prekvapením. Pokiaľ boli v prvej sérii niektoré rozhodnutia vyslovene kozmetické, tak tu si takéto označenie zaslúži väčšina z nich. Určite sa nedá tvrdiť, že by ste neboli opäť nekompromisne vhadzovaný do situácií, z ktorých tuhne krv v žilách a váš výber rozhoduje dokonca o životoch jedincov. Takmer vždy sa však jedná o moment plný vzrušenia, ktoré však vyprchá tak rýchlo, ako sa dostavilo. Zachránite niekomu život? V tom prípade daná postava od tohto momentu ledva prehovorí (určite to však nie je šokom z toho, že jej život visel na vlásku) a tým, že čoskoro sa aj tak pripojí k nemŕtvym krvilačným hordám, si môžete byť istý. Stojíte pred dvoma náročnými možnosťami? Zavrite oči a vyberte si náhodne jednu z nich, aj tak sa celá situácia napokon vyvinie rovnako. To, na čom mala hra stavať, sa občas javí ako jej najväčšou slabinou a nebyť samotného záveru piatej epizódy a rozhodnutí, ktoré otvárajú brány hneď k niekoľkým možným vyvrcholeniam príbehu, voľby ako celok by v rámci celej série zostali obrovským sklamaním. (5 bodov)

Ovládanie

1. séria: Hlavnou a aj tou najpodstatnejšou vlastnosťou ovládania je jeho jednoduchosť a intuitívnosť. Zároveň je dôležitým faktorom v prípade prístupnosti aj pre ľudí, ktorí majú s hrami len minimálne alebo dokonca žiadne skúsenosti. Na druhej strane však jeho prispôsobenie pre klávesnicu a myš zastalo napokon stáť niekde na polceste. Pohyb hlavnej postavy v priestore je v okamihoch, kedy nad ňou dostanete plnú moc, nemotorný a zasekávanie o rôzne predmety na zemi či neviditeľné steny iritujúce. Časom si hráč na tieto nedostatky zvykne a s príchodom týchto problémov reaguje v neskorších fázach hry už automaticky a inštinktívne, avšak pocit nespokojnosti pretrvá aj naďalej. Lepšie mohol byť riešený aj výber odpovedí v dialógoch, ktorý občas pôsobí pomerne neprehľadne. (6 bodov)

2. séria: Ovládanie sa s príchodom novej série bohužiaľ nedočkalo žiadnych výraznejších inovácií. Obmedzil sa počet situácií, v ktorých ste mohli ovládať kroky svojej postavy, no i napriek tomu sa takmer určite stretnete



občasným problémom v podobe jej zbytočného zasekávania. Tomu pritom nenapomáha ani často nie práve najlepšie zvolený uhol kamery. Pribudlo však zopár noviniek, predovšetkým čo sa týka quick time eventov, ktoré sú nepochybne zaujímavým ozvláštnením celého diania a umocnením už beztak skvelej atmosféry, no radikálne zmeniť dojem z ovládania ako celku nedokážu. Pri ovládaní klávesnicou a myšou však určite potešila úprava systému reakcií pri rozhovoroch, ktorý je tento krát už značne prehľadnejší a dá sa povedať, že v tomto smere dokonca prepracovanejší, než pri ovládaní hry za pomoci gamepadu. (7 bodov)

Kvantita

1. séria: Jednoznačne najväčšej kritiky zo strany hráčov sa celému hernému titulu dostalo za spôsob, akým sa ho tvorcovia rozhodli sprístupniť verejnosti. Jedna približne dvojhodinová epizóda každé dva mesiace, to rozhodne nie je najšťastnejším rozhodnutím, najmä keď si uvedomíte, že takéto dlhé čakanie neprospieva celkovým dojmom a výslednému zážitku. Pritom len ťažko nájdete lepší príklad hry, ktorá základy svojho obrovského úspechu stavia práve na zážitku a pocite z udalostí, ktoré vám ponúkne. Určite nejednému hráčovi zišlo aspoň raz na um, že by si radšej celý rok počkal na jednu obrovskú a najmä ničím nerušenú dobrodružnú jazdu v podobe desať hodín trvajúceho titulu. Samozrejme, každý môže vydržať, kým vyjde všetkých päť epizód, no je veľmi ťažké počkať si na chutný hlavný chod, keď už samotné prísady vyzerajú tak neodolateľne. (5 bodov)

2. séria: Nech už boli výhrady voči prvej sérii v tomto smere akokoľvek drvivé, hráči mali aspoň jednu istotu a to dátum, kedy sa ďalšieho pokračovania približne dočkajú. Tentoraz si však vývojári zobrali na plecía aj tvorbu iného titulu (The Wolf Among Us) a zároveň počiatočné prípravy ďalších (Tales from the Borderlands, The Game of Thrones). Výsledok? Na druhú epizódu sme museli čakať takmer tri mesiace a aj keď sa autori s vydávaním ďalších poponáhľali, dôvera zákazníkov bola už naštrbená a ich nespokojnosť tak pochopiteľne rástla. K tomu sa pridal aj ďalší nedostatok v podobe krátkosti jednotlivých častí. Je síce pravda, že v prípade prvej série ich dĺžku



navýšili hrateľné pasáže, ktoré v tomto prípade zväčša absentovali, no ani to nie je ospravedlnením, keď epizóda, na ktorú človek netrpezlivo týždne čaká, nedokáže presiahnuť hernú dobu deväťdesiatich minút. (3 body)

Vizuálna stránka

1. séria: Samotná technická stránka grafického spracovania hry určite nedokáže konkurovať tým najkrajším vybrúseným diamantom, po ktorých máme možnosť v súčasnosti v rámci herného priemyslu siahnúť. Je však potrebné si uvedomiť jednu dôležitú vec. Je bravúrne prepracovaná grafika bez akýchkoľvek nedostatkov v podobe zastaraných textúr či nedokonalých obrysov postáv a objektov skutočne tým, čo táto hra potrebuje? Nezabudnuteľný výtvarný štýl ladený do komixového šatu totiž priam dokonale umocňuje atmosféru a dotvára celý dojem z hry. Výčitky spomenuté vyššie sú samozrejme na mieste, avšak len málokto by vymenil umelecké spracovanie tejto hry za perfektnú grafiku, ktorej by však chýbala originalita a pôsobivosť charakteristická pre túto hernú sériu. (8 bodov)

2. séria: Pokiaľ to funguje, načo to meniť? Toto nie je len neoficiálnym mottom Activisionu, ale i heslom, ktorým sa zjavne riadili aj tvorcovia tohto adventúrneho titulu. Vizuálna stránka sa totiž s príchodom druhej série nedočkala žiadnych výrazných zmien a inovácií, ktoré by možno aj potešili oko nejedného fanúšika. Stále tie isté technické nedostatky, avšak zároveň aj rovnako nezabudnuteľná výtvarná forma, ktorá už v minulosti dokázala hráčov presvedčiť



o tom, že pod kvalitnou grafikou hry sa nemusia nutne myslieť len realisticky pôsobiace scenérie a textúry všetkého navôkol. Niekedy bohato postačí aj vizuálna stránka bravúrne dopĺňajúce mnohé iné aspekty, ktorými produkt ako taký oplýva. (8 bodov)

Zvuková stránka

1. séria: Často nespravodlivo prehliadaná, neraz úplne ignorovaná, no aj tak veľmi dôležitá. Takou je pri hrách zvuková stránka a v prípade tejto to platí rovno dvojnásobne. Bavíť sa o technických atribútoch jednotlivých zvukov je azda zbytočné, keďže kvalita je v tomto ohľade a pri takýchto tituloch dnes už prakticky očakávaným štandardom. Podobne stručne sa dá opísať aj dabingu, z ktorého je už po pár minútach zreteľné, že tí, ktorí na ňom spolupracovali, k nemu nepristupovali len ako k ďalšej prostej práci, za ktorú dostanú nejaké peniaze a rýchlo na ňu zabudnú. Soundtrack hry, i keď nie možno najdlhší, povyšuje už aj bez toho úžasný pocit z príbehu na niečo len ťažko opisateľné slovami. Niečo, čo vás nekompromisne vtiahne do celého diania a vďaka čomu sa v spomienkach budete k zážitkom z hry vracieť aj dlhý

čas po absolvovaní nezabudnuteľnej cesty skupinky preživších na čele s Leem a malou Clementine. (10 bodov)

2. séria: V nejednom hľadisku druhá séria zaostala za svojim masovo úspešným predchodcom, avšak zvuková stránka medzi tieto prípady rozhodne nepatrí. Autori si opäť dali záležať na tom, aby vybrali hlasy, ktoré sadnú novým postavám nielen z pohľadu veku, ale zároveň aj ich povahy a vlastností. Najvýraznejším v tomto smere sa však paradoxne nestal výkon jedného z "nováčikov" (určité hlasy sa vám totiž mohli zdať známe vďaka tomu, že herci predtým nadabovali aj niektoré vedľajšie postavy prvej série), ale ten v podaní Melissy Hutchison, vďaka ktorej sa z Clementine nestala omnoho skúsenejšia a vyspelejšia postava len výzorom a činmi, ale aj jej hlasovým prejavom a všetkým, čo k nemu patrí. Opäť rozhodne poteší aj pôsobivý soundtrack a piesne znejúce počas záverečných tituliek jednotlivých epizód, ktoré dokážu vybičovať emócie hráča až na úplné maximum. (10 bodov)

Záverečné hodnotenie

1. séria: Telltale Games priniesli v roku 2012 produkt,

ktorý dokázal svojimi nespornými kvalitami a originálnym poňatím žánru zachvátiť celý herný svet. Hra, o ktorej mnohí snívali, ktorú si v skreslenej podobe určite mnohokrát predstavovali, odrazu ležala pred nimi a to vo forme, ktorá bola schopná strhnúť ako skúsených hráčov, tak aj nejedného z radov tých, ktorí tomuto druhu zábavy dovtedy nedokázali prísť na chuť. Samozrejme, aj tu sa nájde pár múch a nedokonalostí, ktoré by si zaslúžili podstatne výraznejšiu pozornosť vývojárov (najmä čo sa týka kvalitnejšieho vyladenia ovládania a väčšej výzvy, ktorá by na hráčov čakala), no v porovnaní s nespornými rozprávačskými kvalitami, prepracovanými postavami a hutnou atmosférou, sa akékoľvek výčitky vyparia ako povestná para nad hrncom. (Súčet bodov: 81/100)

2. séria: Nadviazať na obrovský úspech je väčšinou omnoho ťažšie, než ho dosiahnuť prvýkrát, a túto skutočnosť si určite veľmi dobre uvedomovali aj samotní autori. Druhá séria neprekonáva svojho veľkolepého predchodcu, v niektorých smeroch

bohužiaľ ani nedokáže zdolať latku, ktorá bola v minulosti stanovená a radšej ju rovno podlieza. I napriek viacerým výhradám kritikov a aj samotných hráčov však pokračovanie obľúbeného putovania zemskou kataklizmou prinieslo vo veľkej miere opäť to, čo hráči milovali a čoho sa dožadovali - príbehu, ktorý by ich svojím spracovaním a sálajúcou atmosférou dokázal už v prvom momente opäť pevne vtiahnuť do svojej náruče, a taktiež (i keď nanešťastie často klamlivého) pocitu, že sú to práve oni, kto rozhoduje o osudoch starých aj nových hrdinov. Navyše nech už bola nespokojnosť verejnosti akákoľvek výrazná, fantastické vyvrcholenie príbehu zaručuje, že nasledujúca séria bude očakávaná minimálna tak dychtivo, ako bola táto. (Súčet bodov: 72/100)

Dado 513





PERSONA 4: THE GOLDEN

Tall Trees

Arkáda

PC

Dlho som rozmýšľal nad tým ako napísať túto recenziu lebo polovica z vás povie že Personu 4 už hrala na playstation 2 a bude so mnou súhlasiť že je to super hra. Druhá polovica povie že predsa nebude hrať žiadnu farebnú skomoleninu od výrobcov chobotnicového porna, tiež známych ako Japonský národ. Tretia polovica ;) povie že síce miluje JRPG a chobotnicové Porno im vôbec nie je proti srsti ale hra v ktorej hráč chodí na rande a predstiera že má sociálny život je im vzdialená asi ako Super Máriovi epický a premyslený príbeh plný zvrátov.

Ja osobne vždy rád vo svojich recenziách na dobré hry najprv zhodím všetko čo je v hre zlé a potom sa venujem už len tomu dobrému aby čitateľ mal na konci čítania recenzie v hlave len to dobré a ja ho tak presvedčil o tom že hra je podarená. No, ale čo mám napísať o Persone 4? Napriek tomu že je to JRPG a tým pádom mne nie veľmi blízky žánr má Persona 4 dohromady veľmi málo chýb. Teda aspoň veľmi málo vecí, ktoré ja považujem za chybu. Asi prvá vec ktorá niekomu udríe do očí a potom

do nich ešte strčí vydličku je to že dungeons sú náhodne generované do nekonečna sa opakujúce tie isté miestnosti. Čo v podstate znamená, že ak ste jeden z tých, čo do nekonečna omieľajú aké sú copy paste dunegony v Skyrime strašný prečin voči ľudskosti, budete mať Dungeons Persone 4 v zuboch jak nikdy nič pred tým.

Trochu poľahčujúca je okolnosť, že každý dungeon je iná do nekonečna sa opakujúca miestnosť a mohol by som ich obhajovať aj tým, že tematicky takýto prístup pasuje do hry. Pretože dungeons sú v podstate taká nikdy nekončiaca opakujúca sa nočná mora a že pre to sa opakuje tá istá miestnosť blablabla. Ale pravda je skôr taká že Persona je len z polovici RPG a z druhej Polovici Visuálna novela. Čo znamená že niekde sa museli robiť kompromisi. A keď vám hromada cutscén a nahovoreného dialógu náhodne generované dungeons nevykompenzuje, možno by ste sa mali obzrieť po dačom inom.

Persona je hlavne o postavách a ich životoch. Dokonca do takého detailu, že vidíte každodenný život vašej hlavnej postavy. Ráno vstanete a idete do školy. Tam vás občas poskúšajú potom máte voľno a môžete ísť bojovať do dungeonu alebo jesť do reštiky alebo do knižnice alebo do kina s kamarátmi alebo, alebo, alebo. Tieto činnosti vám vylepšujú skilly ale zároveň sa v cutscénach dozvedáte nové veci o ľuďoch okolo vás. Občas si vyberáte aj odpovede v dialógoch ale nerobte si žiadne ilúzie. Orem konca viete ovplyvniť pramálo. Čo mňa vždy držalo zaujatého sú postavy, ktoré majú pekne vyrozprávané zaujímavé životy ale hlavne geniálne nahovorené dialógy. Si píšete že na doktoré hlášky od Chie, Nanako a Yosukeho len tak nezabudnete.

Polovicu času v hre sa venujete reálnym problémom životov okolitých ľudí a aspoň toľko času sa venujete boju s nepriateľmi v mysterióznom a farebnom svete televízie. Nieкто, komu bola daná rovnaká schopnosť ako vám, totiž schopnosť prechádzať z toho nášho sveta do sveta televízie tam hádže ľudí, ktorých keď odtiaľ do príchodu hmly nevyslobodíte, tak sa nájdú ich mŕtvolky zavesené na telefónnych stĺpoch. Mne sa hlavná zápleтка veľmi páčila a najviac sa mi páčila kým si ju človek musel

domýšľať. To je podľa mňa na takýchto bizarných príbehoch vždy to najlepšie, no potom musí hra na konci ísť na istotu a všetko po lopate vysvetliť. Ale neva.

Ďalšia vec ktorá je dosť od veci, je to jak sa všetko ku koncu natáhuje. Máte všetko vyriešené. Dokonca aj osobné problémy vašich kamarátov sú vyriešené ale hra nie a neskončiť. Niekedy si myslím že ohľadom JRPG majú Japonci vo svojej ústave niekoľko klauzúl navyše. Ako napríklad povinný grind a nekonečné odkladanie finálneho súboja a ešte ďalšie odkladanie samotného finále s titulkami. Ale čo už. Väčšina si už isto zvykla, len ja tu nariekam. Ale či už absolvujete natáhaný koniec alebo po finálnom boji hru proste vypnete, vytiahnete z nej minimálne 70 hodín čistého času a to už je výkon nie malý. Oveľa väčší výkon je ale udržať mňa zaujatého dlhšie ako nejakých tých 5 minút. Aha veverička!

Keď som už pri hľadaní vlasu v polievke tak spomeniem aj medzimisie, v ktorých zbierate informácie o nasledujúcej obeti. V podstate to znamená, že jak taký pako pobehujete po meste a pýtate sa cudzích ľudí na všetko. Cudzí ľudia, celkom ako v reálnom, živote vám





"I can't leave it alone."

"This doesn't involve me."

"I'm worried about Chie."

Yosuke

What about you? Could you just walk away?

obvykle nemajú nič zaujímavé čo povedať ale niekedy sa proste nejaká maličkosť vo svete po dialógu zmení a potom môžete pýtať ďalšie otázky tých istých ľudí, čo ste sa už pýtali a oni vám zase budú rozprávať dačo nudné až kým nedôjdete konečne k nejakej užitočnej informácii a potom môžete začať ďalší dungeon. Ten čo tieto medzimisie dal do hry by si zaslúžil pár po za uši lebo také zbytočné hrudegraduujúce pasáže som už dlho nevidel.

Porovnajme si teraz samotný gameplay najlepšie s nejakým iným JRPG ale keďže posledné nie-MMO a nie-remastered diely série Final fantasy nestoja ani za cenu mláskou unesených výkalov hnačkujúceho psa, porovnajme si hru s Bravely Default, ktorá zvládla moju pozornosť udržať aspoň na nejakú tú chvíľku. Rovnako ako Bravely default máte skupinku pozostávajúcu zo štyroch bojovníkov a v ťahovom režime si s nepriateľmi navzájom hádžete kúzla a fyzikálne útoky. Ovšem geniálne prebiehanie ťahov z Bravely default ešte v dobách osoby nebolo vymyslené a tak sa tá musí uspokojiť s inými fintami. Počas každého boja

potrebujete uhádnuť slabinu nepriateľa, takže skúšate rôzne elementálne útoky a sledujete čo funguje na ktorého nepriateľa najlepšie. Samozrejme na vás útočia vždy viac ako len jeden typ nepriateľa, takže si stratégiu musíte rozmyslieť. Keď trafíte nepriateľovu slabinu ten si na chvíľku ľahne aby si dal šľofika. Keď všetci nepriatelia ležia môže vaša skupina podniknúť spoločný útok, čo je vlastne zábavne vyzerajúca hromadná bitka jak s Toma a Jerryho, kde nič riadne od prachu nevidíte a letí, letí, všetko letí. Toto je tak nejak hlavný princíp hry ale nie vždy je to až také jednoduché. Hra od vás bude vyžadovať trochu kreativity a neumožňuje do nekonečna grindovať a levelovať, lebo jak som vravel, že keď nezachránite obeť než padne hmla tak ste skončili.

Kúzliť vám umožňujú tzv. osoby, o ktorých nechcem spoilovať čo sú ale pasujú do príbehu jak kladivo na Justina Biebera. Gameplayovo vzdialene pripomínajú pokemonov ale veľa vecí okolo nich je iných. V podstate rôzne osoby vám umožňujú robiť rôzne kúzla a pekne si ich musíte trénovať ak chcete mať

šancu proti bossom. Ja musím povedať, že súboje, aj keď nie sú veľmi náročné majú dostatočnú hĺbku a sú celkovo uspokojujúce. Aby ste vkuse nebojovali hra používa fintu manovej kotvy rovnako ako iné podobné hry a to znamená že keď vám dojde mana tak sa vrátite do mesta aby ste sa vyspali. Kým v Bravelly default to bolo len o natáhaní hracej doby. Z Dungeonu do Mesta a potom späť ste sa prebýjali cez hordy nezaujímavých príšer s nízkym levelom alebo ste vypli náhodné stretnutia ale stále ste museli pešovať, pričom v meste ste okrem spánku aj tak nemali čo robiť. V Persone 4 sa môžete z Dungeonu proste rovno teleportovať späť do mesta a tam pokračovať vo svojom virtuálnom sociálnom živote, bez toho aby ste nejak príliš strácali čas.

Graficky persona veľmi podarená aj keď je to v podstate remake hry z PS2. Síce to není žiadny Killzone mercenary ale hra je veľmi štýlová a úspešne balansuje na tenkej hranici medzi "príjemne farebnou" a "jednorožec vracia dúhu"-ovou. V každom prípade ak poznáte grafiku JRPG len z Final fantasy kde sa každý obleka akoby im vyrábal šaty zväz schizofrenických farboslých šičiek nemusíte sa Persony vôbec obávať. Graficky je veľmi príjemná.

Čo je naj naj najlepšie na Persone 4 je jak už vravel nahovorenie. Je proste fenomenálne. Keď som dohral hru mal som úplne rovnaký pocit ako keď dopozieram ani nie jednu ale všetky série nejakého veľmi podareného anime. Jak som vravel hra má cez 70 hodín hernej doby a než skončíte budete sa s hlavnými postavami smiať, bojovať, plakať, kúpať sa lyžovať, zachránite im rodinu atď atď. Postavy sú vykreslené patričnou hĺbkou a človek si ich proste musí obľúbiť na rozdiel nepochopiteľných ľudské emócieimitujúcich automatov, ktoré sa tvária že sú hlavnými postavami v posledných dieloch Final fantasy.

Hudba je hrozná, by som veľmi veľmi chcel povedať ale nemôžem. Nevyznám sa v žánroch ale myslím si, že sa jedná o nejaký ten japonský pop, na čo normálne keď náhodou narazím na internete obvykle polejem monitor benzínom. Zapálím ho a zavolám exorcistu ale



hudba v Persone 4 aj s jej lámanou angličtinou sa mi nevysvetliteľne páčila od začiatku a neskôr som sa dokonca pristihol jak si ju pískam a to teraz vravím s naozaj ťažkým srdcom.

Som veľmi veľmi tvrdý chlap a preto nikdy nepriznám že som pri To the moon plakal ale teraz musím priznať že Persona 4 je jedna z najočarujúcejších a najrozkošnejších hier akú som už dlhú dobu hral a dala mi ten pocit že som ozajstná princezná. Ehm. Čo som chcel povedať je, že ju odporúčam každému čo buď pričuchol k Anime alebo JRPG. Súbojový systém je hlboký, rovnako ako postavy a v podstate treba hľadať chyby mikroskopom. Cítim sa ako prvý európan, ktorý objavil oheň a odvážil sa vstúpiť v noci do lesa bez toho aby sa bál že ho zneužije divoký pokemon.

mathi4s

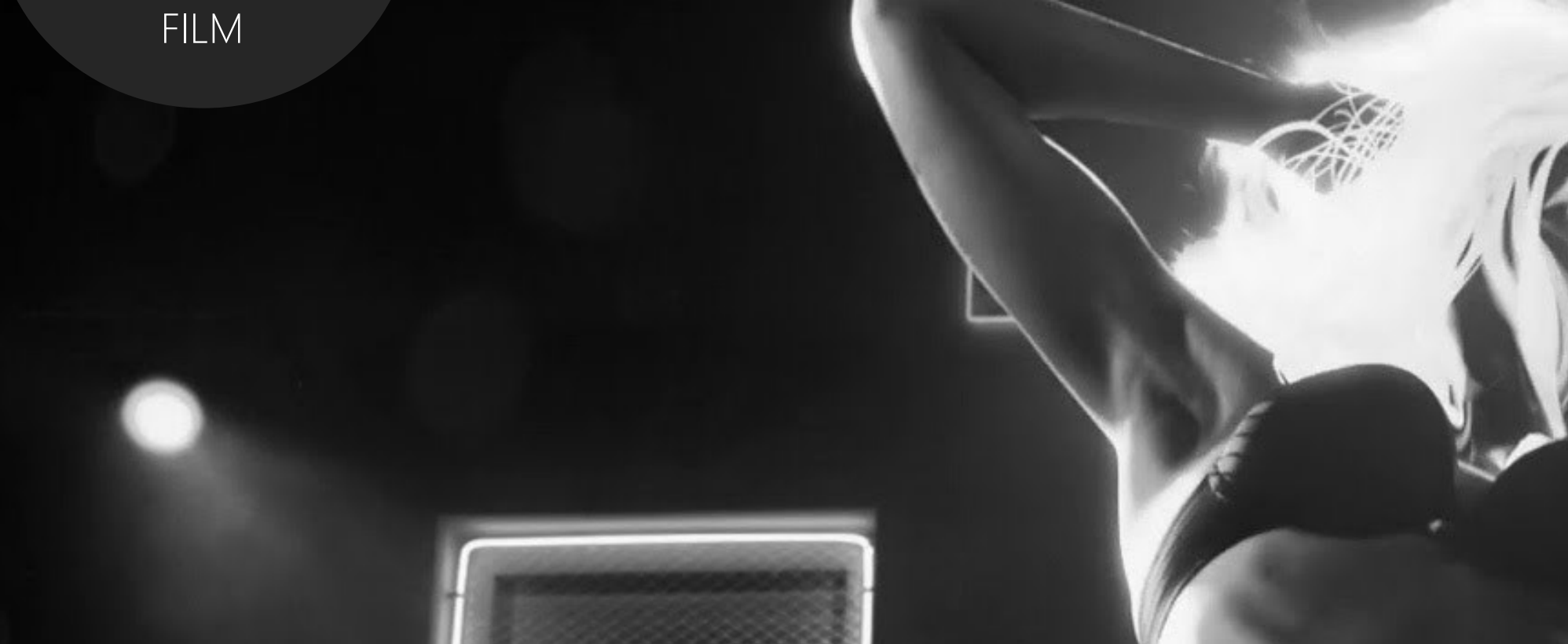
6.0



FILMY

KINEMA.SK





SIN CITY: ŽENSKÁ, PRE KTORÚ BY SOM VRAŽDIL

Akčný

Pri Sin City 2 vás zaujímajú odpovede na dve otázky: či má také spracovanie miesto aj po celej dekáde a ako si počína v žánri komiksov po filmoch od Marvelu či celej novej Batman trilógii (!); tak dlho trvalo Rodriguezovi a Millerovi uviesť do kín dvojku.

Stavba opäť využíva epizódne rozprávanie: intro Just Another Saturday nás pripraví na trojicu hlavných poviedok a nechá vyniknúť efektívne vyčíňanie Marva. Titulná A Dame to Kill For tvorí druhú tretinu, má niekoľko výrazných postáv: Dwight McCarthey (Josh Brolin) podlieha kúzlu bývalej milenky Ave (ďalšia silná rola pre Evu Green), ktorá ho zrazu navštívi po rokoch a narazí na tvrdé päste šoféra Manuta. No Ave spriada hlbší plán a Dwight sa zapletá do mozaiky. Je to asi najlepšia, ucelená poviedka, z ktorej cítiť skorší dátum vzniku a Ave je jedna z najvýraznejších postáv v Sin City filmoch.

Frank Miller do deja prilepuje aj dvojicu určenú pre tento film a je zrejme prečo: výrazne odkazujú na dej jednotky a najmä jednotlivé osoby na čele so senátorom Roarkom. The Long Bad Night je zas efektívne rozdelená na dve časti, prvej sa dočkáme hneď, druhá nasleduje v poslednej tretine filmu a je vhodnou variáciou, keďže obe časti zdieľajú niektoré pasáže. Finále v podobe Nancy's Last Dance je pomyselnou rozlúčkou s viacerými postavami dvoch filmov.

Delenie na poviedky má výhodu, že rozbíja film na niekoľko častí a nemusí nás držať v jednej línii 100 minút – a navyše sa osvedčilo po vzore jednotky a supluje čítanie niekoľkých zošitov komiksu. Osobne som prekvapený vykreslením všetkých charakterov – aj keď sa menili niektoré mená v obsadení, postavu dokážete rozpoznať. Starí známi pôsobia presne ako chceme, najmä Marv či Nancy, nováčikovia dobre zapadnú, najmä charizmatický Joseph Gordon-Lewitt, Josh Brolin i spomínaná Eva Green.



Z pokračovania cítiť, že má solídny scenáristický základ, ale postupom času zistíte, že scény sa podobajú a motivácie hrdinov tiež. Padnúť do víru zločinu, vymotať sa, často pomstiť – dva filmy po sebe riešia to isté a je dobré, že tento netrvá dlhšie.

Spracovanie po dekáde má stále svoje čaro: poctivý čiernobiely komiks je obohatený o farby v jednotlivých scénach tvoriace silný kontrast: výbuchy hýria farbami, ale lepšie padne červená stopa po krvi či výdatnom rúži na perách Ewy Green – a jej kombinácia so zelenými očami je takmer magická. Miesto pre taký film a ešte aj epizódny tu je.

Viac bude do očí biť spracovanie v porovnaní s inými komiksami posledných rokov. Sin City je v tomto smere old-school akcia, kde sa lámu kosti, rozbíjajú držky a tečú potoky krvi. Môže to byť aj dobrá náhrada za umiernené Expendables v tejto sezóne, ale mladé publikum si asi povie, že tento film je pre starých a na tento typ vendetty s výnimkou toľkého

násilia a pár efektných scén s odťatými hlavami nie sú takí zvedaví. Čo neznamená, že sa nedočkáme pár pekných akcií, prestreliet či prienikov do barákov. Alebo aj vrtenie zadkom Jessicy Alba v známom bare za sprievodu dobrého soundtracku.

Dvojka Sin City prináša novú porciu toho istého. Už nemá taký silný kultúrny dopad ako prvý diel, lebo doba i komiksy sa rapídne zmenili. Neohúri postavami, jednotlivými scénami, brutalitou. Ale každý, kto si chce do mozaiky hrišneho mesta doplniť pár ďalších príbehov s dobre obsadenými hercami, je vítaný.

Michal Korec



NINJA KORYTNAČKY

Akčný

Zabudnite na animovanú verziu z roka 2007 (6/10, dobrý kúsok na tú dobu), teraz chytil sériu Michael Bay, čo znamená úplne vypeckovanú forsáž na maximum. Akčné scény sú obrovské, strih bleskový, soundtrack dunivý, scenár instantný. Trvá akurát 101 minút a užijú si ho fanúšikovia i nováčikovia.

V New Yorku hľadá reportérka April Fox námet na sólokapra, záhadný Foot klan chce so Shredderom ovládnuť mesto a Eric Sachs sa teraz dohodol s mestom, že jeho firma bude bojovať proti zlu, aby zabezpečila pokoj občanov. April videla v prístave maskovaného ochrancu, nakoniec sú až štyria, no ich majster nechce, aby sa promenádovali v uliciach... Má na to dôvod, no Foot klan stupňuje napätie.

Ninja korytnačky majú za sebou množstvo verzií, no tri filmy z 90. rokov sú so seriálom (tiež starým) niečím špeciálnym pre generáciu dnešných tridsiatnikov. Akcie ninja kvarteta sme hltali snád' viac ako (vtedy ešte nie príliš známu) pizzu. Do pamäti sa nám vryli ich mená (bum, kto ich vymenuje za päť sekúnd?), ich

majster, nemesis či bojový pokrik. To všetko očakávame a Hollywood tejto dekády a Michael Bay ich servírujú inak.

Po štýlových titulkoch príde hra s divákom – a prvých 20 minút vidíme štvoricu iba v náznakoch, gro času patrí Megan Fox (solídny výkon) a neúnavnej snahe dobyť večerné správy (J.K. Simmons dostal zdatnú konkurenciu v podobe šéfredaktorky Whoopi Goldberg). Sotva minútové scény, prelety kamerou nad mestom a cítite, že vás režisér (inak rutinný J. Liebesmann) dostáva do nálady. Neskôr nás predstaví Mikeymu, Donniemu, Raphovi i Leovi; zistíte, že ninja korytnačky 2014 sú iné: dravšie, uletenejšie, menej rozvážne a najviac zosobnili povahu tínendžerov. Čo je plus k veku.

Chvíľu trvá, kým zistíme, kto má akú povahu, zbraň i štýl, neskôr naberá scenár riadne tempo. Najprv musí prísť povinná porcia prvého dielu, kde objavíme pôvom hrdinov, potom boj so zloduchom. Kvarteto je pohlázené, rozdiely v charakteroch



markantné a majster Splinter skutočný sensei. Áno, celé v 3D CGI; ak chceme kráčať s dobou, 180 cm korytnačky nemôžu vyzerat' inak.

Druhá polovica už prestáva byť tajomná, mení sa na totálne bayovskú akciu. Zatiaľ čo úvod v prístave pripomína Skalu, neskoršie majú bližšie k Transformerom. Minimálne tri veľké scény stoja za to: vpád komanda, naháňačka s nákladiakom na snehu i finále. Zjazd tirákom je jedna z najzábavnejších akcií celého leta, uletená, komiksová, nereálna, pomyselný vrchol filmu. Finále je silné, ale šťastí odkáže na Amazing Spider-Mana 1 (pochopíte zo zápletky, i keď kto vie, kde vznikla pôvodná inšpirácia). Celé Ninja korytnačky však pôsobia lepšie ako niektoré vyčerpané pokračovania tohto leta.

Teenage Mutant Ninja Turtles nie sú originálnou akciou a obe polovice sú zbrklé. Je tu toľko priestoru pre dlhšie scény: vysvetľovanie či lepšie predstavenie postáv, no

film na ne kašle. Nenudí ani chvíľu, niekedy iba naznačí a po minúte strihá; vieme, aká scéna bude nasledovať. V tomto smere je iný ako napríklad Transformers 3, ktorí sa v dĺžke a Bayovej megalomanskej snahe zbytočne natiahli. Všetko je svižné, budete chcieť zažiť v júni 2016 ešte viac. Vtedy sa dočkáme hádam dlhšieho filmu. Základ je slušný, priestoru na zlepšenie ostáva dosť. Toto je rýchle intro do série a la G.I. Joe v roku 2009.

Michal Korec

7.0

POD ZEMOU

Horor

Každá veľká metropola spravidla skrýva pod svojimi útrobami spleť katakomb, v ktorých čakajú neprebádané chodby. Scenáristi Pod zemou dostali dobrý nápad poslať tam skupinu bádateľov, nechať ich prežiť rozličné hrôzy a nenechať práve všetkých dostať sa von na povrch.

Že Paríž skrýva mnohé tajomstvá nám ukázal napríklad už Da Vinciho kód. A katakomby pod mestom majú navyše ukrývať aj záhadnú miestnosť lákajúcu všetkých dobrodruhov. Vstup je jednoduchý, no východ sa hľadá ťažko. Scarlett je dobrodružná deva, ktorá sa podľa starých máp rozhodne priestor preskúmať, no so svojou partiou expertov i dobrodruhov rýchlo zistia, že objavujú čosi nadprirodzené. Možno ríšu mŕtvych, vlastný strach, pach po mŕtvolách a nekonečnú spleť tunelov, zatarasené cesty a nastupujúcu beznádej. Cesta von vedie klasicky cez postupnú cestu vpred, ale kto ju prežije?

Koniec filmového leta spravidla prináša aj menší horor, kde sa tvorcovia snažia variovať mysteriózne témy.

Pod zemou má dobrý námet a prostredie, ktoré scenáristi spočiatku vedia využiť, no podobne ako v iných hororoch s expedíciou platí: čím nižšie sa dostávame, tým viac obetí hrozí a vo finále nás možno dorazí bizarná pointa a všetka snaha vyjde navnivoč. Čelíme ďalšiemu prípadu v rade.

Pod zemou možno rozdeliť na zážitok troch tretín. Prvá je relatívne natáhaná a základný námet ešte nevie využiť. Predstaví nám pár hrdinov (i obetí), ale dobrých 40 minút sa nič nedeje, nekoná sa ani napätie, je to len oťukávačka, odhaľovanie názvov typu vstup do ríše mŕtvych. Druhá tretina naberie grády a začne využívať pekné elementy: katakomby sú konečne využité a dokonca aj toľko omletý koncept found footage vyzerá dobre: prechod niektorými tunelmi pripomína legendárne dungeony PC hier 90. Rokov, akurát sa odohrávajú na plátne kina a čakáte, či na vás niečo nevybafne.



5.0

A áno, príde zopár strašidelných momentov, ľakačiek do kamery či brodenie sa kopou kostí pre fajnšmekrov.

No pri hororoch sa treba mať na pozore pri finálnej tretine: a Pod zemou je ďalší horor, ktorý doplatí na zvláštne vyústenie, ktoré niektorým divákovi vyčarí úsmev na perách a iných znepokojí, o čom to vlastne bolo. Nečakajte ultrabrutálny záver, ale skôr chaotické vyústenie toho, čo sme prežili dovtedy. Je to sčasti škoda, lebo finále uberá celku kľúčový bod pri hranici priemeru.

Decentné obsadenie hercov a solídne tempo druhej polovice síce oživí pár strašidelných momentov, ale je to málo. Miešajú sa tu viaceré pointy naraz (tajomstvá minulosti, oživený strach atď.), neviete si ani sami vybrať, čo by bol najlepší koniec. Príde aj pár nepríjemných kliše, found footage koncept sa zunuje a zrazu je koniec. A mimochodom, filmu by bodla aj výraznejšia hudba.

Rozdrobenie na tretiny si žiada ich samostatné hodnotenie. Pri súčte a delení číier 5, 7, 5 dostávame síce priemer 5,67, ale nie príliš uspokojivé finále sťahuje film, kde patrí: presne na hranicu priemeru.

Michal Korec

