

SEKTOR

A full-page background image featuring Darth Vader from Star Wars. He is standing in a lush, green jungle environment with large trees and ferns. He is holding a red lightsaber in his right hand, which is glowing. He is wearing his iconic black armor and cape.

HERNÝ MAGAZÍN

#76

STAR WARS BATTLEFRONT

JUST CAUSE 3
NEED FOR SPEED
RAINBOW SIX SIEGE
THE CREW WILD RUN
CIVILIZATION BEYOND EARTH

NVIDIA TABLET K1
PC DO 1000 EUR
NOTEBOOK DO 1000 EUR
STAR WARS VII
DROZDAJKA 2



PREVIEW

FAR CRY PRIMAL NA SLOVENSKU
THE CLIMB



RECENZIE

STAR WARS BATTLEFRONT
JUST CAUSE 3
NEED FOR SPEED
THE CREW WILD RUN
RAINBOW SIX SIEGE
CIVILIZATION BEYOND EARTH
RISING TIDE
GAME OF THRONES
TALES FROM BORDERLANDS
BLOODBORNE OLD HUNTERS
FOOTBALL MANGER 2016
AGE OF DECADENCE

TECH

NVIDIA SHIELD TABLET K1
PC DESKTOP DO 1000 EUR
NOTEBOOK DO 1000 EUR



FILMY

STAR WARS VII
HRY O ŽIVOT DROZDAJKA II
DOBRÝ DINOSAURUS



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

Tomáš Kuník

Táňa Matúšová

Články nájdete na
www.sector.sk



PREVIEW



FAR CRY PRIMAL SA ODOHRÁVA NA SLOVENSKU

NAŠI PREHISTORICKÍ PREDKOVIA

PLATFORMA: PC, PS4, XBOX ONE

VÝVOJ: UBISOFT

ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

PREVIEW

Jean-Cristophe Guyot kreatívny riaditeľ Far Cry Primal sa vyjadril o prostredí ich prehistorickej hry. Konkrétne prostredie krajiny Oros je prakticky Slovensko. Teda Slovensko v prehistorickom období, keďže práve tadiaľto z Afriky popri rieke Dunaj mierila hlavná emigračná vlna. A keďže tím chcel umiestnenie hry blízko pri ľadovci, usadili svoje kmene v Karpatoch niekde na Slovensku.

Časovo je hra umiestnená do mezolitického odbobia kedy sa ľudia z lovcov menili a usadlíkov a začali boje o územia. Čiže v hre prakticky bojujete o budúce Slovensko. A to hneď s niekoľkými vlnami emigrantov. Napríklad prvá, pôvodná vlna, sa sem dostala už počas doby ľadovej, ale zasekla sa tu. Je archaická a vzhľadom na svoj počet vymierajúca. Majú problém rozmnožovať sa a tak sa zmenili na kanibalov, aby získali silu z iných kmeňov.

Mimo nich vám budú spoločnosť robiť aj zvieratá, niektoré priateľské, iné menej. Budete z nich získavať materiály, zdroja na craftovanie, iné vám budú pomáhať ako vlky, ktoré pomôžu uloviť korisť, jaguár pre zmenu bude pomáhať ostať skrytým, šablozubý tiger vám umožní jazdiť na sebe a podobne aj menšie mamuty. Každý predátor má svoju úlohu.

Nakoniec nám autori ukážu aj našu starú reč, samozrejme vymyslenú, ktorú doplnia titulkami. Ale napriek tomu, že nie je reálna je založená na pôvodnej proto-indo-európskej reči. Je však ešte viac utlmená, keďže autorom pôvodná verzia znela ako skutočný jazyk z východnej Európy.

Titul uvidíme budúci rok. Presnejšie 23. februára na Xbox One a PS4, o týždeň neskôr na PC.



THE CLIMB

REMASTER KLASIKY

PLATFORMA: PC OCULUS RIFT

VÝVOJ: CRYTEK

ŠTÝL: ŠPORT

PREDSTAVENIE



Crytek dnes hráčom predstavil The Climb, novú exkluzivitu pre Oculus Rift. Hra bude adrenalínovým first-person zážitkom, v ktorej sa hráč ocitne na vysokej skalnej stene s holými rukami a dolu žiadna cesta nepovedie. Je potrebné sa pozerieť hlavne hore a prípadne, ako ukazuje trailer, aj do strán. Ak ste si niekedy chceli šialené kúsky Nathana Drakea alebo Lary Croft vyskúšať z pohľadu prvej osoby, tu dostanete príležitosť. Šplhanie nebude žiadna prechádzka ružovou záhradou, ale odmenou bude o to očarujúcejší výhľad.

Hra sa bude dať ovládať pomocou Xbox One ovládača aj pomocou tento rok predstaveného systému Oculus Touch, teda dvoma malými ovládačmi so senzormi.

The Climb vznikne v štúdiu Crytek Frankfurt, kde vznikla aj séria Crysis či Ryse: Son of Rome. Hra samozrejme pobeží na CryEngine.

Crytek zrejme vkladá do úspechu VR headsetov značnú dôveru, toto nie je jeho prvá hra pre virtuálnu realitu. Na Paris Game Week predstavil hru Robinson: The Journey, ktorá ale smeruje na PlayStation VR.





RECENZIE





A screenshot from the game Star Wars Battlefront showing a space battle. In the foreground, a Rebel X-wing is firing at an Imperial Star Destroyer. Other Rebel fighters are visible in the background. The scene is set in a dark, industrial environment with smoke and fire.

STAR WARS BATTLEFRONT

NÁVRAT NA BOJISKÁ

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4, PC

VÝVOJ: DICE

ŠTÝL: AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

RECENZIA

Mohla to byť najlepšia hra roka. Mala na to všetky predpoklady - špičkových autorov, vydavateľa ochotného naliať do vývoja nemalý balík peňazí, zábavný koncept a v neposlednom rade licenciu, pri ktorej mene sa fanúšikom sci-fi ježia chlčky na rukách. Zdalo sa, že očakávania hráčov už nemôžu byť vyššie, no s každým novým obrázkom a hlavne každým trailerom na prichádzajúcu siedmu epizódu ešte trochu podrástli. Spojenie hry a prichádzajúceho filmu nie je očividné, skôr len okrajové, aj tak sa z neho podarilo vytážiť mnoho.

Je mnoho ohľadov, v ktorých Star Wars Battlefront boduje naplno. Len sa pozrite naokolo. Nenájdete v súčasnosti krajšie vyzerajúcu hru. Prvé hodiny v nej budete neustále zomierať. Nie preto, že by sa vám nedarilo. Jednoducho sa zapozieráte niekde do prostredia. V úlohe bežného vojaka Impéria ste

účastníkom súboja na zemi, no vojna prebieha aj hore. Chvíľu sa zadívate na majestátny Star Destroyer priamo nad vami a zrazu je po vás. Navyše to nie je len o veľkolepých scénach boja, ale aj o detailoch. Lesný mesiac Endor je prekrásnym miestom, kde sa dokázate jednoducho stratiť v spleti rôzneho porastu. Ak chcete získať nadhľad, vybehnete do korún stromov, kde sa skrývajú Ewokovia.

DICE svoj Frostbite engine skutočne vypilovalo a v Battlefronte ukazuje svoju doteraz najlepšiu formu. Vidno to napríklad na časticových efektoch. Výbuchy si budete užívať, už len kvôli nim sa budete vyzbrojovať rôznymi granátmi a zvolanie orbitálneho útoku či hodenie imploderu je niečo krásne. Vidíte, ako sa vietor pohráva s pieskom na Tatooine či snehom na planéte Hoth. To isté platí aj pre zadymený Sullust či nočnú a upršanú mapu na Endore.



Všetko to nielen skvele vyzerá, ale hlavne dopomáha autenticite a vy ste tak pri hraní presvedčení, že tu ešte nikdy nebola hra, ktorá by lepšie vystihla podstatu Star Wars. Prijemným bonusom je prekvapivo schopná optimalizácia hry, zvlášť na PC, kde aj so starším železom dokázate z hry vytĺcť skutočne veľa a pri snímkovaní aj cez 60 fps.

Star Wars licencia navyše poskytuje ďalšiu veľkú výhodu – obrovskú zvukovú knižnicu v najvyššej kvalite. Či už je to nestarnúca hudba Johna Williamsa, dabing legendárnych postáv, alebo len dobre známe zvukové efekty, ako škrekot TIE stíhačov, keď lietajú ponad vaše hlavy. Všetko z toho tu nájdete a ešte oveľa viac, pričom opäť aj na úrovni veľkolepých zvukových kulís aj drobných detailov. Hra vám chce neustále navodzovať zimomriavky, či bojujete na zemi alebo vo vzduchu a ak som písal, že na výbuchy sa

dobre pozerá, tak pri poriadnej zvukovej zostave vedia otriasať základmi vašich domov. A potom si zrazu všimnete taký drobný detail, že ak niekto trafi vášho astro droida, vydá presne rovnaký zvuk ako vo filme. A dokonca tu môžete počuť aj známy wilhelm scream efekt.

Bezkonkurenčné audiovizuálne spracovanie a takmer dokonalá atmosféra vás sprvu opantajú. Zamilujete sa do hry a ako to pri pravej láske býva, zo začiatku vám budú unikať jej chyby. V poblúznení z tej krásy si budete užívať možno aj prvých desať hodín. Hra pre vás potom čaro síce nestratí, no zrazu sa vám otvoria oči a všimnete si veci, ktoré vám predtým unikali. Jednou z nich môžu byť aj trochu rozporuplné rozhodnutia ohľadne obsahu hry. Toho jednoznačne nie je málo, no nie je ho ani veľa.

Hype bol obrovský a možno by ste čakali viac. Ak ste navyše hrali staré Battlefronty, tie toho popravde ponúkali viac. Neponúkali však kampaň a rovnako ju nenájdete ani tu. Medzi epizódami VI a VII je 30-ročná medzera, no na jej vyplnenie si ešte budeme musieť počkať niekde inde. Aj napriek tomu ale hra ponúka isté možnosti vyžitia pre jedného hráča, aj keď predpokladá, že sa bude mať s kým spojiť. Namiesto kampane tu totiž nájdete trojicu kooperatívnych režimov. Tréning ponúka päťicu misií, ktoré môžete prechádzať spolu na trojici obtiažností. Battles vás na 8 mapách pripraví na multiplayer. Môžete ich hrať sami s vlastným AI tímom proti inému AI tímu alebo proti tímu, ktorý vedie váš priateľ. No a nakoniec sú tu štyri Survival misie, ktoré môžete hrať sami alebo vo dvojici a veru hlavne na vyšších obtiažnostiach sa občas poriadne zapotíte, kým porazíte všetkých 15 vln nepriateľov.

Nedá sa povedať, že by tieto režimy dokázali nahradiť plnohodnotnú kampaň, no ak sa na to pozriete s odstupom, majú čo ponúknuť a dokážu zabaviť. Vedia vás celkom slušne pripraviť na to, čo vás čaká v online súbojoch, naučia vás princípy hry, pohybovať sa v nej, používať zbrane a ďalšie z jej aspektov. A hlavne vo dvojici si ich odkážete užiť. Škoda, že PC je oproti konzolám ukrátené o lokálny multiplayer, no dá sa to pochopiť. Prijemným bonusom je minihra s Darth Vaderom, do ktorej sa môžete pustiť na všetkých platformách. Prvý raz si siahnete na jednu z najsilnejších postáv, keď dostanete za úlohu vyčistiť základňu Rebelov na Hoth.

A tu si už musíme ujasniť jednu dôležitú vec. Nie, Star Wars Battlefront skutočne nie je len preskinovaným Battlefieldom. Vyzerá inak, ale hlavne hrá sa inak. Z BF4 sem síce môžete nabehnúť, no tak isto aj z iných multiplayerov.





Budete si musieť zvykať na špecifiká a odlišnosti, ktoré Battlefront prináša. Mapy sú veľké, na oblohe aj na zemi. Dlhé hodiny budete mať pocit, že ste ešte ani zďaleka nevideli všetky ich kúty, aj tak je ale hra komornejšia a na bojiskách sa stretne menej hráčov. Menej hráčov, veľké mapy a aj tak vám neustále hrozí nebezpečenstvo. Každý si tu musí nájsť svoj štýl a zmäteným pobehovaním po bojisku nič nedosiahnete, keďže niekto si rád zalieta v stíhačkách, iný zasadne do AT-ST a ďalší z diaľky ostreľuje pulznou zbraňou. Neustále nad vami visí hrozba a vy sa musíte naučiť čeliť jej.

Opäť sa ale musím vrátiť k problematickému obsahu. Hra ponúka celkovo 9 režimov, každý je iný, väčšina predstavuje variácie na staré známe režimy a žánrové klasiky. Režimov je teda možno viac, než by ste čakali, len tých máp by mohlo byť trochu viac. Taktiež ich nie je málo a ďalšie zadarmo prídu, no môže sa stať, že by ste si po pár týždňoch chceli vyskúšať niečo nové. Z 12 máp, ktoré hra obsahuje, sú niektoré dostupné len v niektorých režimoch, čo je pochopiteľné, keďže dizajnové rozhodnutia sa museli prispôbiť potrebám konkrétnej mapy. Potešujúce však je, že verne zachytávajú svety Star Wars univerza, nenudíte sa na nich, architektúrou vedia zaujať a len jedna z nich má problémy s tým, že by sa do niektorého režimu nehodila, no k tomu sa dostaneme.

Deväť režimov sa stupňuje podľa veľkosti. Najväčšie sú Walker Assault a Supremacy, do ktorých sa zapojí až po 40 hráčov. Supremacy je založený na obsadzovaní bodov na mape, no Walker Assault je už zaujímavejší. Impérium útočí pomocou svojich AT-AT a potrebuje s nimi dôjsť až na koniec mapy. Rebeli im v tom majú zabrániť, no nie je to práve jednoduché, keďže musia najskôr aktivovať body umožňujúce zamerania walkerov Y-Wing bombardérmi, po čom sa na ne dá útočiť. Je to dynamický a napínavý režim, ktorý často nie je rozhodnutý až do samého konca. Najsilnejšiu úlohu má pechota, no tá často proti AT-AT neobstojí. Hráči môžu využívať power-upy, ktoré im umožnia nasadnúť do kokpitov rôznych strojov na oboch stranách, čo v boji vie poriadne pomôcť. A ak nie, stačia aj menšie power-upy, ktoré vám pridajú zaujímavý kúsok výbavy (zbrane, štíty, droidov...).



Menšie režimy (10 vs 10) sú Blast a Fighter Squadron. Prvý je variáciou na TDM, takže nič nové, no druhý vás zavedie do oblakov, kde si užijete skutočne zábavnú leteckú akciu, ibaže s menším počtom strojov. 20 hráčov je doplnených o 20 AI bojovníkov, aby to bolo ešte živšie, pričom za ich zostrelenie získate menej bodov ako za živého protihráča. Na výber je legendárny X-Wing a A-Wing na strane rebelov a TIE Fighter a TIE Interceptor na strane Impéria. Každé sa ovláda inak, každé má iné výhody a manévry. Autori sa s nimi veľmi pekne vyhrali a o to viac zamrzí, že si nezaľietate vo viacerých typoch. Ak ale počas zápasu nájdete power-up, môžete na bojisko priletieť aj ako Millennium Falcon alebo Slave-1.

16 hráčov sa môže zapojiť do bojov o záchranné moduly v Drop Zone, pričom úlohou tímu je obsadiť viac modulov, než má súper, čo už taktiež dobre poznáte. Rovnako aj Cargo, čo je obdoba Capture the Flag pre 6

hráčov na každej strane, lenže bojujete o drahocenný náklad. Droid Run je rovnako len 6 vs 6 režim a je to vlastne tiež len obsadzovanie bodov, ibaže musíte obsadzovať droidov, ktorí sú neustále v pohybe. Jedným z power-upov medzi rôznymi režimami je Hero power-up. A ako asi tušíte, po jeho aktivovaní sa zmeníte na jedného zo silných hrdinov so špeciálnymi schopnosťami, ktorých je ťažké dostať, no nie úplne nemožné, ak tím spolupracuje.

Hrdinovia sú však sami v centre pozornosti v dvoch režimoch. Heroes vs Villains je taktiež pre hráčov na každej strane, pričom každý tím má trojicu hrdinov a zvyšní hráči fungujú ako ich ochranka. Tím, ktorý ako prvý príde o trojicu hrdinov, prehráva. Na strane Impéria sú to Darth Vader, Boba Fett a Imperátor Palpatine. Na strane Rebelov sú to Luke, Han Solo a Leia. A táto šestica sa predvádza aj v režime Hero Hunt pre 8 hráčov



celkovo. Jeden z hráčov je hrdinom a ostatní sa ho snažia dostať. Hrdina v boji dokáže všeličo, ale sedmička protivníkov je občas priveľa. Hráč, ktorý hrdinu zabije, sa ním stáva v ďalšom kole. Je to jeden z najzábavnejších režimov, aj keď je prevažne o kradnutí killov (keďže pustiť sa do hrdinu s tým, že ho dáte dole, je hlúposť). A tu je problém s jednou z máp. Naháňať totiž Boba Fetta (ktorý dokáže lietat) v zalesnenom Endore je nemožné a táto postava sa na mapu vôbec nehodí, keďže akonáhle sa hráč dostane do jeho kože, až do konca hry ho z nej nikto nemusí dostať.

A toto sú tie drobnosti, ktoré si neskôr začnete všímať a občas vám budú prekážať. Je to stále len o balanse, niekde sa hodí pridať, inde ubrať. V zásade sa ale hra už teraz hrá veľmi dobre. Nie výborne, no veľmi dobre, čo je v prípade multiplayeroviek neduh, ktorý vyrieši až čas. Je tu prekvapivo málo bugov. Žiadne pôrodné bolesti ako

v prípade Battlefieldov vás nečakajú. Snád len hitboxy, prípadne rýchlejšie servery by mali prísť čo najskôr, nech sa už nestáva, že vás súper trafi aj za prekážkou.

Nevadí to, keď je prekážka zničiteľná, ako napríklad drobné príbytky Jawov. Prekáža to, keď sa skryjete za niečo pevné a nepriestrelné. Každopádne sa nemôžete len tak spoliehať na to, že sa napríklad na Endore schováte za strom. Deštrukcia v Battlefronte je síce obmedzená, no aj tak stále veľmi slušná a opäť zažijete jeden z tých momentov, keď prestanete hrať a budete len pozeráť na to, ako sa pod nohami AT-AT váľajú stromy na Endore a termálnymi detonátormi sa snažíte vyčistiť si cestu cez drobné stromčeky.

Star Wars Battlefront sa vás snaží udržať veľmi dlhú dobu. Celkovo hra ponúka 50 levelov, cez ktoré sa môžete štvorať. Mohlo by sa zdať, že to je málo, keďže zvlášť zo začiatku je levelovanie skutočne rýchle, ale má čo

ponúknuť aj po dlhšej dobe. Autori to dobre vyvážili tým, že čokoľvek si levelom sprístupníte, musíte ešte aj zakúpiť za herné kredity, na ktoré prebieha vaše skóre zo súbojov. Nekúpite si tak všetko. Postupne si sprístupníte 11 blasterov a 24 Star kariet. Keďže hra neobsahuje systém tried, Star karty ovplyvňujú to, čo si so sebou do boja zaberiete. Máte 3 sloty, do ktorých si môžete osadiť odomknuté a zakúpené vybavenie a jednu schopnosť. Časom navyše môžete postavu aj špeciálne vytrénovať, napríklad na ochrancu hrdinov, čo so sebou prináša ďalšie schopnosti. Odomykáte si aj 152 outfitov a emotov a 30 kúskov, z ktorých si poskladáte virtuálnu diorámu, to už ale nepredstavuje práve veľkú motiváciu. Väčšina hráčov sa uspokojí s levelom, ktorý im postačí na DL-44 (zbraň Han Sola).

Star Wars Battlefront je naozaj láskou a prechádzate v ňom všetkými štádiami. Pri úvodnom poblúznení si vás získa, neskôr si začnete všimnúť chybičky, no nakoniec s hrou radi zostanete a tie chyby prežijete. Napokon možno niektoré z nich odídu. Rozhodne ale má čo ponúknuť a to je hlavne zábavná akcia, ktorá vás vie strhnúť. Úprimne, vo svete Star Wars sme si už poriadne dlho lepšie nezastrielali. Fanúšikovia univerza do hry musia ísť, a dokonca si môžu aj nejakého pol bodíka pripočítať za vernosť pôvodnej filmovej trilógií. U tých ostatných to bude ťažšie rozhodnutie, ktorému už ale o týždeň môže pomôcť vydanie Battle of Jakku DLC, ktoré prinesie nový režim, nové mapy a zadarmo. Po pár úpravách už nebude nad čím rozmýšľať.

Matúš Štrba



HODNOTENIE

- + bezkonkurenčné audiovizuálne spracovanie
- + zábavná a dynamická akcia na zemi aj vo vzduchu
- + množstvo detailov
- + dizajn máp
- + zaujímavé nové režimy
- + SW autenticita a vynikajúca atmosféra

- žiadna poriadna hra pre jedného hráča
- občas zásahy cez objekty
- chýba trochu balansu
- málo stíhačiek

8.0



JUST CAUSE 3

NOVÝ OSTROV, NOVÝ DIKTÁTOR

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: AVALANCHE

ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

RECENZIA

Avalanche Studios krátko po decentnom Mad Maxovi pokračujú vo svojej Just Cause sérii. Tú otvorili už pred deviatimi rokmi, kedy nám predstavili Rica Rodrigéza, špecialistu na odstraňovanie diktátorov a spolu s ním aj ničím neviazanú sandboxovú hrateľnosť s masívnym prostredím, rozmanitými vozidlami a ničením všetkého, čo nám stálo v ceste.

Prvýkrát sme sa v Just Cause 1 s Ricom vybrali na ostrov San Esperito, kde sme museli odstrániť miestneho diktátora a naučili sa základy bojov, v Just Cause 2 ho Agentúra vyslala na zaujímavejší a rozmanitejší ostrov Panau. Tu sa situácia skomplikovala a po udalostiach v hre sa rozhodol dať výpoveď a mieri domov. Dúfa, že si bude môcť oddýchnuť. No nebude to také jednoduché. Jeho ostrov Medici je tiež v rukách krutého diktátora,

ktorého je potrebné zastaviť skôr, ako svoje pazúry rozvinie na celý svet. Ťaží totiž na svojom území vzácny materiál bavárium na výrobu bômb. Zo svojej krajiny tak robí vyčistenú púšť.

Rico sa tak dostáva späť domov a nachádza svojich kamarátov, s ktorými vyrastal, bojovať v rebelskom hnutí. Nemajú však skúsenosti, a preto je Rico ich jediná nádej na to, aby sa niečo zmenilo. Preberá tak vedúcu úlohu a vrhá sa do boja. Nakoniec je v tom expert.

V hre nás znovu čaká rozsiahle prostredie, tentoraz inšpirované stredomorskými ostrovmi, ktoré ponúknu španielske a talianske architektúry, zelené lesy, polia, pláže, pustiny a aj vysoké zasnežené hory, a to všetko lemované vojenskými základňami.



Všetko je roztrúsené na sérii malých ostrovčekov a jednom veľkom hlavnom ostrove. Nakoniec tak ako je štandard v Just Cause sérii. Toto všetko budete postupne oslobodzovať ako pri voľnom hraní, tak aj popri prechádzaní príbehových misií. Rátajte s tým, že vám to zaberie aj cez 60 hodín - osobne som mal po uplynutí 31 hodín splnený príbeh a oslobodenú polovicu krajiny.

Samotný príbeh je teraz znovu skôr len doplnok, aj keď tentokrát s lepšie prepracovanými prestrihovými scénami. Nečakajte od nich nejakú výraznú hĺbku alebo niečo iné mimo primárneho cieľa hry. V krátkosti pred misiami zachytávajú situáciu medzi rebelmi, zábavné a aj zradné postavy ako aj samotného diktátora. Základom je znovu samotný boj s pár spestreniami.

V misiách dostávate rozmanité zadania, od jednoduchého presunu alkoholu pre rebelov, cez ukradnutie špeciálneho tanku, až po obranu hlavného kempu rebelov alebo eskortovanie niekoho, likvidáciu masívneho lietadla alebo sa zapojíte do niekoľkých masívnych vojen oboch strán. Sú to viac špecializované misie, sú rozmanité a hlavne odlišné od toho, čo budete robiť mimo nich, a teda oslobodzovania miest. Tých je v hre aj viac ako stovka a sú rozdelené do provincií, ktoré oslobodením všetkých miest získate na stranu rebelov. Postupné dobytie niektorých lokalít je aj nutné pre pokračovanie v príbehu. Ale nie je to na škodu, keďže objavovanie prostredia a oslobodzovanie je veľmi zábavné a otvára vám aj nové bonusy.



Keď už však hráte 25 hodín, začína to už byť stereotypné, ale stále pôsobivé. Čakajte masívne explózie nádrží každého druhu, likvidovanie satelitov, radarov, ale aj propagandistických billboardov alebo reproduktorov a má to niečo do seba. V každom meste máte výpis vecí, ktoré je potrebné zničiť, aby ste mohli vyvesiť vlajku a prehlásiť mesto za svoje. Podobne to funguje aj na vojenských základniach, ktorých sa následne ujmú rebeli. Aj tu však stačí len zničiť dôležité budovy alebo stroje a celá základňa je vaša. V ceste vám vždy stoja miestne hliadky, ktoré sa vás budú snažiť zastaviť a popritom privolávajú posily, či už v podobe ozbrojených transportov, tankov, helikoptér, alebo vás rovno zameriavajú bombardovacie lietadlá alebo lode. Všetko preto, aby sa doladila atmosféra chaosu, ktorý vytvárate. Samotné armády však väčšinou pre vás nie sú

ohrozením, skôr vás nútia viac sa pohybovať, presúvať sa svojím lanom, využívať padák, ostreľovať nepriateľov zo vzduchu, občas si ukradnúť helikoptéru alebo tank, aby ste získali silovú prevahu.

Je to hlavne arkádová hrateľnosť, a teda nečakajte realistické zranenia hlavne na vašej osobe. Znesiete aj desiatky striel, ale pravidelne, keď sa vám začne červenieť obrazovka, už musíte zísť do krytu, niekde si na chvíľu oddýchnuť. Po ďalších zásahoch zomierate a reštartujete misiu od posledného checkpointu alebo sa objavíte neďaleko posledného miesta útoku. Nedá sa povedať, že by to bol trest, skôr väčšinou je to aj výhoda, keďže vám hra vtedy aj doplní muníciu a môžete pokračovať s plnou výzbrojou.



Munície totiž v hre nie je nikdy dosť, a to ani keď zbierate náboje po nepriateľoch alebo dopĺňate v muničných boxoch. Pri neustálej strelbe sa míňa veľmi rýchlo a pri veľkých bojoch je dobré zháňať si vozidlá s neobmedzenými projektilmi alebo raketami. Tie si buď ukradnete od nepriateľov, alebo ich môžete objednať expresne od rebelov, čo ale stojí to beacons, ktoré musíte zbierať. Je to malé obmedzenie, ktoré veľmi nevádi. Viac môže prekážať obmedzený počet rýchlych presunov po mape. Tie pre zmenu stoja rastliny, ktoré získavate z obsadených základní. Viete ich síce nazbierať, ale toto obmedzenie skutočne nebolo potrebné. Zábava by bola voľnejšia.

Voľné ničenie a misie ešte v hre dopĺňajú challenge úlohy. Prístup k novým získavate vždy pri oslobodení

dedín. Sú to oceňované súťaže v rôznych typoch hrateľnosti, napríklad lietanie alebo jazda cez určenú trať na čas, alebo strieľanie s určitou zbraňou na body alebo explózie. Ak získate dostatok ozubených kolies, odomknú sa nové upgrady na vaše zbrane a vybavenie, ako nitro na autá, lietadlá, lode, lepšie granáty a veľa ďalšieho. Dokáže to pekne vylepšovať vaše možnosti a tým aj hrateľnosť, ale netreba na to popri spĺňaní misii a oslobodzovaní zabúdať.

Just Cause 3 vylepšuje celú sériu v jednom zo základov, a to v pohybe. Pohyb tu totiž nie je závislý na nejakých vozidlách, základom je kombinácia háku a padáku. Zatiaľ čo hák vás pritiahne, padák vám umožní vyletieť a plachtiť nad krajinou alebo základňou a ostreľovať ju zo vzduchu.

Novinkou je teraz wingsuit, ktorý vám umožní zahrnúť aj rýchle zosuny nad krajinu a hlavne ďaleké dolety. S padákom to veľmi dobre spojíte a rýchlo sa dokážete presunúť k najbližšiemu mestu alebo preplachtiť z najvyššieho vrcholu ostrova niekoľko kilometrov ďaleko. Hák ale nie je jediným vylepšením. Ďalším je možnosť spojenia dvoch vecí vašim vystreleným lanom a navyše ich ešte aj pritiahnuť. Toto budete môcť využívať na pripojenie nepriateľskej helikoptéry o zem, vďaka čomu to bude mať zrátané. Alebo pripútate vojaka k explodujúcej plynovej bombe a spolu sa tak vznesú do vzduchu. Alebo hocičo iné. Nie je to povinné, ale je to dobrá zábavka či už mimo bojov, alebo aj počas nich.

Graficky je Just Cause 3 veľmi pozoruhodný, hlavne v rozsiahlosti, pôsobivosti a explóziách. Hlavne tam je skutočná jednotka. Dokáže vytvoriť priam explodujúce peklo, a to aj so zapracovanou fyzikou. Síce tam miestami cítiť dopad na framerate, ale sú to len

chvíľkové záchvevy, ktoré odznejú spolu s explóziami. Ale napriek tomu mi hra ide prekvapivo stabilne, a to napriek starej grafickej karte GTX570. Na vysokých nastaveniach beží v rozlíšení 1080p a cez 30 fps, na novej GTX970 ide bez problémov pri 50-60 fps na maxime.

Hra vyzerá veľmi pekne. Autori veľmi dobre vykreslili krajinu, ktorá sa postupne mení zo stredomorského štýlu na ihličnaté lesy, nechýba zasnežená hora a aj ťažbou zničená krajina. Samozrejme, znovu vzhľadom na rozsiahlosť nečakajte detailné prepracovanie každého domu alebo základne. Väčšinou sa podobajú, len sú inak rozmiestnené a skutočne len niekoľko základní je jedinečných. Nie je to však problémom, keďže toto nie je GTA, tu si užívate parádne výhľady na krajinu a popritom systematicky likvidujete všetko, na čo narazíte.



Samotná hra síce podobne ako predchodcovia nemá multiplayer, ale pre zmenu má hlboko zapracované rebríčky porovnávajúce vaše skóre s ostatnými hráčmi, a to prakticky v každej oblasti. Od počtu headshotov na jeden zásobník, cez voľný pád, pád s wingsuitom, ťahanie sa s hákom a veľa ďalšieho. Zo začiatku tam vraj tvorcovia mali malý problém s dlhým nahrávaním rebríčkov, ale nezbadal som to a loadingy boli veľmi rýchle. Možno však ešte autori k rebríčkom mohli pridať kooperáciu, tá by sa veľmi dobre hodila, a to ešte aj viac ako multiplayer.

Celkovo je Just Cause 3 veľmi dobrým pokračovaním v sérii a hra ponúka presne to, čo by ste od nej čakali. Teda ponúka zábavnú hrateľnosť, neustále explózie, množstvo vozidiel a upgradov a oproti predchádzajúcej časti znovu viac detailov, možností a aj celkovej zábavy. Ak vás však nebavili predošlé diely alebo nemáte radi čistenie a obsadzovanie prostredí, táto hra vám nič nedá. Je to čisto o zábave a ničení.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + zábavná hrateľnosť
- + masívny svet a deštrukcia
- + dobre zapracovaný padák, wingsuit a hák
- + rebríčky porovnávajúce váš výkon zamerané prakticky na všetko
- neskôr je už oslobodzovanie základní stereotypné
- príbeh je nevýrazný
- hodila by sa kooperácia

8.5



NEED FOR SPEED

SPÄŤ DO ULÍC

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: EA

ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Sériu Need for Speed treba pochváliť za to, že sa snaží každý diel ukázať v inom svetle. Nie každá cesta, smerovanie arkádových pretekov, vám musí byť po chuti - a úprimne, málokomu sa páčia všetky diely - ale určite si nájdete to svoje. Ak ste od nadšenia najviac vyskakovali pri kultových Undergroundoch, môžete otvárať detské šampanské. Nové Need for Speed (bez podtitulu) je práve Undergroundom z roku 2015. Vyčakaným po technickej stránke a doplneným o permanentný multiplayer.

Aby sme predišli zúrivým záchvatom komunity, povedzme si veci na rovinu. Nové Need for Speed nie je pre fanúšikov reálneho jazdenia, hardcore simulátorov a skrátka kohokoľvek, kto nechce akceptovať, že tu autíčka jazdia ako angličáky po koberci. Jazdný model je šialene akčný. Ďalej majú stopky tí hráči, pre ktorých je smrteľným hriechom to, že si Need for Speed nemôžu klasicky zapauzovať a nechať herný svet zamrznúť. Ani počas jazdenia po otvorenom svete, ani počas preteku.

Jednoducho to nejde, a preto si hru nekúpite. Pokojne, sú aj horšie veci, pre ktoré sa oplatí ziapať v diskusiách. A napokon áno, EA znovu recykluje už dávno hráčmi prežuvané. Je to zlé a nešportové. Ale zábavné. Ak patríte medzi vyššie uvedených hráčov, pohladíme vaše ego: nové Need for Speed je hnoj, fuj a bordel. Jeden bod z desiatich a dobrú noc.

My ostatní sa teraz pekne usadíme do kresla alebo rozvalíme na gauč, pretože sa začína jazda, pri ktorej strávime desiatky hodín a ani po prejazdenom víkende nebudeme mať dosť. Po jazdení so športiakmi po otvorenej krajine sa tentoraz presunieme do Ventury City. Mesta, ktoré je zahalené do nočného sveta nelegálneho pretekania vo vytunovaných kárach. Tomu zodpovedá aj zápleтка, avšak príbehu je lepšie sa nevenovať. Plytkosť porovnateľná s argentínskymi telenovalami (z nuly na hlavného kápa metropoly) sa netýka len stupídneho rozprávania, ale aj samotných dialógov a hereckých výkonov.



Postavičky prezentujúce sa v drsných pózach by sa neujali ani v slovenských seriáloch. Vždy sa tvária úplne cool, automechanik (rozumej nezávislá čičinka) pozná olej iba tak opaľovací a špinu za nechtami len z dokumentárnych filmov z Afriky. Neveríte im ani mäkké f, je to béčkové, umelé a aj filmové Need for Speed pri tomto paškvile vyzerá ako filozofická cesta za sebapoznáním vlastnej duše.

Dobre, ale príbeh ako po lobotómii nás pri pretekoch ani veľmi nezaujíma. Dôležité je, že tu máme všetko to, čo sme milovali pred rokmi. Máme garáž, kde si nakupujeme nových tátošov a trochu tam pobaštrngujeme s kombinačkami. Aby ste svoje autíčko ukazovali všetkým rodinným príslušníkom, polepíte ho kadejakými nálepkami (diery po výstreloch ako na susedovej favoritke), pokreslíte, namaľujete kriklavými farbami, dokúpite tu nový spojler (vizuálne úpravy si však odomknete až na šialene vysokých

leveloch vašej postavy, čo pekných pár desiatok hodín trvá), tam zas svetielko a kocháte sa. Možností volieb je dostatok, takže si vyberáte dlho. Z niečoho to však zaplatiť musíte. Peniažky získavate po dokončených pretekoch. Ak sa trmácate na chvoste pelotónu alebo sa vám pri driftovaní šmýka iba tak zadnica zo stoličky, do virtuálnej peňaženky vám strčia almužnu, ale stále niečo. Zlepšovať sa môžu aj notorockí oškierači laku, len to trvá dlhšie.

Ono to na začiatku ani nie je žiadna sláva a prvá investícia pôjde istotne do zvýšenia účinnosti motoru ako takého. Zlepšenie akcelerácie, maximálky či konských síl môžete aktívne sledovať, no nie všetky možnosti máte hneď odomknuté, prístupné ostanú po splnení vybraných úloh. Pozitívom je ladenie vozidla, kedy si volíte či ho využijete skôr na driftovanie, alebo má pevne sedieť na ceste.



Okrem nastavenia jednotlivých parametrov (tlak v pneumatikách, odozva a rozsah riadenia, diferenciál...) môžete jednoducho potiahnuť jazýček doľava a všetko sa vám upraví automaticky. Na vyladenie jazdných vlastností však slúži táto položka výborne - je to stále arkádové, ale rozdiel cítiť. Tých pár minút sa oplatí obetovať, aby ste z vozidla dostali maximum a prispôbili si ho vlastnému jazdeckému štýlu.

Konečne máte pred sebou prázdne ulice, mrholenie vyvoláva jemné chvenie, pridanie plynu s adekvátnou zvukovou odozvou zdvihne chĺpky na zátylku a už to ide. Nové Need for Speed sa hrá ako arkáda, pri ktorej môžete pohodlne vypnúť a relaxovať s naplnenou túžbou po rýchlosti. Akcelerácia na stovku za zopár sekúnd a vlastne už idete dvesto, číslo na tachometri sa pomaly škriabe na trojciferné číslo s trojkou na začiatku. A o to ide predovšetkým. Ventury City, pre ktoré bolo predlohou americké LA, obsahuje vysvietené centrum s obchodnými zónami, industriálne časti s tmavými zákutiami, ale aj

serpentíny v hornatých častiach na periférii, pokojné rezidentné oblasti a, samozrejme, kilometre a kilometre ciest, mnohoprúdové diaľnice nevynímajúc. Originalitou vás Ventury City nezaujme, no je dostatočne pestré a rozsiahle, aby bolo stále na čo pozerat' bez zbytočne otráveného pohľadu na opakujúce sa komplexy. Spamäti po meste jazdiť nebudete ani po mnohých odjazdených hodinách. Uličiek, kde sa môžete stratiť, tu na vás číha dostatok.

Ovládanie je plne intuitívne a v konečnom dôsledku ide iba o to, či chcete prejsť zákrutu šmykom a kochať sa úžasne zvládnutým driftom alebo pôjdete v starom štýle s menšou ovládateľnosťou, ale o to silnejším výkonom a stabilitou. Na to, aby ste si našli svojich favoritov na konkrétny jazdecký štýl, nepotrebujete vysokoškolský titul. Na začiatku sa budete len tak túlať mestom so známym songom od Tublatanky (a to, mimochodom, aj preto, že hudba v novom Need for Speed stojí za dve veci a aj tá druhá je psí výkal), otestujete si tvrdosť miestnych policajtov (sú slabí,



pomalí a ľahko sa im stratíte), koľko dá tá vaša haraburda a potom nastúpia jednotlivé preteky, ktoré vás posunú ďalej v príbehu, otvoria nové vylepšenia a koniec koncov zaplnia vašu virtuálnu peňaženku.

Okrem príbehových misií nájdete na mape desiatky nepovinných eventov a zberateľských objektov. Vyfotíte sa na špeciálnom mieste, nájdete nejaký upgrade a podobne. Lenže to vás začne na zaplnenej mape trápiť až v momente, kedy si budete chcieť rýchlo zlepšiť svoju finančnú situáciu. Okrem tradičného preteku (štart, cieľ, tlupa nadržaných a vytunených aut) tu nájdete časovku alebo súboj jedného na jedného. Nesmie chýbať už spomínaný drift: v bežnej forme, kedy musíte získať minimálny počet bodov alebo v prípade skupinovej bitky najväčší počet bodíkov za efektné a efektívne šmýkanie sa po mokrej ceste. Zábavné je skupinové driftovanie, kedy sa musíte držať celého pelotónu, aby ste dostali nejaké body. Násobič je vyšší, čím ste hlbšie v skupine a ak vám ostatní utečú, môžete spraviť akýkoľvek bohovský šmyk, nulou násobený milión je stále toľko, koľko vytunených aut má autor recenzie v garáži. Nie,

nemám garáž.

A potom je tu Gymkhana. Presne tá od Kena Blocka. Koniec koncov, ten tu vystupuje taktiež (spoločne s inými hviezdami undergroundového pretekania, pričom každá zastrešuje iný typ misií), dokonca aj prehodí nejakú tú vetu, navyše vás pochváli, takže mnohým istotne zvlhnú šiltovky. Na rozdiel od Dirtu a ostatných pokusov z dielne Codemasters nám presne táto forma pretekov sedí najviac. Je zábavná, napínavá, avšak nie frustrujúca. Musíte trať prejsť do vypršania limitu a zároveň ako v driftovacích súťažiach skončiť s minimálnym skóre. Splnenie oboch podmienok vyžaduje neustále sústredenie, pretože strácať čas zbytočným driftovaním sa nevypláca a funguje to, samozrejme, aj naopak. Výsledkom je presne taká jazda, akú vidíte na YouTube. Nič vám nedaruje zadarmo, trať sa budete musieť v neskorších fázach naučiť. Hratelnosť vybičovaná na maximum je zaručená. Okrem toho dostávate úlohy od renegátov, kde je vašou úlohou robiť na cestách neplechu, no vzhľadom na slabých policajtov sa snažite pomalou jazdou skôr nestratiť ochrancom zákona.



Automobilov nájdete v hre dostatok. Desiatky skutočných vozidiel si môžete upravovať podľa svojho gusta a aj z bavoráku spravíte mršku pohybujúcu zadkom do rytmu zákrut. Nie je to realistické, ale o tom sme už písali. Čaká vás tu toho veľa - od bežných aut po americké klasiky, japonské žihadlá, drahšie limuzíny až po športiačky. To všetko tu nájdete, len škoda, že v garáži môžete mať len 5 tátošov. Ak chcete nový kúsok do zbierky, musíte sa niektorého zbaviť. Inak interface nemá chybu, všetko máte poruke. Jedine tá neprítomná pauza občas chýba, no rozhodne neirituje natoľko, aby ste nadávali. Horšie je to s nestabilným pripojením k serverom. Musíte byť neustále online, hoci sa multiplayeru účastníť nechcete a ostatných pretekárov v uliciach Ventury City vidieť nepotrebuje. Aj to by sme ešte zvládli, ale ak sa preruší spojenie, hra vás hodí do úvodného menu. Pokojne aj počas výborne rozbehnutého preteku, ktorý ste po hodine drilovania konečne mohli dotiahnuť do úspešného konca. Ale nie, teraz sa nejaký škodoradosťný server rozhodne trucovať a vy sa s penou pri ústach veľmi premáhate, aby ste ovládač nehodili ak nie do telky, tak minimálne do okna. Rušivým elementom sú aj neustále telefonáty od vašich partákov a súperov, ktoré vám rozvibrujú gamepad.

Obtiažnosť nie je možné nastavovať, avšak obavy nováčikov, že by im trofeje unikali, sú zbytočné. Eventy označené ako easy zvládnete bez akýchkoľvek problémov a slúžia len na zoznámenie sa s vozidlom, na medium už musíte spozornieť, ale iné ako prvé miesto si stále neprípúšťate. Až na hard začnú podávať ostatní jazdci plnohodnotné výkony, stúpne ich agresivita a neboja sa na to dupnúť. Jediným obmedzením sa stáva dnes už všadeprítomný catch-up systém, ktorý nedovolí protivníkovi utiecť vám ani po zbytočnej strate, ale rovnako ani vy nikdy neuniknete ostatným na väčšiu vzdialenosť. Dvíhanie napätia to podporuje, no taktiež si povšimnete, že sa z nehody súper dostane až neuveriteľne rýchlo a niekedy vás predbehne rýchlosťou, ktorú si nedokážete vysvetliť, aby vzápätí začal nelogicky spomaľovať.

Na technické spracovanie by sme mohli spievať oslavné chorály kedykoľvek. Takže áno, vyzerá to nádherne, modely aut sú až neuveriteľne detailné, stekajúce kvapky dažďa nás privádzali do vytrženia, prostredie okolo je úžasné, mnoho objektov je zničiteľných (nie domy, zvodidlá a iné zátarasy) a jednoducho tým ohúrite. Taktiež sa nebudete vedieť nabažiť zvukov motorov - tie tátoše pradú ako najrozkošnejšie mačiatka na svete.

Poškodenie má len čisto vizuálny charakter a svoje autá len oškriete alebo mierne skrivíte plech. To všetko trikrát áno, ale to sami tušíte zo záberov z hrania. Takže namiesto ochkania si povedzme, čo nám prekážalo: hudba a stromy. Hudba je elektronická, nevýrazná a odhliadnuc od hudobného žánru je jednoducho v úzadí, chýbajú chytľavé motívy, známejšie skladby. Stromy sem dávame len z trucu, aby bolo čo kritizovať. Vo vetre sa stromy, kríky a ostatné trávnaté porasty kývajú komicky, akoby v nepodarenom animáku, ktorý sa snaží pôsobiť strašidelne.

Základnou otázkou teda zostáva, ako sa to vlastne hrá a či sme sa bavili. Takže bez dlhého okúňania sa: výborne a áno. Nie je to síce taká úžasná pecka ako kedysi Underground, no zábava je to bohovská. Navyše možno v našich myšliach zrejme ešte stále úraduje nostalgia. Need for Speed mnoho originality nepobral, my sme sa však desiatky hodín bavili. Má to svoje muchy, občas haprujúce online pripojenie znepríjemní nejednu session, avšak podčiarknuté a spočítané tu máme najlepší Need for Speed za posledné roky. Za pekných pár posledných rokov. A to sa počíta.

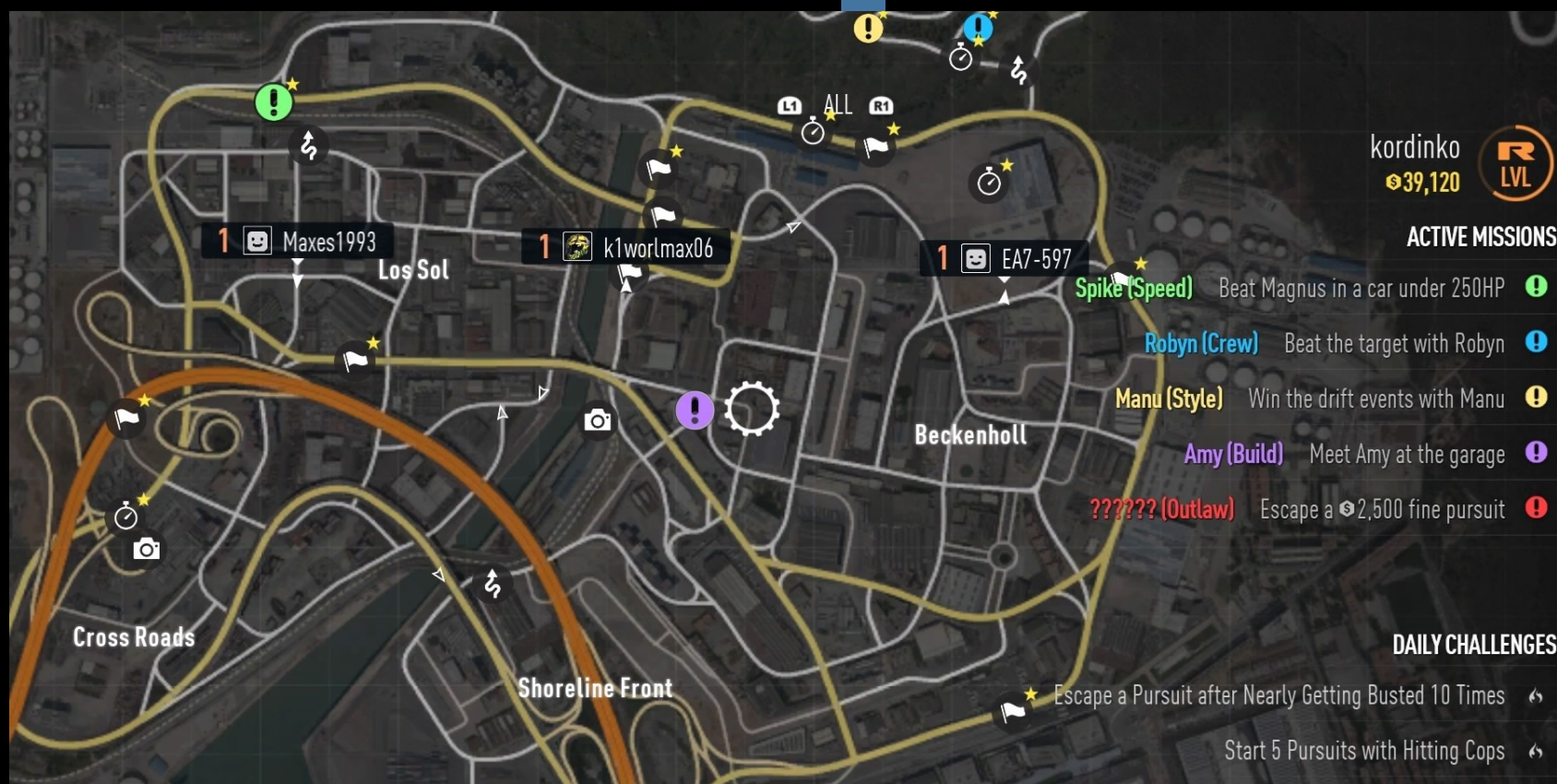
Hre zatiaľ vyšli len konzolové verzie, PC verzia vyjde začiatkom roka 2016.

Ján Kordoš

HODNOTENIE

- + arkádový jazdný model
- + technické spracovanie
- + dostatok eventov
- + vozidlá a ich úpravy
- + potešenie z jazdy
- nie veľmi originálne
- slabá prezentácia zápletky
- haprujúce online pripojenie

8.0



THE CREW WILD RUN

LONDÝN ČAKÁ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: UBISOFT

ŠTÝL: RACING

RECENZIA

Ubisoft minulý rok spustil ambicióznú racingovku The Crew, ktorá sama osebe rozbehla podžánér online pripojených racingoviek. Dovtedy hry len váhavo a voliteľne pristupovali k online pripojeniu, ale Crew ukázal, že to môže fungovať a aj to reálne funguje. Need for Speed to tento rok potvrdil. Výhody online pripojenia sa začínajú ukazovať, a to ako free obsahom, tak aj dynamickými eventmi.

Crew nám minulý rok otvoril veľký prepracovaný otvorený svet zachytávajúci celé prostredie USA, doplnil to sériou rozmanitých vozidiel, ich vylepšovaním a hlavne stovkami rôznych eventov, ktoré ste si mohli zahrať sami alebo s priateľmi v skupine. Koncept bol veľmi dobrý, graficky to malo na

svoju rozlohu slušnú úroveň, nechýbal príbeh, ale jediné, čo nepotešilo, to bol jazdný model, ktorý náročnejším hráčom nesadol.

Teraz po roku sa Ubisoft rozhodol rozšíriť hru expanziou Wild Run, ktorá prináša zaujímavé vylepšenia. A aj keď tú najpodstatnejšiu časť, a to ovládanie vozidiel upravuje len mierne, hráči môžu byť spokojní. Wild Run totiž pridáva sériu nových typov vozidiel, novinky do mapy, ďalšiu časť príbehového módu a predovšetkým nový automobilový festival, ktorý je nosným prvkom expanzie.



Stredobodom Wild Run je festival Summit, ktorý veľmi dobre využíva online pripojenie hry a možno Forze Horizon 3 ukazuje, ako má spraviť svoj festival. Totiž vzhľadom na to, že je celá hra online, autori dávajú obsah festivalu postupne. Jedna festivalová sezóna prebieha mesiac, pričom kvalifikačné eventy sú každé tri dni. Tu vás každý tretí deň čakajú ostatní hráči na inom mieste sveta v hre a s nimi aj nové úlohy a preteky. Tie musíte prejsť a snažiť sa dosiahnuť čo najlepšie výsledky, aby ste získali medaily potrebné na otvorenie cesty do finále. To bude tento mesiac od 28. decembra.

Na samotných eventoch jazdíte hlavne nové extrémne jazdy so špeciálne upravenými vozidlami, plus dopĺňajú to rôzne typy ďalších pretekov a náročných jázd. Napríklad musíte čo najďalej utiecť z daného

miesta, dosiahnuť čo najvyššiu rýchlosť, prejsť rôzne challenge, stunts, ale aj duely. Všetko sa počíta do rebríčkov a porovnáva s ostatnými hráčmi. Následne aj vyhodnocuje a určuje, či sa vám ujde medaila.

Samotné eventy sa opierajú o modifikované vozidlá a konkrétne novinky monsterov, drifterov, dragsterov a aj prídavok motoriek. Teda napríklad váš Nissan 370 Z môže ľahko dostať masívne kolesá, turbo pohon alebo driftovaciu sadu. S monster truckom sa následne vydáte do nových kaskadérskych arén rozmiestnených po celých spojených štátoch a budete v nich skákať, hľadať cesty na ťažko dosiahnuteľné miesta a zbierať body na dosiahnutie lepšieho skóre. Plus, samozrejme, s monsterom si môžete zajazdiť, kde len chcete a je to aj zábava.



Aj keď pôžitok z jazdy mierne obmedzuje absencia hlbšej deštrukcie vozidiel v premávke. Nie je to ono, keď z nich nemôžete robiť placky.

Druhým prídavkom sú drifteri, kde si s autom upraveným na driftovanie vychutnáte preteky v šmykoch. A čím viac driftov do zákrut, tým viac bodov. Na dokonalé driftы však treba dostatok tréningu, keďže jazdný model nie je taký predvídateľný ako napríklad v Need for speed. Nakoniec dragstery sú už extrémne prevedenie drag pretekov. Tu dostane vaše auto masívny boost, s ktorým bez problémov dáte 500 -kilometrovú rýchlosť a následne to ubrzdíte padákom. Pri samotných pretekoch ide len o rovnú trať a dokonalý štart a radenie. Na púšti je to lahoda a prejdete ju ľavou zadnou. Len akonáhle je trať v meste, už musíte rátať s nerovnosťami na ceste, kde sa

ľahko odchýlite z rovnej trasy alebo poskočíte. Tam už prichádza na rad aj brzdenie. Tak či tak, je to jeden z najlepšie spracovaných drag pretekov.

Summit festival je síce hlavnou časťou hry, ale ak by ste chceli klasické misie, je tu znovu aj príbehový mód. Vydáte sa v ňom znovu do undergroundového prostredia, v ktorom musíte postupne zničiť jeden z Detroitských gangov. Chýba tomu však nápad, oživenie a prakticky všetko čo by z neho spravilo viac ako len sériu komentovaných úloh. S prídavkom extrémnych vozidiel mohli ísť s príbehom úplne inde a možno viac do zábavného štýlu. To už viac zaujímavé sú Freedrive eventy, tie sú ďalšou novinkou expanzie a sú dostupné kedykoľvek. Sú rozdelené na preteky Challenge a kaskadérske miniúlohy - Stunts.

Challenge vám umožní vytvoriť si rýchly pretek na vami nadefinovanej kdekoľvek na mape a Stunts sú pekné oživenie jazdy krajinou, kde vám automaticky hra generuje ciele, ktoré treba dosiahnuť. Napríklad 20 tesných prejení okolo áut, alebo dostať sa na nejaké miesto v určitom čase, jazda na jednej strane cesty napríklad 3 kilometre, alebo prejsť prevýšenie 100 metrov. Všetko musíte splniť v danom čase. Je to zábava a zároveň aj nutnosť, keďže splnenie aspoň 2 úloh vyžaduje vstup na každú kvalifikáciu Summitu.

Novým doplnkom sú aj motorky, ktorých je sedem. Ponuka je od terénnych KTM, cez klasiky ako Indian Scour, až po superrýchle cestné, ako Kawasaki Ninja H2 alebo Ducati Diavel. Ich ovládanie je na pomery Crew v norme, teda viac arkádové, ale keď ich dostanete do ruky, nebudete mať s nimi problém a hlavne pohľad z prvej osoby je v nich parádny. Tieto motorky sa zaradia do pôvodnej ponuky štandardných vozidiel. Spolu ich teraz bude 40 a

budete ich môcť upgradovať v štandardných triedach, ako street, dirt, perf, raid a circuit. Podľa ich špecifikácie. Nových však bude 18 vozidiel v Extreme ponuke, ktoré upgradnete už na spomínané drifty, monstery alebo dragstery. Nakoniec výkon každého môžete ešte dopĺňať stovkami vylepšení v každej oblasti, od kolies, cez motor, vzduchové systémy, palivo, brzdy, diferenciál, váhu, až po prevodovku. Všetko ovplyvňuje akceleráciu, najvyššiu rýchlosť, grip a aj brzdenie. Nechýba ani vizuálne vylepšenie. Samotné vylepšenia môžete získať v pretekoch alebo ich môžete kupovať za peniaze v hre, prípadne aj reálne peniaze, ktoré môžete do hry investovať, ak sa vám nechce prechádzať a zarábať štandardným spôsobom. V tomto ohľade však cítiť ako Ubisoft príliš tlačí na reálne peniaze. Základné upgrady v pôvodnej hre stáli 10-20 tisíc tu stoja 400-500 tisíc. Sú síce extrémne, ale aj extrémne drahé.





ESC PŘES

Samotná hra má hned tri edície - samostatná expanzia Wild Run ak máte pôvodnú hru, The Crew Wild Run Edition aj s pôvodnou časťou a ešte Complete edition aj s pridaným season passom. Ak máte pôvodný Crew a do Wild Run sa nepustíte, dostanete vylepšenia v grafike, motorky a možnosť vyskúšať si jednotlivé nové typy vozidiel z expanzie. Ak ju stále hrávate určite však odporúčame kúpiť, keďže je to pre hru veľké plus a oživuje ju to. Ak ste nemali pôvodnú hru a vyhovuje vám arkádový racing s otvoreným prostredím, môže vás titul príjemne zabaviť, ale je stále je tam to riziko, že vám nesadne ovládací model.

Z technického hľadiska je hra veľmi dobre navrhnutá a aj spracovaná. Všetko je také, ako má byť. Nemá žiadne veľké chyby, alebo problémy. K tomu je grafika teraz ešte lepšia ako minule, pribudli efekty počasia, teda hmly, reálnejšie pôsobia celé scenérie, veľa spravilo nasvietenie, vylepšený bol dážď, pribudli mokré vozovky. Jednoducho je to v tomto ohľade posun o krok vpred. Aj keď stále to nie je na úrovni napríklad Forzy Horizon

2, ale je to pekné a hlavne rozmanité. Keďže sú tu celé Spojené štáty a máte tu všetko, od zasnežených kopcov, cez lesy, sopky, až po púšte a solné jazerá, nehovoriac o malých, alebo veľkých mestách. Vzhľadom na veľkosť tu parádny prídavok robí prídavok ľudí v mestách, ktorí oživujú svet hry, alebo pekne ho obohacujú aj lietadlá a vlaky, ktorými sa môžete prepravovať. Hlavne zo začiatku pokým nemáte objavené aspoň hlavné mestá na mape (následne už totiž môžete cestovať aj cez fast travel funkciu). K tomu cítiť ako si toto prostredie priam pýta ďalšie expanzie, napríklad a aj mimo vozidiel, či už lietadlá, alebo lode (aj keď ani Crew 2 s Európou by vôbec nebol zlý nápad).

Ovládací model bol podľa Ubisoftu vylepšený, ale nepovedal by som, že výrazne. Síce nie je zlý, to vyslovene nebol ani v pôvodnej hre, ale ak hrávate viac simulačne orientované hry, alebo aj Forzu Horizon, toto vám bude pripadať ako GTA. A to aj napriek množstvu nastavení smerom k simulácii kde si môžete všetko možné zakázať a ovládať hru volantom, je to skôr

len komplikovanejšie nie reálnejšie. Reálnemu vnímaniu nepomáhajú ani kolízie, kde napríklad idete v 200-kilometrovej rýchlosti nabúrate do kamióna a vaše auto odletelo niekam do neba. Stále sa tu nedá spoľahnúť na to, či prekážka vaše auto zastaví, odsunie, alebo ho niekam odrazí.

Nakoniec to celé dopĺňajú aj rozšírenia po hudobnej stránke, kde nové rádiá ponúknu dostatočný výber ozvučenia či už v autách, alebo na motorke.

Wild Run je slušná expanzia, ktorá v istých častiach pekne vylepšuje pôvodnú hru, v iných ju veľmi nerieši, ale celkovo je to pre The Crew veľké plus. Dodáva veľa obsahu a robí titul oveľa zaujímavejším a aj zábavnejším, ako bol pôvodne. Možno ešte ten počet vozidiel a ovládací model sú ešte stále dvomi najväčšími mínusmi aby hra mohla mať väčší dosah.

Ak by sme mali Wild Run hodnotiť samostatne ako expanziu, je to 7.5, ale ak ste pôvodnú hru nehrali a plánujete kúpiť kompletnú edíciu, to by sme vzhľadom na celý obsah ohodnotili na 8.0.

Peter Dragula

HODNOTENIE

- + masívny svet US, teraz s ešte lepšou grafikou
- + dobre zapracovaný festival
- + typy vozidiel, teraz rozšírené o monster trucky, dragstery a driftery
- + pribudli motorky
- + viac súťaživejšie ako pôvodná hra

- jazdný model nesadne náročnejším hráčom
- fyzika kolízií
- stále len skromná ponuka áut
- vysoké ceny upgradov do nových kategórií vozidiel (zrejme pre mikrotransakcie)

7.5



RAINBOW SIX SIEGE

MESTO BUDÚCNOSTI

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ: UBISOFT

ŠTÝL: AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

RECENZIA

Séria Rainbow Six už pred rokmi zaujala akciou s taktickým plánovaním, ktorá hrdo niesla meno Toma Clancyho. Všetky časti boli v podobnom duchu, a tak sme ani tentoraz neočakávali nič iné. Lenže doba sa mení a mnohé už nie je také, aké bývalo. Menia sa aj hry a to sa týka aj Rainbow Six. Ak teda čakáte FPS v duchu predošlých častí, čaká vás tvrdé precitnutie. Ale to, že Siege nie celkom pasuje do osvedčenej série, ešte neznamená, že nepobaví.

Hra pre jednotlivca je dobrá len dovtedy, kým si neosvojíte základy a nezískate dostatok meny - renomé na odomknutie prvých agentov. Obmedzuje sa totiž iba na sériu bojových situácií, ktoré vlastne slúžia len ako výuka. Tvorcovia sa ani nepokúsili vytvoriť aspoň symbolický príbeh. Potom tu síce ešte máte lov na teroristov s možnosťou bojovať v náhodne vybraných misiách ako vlk samotár, ale to vás veľmi rýchlo prestane baviť. Tu citeľne chýba možnosť ovládať a

koordinovať celý tím a naplánovať jeho postup - teda to, čo bolo príznačné pre minulé časti Rainbow Six. Tímový boj si užijete aspoň v kooperácii piatich živých hráčov, kde každý ovláda jedného agenta a stojíte proti početnejším AI teroristom. Ale to je už o niečom trochu inom. Prím hrá jednoznačne plnohodnotný multiplayer, kde sa proti sebe postaví hráči v dvoch päťčlenných družstvách výlučne v úlohách agentov.

Multiplayer začína krátkou prípravou výstroja a výberom agenta. V menu hry si postupne môžete odomknúť celkovo až 10 útočníkov a rovnaký počet obrancov z piatich druhov špeciálnych jednotiek - SAS, FBI SWAT, GIGN, SPECNAZ a GSG 9. Každá ozbrojená zložka má teda dve postavy, ktoré sú určené do prepadového komanda a dve nasadzované pri ochrane bomby alebo rukojemníka.



V multiplayeri sa hrá na náhodne vybranej mape (ak si nezvolíte vlastnú hru s upravenými podmienkami) a každý tím dvakrát vystupuje v pozícii obrancov a dvakrát v úlohe útočníkov. Na základe toho si každý hráč pred ďalším kolom vyberie agenta z príslušnej kategórie. Ak je stav po štyroch kolách nerozhodný, o absolútnom víťazovi rozhodne piate kolo.

Agenti majú rôznu odolnosť a rýchlosť. Sú rozmanití, ale na výber je len pár primárnych a sekundárnych zbraní, ktoré najviac pasujú k danej postave (dajú sa do istej miery upravovať - mieridlá, kamufláž...), plus doplnkové zariadenie a špeciálna výbava. Takže napríklad obranca Tachanka môže rozložiť stacionárny guľomet, Smoke na diaľku odpaľuje svoje toxické nálože a Kapkan kladie výbušné pasce na okná a dvere. Medzi útočníkmi je pre zmenu Sledge, ktorý rýchlo rozbije barikády ťažkým kladivom, Fuze zas umiestni nálož, ktorá prerazí stenu a tam rozhodí niekoľko

granátov (ideálne na čistenie zabezpečených miestností) a Blitz má odolný štít, ktorý skvele chráni a navyše oslepí nepriateľa. Na rozdiel od singleplayeru a kooperácie proti AI nepriateľom, ale v multiplayeri, ktorý je oveľa dynamickejší a rýchlejší, niektoré zo schopností využijete len ojedinele. Napríklad Docova stimulačná pištoľ, ktorá na diaľku oživí raneného spolubojovníka, je prakticky zbytočná. Nepriateľ postreleného takmer vždy rovno dorazí, v lepšom prípade je za najbližším rohom hociktorý spolubojovník, ktorý svojho partáka oživí zblízka. Ranený sa dokonca sám môže preplaziť k svojmu kolegovi a pre istotu si aj podrží ranu, aby spomalil krvácanie.

Pred bojom v multiplayeri majú útočníci niekoľko desiatok sekúnd na preskúmanie cieľovej oblasti pomocou dronov.



Malé diaľkovo ovládané vozidielka sa dostanú do budov cez škáry v stenách a aj cez barikády na dverách, pod ktorými býva dostatočná medzera. Drony slúžia na zmapovanie oblasti - odhalenie polohy cieľa, lokalizovanie nepriateľov. Obrancovia pre zmenu tento čas využívajú na budovanie zátarás a nastavenie pascí. Potom nastane boj, ktorý je rozhodnutý do štyroch minút. Agent sa môže prikrčiť alebo si ľahnúť a vtedy je nenápadnejší a menej hlučný. V prípade potreby naopak pobehne. Pri streľbe je vhodné používať vykláňanie. Najdôležitejšia je však spolupráca agentov v tíme.

Hráči, ktorí majú radi voľnosť pohybu, ocenia, že si na mapách dokážu vyrobiť nové prechody búraním stien, behajú po strechách, použijú lano na vonkajších múroch ako skratku nahor alebo naopak dolu, dokonca s možnosťou húpať sa a skočiť dnu oknom na poschodí. Treba si však dávať pozor, pretože po úmrtí svojho agenta je už hráč až do konca kola iba pozorovateľom. Kamery na stenách (obrancovia)

alebo zostávajúcich dronoch (útočníci) však môže využiť na sledovanie oblasti a vie aj označiť nepriateľov, ktorí sa objavia v dohľade. Takže aj takto dokáže pomáhať zvyšných členom tímu, ktorí ešte žijú. Za víťazstvo v kole aj celej misii, zabitie či asistenciu pri eliminácii nepriateľa, získavajú agenti renomé. Bodíky sa pripisujú aj za identifikovanie protivníka, objavenie cieľa či postavenie barikády. Takže potom je za čo odomykať nových agentov a prikupovať vylepšenia.

Veľmi zaujímavý je deštrukčný model, ktorý ozvlášťňuje celú hru. Väčšina stien sa dá rozbiť a rozstrieľať, pričom miera poškodenia závisí od materiálu, ale aj použitých prostriedkov. Niekedy doslova zlikvidujete celú stenu, takže z nej zostanú len ruiny, inokedy zvýšia aspoň trámy. Betónové steny odolávajú. Rozbíjate aj zabarikádované a doskami zatlčené dvere a okná. Ničiť sa dá prostým úderom pažbou pušky - najskôr sa objavia diery a po troch úderoch zosype celá bariéra. Ďalším spôsobom je



strelba do prekážky, pričom brokovnicou určite odstránite zábrany skôr ako pištoľou. Napokon môžete použiť nálože, ktoré majú u seba vybraní členovia špeciálnych jednotiek. Rovnako ako tradičné steny sa dá prederaviť aj podlaha. Takto môžete napríklad prekvapiť nepriateľov v miestnosti pod vami, keď na nich odrazu vpadnete zhora. Cez betónovú podlahu sa však dá dostať len na miestach s poklopmi, ktoré treba odpáliť.

Ako už bolo naznačené, v hre je aj možnosť stavať bariéry. Túto vymoženosť má váš tím v obranných misiách, pri ochrane rukojemníka a bomby. Všetky postavy bez rozdielu a obmedzení môžu zatĺkať ľubovoľné okná a dvere, čím zdržia útočiaci tím. Navyše je možnosť dodatočne spevňovať steny, takže nepriatelia sa už tak ľahko nedostanú ani cez krehkejšie múry. Okrem toho obrancovia na základe svojej špecializácie a prípravy používajú ďalšie obranné prostriedky, ale už v limitovaných

množstvách. Môže to byť spleť ostnatých drôtov položená na podlahu, ktorá spomalí každého, kto ňou prechádza. Alebo rozostavia extra odolné bariéry, nálože či stacionárny guľomet, použijú kameru alebo zariadenie, ktoré detekuje nepriateľov na základe tepu srdca, aj keď sú za stenou.

To všetko je super, ale hra má aj svoje chyby a nedostatky, ktoré ju do istej miery degradujú. Postup v hre orezaný o plánovanie a chýbajúci AI tím napokon oželite, ale aspoň v singleplayeri by bol určite prínosom. Máp je málo a mohli byť aj väčšie (spravidla jedna budova a veľmi blízke okolie), nehovoriac o tom, že podobné lokality sme už videli v predošlých častiach. Ešte k tomu pri štandardnom multiplayeri vyberá hra režim aj mapu sama. A ponuka herných režimov je tuctová a chudobná - eliminácia nepriateľov, boj o rukojemníka a deaktivovanie/ochrana bomby je notoricky známe klišé.



Viaceré veci sú nedomyslené. Napríklad pri misiách s obranou v zabezpečenom priestore nemôžu obrancovia presunúť rukojemníka aspoň niekam do rohu alebo za stôl. Uprostred miestnosti sa tak stáva ľahkým cieľom pre obidva tímy, ktoré ho neraz v zápale boja omylom smrteľne zrania. Čudne pôsobí aj to, keď sa váš elitný agent zabije pri páde z výšky dvoch metrov - aj túto vzdialenosť nadol môžete bezpečne prekonať len s lanom. A keď nejaký hráč spadne alebo vyskočí z hry, veselo je automaticky odštartované ďalšie kolo, aj keď v jednom tíme zostali napríklad iba dvaja agenti. A to je v drsnom multiplayeri s jedným životom pre každého veľmi značná nevýhoda. Oslabení si v načatom boji si musia poradiť sami, lebo hra im nedá ani len AI náhradníkov a ďalší hráč môže byť aktívny až pri najbližšej fáze prípravy.

Spočiatku nepríjemným obmedzením je aj výber agenta pred bojom a mohol byť aj dlhší čas aj na jeho prípravu. Každý agent môže byť vo vašom tíme zastúpený iba raz. Takže hoci máte odomknutých troch útočníkov, stáva sa, že nemôžete použiť ani jedného, lebo už si ich prisvojili vaši spoluhráči. V takom prípade vám nezostáva nič iné, len sa uspokojiť s neutrálnym regrútom, ktorý nemá žiadne špeciálne schopnosti. Iste, sú hry, kde si hráči musia rozdeliť rôzne povolania - jeden je snajper, druhý medik, tretí inžinier atď. Lenže toto nie je ten prípad. Všetky

postavy v Rainbow Six: Siege sú rovnocenné - buď si hráči v družstve volia iba útočníkov, alebo len obrancov. A pri takomto delení je obmedzenie výberu naozaj neopodstatnené. Prinajmenšom mohol byť menej prísny limit - maximálne dvaja hráči s rovnakým agentom, aj to by pomohlo. A kritiku si zaslúži aj samotný deštruktívny model. Áno, je super rozstrielať dvere alebo steny na kúsky, ale pritom nemôžete trafiť žiarovku, aby ste napríklad zatemnili osvetlenú oblasť na ulici alebo chodbičku v dome, kde by vás potom nepriateľ ťažšie spozoroval. A keď už je dôraz kladený na barikády, určite by bola zaujímavá možnosť preniesť stôl alebo stoličku a zaprieť tak dvere.

Rainbow Six: Siege nevyzerá vyslovene zle, ale ani na najvyšších nastaveniach to nie je nič extra. Navyše hra zavádza už pri nastavení. Napríklad podľa automatického poradcu mi mala dobre fungovať maximálne na stredných nastaveniach, ale zistil som, že úplne bez problém beží aj na ultra. Objekty aj postavy by si žiadali jemnejšie spracovanie, pôsobia dosť hrubo a neotesane. Hodili by sa nápaditejšie mapy - použité lokality sme už x-krát videli v zaujímavejšom prevedení. Navyše si všimnete grafické a iné bugy a chybné animácie, napríklad pušku po nebohom, ktorá poletuje meter nad zemou. Okrem toho sa z nepochopiteľných dôvodov niekedy mapy načítajú rýchlo, inokedy čakáte dlhé minúty.

Príležitostne hra spadne alebo má problém s pripojením. Už sa to ale nestáva často. Ozvučenie a hudba sú OK, ale podobne ako grafika neexcelujú. Hráči môžu medzi sebou komunikovať hlasom, ale keďže namiesto dohovoru s tímom väčšinou tária nezmysly, oceníte, keď radšej budú ticho. Hra obsahuje aj češtinu, ale ešte aj tá je nemastná-neslaná, niektoré výrazy dosť nešťastné a preklad nepresný.

Rainbow Six: Siege je jednou z tých hier, ktoré nepasujú do svojej série a mala by mať radšej iný názov. Viac pripomína Counter Strike ako predošlé časti, ktoré sme si tak obľúbili. Možno aj kvôli tomu ma hra v úvode veľmi nepresvedčila. Ale postupne som sa začal výborne baviť, hlavne pri spoznávaní jej deštrukčného systému a z toho vyplývajúcich možností v multiplayeri. A práve tým si Rainbow Six: Siege dokáže získať aj iných hráčov. Ak si ich však chce aj dlhodobo udržať, potrebuje viac máp a herných režimov. A vzhľadom na menej obsahu by sa žiadalo znížiť cenu produktu.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + zaujímavý deštrukčný model stien a podlahy
- + obranné prostriedky na zabezpečenie priestoru
- + rôznorodí agenti s odlišnou výbavou
- + zábavný multiplayer
- + dôraz na tímovú spoluprácu

- málo máp a herných režimov
- chýbajú osvedčené prvky (plánovanie a vlastný tím)
- rôzne menšie chyby a neduhy
- nezábavný singleplayer
- predražené

7.5



CIVILIZATION: BEYOND EARTH RISING TIDE

PRÍLIVOVÁ VLNA NA NOVEJ ZEMI

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FIRAXIS
ŠTÝL: STRATÉGIA

RECENZIA

Séria Civilization napreduje, ľudia expandujú, na Zemi im je tesno, a tak začali dobýjať vesmír. Prvé kroky kolonistov vo hviezdach sme sledovali a prežili v hre s podtitulom Beyond Earth. Prídavok Rising Tide sa pokúša tento zážitok obohatiť a vylepšiť.

Tradičný postup sa zachoval a ak ste hru dlhšie nehrali, niektoré nové prvky možno hneď ani nepostrehnete. Jedná sa totiž o mnoho menších kozmetických úprav a doplnkov. Pribudli štyria noví sponzori, môžete stavať sídla na nových povrchoch, kde vás čaká buď zvýšená vulkanická aktivita, alebo zamrznutá tundra. Pribudli ďalšie budovy, technológie a divy sveta.

Sú tu však aj výraznejšie novinky. Zaujímavá je možnosť stavať mestá aj na vode. Tieto sídla v zásade fungujú podobne ako tie tradičné na pevnom povrchu, ale s určitými rozdielmi. Nie sú závislé na kultúre, ale čo je dôležité, dajú sa presúvať. Takýmto spôsobom môžete nielen zmeniť centrálnu polohu, ale aj získať nové priľahlé územia. Naďalej však smiete rozširovať svoj priestor aj prikupovaním okolitých políček. Pohyb mesta po vode prebieha rovnako ako výstavba, ibaže v menu produkcie si namiesto novej jednotky či stavby zvolíte možnosť presunu a určíte novú polohu sídla. Uskutočnenie tejto operácie zaberie niekoľko kôl.



Výrazne dopredu sa posunula diplomacia. Rôzne dohody, pakty a jednanie s inými lídrami majú hlbší význam a prispievajú k rozvoju dobrých vzťahov a získavaniu benefitov. Významnú úlohu pritom zohráva nový zdroj, ktorým je diplomatický kapitál. Predstavuje vašu prestíž a ziskava sa hlavne vďaka divom sveta, špeciálnym budovám v mestách a formou diplomatických dohôd, ktoré inicializujú iní lídri. Diplomatický kapitál sa naopak míňa, keď sa vy pokúšate dosiahnuť nejakú dohodu, ktorá vám spravidla prinesie nejaké výhody v určitej oblasti.

Okrem toho ale tento cenný zdroj využijete aj priamo na rozvoj svojho lídra a jeho charakteristických rysov. Váš vodca a avatar môže dominovať v štyroch

oblastiach, ktoré posilnia jeho charakter, politické schopnosti, vnútorné záležitosti vašej frakcie a vojenskú oblasť. Za diplomatický kapitál si kupujete perky a ich vylepšenia, ktorými významne ovplyvníte stav ekonomiky, prosperitu krajiny a bojaschopnosť. V neposlednom rade tak ovplyvníte aj názory a postoje lídrov iných mocností, ktorí húževnato sledujú vaše aktivity, vrátane vzťahov s inými frakciami. Na základe toho, či sa im vaše počínanie pozdáva alebo nie, sa zlepšujú alebo zhoršujú vzájomné vzťahy, čo je vyjadrené aj bodmi na diplomatickej línii. Niekedy možno až príliš do všetkého strkajú nos.

Svojich susedov však môžete presvedčiť o svojich kvalitách buď zastrášaním, alebo získaním rešpektu. Keď je najhoršie, vypukne vojna a zobrazuje sa aj vojnové skóre, čo trochu pripomína tabuľku s výsledkom športového zápasu. Ak niektorú frakciu pokoríte vo vojne, prípadne ju úplne zlikvidujete a prídete o všetky mestá, ešte pred jej vymazaním z mapy si môžete prisvojiť nielen podrobené sídla, ale aj technológie a zdroje porazeného. Avšak len v rozmedzí dosiahnutého vojnového skóre.

Svoju úlohu pri rozvoji civilizácie a komunikácii naďalej zohrávajú aj osvedčené prvky, medzi ktoré, samozrejme, patrí výskum nových technológií, rozvoj obchodu a stanovenie obchodných ciest a tiež špionáž. A naďalej rozdeľujete bodíky a odomykáte bonusy v tabuľke s vylepšeniami v oblasti sily, prosperity, vzdelania a priemyslu.

V hre sa teraz pohybuje viac rôznych jednotiek, či už je to stále agresívna mimozemská háveď, alebo kolonisti, robotníci, prieskumníci a hlavne vojaci a armáda, ktorú vyprodukuje vy alebo iné frakcie. Všimnete si pridané orbitálne jednotky, ďalšie možné mutácie a schopnosti vojska. Ožilo to hlavne na vode, kde sa pohybujú morské hady a plno kadejakej mokrej čvargy s chápadlami, klepetami, zubami. Tieto potvory vedia byť dosť nepríjemné, preto sa hodí bohatý sortiment námorných jednotiek, vrátane krížnikov a ponoriek, ktoré ochránia mestá na vodnej hladine a podmorské suroviny. Ale opäť vedia plávať aj všetky pozemné sily a pri prechode na vodu sa dočasne zmenia na námorné transporty. S pokročilými technológiami získate aj možnosť mimozemských záškodníkov skrotiť a môžete ich potom ovládať ako štandardné jednotky.



Pri prehľadávaní krajiny príležitostne narazíte aj na cenné artefakty. Nie sú bežne viditeľné, ale môžu ich objaviť prieskumníci pri organizovaných expedíciách v hniezdach kreatúr či starobylých ruinách. Artefakty majú rôzny pôvod a vlastnosti a niektoré sa dostali na novú planétu z rodnej Zeme. Prinášajú ďalšie bonusy vašej civilizácii a kombinácie troch rozličných artefaktov odomykajú nové budovy, perky a vylepšenia.

Rising Tide vyžaduje inštaláciu pôvodnej hry a svojím obsahom s rôznymi novými doplnkami a vylepšeniami určite zaujme. Výrazné sú najmä zmeny v diplomacii a perky lídrov. Niektoré úpravy však nemusia sadnúť každému. V zásade ale fanúšikov série Civilization a zvlášť Beyond Earth tento prídavok poteší a ak ste si ho už dávno nekúpili, skúste to v nejakej predvianočnej akcii.

Branislav Kohút

HODNOTENIE

- + mestá na vode
- + rozšírené diplomatické možnosti
- + rozvíjanie schopností lídra perkami
- + artefakty a rôzne menšie vylepšenia
- niektoré úpravy nesadnú každému
- slabšia umelá inteligencia
- chvíľami neprehľadná situácia v teréne

8.0



GAME OF THRONES

BOJ O TRÓNY V HERNOM VYDANÍ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, XBOX360, PS3, IOS

VÝVOJ: TELLTALE GAMES

ŠTÝL: ADVENTÚRA

RECENZIA

Po takmer roku sa uzavrela ďalšia kapitola z histórie štúdia Telltale. Rozprávači príbehov v moderných adventúrach, ktoré sa sústredia skôr na filmový dojem ako hádanky, sa neuveriteľne rýchlo vyšvihli a začali hltat' jednu veľkú značku za druhou. Už od svojich začiatkov sa sústredili hlavne na hry podľa licencie, pričom v decembri minulého roka sa pustili do doteraz asi najväčšej. Na základe Game of Thrones, seriálového hitu od HBO a známych kníh, sa rozhodli vytvoriť ďalšiu sériu, ktorá by bola zasadená do seriálových kulís, avšak fungovala by samostatne, s vlastným dejom a postavami.

Bolo to obrovské lákadlo pre hráčov, no aj veľké sústo pre autorov. Na ich Game of Thrones sme sa už pozreli v recenzii prvej epizódy. Celá séria sa teraz uzavrela a hoci úvod ukázal veľký potenciál, bol skôr vlažný. Dôležité ale je, ako funguje séria ako celok a keďže vašej pozornosti pravdepodobne neuniklo číslo nad touto recenziou, asi tušíte, že sa kolesá tohto súkolia

niekde trochu zadrhli. Ukazuje sa totiž, že rok je dlhá doba. Až príliš dlhá na to, aby ste sa ako vývojár mohli spoliehať na koncept, ktorý ste si na začiatku nastavili.

Hra má svoje chyby a nie je ich málo. Má však aj veľmi silné stránky. Rozhodujúcim faktorom sa však zdá byť fakt, že konkurencia tento rok preskočila Telltale míľovými krokmi. Mali sme tu obdobnú sériu v Life is Strange a slasher Until Dawn, ktoré dokázali, že epizódny koncept v „interaktívnych filmoch“ dokáže fungovať oveľa lepšie. Ak to ale zoberieme úplne od začiatku, výletu do sveta Westeros sa dá len ťažko odolať. Najmä, ak ste fanúšikmi seriálu.

Pohybovať sa v medziach seriálovej licencie môže byť skľučujúce. Ibaže by ste si vytvorili vlastný príbeh, ktorý umiestnite do známych kulís. To je aj tento prípad, keďže v hre sledujete osudy rodu Forresterovcov. V knižnej sérii bol rod len spomenutý, no tu sa naplno rozvinul ako jeden z hlavných spojencov Starkovcov.



A aj preto nie je takým prekvapením, že príbeh hry začína na svadbe Roba Starka. Medzi „hostami“ sú aj Forresterovci a vy sa ako prvého ujimate Gareda, panaša starého lorda. A ako ste asi aj tušili, toto je postavenie, ktoré si nebude dlho užívať.

Ak Game of Thrones poznáte v ktorejkoľvek podobe, asi viete, že na rapidný vývoj deja nemusíte dlho čakať a prakticky akákoľvek udalosť sa vie behom sekundy zmeniť. Aj tu je to tak a postupne sa zoznamujete s ďalšími postavami. V Ironrathe musí na trón nastúpiť mladý lord Forrester, v King's Landing zas musí za svoj rod bojovať Mira, najstaršia dcéra. Sú to nové mená, nové tváre, ale čakajú ich známe osudy. Telltale na Forresterovcoch až príliš zrkadlia to, čo sa stalo Starkovcom. Čím ďalej v hre budete, tým bude paralela výraznejšia. Je škoda, že sa autori nepokúsili viac odpútať od toho, čo už dávno poznáme.

Hrateľných postáv je celkovo päť. V prvej epizóde vám budú pripadať také nemastné-neslané. Niečo v nich je, no ešte sa to neukazuje. Už druhá epizóda ale začína veľmi dobre. Na scénu vstupuje Asher, ďalší Forrester, ktorý si vás svojou charizmou okamžite získa, ale je veľmi platnou postavou aj v deji a konečne ho niekam poriadne posunie. Novým protagonistom aj antagonistom sekunduje aj niekoľko starých známych postáv. Gared nakoniec skríži cestu Jonovi Snowovi, Mira slúži Margaery a Ramseyho Boltona by ste najradšej...ale veď to viete. Všetkých dabujú seriáloví herci, čo dodáva hre na atmosfére a autenticite.

Každá epizóda je príbehom sama osebe, no funguje v rámci veľkého celku, pričom sa ale skladá z menších častí. Game of Thrones je takou príbehovou matrioškou. Niekedy funguje lepšie, inokedy horšie.



Scenár má silné aj slabé stránky, pričom tou najslabšou je jeho čitateľnosť. Jednak je to kvôli tomu, čo sme už spomínali - hra rozpráva známy príbeh, len s inými postavami. Avšak ani zvraty, zrada a iné prvky nie sú práve najlepšie napísané. V dvoch z troch dejových línií vás niekto zradí a už dopredu viete, kto to bude. Hra je síce písaná tak, aby ste sa vždy rozhodovali medzi niekoľkými postavami a podľa toho aj upravovali svoje správanie k nim, no aj tak vytušíte, kto vám chce ublížiť a ako to autori maskujú.

Je tu ale jeden fakt, ktorý si budete užívať a to zvlášť s Mirou a Asherom, ktorý sa vracia z vyhnanstva v Essose. Môžete sa pokúsiť rozohrať vlastnú hru o tróny. Poťahovať za nitky, hovoriť niekomu do očí lichôtky a za jeho chrbtom plánovať niečo iné. Asher používa silu a istý druh šarmu. Míra na to ide tak, ako by ste v King's Landing čakali. Keď je treba, je zvodná, inokedy úprimná a Cersei by do očí nasľubovala horydoly, len aby sa jej zbavila. Samozrejme, v skutočnosti toho veľa neovplyvníte, no aspoň z tejto oblasti hry máte dobrý dojem. Môžete reagovať a odpovedať tak, ako by ste to robili aj v skutočnosti a hrať naozaj vypočítavo.

Druhá strana mince je, že sú to práve autori hry, ktorí sa s vami hrajú veľmi vypočítavo. Ak poznáte Telltale hry, asi viete, že sa tvária, aké dôležité sú rozhodnutia

v nich. V skutočnosti ale dej ovplyvňujú len minimálne. Tu a tam vám dovoľia mierne odbočiť a hneď nato vás autori zase posunú na svoje koľaje, ktoré vedú k veľmi nepeknému osudu - ako inak. Túto ilúziu slobody veľmi skoro prekuknete a občas sa ani nebudete snažiť v tom limitovanom čase, ktorý máte k dispozícii, rozmýšľať nad jednotlivými možnosťami. Jednoducho niektorú vyberiete, výsledok bude aj tak nakoniec rovnaký. Zaujímavé ale je, že ak sa aj snažíte výrazne priebeh deja ovplyvniť, napríklad v súboji nechcete súpera zabiť, a tak ho namiesto hrudníka zasiahnete mečom len do ruky, v zostrihu „videli ste minule“ zrazu pozeráte na seba, ako ste ho zabili a hra pracuje s týmto záverom.

Hra navyše strašne plytvá rozhodnutiami, ktoré by mali mať dopad. Každú chvíľu pred vás hádže poznámku, že táto postava si zapamätá toto a iná tamto. Väčšinou sa len kyslo zatvári a o dve vety ďalej je už vaše rozhodnutie zabudnuté. V rámci každej epizódy je dôležitých rozhodnutí len zhruba päť a ani pri všetkých necítite ten skutočný dopad. Skutočne dôležité rozhodnutia prídu len v poslednej epizóde a aj tých bude pár. Autori si nechali v dvoch líniách výrazne otvorené vrátka, takže niekoľko rozhodnutí na svoj konečný dopad bude musieť počkať do prípadnej druhej série.

Dokonca sa v Game of Thrones, aj na pomery hier od Telltale, hrá prekvapivo málo. Quick-time eventov je tu hromada a prakticky len na nich je postavená akákoľvek akcia. Hrateľnosť stavia hlavne na dialógoch a rozhodnutiach a to ostatné je len taká vata, pri ktorej sa občas divíte, prečo autori niektorú pasáž nepoužili radšej ako animáciu, ale nechali vás na statickej obrazovke kliknúť na tú jedinou vec, ktorá je tam aktívna. Nie je to ani ryba, ani rak. Aktívne hranie je postavené na elementárnych činnostiach, čo mu na atraktivite nepridáva a dynamiku pasívneho sledovania narúšajú takéto zbytočné pasáže.

Od predchádzajúcich farebných hier sa teraz Telltale posunuli k temnejšiemu štýlu, ktorý vyvažuje už zjavne zastarané grafické technológie. Dokonca sa autori nebáli ani krvavých scén. Hra síce nevyzerá úplne najlepšie z technického hľadiska, no art ju občas zachráni. Oveľa lepšie je na tom zvuk a seriálovým hercom výborne sekundujú aj noví. Taktiež hudba si zaslúži pochvalu. A nechýba ani seriálová znelka. No aj toto dokonale ilustruje, akým rozporuplným zážitkom Game of Thrones od Telltale je. Najmä fanúšikom seriálovej predlohy hra určite má čo ponúknuť, no jej neduhy budete mať neustále pred očami. Cez niektoré sa prenesiete ľahšie, iné vám v krku spôsobia hrču, keď sa ich pokúsite prehltnúť.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + zaujímavé postavy
- + skvelá hudba
- + vydarený dabing
- + prístupnosť
- + nízke hardvérové nároky
- + kvalitné využitie seriálových kulís
- okopírovaný a čitateľný príbeh
- občas zbytočne veľa vaty
- ešte menej hrateľnosti ako je zvykom v Telltale adventúrach
- len málo skutočných rozhodnutí

7.0



TALES FROM BORDERLANDS

DOBRODRUŽSTVO VO SVETE BORDERLANDS

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, XBOX360, PS3, IOS

VÝVOJ: TELLTALE GAMES

ŠTÝL: ADVENTÚRA

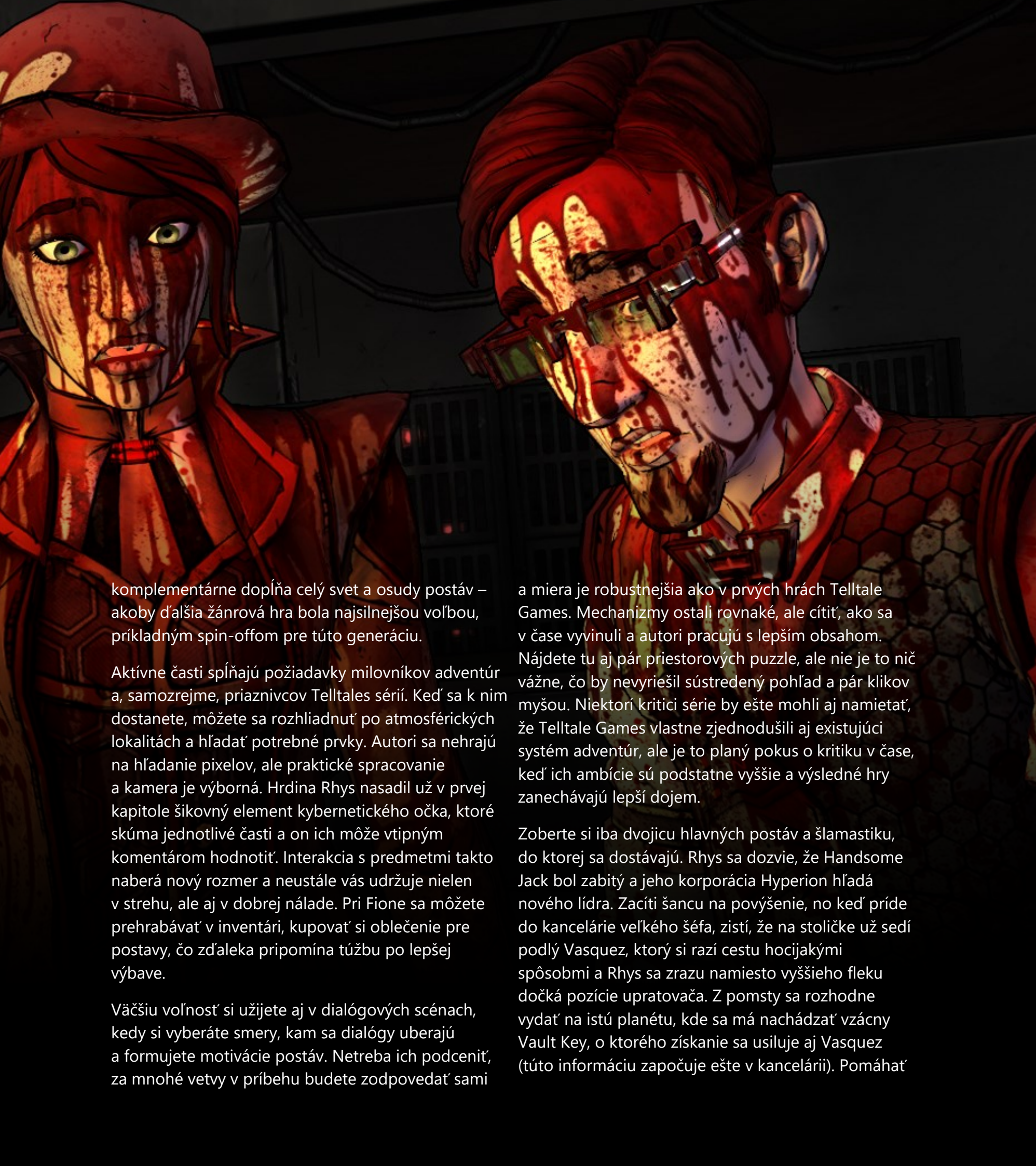
RECENZIA

Tales from the Borderlands je prvá séria, respektíve hra, po ktorej odohraní všetkých epizód máte chuť ísť nielen na ňu znova, ale zvážiť aj kritéria ako ju hodnotiť. Už po tretej epizóde mi presne napadlo, že tu nestačí iba hovoriť o hrateľnosti, QTE sekvenciách či pomere akcie, dialógov a animácií. Pri scenári tohto kalibru je potrebné prehodiť výhybku a pristúpiť kritickejšie (v dobrom smere) k príbehu, deju a jednotlivým postavám, pretože táto hra si zaslúži byť posudzovaná aj štýlom, aký mi sedí pri tvorbe filmových recenzií. Áno, Tales from the Borderlands sa podarilo prekročiť pomyselnú hranicu, kedy si už nechcete všimnúť iba tú kvalitu grafických polygónov, ale aj hĺbku príbehu, narácie a herecké výkony. Lebo hoci videohry ponúkajú aktívnu participáciu, málokto má širokú škálu emócií či chvíľ, kedy nie je podstatné pristihnúť sa, že niečo hrám alebo sledujem – ale ako ten celý zážitok vstrebávam.

Pritom základné hry Borderlands neoplývajú úžasným príbehom, skôr majú tmel pre grindovanie vo svete či co-op fušerinu v najlepšom svetle. No keď sa chopia

šance majstri z Telltale Games, ktorí sú hodní svojho mena a ako jedni z mála píšú pútavé scenáre na pokračovanie, ožije aj tento svet niečím výnimočným. Žánrové vymedzenie balansuje medzi westernom, sci-fi a komédiou, čo je úžasný mix, ktorý môže ponúknuť prakticky veľa: košaté dialógy s vtipmi, pútavé prostredia vo vesmíre i púšti, aj veľký rozsah či pestré lokality. Hra Tales from the Borderlands nás o tom presvedčila v prvej epizóde už za necelú hodinu, keď dokázala štartovať na vesmírnej stanici, iniciovať zradu a dostať sa na planétu, kde prebehla prestrelka a dej sa začal rýchlejšie zamotávať.

Pritom bude na hráča i fanúšika série kladená aj iná otázka: koľko je ochotný hrať, respektíve aké pasáže tu očakáva? Základom Borderlands bola totiž akcia a naháňačka za predmetmi, totálny loot grinding na desiatky hodín. Ak tu očakávate niečo podobné, budete radi, že sa dostanete aspoň do inventára. Akcia nie je vynechaná a čakajú vás napínavé prestrelky, ale budete ich skôr s otvorenou sánkou sledovať ako ovplyvňovať. Tales from the Borderlands však



komplementárne dopĺňa celý svet a osudy postáv – akoby ďalšia žánrová hra bola najsilnejšou voľbou, príkladným spin-offom pre túto generáciu.

Aktívne časti spĺňajú požiadavky milovníkov adventúr a, samozrejme, priaznivcov Telltales sérií. Keď sa k nim dostanete, môžete sa rozhliadnuť po atmosférických lokalitách a hľadať potrebné prvky. Autori sa nehrajú na hľadanie pixelov, ale praktické spracovanie a kamera je výborná. Hrdina Rhys nasadil už v prvej kapitole šikovný element kybernetického oka, ktoré skúma jednotlivé časti a on ich môže vtipným komentárom hodnotiť. Interakcia s predmetmi takto naberá nový rozmer a neustále vás udržuje nielen v strehu, ale aj v dobrej nálade. Pri Fione sa môžete prehrabávať v inventári, kupovať si oblečenie pre postavy, čo zďaleka pripomína túžbu po lepšej výbave.

Väčšiu voľnosť si užijete aj v dialógových scénach, kedy si vyberáte smery, kam sa dialógy uberajú a formujete motivácie postáv. Netreba ich podceňiť, za mnohé vetvy v príbehu budete zodpovedať sami

a miera je robustnejšia ako v prvých hrách Telltale Games. Mechanizmy ostali rovnaké, ale cítiť, ako sa v čase vyvinuli a autori pracujú s lepším obsahom. Nájdete tu aj pár priestorových puzzle, ale nie je to nič vážne, čo by nevyriešil sústredený pohľad a pár klikov myšou. Niektorí kritici série by ešte mohli aj namietat', že Telltale Games vlastne zjednodušili aj existujúci systém adventúr, ale je to planý pokus o kritiku v čase, keď ich ambície sú podstatne vyššie a výsledné hry zanechávajú lepší dojem.

Zoberte si iba dvojicu hlavných postáv a šlamastiku, do ktorej sa dostávajú. Rhys sa dozvie, že Handsome Jack bol zabitý a jeho korporácia Hyperion hľadá nového lídra. Zacíti šancu na povýšenie, no keď príde do kancelárie veľkého šéfa, zistí, že na stoličke už sedí podlý Vasquez, ktorý si razí cestu hocijakými spôsobmi a Rhys sa zrazu namiesto vyššieho fleku dočká pozície upratovača. Z pomsty sa rozhodne vydať na istú planétu, kde sa má nachádzať vzácny Vault Key, o ktorého získanie sa usiluje aj Vasquez (túto informáciu započúje ešte v kancelárii). Pomáhať

má kamoš Vaughn, ale na planéte rýchlo zistia, že proti lokálnym hrdlorezom nemajú šancu. Budú radi, ak prežijú prvých pár hodín.

Paralelnú líniu obstará Fiona so sestrou Sashou, ktoré sa rovnako usilujú získať Vault Key. Nie sú to cnostné žienky, ale pod vplyvom životných okolností či ekosystému planéty sa prispôbili. Osud ich ženie do náručia maskovaného cudzinca, ktorý má vlastné plány. Osudy Fiony a Rhysa sa pekne prepletajú, navyše Telltale Games využívajú aj skvelú možnosť posúvania sa v čase medzi minulosťou a prítomnosťou, respektíve aj ďalšiu techniku narácie: rozličné uhly pohľadu postáv a nazeranie na udalosti. Vďaka tomu sa Tales from the Borderlands mení z klasického lineárneho zážitku na košatú mozaiku, ktorá núka zábavné, rozlične podané časti. Hráč sa učí orientovať v čase, medzi postavami, miestami a snaží sa sám zistiť, čo sa deje a poskladať si výslednú story.

Scenáristi podávajú špičkový výkon. Nielen v budovaní a posúvaní deja, práci s hlavnými postavami, ale aj ostatnými protagonistami. Vaughn, Sasha i Vasquez sú solídne napísané postavy, ktoré majú silné party a Telltale z nich dokáže veľa vyťažiť. Sú tu napínavé momenty, vrcholne empatické body, kedy sa dokážete vcítiť do úlohy Rhysa či Fiony (ak aspoň trochu chcete bojovať proti zmijám, zradám a zlu).

Ale Tales from the Borderlands odskakuje o míľu od ostatných hier vďaka tóne ďalších elementov, ktoré si v prvých dvoch epizódach nemusíte uvedomiť, ale v neskorších na vás doľahnú. Je tu kopec humoru a hoci sú osudy hrdinov v podstate dramatické, satirický náhľad vás vtiahne do inej roviny vnímania. Je tu nádherne spracovaný vesmír, fungovanie korporácie tam hore a chudákov ľudí tam dole. Sú tu poctivé party pre rozprávanie vo westernovom štýle, ktorý z trojice žánrov naplno preváži.

Striedanie jednotlivých sekvencií (skúmanie/puzzle, dialógy, sekvencia, prestrelka) je vhodne podané, pričom najmä znalci uznajú autorom, ako ďaleko sa posunuli nielen v rozprávaní príbehu, ale aj iných atribútoch. Zoberte si nádhernú kameru, ktorá sníma dynamické akčné scény alebo prestrelky. Či je to akcia hneď v prvej alebo často spomínaná scéna vo štvrtej epizóde, tu sa nepozeráte iba na šikovne zostrihaný trailer, ale poctivú prácu priamo v hre, pred ktorou a po ktorej nasleduje ďalší úsek deja.

V nemalej miere je otázne, ako hráte celú sériu Tales from the Borderlands. Nie som veľký fanúšik seriálového hrania, lebo herná scenáristika už pokročila natoľko, aby vás na 2-3 mesiace nechala tápať v tme po vyústení perfektne zrežirovanej scény (a ruku na srdce, koniec prvej i tretej epizódy tu bol poriadne



sugestívny). Takže aj Tales from the Borderlands som hral rovnako ako recenzujem – odohral som prvú časť a teraz po takmer roku zhltol celú porciu piatich epizód. A musím uznať, že je to hra robená na postupné hranie, ale v rozmedzí niekoľkých večerov, aby ste intenzívne vstrebali celý svet a zistili, ako na seba postavy, ich konanie a jednotlivé akty nadväzujú. Celá séria je výbornou ukážkou, ako tvoriť pokročilé odbočky zo zavedených sérií a neprekáža jej ani to, že ste honbu za predmetmi kedysi v Borderlands neabsolvovali. OK, nebudete vedieť, kto je Handsome Jack, ale celý príbeh si užijete.

A tak sú finálne hodnotenie i celkové pocity zo série vyššie ako z malej porcie na Silvestra minulého roka. Autori si nechali otvorené zadné vrátka, aby mohli eventuálne pokračovať, ale to teraz neprekáža. Všetko, čo platilo pre prvú epizódu (príbeh, postavy, atmosféra, akcia, dialógy), treba aplikovať aj tu, ale odpadá pocit, že chcete hrať dlhšie alebo si pýtate viac. Dostanete 8 až 10 hodín kvalitnej zábavy a ukážku, že sa herná scenáristika posunula ďaleko dopredu a možno si pýtať rovnako veľa ako u adventúr či JRPG deväťdesiatych rokov.

Michal Korec

HODNOTENIE

- + pútavý príbeh s vydareným scenárom
- + dobre vykreslené charaktery postáv
- + kvalitné dialógy aj akčné sekvencie
- + atraktívny konzistentný celok

- uvítali by sme viac aktívneho hrania a nielen sledovanie deja

9.0



BLOODBORNE OLD HUNTERS

LOV POKRAČUJE

PLATFORMA: PS4

VÝVOJ: FROM SOFTWARE

RECENZIA

FromSoftware sa so svojou skvelou povest'ou vo svete RPG žánru pohybuje už niekoľko rokov. Japonské štúdio má na svojom zozname hneď niekoľko titulov z tohto bezodného súdka možností, pričom svoje dobré meno si začalo budovať už koncom minulého storočia s hrou King's Field. Aby sme sa však neprehrabávali až príliš hlboko v histórii, najväčší rozruch vo svete videohier tvorcovia vyvolali titulom Demon's Souls, s ktorým prišli na trh v roku 2009. Bola to exkluzivita pre konzolu PlayStation 3, ktorá sa medzi hráčmi zviditeľnila najmä kvôli veľkej obtiažnosti, čo robilo z nevinnej zábavky hru, ktorá rozhodne nebola a nie je pre každého.

FromSoftware z Demon's Souls spravili sériu Souls hier, ktoré neskôr vydávali už aj na PC a Xboxe pod názvom Dark Souls. Po dobrej spolupráci so Sony a s

príchodom novej generácie konzol sa zrodila úplne nová značka, ktorá sa však istým spôsobom stále nápadne podobala na Souls hry. Bloodborne aktuálne patrí medzi najväčšie hry pre PlayStation 4, s ktorými sa Sony môže vyťahovať pred konkurenciou. Tento počín pre hardcore hráčov však vyšiel už v marci tohto roka, predaje sa vyšplhali cez dva milióny kópií a dni najväčšej slávy pomaly začali odchádzať. No aby práve k niečomu takémuto nedošlo len pár mesiacov po vydaní, už dlhšie bolo jasné, že sa Bloodborne dočká príbehového rozšírenia. Oficiálne to potvrdil sám šéf Sony štúdií Shuhei Yoshida ešte v máji tohto roka.

Obsah prídavku nám bol ale neznámy takmer celé ďalšie štyri mesiace. Prvé oficiálne odhalenie expanzie The Old Hunters prišlo počas Sony konferencie na Tokyo Games Show v septembri, kde sme sa okrem



videa dočkali aj prvých úlomkov informácií spolu s dátumom vydania. Expanzia The Old Hunters je však už tu a lovci (hráči) sa môžu opäť naplno ponoriť do depresívnej atmosféry nebezpečných prostredí Yharnamu. Teraz ale ich kroky smerujú do odvrátenej strany tohto mesta, ktoré je neslávne známe predovšetkým vďaka tomu, že sú v jeho uliciach uväznení starí lovci, ktorí sa už nemôžu vrátiť späť. Je to miesto také temné, že nesie názov „Nočná mora lovcov“ - Hunter's Nightmare.

Autori už pred vydaním upresnili, že nepôjde o nejaký samostatný doplnok k príbehu, ku ktorému sa je možné dostať zvlášť po spustení hry. Lokácia Hunter's Nightmare je totiž do hry priamo zapracovaná, a tak aby ste do nej vôbec mohli vkročiť, najskôr musíte mať už čo-to odohrané. Tou hlavnou podmienkou je,

že musíte mať postavu s levelom 65 alebo vyšším. Zároveň však taktiež musíte poraziť bossa Vicar Amelia, ktorý sa nachádza v Grand Cathedral. Následne musíte prejsť pred oltár v katedrále, čím sa spustí video, v ktorom sa zmení deň na noc. Hneď potom je potrebné vrátiť sa do sna – Hunter's Dream, v ktorom sa vedľa bábiky, cez ktorú si vylepšujete postavu (pri schodoch), objaví správa s darom v podobe Eye of a Blood-drunk Hunter. Po tomto kroku stačí nájsť v Hunter's Dream oblasť Yharnam Headstone, v ktorej vyberiete časť Cathedral Ward. Keď sa tu prebudíte, pôjdete von hneď prvým východom vpravo, prejdete doprava k hrobom a postavíte sa za strom. Ak ste všetky kroky spravili správne, ocitnete sa priamo v novej oblasti Hunter's Nightmare.



Asi nikoho neprekvapí, ak napíšem, že sa expanzia štýlom dizajnu úrovni drží pôvodnej hry. Hunter's Nightmare má hneď niekoľko nových lokalít, ktoré boli vytvárané minimálne s rovnakou precíznosťou ako tie v pôvodnej hre. Či už ide o nebezpečné úzke chodby v interiéroch, alebo nepredvídateľné okolie, vždy a za každých okolností si musíte dávať obrovský pozor na to, kam práve vkročíte. Po tejto stránke tak nie je autorom naozaj čo vytknúť, keďže rozmanitosť prostredí je skutočne veľká. Zvlášť ak sa v napohľad veľmi lineárnom prostredí skrýva množstvo vedľajších chodieb, z ktorých sú však niektoré uzamknuté.

Aj keď vás hra pustí do rozšírenia The Old Hunters už s levelom 65, ak sa nepovažujete za dostatočne skúseného hráča tohto žánru, ďaleko sa nedostanete.

Úroveň obtiažnosti je tu totiž na približne rovnakom stupni ako v neskorších častiach pôvodnej hry. Osobne by som však povedal, že je aj o niečo vyššia. Zo začiatku sa síce môžete ešte statočne chytať slamiek a udržovať pri živote.

No s každou novou lokalitou sa kvalita protivníkov výrazne zvyšuje a opäť sa budete môcť stretnúť so starou známou frustráciou z nekonečných nápisov „You died“ - ako keby ste nevedeli, že ste už snád tisíckrát zomreli, všakže?

Spolu s novými lokalitami nemôžu, samozrejme, chýbať ani nové druhy nepriateľov, zbrane či oblečenie. Ako prvých spomeniem bossov. Rozšírenie totiž so sebou prináša aj piatich ďalších vyzývateľov, ktorí vám netolerujú ani len to najmenšie zaváhanie.



HODNOTENIE

- + výborný dizajn úrovni s vydarenou atmosférou
- + noví bossovia, zbrane, oblečenie a ďalšie veci
- + tradične dobrá hrateľnosť
- vysoká cena
- menšie, no viditeľné prepady snímkovania

8.5

Niežeby ste pri zdolávaní bossov potili krv (aj keď sa určite zapotíte), no aj jediný zlý odskok vás môže stáť niekoľko desiatok minút snahy. Celková atmosféra súbojov je tu na skutočne vysokej úrovni.

Skvelé audiovizuálne spracovanie v kombinácii s typickou hrateľnosťou ponúka naozaj jedinečný zážitok z každého súboja, kde ste na konci po niekoľkých nevydarených pokusoch odmenení dobrým pocitom z úspechu. Čo sa týka nových zbraní, tých v hre nájdete viac ako tucet, čo je najmä pre zarytých fanúšikov veľmi dobrý dôvod na prehľadávanie každého jedného tmavého miesta na mape.

Expanzia sa dá kúpiť samostatne, no taktiež je priamo na disku GOTY edície. Ak už ale pôvodnú hru vlastníte, z peňaženky budete musieť vytiahnuť rovných 20 €.

Určite vás teda zaujíma, koľko hodín hrateľnosti za túto sumu dostanete. Odpoveď ale nemôže byť úplne jednoznačná, keďže sa to odvíja od vašich osobných skúseností a levelu vašej hernej postavy. Ak by ste boli na tom tak dobre, že by ste sa rozšírením len tak „presekali“ bez väčších problémov, pred obrazovkou strávite možno menej ako päť hodín. Pre tých ostatných sa môže herná doba výrazne navýšiť, a to až na desať hodín a viac.

Prvé a nateraz aj posledné rozšírenie pre Bloodborne sa podarilo a je po každej stránke vydarené. Nadväzuje na úspech pôvodnej hry a bez problémov si po celý čas udržuje vysokú úroveň. Svojich fanúšikov určite nesklame.

Play3man



FOOTBALL MANAGER 2016

NA POSTE MANAŽÉRA

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: SPORTS INTERACTIVE

ŠTÝL: MANAŽMENT

RECENZIA

Už si ani nepamätám, kedy naposledy vyšiel nový ročník série Football Manager a ja som ho nehral. Hráť ho skutočne každý rok, možno by sa dokonca dalo povedať, že som ukážkový hráč v očiach Sports Interactive. Alebo to aspoň tak môže vyplývať z toho, ako sa autori sami k sérii stavajú. Niektoré ročníky som hodnotil vyššie, iné zas nižšie. Rozdiel v hodnotení a u mňa osobne aj v dojme však vždy robili maličkosti. Tie posúvali misky váh na jednu alebo druhú stranu. Nepotrebujem, aby sa séria z ročníka na ročník zmenila o 180°. Viem, čo mám od novej časti čakať a taktiež dúfam v nejaké veci, ktoré v nej (ne)uvidím.

A presne takto aj na sérii tvorcovia pracujú. Jej koncept sa nezmenil už neuveriteľne dlhé roky, prakticky sa stále hrá rovnako a nielen v tom zmysle, že po ihrisku behá 22 farebných panáčikov v nízkom rozlíšení. Vývojári si zvolili cestu postupného vylepšovania. Tých zmien môžu byť v každom ročníku stovky a možno si ich ani nevšimnete, no možno vám hru aj prevrátia

naruby. Stačí drobná zmena v niektorom zo vzorcov, napríklad v zraneniach hráčov a ihneď sa kvázi tá istá hra bude hrať úplne inak. Možno pri iných sériách by ľudia túto cestu kritizovali, no v tomto prípade funguje veľmi dobre.

Srdciari siahnu po každom ročníku, ostatným hráčom sa možno oplatí každý druhý ročník, no a potom je tu skupina manažérskych panicov, ktorí hre neprepadli z nejakých dôvodov. Napríklad pre nich bola príliš náročná. Nie ťažká, taká vie byť aj pre desaťročných veteránov, ale náročná. Veľa tabuliek, vlastností, vzorcov, vzťahov medzi nimi. To všetko musíte vedieť sklbiť, aby váš tím bodoval. A práve týchto hráčov sa tvorcovia snažia opäť osloviť tak, aby to neskompromitovalo hru. Football Manager 2016 opäť trochu zjednodušil klasický rýchly režim a premenoval ho na Touch, čím autori jasne naznačujú, že je orientovaný na ovládanie dotykom, napríklad na tabletoch alebo hybridoch.

016



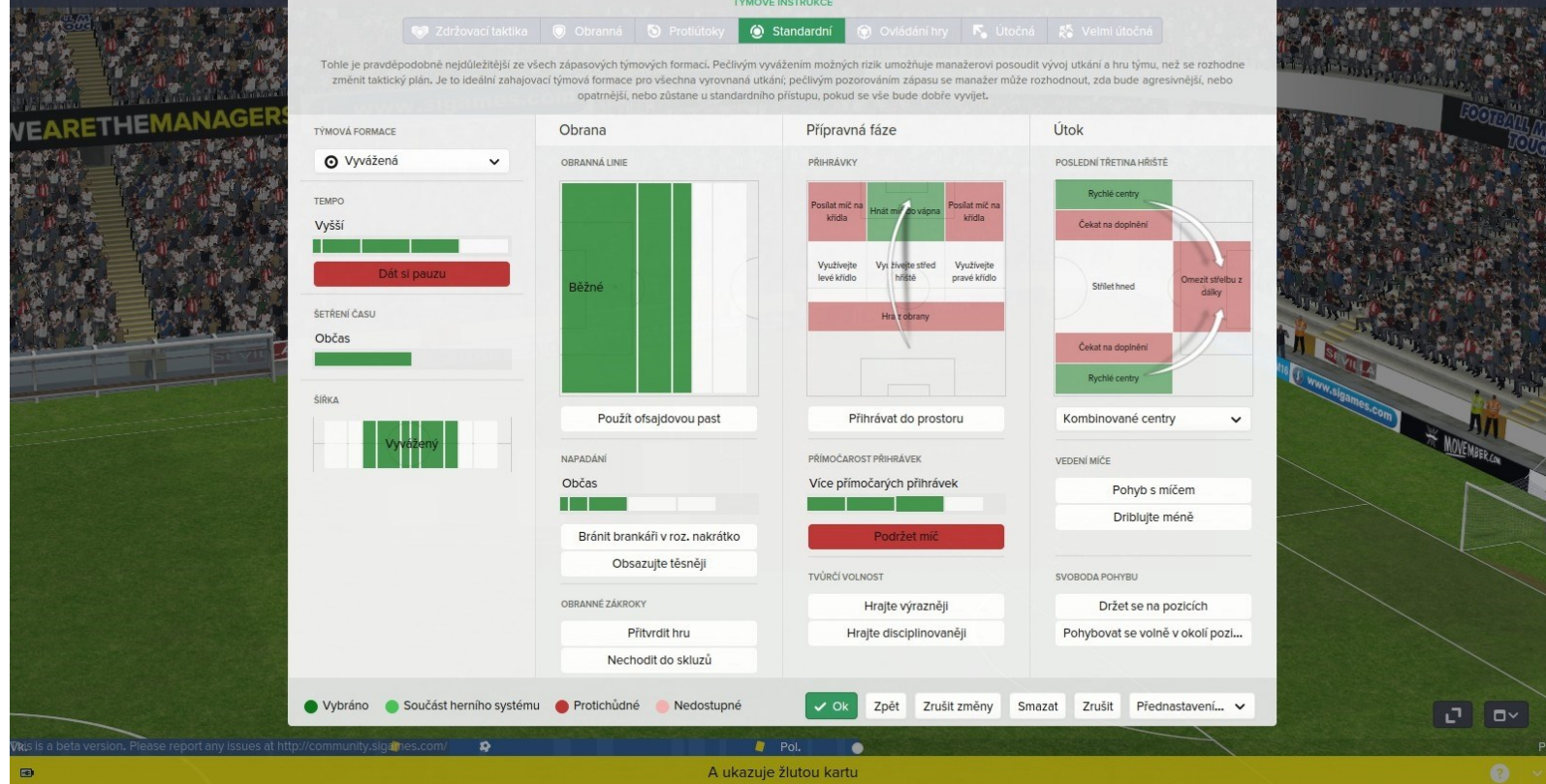
Ak ste dlhšie rozmýšľali, že by ste sa do takejto hry pustili, možno je ten správny čas. Tento režim je skutočne rýchlejší a jednoduchší, navyše ale aj v bežnom režime hra pomáha viac ako v minulosti. Jednak tu máte svoj realizačný tím, ktorý vám pomáha v každom ohľade, od taktiky, cez zdravotný stav, až po rozhovory a tréningy, ak to nechcete mať všetko na svojich pleciach. Zároveň ale hra ponúka viac pomôcok ako kedykoľvek predtým aj v rámci rozhrania a možností, ktoré si aj v prípade skúsených hráčov vyžadujú zhruba hodinku-dve na osvojenie.

Hru môžete hrať offline sami alebo aj online proti ostatným hráčom. Okrem tradičného a Touch režimu ponúka aj sériu výziev v samostatnom režime, ktoré môžete plniť. Príjemnou novinkou je možnosť konečne si vytvoriť vlastný klub. Manažéra si vytvárate už poriadne dlho, vytvorenie klubu je však niečo nové a slušne to rozširuje herné možnosti. Stále budete hrať rovnako, no takto vám hra dá možnosť trochu viac sa do nej vžiť. A možno poteší aj to, že režim

vlastného klubu môžete hrať taktiež v štandardnom, ale aj v Touch prevedení.

Ak pôjdete vlastnou cestou, vyberiete si ligy, kluby, môžete aj reprezentáciu, ak sa na to cítite, vytvoríte si postavu a už si idete vlastnou cestou. A v nej sa obmedzujete len sami. Akonáhle sa pustíte do hrania samotného, sú pred vami opäť o niečo väčšie možnosti, ktoré už predtým boli obrovské. Všetko môžete riadiť sami, no ak to nezvládete, s niečím vám vie pomôcť umelá inteligencia. Len kým odohráte prvý zápas, môže ubehnúť niekoľko hodín. Niektoré vaše činnosti priamo ovplyvňujú tím, iné zas budujú atmosféru a autenticitu, napríklad stretnutie s výkonným výborom, hráčmi, realizačným tímom a podobne.

Ak si myslíte, že pridete do hry, nakúpite celú novú základnú jedenástku z najväčších hviezd a budete vyhrávať zápasy rad za radom, ste na obrovskom omyle.



Áno, hra je ťažká. Občas možno až príliš, ale to záleží na tom, ako sa k nej sami postavíte. Neexistuje víťazná taktika a víťazná zostava. Rovnako ako v živote, aj tu forma prichádza a odchádza. Ak proti súperovi vyhráte jeden zápas, nemáte istotu, že proti nemu vyhráte opäť. Váš strelec sa môže na týždeň zraniť a po návrate mu to prestane sypať, prípadne sa váš stopér urazí, že ste ho nepustili do Realu Madrid. Alebo sa nemusí stať nič z toho, ale len jednoducho odíde aktuálna forma.

Musíte sa vedieť v hre pohybovať a taktiež orientovať v tom, čo vám umožňuje. Nemáte neobmedzený rozpočet a ak neprídete do úplného top tímu, musíte v ňom niečo zaplátať. Potom ale príde príprava a zistíte, že je váš útok bezzubý. Čo spravíte? Peniaze na top kanoniera nemáte a tí vaši nie sú zlí, len sú neprebudení. Môžete si pozrieť pravidlá ligy a vybrať si mladého útočníka, ktorý vám nenarobí problémy so súpiskou, zvýši konkurenciu a ak je dobre rozbehnutý, ani nemusí byť (papierovo) kvalitnejší ako tí vaši, ale svoju úlohu dobre splní. Jednoducho sa na hru nesmiete hnevať, keď sa vám nedarí (aj keď tie prehry a remízy pri takom obrovskom tlaku by rozhodne mohli byť menej početné). Musíte sa naučiť na to reagovať.

Váš tím sa postupne vyvíja. Hráčom viete do hláv vtlačiť hru na novej pozícii, iný druh futbalu a aj celú jedenástku postupne prispôsobovať na viac formácií. V úvode sezóny ich nebudú zvládať toľko, no už v polovici môžete pokojne medzi zápasmi prechádzať z maximálne ofenzívneho rozostavenia na hlboké defenzívne a stále si zachováte dobrú znalosť taktiky v tíme. Tú môžete ďalej ovplyvňovať priamo v zápase pokrikmi z lavičky (nečakajte ale veľký a okamžitý vplyv), kde pribudlo niekoľko nových možností. Štandardne ale môžete zmeniť štýl hry, dať hráčom určitý pokyn, ak im nejde hra vo vzduchu, presvedčíte ich, aby lopty do vápna necentrovali, ale radšej skúsili krátke prihrávky po zemi.

Prestupy a rôzne vyjednávania sú veda sama osebe, no v porovnaní so zvyškom hry prebiehajú prekvapivo rýchlo. A z mnohých vecí sa viete slušne vykecať. Urazil sa hráč, keď ste ho nepustili do iného tímu? Môžete mu pohroziť, ale môžete s ním aj vyjednávať a presvedčiť ho, aby zostal do konca sezóny. Ak naplníte jeho ciele, nebude chcieť odísť. Taktiež musíte vedieť, kedy sa v kabíne počas polčasu oplatí zakričať, aby sa hráči prebrali. Musíte však vedieť odhadnúť, kedy sa aký tón vyplatí. Možnosti na rozhovory (aj s novinármi) sa opäť rozrástli a dejú sa častejšie, pričom v nich môžete manévrovať viacerými novými spôsobmi.

Reakcie hráčov na nasadzovanie, formu, rozhovory a iné sú opäť o niečo reálnejšie. Vzorec zranení je asi najlepší za niekoľko posledných ročníkov. Budete síce nadávať, keď vám bude v istej dobe maródovať polovica základnej jedenástky, no aj o tom je futbal. Zranenia nie sú prehnané, dokonca je ich oveľa viac druhov a aj doba liečenia viac zodpovedá realite. Naviac sú až prekvapivo dobre simulované, ako sa minimálne v mojom prípade ukázalo v priebehu tejto sezóny v drese Liverpoolu. A potom tu máte aj aspekt nasadzovania hráčov po zranení. Oplatí sa riskovať a nasadiť hráča, ktorý je už fit, no chýba mu zohranosť alebo niečo iné? Záleží od konkrétneho prípadu. Môže sa chytiť, no aj zraniť na ďalšie 3 mesiace (Sturridge je snád' z cukru). Priamo zápasový engine je opäť jednou z tých viac rozporuplných stránok hry. Vizuálne sa príliš neposunul, no obsahuje viac situácií a variabilnejšiu hru. Pribudlo aj niekoľko chýb - ako v poli, tak aj pri brankároch. Len tie strely aj od špičkových hráčov by nemuseli až tak často lietať až neúmerne mimo brány. Pôsobí to komicky, keď vystrelí jeden z vašich najlepších spoza šestnástky a nakoniec je z toho out pre súpera. Taktiež animácia pohybu hráčov sa občas zasekne a po trávniku len klížu v statickej póze s loptou nalepenou na kopačkách, kým o ňu neprídu alebo sa jej sami nezbavia.

Ročník 2015 priniesol mnoho zmien, no málokto fungovali dobre v prospech samotnej hrateľnosti. Football Manager 2016 v tomto ohľade funguje oveľa lepšie, futbal a jeho riadenie vás viac baví, postretne vás viac rôznych situácií a máte viac možností, ako sa s nimi vyrovnáť. Chyby tu však opäť sú. Vytváranie vlastnej postavy je strašné a aj keď si ju charakterovo dokážete slušne vykresliť, na jej výzor sa nedá pozeráť. Celkovo grafické stvárnenie má aj niekoľko bugov. Taktiež sa mi zdá, že s pribúdajúcimi možnosťami v dialógoch začína aj český preklad trochu zaostávať za očakávaniami. A nejakým tým patchom by mohli autori ošetriť aj vyváženie herných situácií v hernom engine, nech sa nemusíte smiať cez slzy pri tom, ako vaši ostrostrelci zahadzujú šance strelami pánu bohu do okien.

Matúš Štrba

HODNOTENIE

- + simulácia pôsobí vierohodnejšie
- + inteligentné zmeny v rozhraní
- + môžete si vytvoriť vlastný klub
- + obrovská hĺbka v možnostiach vedenia tímu
- + opäť o niečo prístupnejšie novým hráčom
- už niekoľko rokov vyzerá a znie takmer totožne
- chýbajú kompletne licencie
- ešte treba vyvážiť niektoré situácie

8.5



THE AGE OF DECADENCE

ÚPADOK RÍMA V RPG PODOBE

PLATFORMA: PC

VÝVOJ: IRON TOWER STUDIO

ŠTÝL: RPG

RECENZIA

Čítate recenziu na novú hru! Naozaj nespomíname v tomto článku žiadny starý titul. Aj keď podľa obrázkov by to mohlo tak vyzerat'. Age of Decadence je novinka, ktorá si navyše zaslúži zvýšenú pozornosť. Práve recenzovaná hra dokonca aj predbehla ambiciózny projekt Daniela Vávru - Kingdom Come: Deliverance. Ten sa prezentuje ako RPG bez mágie a drakov. Age of Decadence je na tom podobne. To je ale zrejme jediná výrazná paralela. Hra od štúdia Iron Tower Studio útočí na úplne iné zmysly. Ak by sme hodnotili Age of Decadence len podľa grafickej stránky, tak by sme ju mohli rovno pokrčiť, zahodiť a poslať strojom času do roku 2002. Takže treba zatnúť zuby, prižmúriť oči a vydať sa do vrstevnatého príbehu plného zvrátov, zrád, vražd a ešte mnohého ďalšieho. Pod škaredou vrstvou prachu sa skrýva zlatý poklad.

Postavu si môžete vytvoriť, samozrejme, vlastnú, dať jej identitu - pohlavie, minulosť, určiť, ako má približne vyzerat' a hlavne zvoliť povolanie, ktoré ovplyvní jej schopnosti. Pred výberom odporúčam podrobne preštudovať, čo si vyberiete, pomôžu aj informácie na internete. Záleží na tom, aký ste typ hráča a pri prvom hraní by sa malo zvoliť niečo najmenej náročné.

Age of Decadence je RPG s ťahovými súbojmi, v ktorej takmer vôbec nemusíte bojovať. Už dávno sme tu ale nemali titul s tak veľmi prepracovanými súbojmi nablízko. Svojho protivníka môžete umlátiť toľkými spôsobmi, až sa vám hlava zatočí. Pravdaže platí, čím viac máte možností, tým je hra ťažšia. Je to tak. V každom ťahu máte niekoľko akčných bodov. Slabší útok stojí menej bodov, ten silnejší a účinnejší viac. Útek dozadu o pár políčok však tiež stojí pár bodov.



Takže treba veľmi rozmýšľať a plánovať dopredu, čo spravíte. Základ je v šachu, len tu je to všetko ešte zložitejšie. Pri útokoch môžete mieriť na trup, ruky, zvoliť zaujímavú piruetu atď. Čo sa týka zbraní, aj tu je možností neúrekom - vrhacie nože, luky, dlhé vidly, krátke dýky a mnoho ďalšieho. V podstate všemožné zbrane, ktoré boli aj reálne v období antiky.

Zaujímavosťou je, že sa môžete súbojom vyhýbať. Jednoducho sa vyberiete cestou diplomata a problémy vyriešite dialógom. Táto cesta je však náročnejšia a znamená množstvo spätného načítavania uložených pozícií. Pozitívnu správou môže byť aj to, že napriek obrovskému množstvu textu nie je angličtina až taká zložitá. Takže vysomáriť sa z vagónu textov môže aj priemerný angličtinár. Na

druhej strane by lokalizácia textov určite potešila. Ale nie všetko je len o pozornom čítaní a vyklúčovaní z diskusie. Stále sa pohybujete v RPG titule, takže je potrebné mať aj náležité schopnosti. Za ťažko získané body je nutné vylepšovať a voliť čo najrozumnejšie talenty, ktoré zahrňujú aj obchodovanie, etiketu, zakrádanie, krádeže, alchýmiu a výrobu predmetov. Každý bod má obrovskú váhu.

Cesta bojovníka je zo všetkých najťažšia a čas strávený pri hre sa z priemerných 15 môže vyšplhať aj na oveľa viac hodín. Pevne verím, že vás táto herná doba neodradí. Age of Decadence je titul, ktorý si zaslúži hrať ho viackrát - toľko volieb a priebeh je vždy iný. Nie je to len iná cesta, akou sa môžete vydať k rovnakému cieľu.



- Game auto saved.
- Land Ahoy! Discovering a new location boosts your spirit - 10 skill points gained.
- A local guide : "Ten imperials! For only ten imperials you'll get a tour of our glorious city and have all your questions answered!"

Zvolená herná doba je optimálna, pretože titul nestihne upadať do stereotypu. To sa pri textovej hre stáva často. A ako už bolo spomenuté, textu je tu naozaj požehnané. Číta sa však ľahko a veľmi dobre vedie hráča do útrobov príbehu. Opisuje aj také detaily, ako má kto usadené oči, ako sa tváří, čo popritom robí. Skrátka rovnako ako v dobrej knihe.

Technickú stránku nie je nutné rozoberať do hĺbky, snáď len treba spomenúť dlhšie loadingy, ktoré môžu prekážať pri dlhodobejšom hraní. Zároveň sa ukazuje aj problém s pamäťou RAM. Tá sa zahlcuje a po viachodinovom hraní je dobré hru vypnúť a znovu zapnúť. Čo sa grafiky týka, treba upozorniť, že sa stále jedná o indie titul, na ktorom sa pracovalo desať rokov. Napriek slabšiemu výzoru však stále ponúka nádherné pohľady a reálne spracované prostredie. Posúvanie hrdinu po hernej ploche je občas dosť kostrbaté a problémové, ale to je len daň za použitý engine.

Hudba je naopak geniálne spracovanou zložkou s rôznymi nástrojmi. Obzvlášť nádherné sú pasáže, kedy sa do skladby zapoja aj husle. Hudobný sprievod príjemne dopĺňa atmosféru a funguje aj samostatne. Dobré sa počúva napríklad pri čítaní knihy alebo písaní recenzie. Dabing vôbec nehľadajte. Aj keď si ho tu viem predstaviť. Radšej žiadny ako nejaký, ktorý by len kazil atmosféru.

Age of Decadence je krásnou interaktívnou knihou, ktorá vyžaduje od hráča veľkú pozornosť a správne rozhodovanie. Ale ten pocit, keď sa vám príbeh podarí nasmerovať správnym smerom alebo porazíte súperov, je na nezaplatenie. Koho láka antický Rím a neodolá intrigám a ťahovým súbojom, pre toho je Age of Decadence správnou voľbou. Zdvíham však varovný prst pre tých, ktorí čakajú viac dynamický titul podobný modernejším RPG hrám. Age of Decadence je izometrický Fallout v iných kulisách.

Possol

HODNOTENIE

- + vhodne zvolená dĺžka hry
- + možnosti voľby pri rozhodovaní
- + pútavý príbeh
- + kvalitné opisy a dialógy
- + zaujímavý súbojový systém

- slabšia grafická stránka
- veľa textu môže niekoho odradiť
- pár technických problémov

8.5

Effect

- Low Damage SHIELD BASH 2AP
- To Hit Chance +15%
- Critical Strike Chance -15%
- Armor Damage Chance -15%

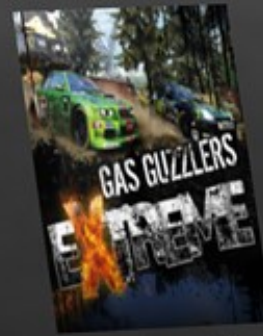
 **nVIDIA.** GRID



Borderlands 2



Darksiders 2



Gas Guzzlers: Extreme



PixelJunk Monsters



Red Faction Armageddon



Darksiders



Dead Island



Overlord 2



Race Driver Grid



Saints Row

TECH





NVIDIA SHIELD TABLET K1

FIRMA: NVIDIA

NVIDIA znovu naštartovala svoj Shield tablet, teraz s nižšou cenou, ale stále vysokým výkonom. Presnejšie ide o Shield tablet, ktorý vypustila už minulý rok. Vtedy ešte s vyššou cenou a v dvoch verziách 16 GB a 32 GB. Po problémoch s batériou tablet však v lete stiahla, aby sa teraz už s novou batériou mohol vrátiť späť do predaja a to rovno lacnejší. Síce teraz je už k dispozícii len v 16 GB verzii, ale stojí o 100 eur menej, a teda 199 eur. Nechýbajú doplnky, ako vlastný gamepad Nvidie, stylus a magnetický cover.

Shield tablet

Samotný tablet je 8-palcový, ponúka kvalitný IPS displej s 1920x1200 rozlíšením, rýchly Nvidia K1 procesor, 2 GB pamäte, dve 5 mpx kamery s HDR a kvalitné stereo reproduktory po stranách. Má zabudovaných 16 GB flash, možnosť pridania SD karty a systém je Android 5.0. Nechýba WiFi, Bluetooth 4.0 LE, GPS. Celkovo pekná kombinácia hardvéru a softvéru. Pri systéme je možno škoda, že to nie je rovno Android 6.0, ktorý prá-

ve vychádza, ale aspoň už výrobcovia prešli zo štvorky na päťku. Batéria 5300 mAh vám zaistí hranie náročnejších hier na také 3-4 hodiny, podľa toho ako hra vyťažuje hardvér. Bežné používanie vystačí asi na 10 hodín.

Nvidia presne vedela, čo robí a pre koho tablet vytvára. Je rýchly, hry fungujú bez problémov s kvalitným obrazom a slušným zvukom. Napriek tomu, že Android hry nie sú často najlepšie optimalizované, ťažko nájdete niektorú náročnejšiu, ktorá by vyslovene trhala. Či už FPS strieľačky alebo autá, všetko funguje veľmi dobre. Nvidia sa tu netrápila s vlastným launcherom, všetko nechala pôvodné systémové, jediné, čo si do systému pridáva, sú vlastné aplikácie. Tie vám pridávajú vlastný shop, možnosť pripojiť gamepad, pripojiť sa na streamovaciu službu alebo na PC. Nakoniec, aby ste tieto možnosti skutočne využili, Nvidia zabudovala do tabletu aj HDMI výstup na TV alebo monitor, ktoré vám majú obraz zväčšiť. Ak totiž pripojíte gamepad, môžete hrať či už Android hry, alebo streamované hry priamo na TV.



Možno jediná škoda je tých 16 GB flash, ktoré veľmi rýchlo pri dnešných hrách zaplníte. Ale na druhej strane je to aj dobré ušetrenie peňazí, keďže 32 GB micro SD kartu máte teraz za 8 eur a hry tam bez problémov presuniete. Myslím, že na starších verziách Androidu nešli na SD kartu presunúť všetky hry, ale tu som sa nestretol so žiadnou, ktorá by sa nedala presunúť.

Ak by som to mal porovnať s bežnými Android tabletmi, môžeme si zobrať napríklad taký Asus Memopad 8, ktorý je štandardným tabletom za 130 eur a je ideálny na nenáročné používanie. Stačí na browsovanie a aj hranie stredne náročných hier. Len oproti tomu za 200 eur ponúka Shield full HD rozlíšenie, 2 GB pamäte, čo sa odrazí na rýchlosti Androidu, keďže ten dokáže 1 GB pamäte veľmi rýchlo zapratať. A, samozrejme, samotné hry sú úplne inde. Síce na Asuse si hry zahráte, ale na Nvidii majú plynulý framerate a aj vyššie detaily pri hrách, ktoré si ich nastavujú podľa výkonu. Napríklad NFS Nitro vyzerá úplne inak a Asphalt 8 ide pekne plynule. Celkovo výkonovo nemá tento tablet vo svojej cenovej kategórii konkurenciu. Možno najbližšie by bol iPad mini, ale ten je až za 400 eur.

Čo sa týka benchmarkov, v Sling shot ES 3.1 test 3D marku ukazujú Shield tablet 2484 bodov, pričom je v rebríčku druhý a je hneď za Nvidia Shield TV, ktorý má

cez 4000, tretí je Nexus 9, ktorý má 1727 bodov. V Ice Storm Unlimited má Shield tablet 30 tisíc bodov a je deviaty a tesne za Apple Ipad Pro s 33 tisíc bodmi, nad nimi je to potom zaplnené Surface tabletmi a Nvidia TV je na treťom mieste.

Best Devices

(updated 30.11.2015 03:00)

Device	Sling Shot using ES 3.1	Screen
 NVIDIA Shield Android TV	4042 ★★★★★	"
 NVIDIA Shield Tablet	2462 ★★★★★	8"
 HTC Nexus 9	1727 ★★★★★	8.9"
 Huawei Nexus 6P	1421 ★★★★★	5.7"



Gamepad a ďalšie doplnky

Nvidia pridáva k tabletu aj dokúpiteľný wireless gamepad. Ten je zvláštnym spojením rôznych typov gamepadov. Dizajn a rozloženie tlačidiel a zadných triggerov má z Xboxového gamepadu, symetrické rozloženie páčok z Playstation a pridáva aj touchpad plochu. Okrem štandardného ovládania hier totiž potrebujete aj ovládanie kurzora myši, a práve tam to využijete. Či už v systéme, alebo aj v niektorých hrách. Nie všetky sú totiž stavané na gamepad. Niektorým pomôže ovládanie kurzora, ktorý nahradí ťukanie do obrazovky, ale niektorým ani to a musíte zobrať tablet do ruky a ovládať hry štandardne dotykom. Touchpad je však skôr len východisko z núdze, je príliš malý a nepohodlný.

Samotné ovládanie hier je rovnaké ako na ostatných gamepadoch. Najlepšie ho na tablete využijete na FPS hry, ale dobre funguje aj v sekačkách v Diablo štýle, pekne sa užíva aj v MOBA hrách a je dobrý aj pre niektoré racingovky.

Aj keď racingy nie sú práve najlepšie vyladené a často sa auto správa inak, ako by ste čakali, keďže sú hry stavané hlavne na natáčanie tabletom a často sú čisté arkádovky. Ale napríklad na taký simulačný Real Racing 3 sa nedá sťažovať, ten si pekne zahráte aj s gamepadom. K tomu gamepad okrem Androidu funguje aj na

PC.

Celý gamepad však dobre padne do ruky. Hlavne na spodnej strane má ergonomické miesta na prsty, ktorými dobre gamepad prichytíte. Možno jediná škoda je, že je trochu väčší ako bežné gamepady. Spôsobuje to hlavne časť s touchscreenom, ktorá rozširuje jeho veľkosť a gamepad tak pripomína ovládače z prvého Xboxu. Ale keď ho chytíte do ruky, veľkosť nie je problémom.

Gamepad má zabudovanú batériu, ktorú nabijete len cez USB port a má slušnú výdrž. Nvidia udáva 40 hodín. Čo môže byť pravda, keďže počas celého testovania som nemusel batérie dobíjať. Zo zaujímavostí zabudované sú aj vibrácie gamepadu, ale momentálne nie je vibrovanie podporované. Samotné Android hry nakoniec tiež veľmi vibrácie neriešia.

Z ďalších doplnkov pekne na hranie využijete magnetický cover, ktorý tablet ochráni a umožní vytvoriť aj niekoľko typov stojanov. Budete tak môcť pohodlne hrať s gamepadom alebo ovládať tablet dotykovým perom, ktoré tiež Nvidia predáva ako doplnok. Možno je dôležité dodať, že tablet kúpite bez nabíjačky. Tá sa síce dá dokúpiť samostatne, ale tablet nabijete z ľubovoľnej USB nabíjačky alebo aj cez PC (rovnako aj gamepad).

Nvidia herné služby

Herné služby sú špecialitou Nvidie, ktorá ponúka ako streamovanie hier z PC, tak aj z internetu. Tablet si teda môžete prepojiť s PC cez wifi a hrať spustenú hru rovno na ňom, a to pomocou Nvidia gamepadu. Tu je však obmedzenie a to, že musíte mať niektorú z Nvidia grafických kariet od série 600 vyššie. Následne je však odozva veľmi rýchla a obraz kvalitný. Buď si takto ľahko prepojíte hry len na tablet, alebo si ich môžete streamovať rovno na TV.

Ale ak nemáte GeForce grafiku alebo nemáte herné PC, nemusí to znamenať, že si PC hry nezahráte. Nvidia spustila svoju službu GeForce Now, ktorá umožňuje streamovať a hrať PC hry cez internet. Samozrejme, je k tomu potrebný slušný internet a aj peniaze. Teraz má však Nvidia akciu na tri mesiace zadarmo, a tak môžete hrať základnú ponuku hier zadarmo a prípadne si kúpiť dodatočné hry. Napríklad v základnej ponuke je Alan Wake, Witcher 2, Batman Origins a približne 70 ďalších hier. Predplatné týchto hier bude po vypršaní troch mesiacov stáť 8 eur mesačne. Naproti tomu sa cez streaming dajú kúpiť a hrať hry, ako Witcher 3, hry so Saints Row série, Metro série, príde aj Mad Max alebo Mordor.

K tomu má Nvidia aj spojiť ponuku hier na Androide, kde je priamo v tablete Nvidia Store. Nájdete v ňom pekný filter najlepších hier, či už graficky alebo hrateľne kvalitných, alebo oboch naraz. Plus tie, čo majú podporu gamepadu, majú aj vlastnú sekciu na lepšie zorientovanie sa. Gamepadových hier má Nvidia vybra-

ných cez 500. Zo zaujímavých hier do svojej sekcie vybrala napríklad zombie akciu Unkilled, Killshot Bravo, kvalitný Asphalt 8 Airborne, GT Racing 2, World of Tanks Blitz, ale aj lietadielkový Skyforce, má v ponuke aj Hotline Miami 2, Fallout Shelter, Need for Speed No Limits, Doom 3 BFG edíciu, Overkill 3 akciu, nechýba Portal Pinball, Half Life 2. Je vidieť, ako sa Nvidia o svoju ponuku skutočne stará a pekne jej to rastie. Možno by však mohla robiť väčšie akcie a ponúkať napríklad niektoré platené hry pre Android zadarmo.

Celkovo je Shield parádny Android tablet, ktorý vďaka hernému zameraniu splní všetko, čo od tabletového hrania čakáte. Ak teda hľadáte výkonný herný tablet za dobrú cenu, Shield je presne to, čo chcete. Za 200 eur ponúkne kvalitné tabletové alebo aj vzdialené hranie na PC, k tomu je rýchly, má kvalitnú konštrukciu, slušnú batériu a má peknú ponuku doplnkov (aj keď si za ne musíte priplatiť).

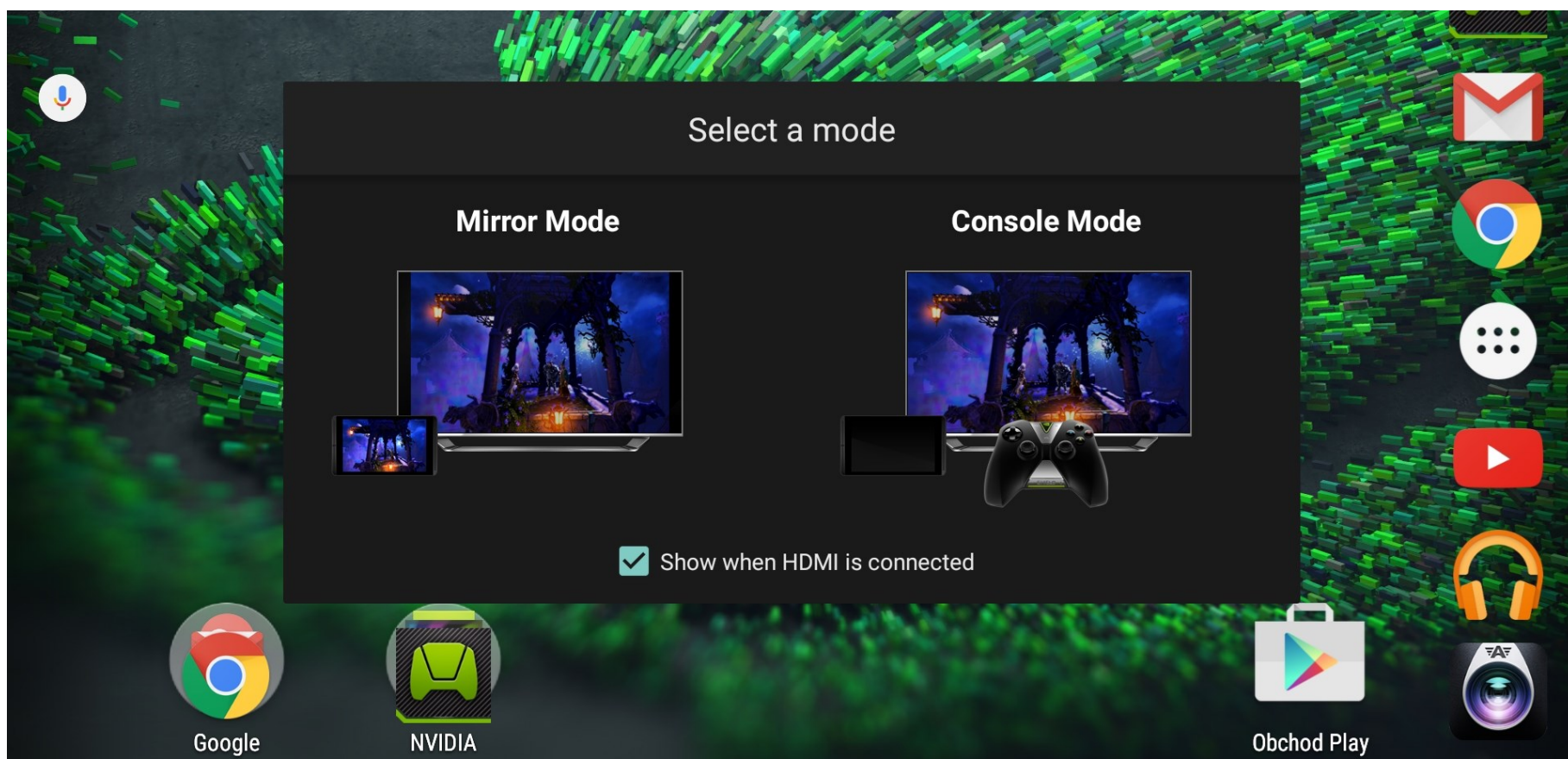
Čo sa týka cien tak to vyzerá nasledovne:

Tablet:

- Nvidia Shield Tablet K1 - 199 eur

Doplňky:

- Nvidia Shield Controller - 59 eur
- Nvidia Shield Cover - 29 eur
- Shield World Charger - 24 eur
- Shield Stylus - 19 eur





PC DESKTOP DO 1000 EUR

Po 500 eurovej konfigurácii si pozrime najzaujímavejšie kombinácie hardvéru do 1000 eur. Teda mimo tisícového aj 600 eurové, 750 eurové a 900 eurové. Už tak nemusíte ísť v lowende, ale v tejto kategórii si postavíte strednú triedu, či už nižšiu alebo vyššiu. Môžeme sa tak odpútať od AMD procesorov a prejsť na na hry ideálne i5 procesory.

Môžeme si ešte zopakovať predchádzajúcu konfiguráciu za 500 eur (teraz s vymenenou lepšou doskou)

Herná zostava za 500 eur - AMD s R7 370

Procesor: AMD FX-8320E 3.2GHz (osemjadro) 136 eur-

Doska: MSI 970A-G43 - 72 eur

Grafika - R7 370 2GB OC - 144 eur, alebo o trochu rýchlejšia GTX950 2GB OC za 160 eur

Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1886Mhz - 44e

Zdroj: Evolveo 550W - 41e

Disk: 1TB HDD - 51e

Skriňa: C-Tech Ares - 20e (alebo ľubovoľná iná ATX skriňa podľa vášho vkusu)

Za 500 eur je to slušná zostava, žiaden trhač asfaltu, ale zahráte sa. Môžete tu ešte vylepšovať grafiku, a pridať pamäť ale to je všetko čo tu vylepšíte. Ak už budete chcieť ísť do vyššieho výkonu, už treba dať intel procesor a vymeniť dosku. Tam sa dá postupne stúpať s výkonom ako vám to financie dovoľujú spravíte, verziu za 600 eur, 800 eur, niečo vylepšíte a viete stúpať aj do 1000 eur.

Herné PC do 700 eur - i5 s GTX960 alebo s R9 380

Procesor: Intel Core i5-4460 - 190 eur

Doska: GIGABYTE H97 - 90 eur

Grafika: GIGABYTE GTX 960 OC 4GB - 217 eur alebo s MSI R9 380 Gaming 4G za 236 eur

Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1600Mhz - 43e

Zdroj: Cooler Master 600W - 44e

Disk: HDD 1TB - 51e

Skriňa: C-Tech Ares - 20e (klúadne môžete vymeniť za lepšiu)

Cena 660 eur

Tu už začínajú základy slušnej zostavy. Máte tu decentnú dosku, relatívne slušný štvorjadrový i5 procesor, ktorý ešte vydrží. Rovnako GTX960 4GB kartou alebo R9 380 karta ponúknu výkon aspoň na dva roky hrania. Teraz bez problémov idú v na high-very high v 1080p a 4GB pamäte zaistí, že nebude problém ani s hrami s kvalitnými textúrami.

Ak tu chcete ešte ušetriť a ísť len na 600 eur môžete vymeniť grafiku za slabšiu GTX950 alebo R7 270 z predchádzajúcej zostavy. Naopak, ak ešte máte voľné peniaze môžete ísť aj do lepšej grafiky kde zostava bez problémov pôjde aj s GTX970 alebo R9 390. Pozrime sa koľko to vyjde:

Herné PC za 800 eur - i5 s GTX970 alebo s R9 390

Procesor: Intel Core i5-4460 - 190 eur
Doska: GIGABYTE H97 - 90 eur
Grafika: MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur, alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1600Mhz - 43e
Zdroj: Cooler Master 600W - 44e
Disk: HDD 1TB - 51e
Skríňa: C-Tech Ares - 20e

Cena 800 eur

Je to už 800 eur, aj keď tu už ste pri tejto cene, pozrite sa na zdroj z nasledujúcej zostavy, samozrejme diskom môžete ísť vyššie, kúpiť SSD, lepšiu skríňu. Vyčleníte 900 eur a tam vopcháte máte všetko čo potrebujete.

Ak pôjdeme ešte vyššie:

Herné PC do 1000 eur s DDR3 pamäťami

Procesor: Intel Core i5-4690K - 238 eur
Doska: MSI Z97 GAMING 3 - 114 eur
Grafika MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur, alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR3 1886Mhz - 44 eur
Zdroj: Corsair CX600 - 70 eur
Disk: Seagate Desktop SSHD 1000 GB - 73 eur
Skríňa: Zalman R1 - 48 eur

Spolu 930 eur

Toto je už kvalitná konfigurácia pre bezproblémové hranie. Dali sme najvýhodnejší i5 procesor, ktorý nie je z novej série, ale má dobrú cenu, vysoký výkon a možné pretaktovanie, ak by ste chceli ísť vyššie. GTX970 je momentálne najobľúbenejšia karta aj napriek rozdeleniu pamäte na 3.5GB rýchlejšej a 0.5 GB pomalšej, ale kludne si ale môžete vybrať aj AMD R9 390, tá má 8GB. Toľko síce v hrách nemáte ako využiť a karta má veľkú spotrebu, ale pri na textúry náročných hrách môže ísť karta lepšie. Mimo toho je už v zostave aj kvalitnejší zdroj a SSHD disk. Je tam vymenená aj skríňa, ale môžete ísť ešte do drahších a kvalitnejších.

Ak by ste chceli s touto zostavou využiť 1000 eurový rozpočet lepšie, určite si k zostave dokúpte SSD disk, či už 120GB za 60 eur, ale napríklad rovno za 250GB, kde sú teraz veľmi dobré ceny pod 100 eur. Rovnako SSHD disk môžete rozšíriť na 2TB ten stojí len o 20 eur viac. Nakoniec môžete ísť na 16GB RAM, viac pamäte nikdy nie je na škodu a teraz sú pamäte veľmi lacné, za 81 eur máte napríklad Kingstony 16 GB.

Herné PC do 1000 eur s DDR4 pamäťami

Procesor: Intel Core i5-6500 - 224e (alebo rýchlejší Intel Core i5-6600 248 eur)
Doska: MSI H170 GAMING M3 - 121 eur
Grafika MSI GTX 970 GAMING 4G - 361 eur alebo od AMD GIGABYTE R9 390 8GB za 358 eur
Pamäť: Kingston 8GB DDR4 2133 Mhz - 57 eur
Zdroj: Corsair CX600 - 70 eur
Disk: Seagate Desktop SSHD 1000 GB - 73e
Skríňa: Zalman R1 - 48 eur

Spolu 954 eur

Ak chcete stavať do budúcnosti, tak DDR4 pamäte to istia, už nie sú drahé, rovnako dosky sú v rozumnej cene a i5 6000 procesory rovnako. Celé je to drahšie ale len o 30 eur, a máte tam novší a lepší procesor a DDR4 pamäte. Plus kludne porozmýšľajte aj o rozšírení pamäte na 16GB ktoré kúpite za 100 eur, pridaní SSD aspoň 120GB na systém.

Ak by ste už chceli ísť do i7 procesorov a napríklad GTX980, alebo AMD Fury grafik, rátajte so zostavou nad 1000 eur.



NOTEBOOK DO 1000 EUR

FIRMA: XROCKER

Pozrime sa ponuku notebookov, na ktorých sa dá relatívne slušne zahrať. Samozrejme pôžitok z hrania a aj samotný výkon rastie s cenou, ale aj za 500 už máte základnú ponuku na ktorej ako tak rozbehnete aj väčšie tituly.

Hlavne je dôležité, aby notebook mal samostatný grafický čip a tu ako minimum doporučujeme buď R7 M360, alebo Geforce 940M, ktoré už majú základný výkon. Ten postupne rastie s 950M, 960M čipmi, viac už do 1000 eur ťažko zoženiete. Podobne sú tam dôležité aj procesory kde lacné majú AMD štvrojadrá a intel dvojjadrá s hyperthreadingom, ale drahšie už majú lepšie i5 procesory a vopcháte sa tam aj slušný i7. Pamäť je ideálna aspoň 8GB, a aj vo verziách notebookov so 4GB je dobré dokúpiť si k tomu ďalšie 4GB, aby vám notebook zbytočne necachoval (hlavne keď tieto lacnejšie notebooky nemajú SSD disky). Nakoniec ešte záleží akú veľkú uhlopriečku chcete či 15" notebook na lepší prenos, alebo 17" pre väčší obraz, aj keď si väčšinou pár eur doplatíte. Z väčších značiek tu máte na výber hlavne verzie HP Pavilionu 15, Acer Aspire, Lenovo Ideapad, Asus G sériu, MSI Leopard a Dell Inspiron. Každá zo sérii notebookov má veľa konfigurácií a najlepšie je vybrať podľa ceny, ktorú chcete na notebook obetovať. Nasledne sa dá ísť s konfiguráciou hore alebo dole.



HP Pavilion 15 (ab081nc) - 470 eur

HP Pavilion 15 je parádna ponuka na svoju cenu. Ponúka 1920x1080 rozlíšenie, 15 palcový displej, AMD Radeon R7 M360 2GB grafiku, štvorjadro AMD A8-7410 a 500GB disk. Nie je to zlá cena, síce s tou grafikou veľa vetra nenarobíte, ale rôzne MOBA hry, alebo menej náročné tituly pôjdu bez problémov, a aj niektoré väčšie na nižších nastaveniach. Plus má v cene rovno Windows 8.1. Má však len 4GB RAM, ktoré by to nebolo zlé rozšíriť a čakajte aj hlučnosť pri hraní.



Acer Aspire E15 Midnight Black - 599 eur

Oproti predchádzajúcemu je táto 15-náska kombinácia Intel-Nvidia, kde je rýchlejší Core i5 5200U a veľmi podobná GeForce 940M 2GB grafika. Má 1920x1080 displej, stále len 4GB RAM, plus 1TB disk. Na nenáročné hranie pôjde mierne lepšie ako spomínaný Pavilion 15. Bez problémov zahráte aj GTA V v nižších detailoch. Plus 17 palcová verzia s Geforce 940m a Windows 8.1 je za 595 eur, alebo ak chcete znížiť cenu, môžete zobrať za 540 eur verziu s 840m grafikou a Linuxom.



MSI GP60 Leopard - 729 eur

Nad 700 eur už začínajú GTX950M čipy, čo je znovu skok vo výkone a s 950 už zahráte aj náročnejšie hry. Konkrétne táto verzia herného MSI notebooku má ešte v sebe Intel Core i5 4210H Haswell, 15.6" LED 1920x1080 PLS, RAM 8GB, HDD 1TB 7200 otáčok. Táto konfigurácia je bez systému, ale cenovo výhodná.



Lenovo IdeaPad Flex 2 14 Grey - 650 eur

Ak by ste netrvali na veľkom výkone, ale chceli niečo zaujímavé, tak Ideapad Flex je ideálna kombinácia tabletu a notebooku so slušným výkonom. Má GTX840m čip, Intel Core i5 4210 a 14 palcový dotykový displej. Vzhľadom na malú veľkosť a výkonnú grafiku, pri hraní čakajte slušné zahrievanie. Plus notebook je bez systému a musíte tak ho doinštalovať. Na druhej strane 15 palcová verzia je za 779 eur a aj so systémom.



Asus ROG GL552JX - 809 eur

Asus začína so svojou Republic of Gamers hernou sériou notebookov pri cene okolo 800 eur, kde dáva Intel Core i5-4200H, 15.6" displej s FullHD rozlíšením (1920x1080 bodov), grafiku NVIDIA GeForce GTX 950M 2GB, 8GB RAM DDR3 a 1TB HDD. Plus majú SonicMaster zvuk a predinštalovaný je Windows 10. Keďže je to Asusovská ROG herná séria notebookov nie je problém ani s chladením.



HP Pavilion 15 Star Wars Special Edition - 819 eur

Ak chcete niečo štýlové, HPéčko má teraz brandovanú sériu Star Wars notebookov v Pavilion sérii a tie začínajú 15-stkami s i5 procesormi a Geforce GTX940M 4GB grafikou. Majú 8GB pamäte a 1TB disk. Ak by ste chceli i7 verziu tá je za 899 eur.



Lenovo Ideapad Y50-70 - 899 eur

Lenovo má vo vyššej kategórii svojho zástupcu v Y50 sérii, kde ponúka GTX960M 4GB, Intel Core i5-4210H, dali tam síce v základe len 4GB RAM, ale tú môžete doplniť. Disk je 1TB SSHD. Ak by ste chceli zaujímavejšiu verziu tak s 8GB RAM a 256GB SSD diskom je za 1048 eur



DELL Inspiron 15-7559 - 978 eur

Dell v tejto cenovej kategórii ešte nemá Alienware sériu, ale za to majú veľmi slušné Inspirony. Tie v novej sérii majú Core i5-6300HQ s 8GB DDR3 pamäťou, GTX960M 4GB grafikou, 1TB SSHD diskom, Windows 10 a samozrejme 15.6 palcovým fullhd displejom. Verzia s i7 procesorom DELL Inspiron 15-7559 je s cenou 1028 eur. S obomi dáte bez problémov GTA V na very high na 40-50 fps, problémy nebude mať ani Fallout 4 a ďalšie nové hry. Prakticky tu už s GTX960 zahráte všetko, aj keď samozrejme náročnejšie tituly nepôjdu na maxime.

Acer Aspire V15 Nitro - 982 eur

Podobne je na tom štvorjadrový nový intel i5 6300 aj keď má menej pamäte v grafike GTX960M 2GB, ale má 8GB DDR4 RAM. Je to slušná kombinácia pod tisícku. Ponúkne výkon procesor a aj grafiky pri 15.6 palcovom 1920x1080 displeji. Dopĺňa to 1TB SSHD disk. Ak by ste chceli i7, tak vyššia verzia je za 1078 eur

Ak chcete notebook na hranie do 1000 eur tak určite pozrite tieto posledné tri, tie majú v sebe všetko potrebné na hranie. Stále nie sú úplne ideálne ale za tú cenu je to slušný výkon ako procesorový, tak grafický.







FILMY

STAR WARS VII SILA SA PREBÚDZA

POKRAČOVANIE LEGENDY

ŠTÝL: AKČNÝ
REŽIA: JJ ABRAMS

FILMOVÁ RECENZIA

Taký hype sme tu nemali od čias Avatara (alebo aspoň 50 odtieňov sivej). Utajená premiéra len pár dní pred oficiálnym štartom, malé náznaky scenára, iba letmo zostrihané trailery s nostalgickou akciou a starými známymi. Pre návštevu kina to stačí. Táto recenzia vás azda presvedčí, prečo ísť na Star Wars VII viackrát, vychutnať si ich ako za mlada a že môže byť najlepším blockbustrom roka. Aspoň pre fanúšikov. I milovníkov poctivej sci-fi, ktorá sa dnes už nenakrúca, no J.J. Abrams má k nej najbližšie.

Na začiatku je nový robot, ktorý obsahuje cennú informáciu – k nájdeniu Lukea Skywalkera, ktorý sa schoval na istom mieste galaxie. A čím viac prenikáte do deja, tým väčšie množstvo postáv sa ho snaží nájsť. Je to ideálna šanca ako dať priestor nováčikom a neskôr si

zavolať do akcie aj starých známych. Máme nového záporáka menom Kylo Ren, ktorý by strašne rád dokončil niečo od čias Darth Vadera... Nebudem viac popisovať dej. Čím menej viete, tým lepšie a o pár dní dorazí taká vlna spoilerov, že by vás pred videním filmu trafil šľak. To kúzlo spočíva v postupnom objavovaní. A fanúšikovia budú očakávať kľúčové momenty celý film: kedy nastúpi Han Solo, čo povie ako prvé, kedy sa vytasí prvý svetelný meč a bude poriadny súboj? A nájdu Lukea?

Dobrá správa je, že scenár starostlivo prepája starú trilógiu a štart tejto novej. Rešpektuje, nadväzuje, a vie, že znalcom treba opatrne podhodiť pôvodné postavy, no vyhradí si čas na nové. To je esenciálna súčasť, pokiaľ máme držať palce nováčikom a netešiť sa na starcov, to



by sa vám rýchlo zunovalo. Paradoxne má prvá tretina pomalší spád, aby ste vstreballi Rey, Finna i BB-8. No má všetky atribúty: pomrkáva na fanúšikov, buduje sympatie a objaví novú planétu, ekosystém a štartuje spleť náhod do ďalších aktov. A neskôr to bude lepšie: krása Episode VII je v gradácii, po pomalšom štarte sa vypne k vyššiemu výkonu: začne rozuzľovať vzťahy, pridá ďalšie postavy a motivácie, prideme na nové planéty, uvidíme ničivé zbrane.

Sú tu všetky atribúty, kvôli ktorým milujete Star Wars. Jasné, aj zopár emzáčikov na pár sekúnd na plátne, ako ich do záberov kedysi sekal sám George L. Scenár a celková skladba má iba dve chybičky, ktoré ich delia od plného počtu bodov. Niektoré dialógy sú prosté, akoby ich písal samotný Lucas (na legendárne vyznanie lásky

Episode II však nemajú). Druhým je štruktúra i príliš časte požičiavanie známych elementov, najmä zo štvorky. Akoby autori mali zábrany urobiť istú revolúciu a kvôli fanúšikom ostali radšej v zabehnutých koľajách a doručili podobné scény, momenty ako na objednávku. Prítom presne vidieť, kedy lepšie padne malá asociácia či poukázanie na niečo z minulosti. Episode VII v kontexte série aj párkrát kopíruje, ale nemusela by.

Lebo J.J. Abrams je skutočne najschopnejší režisér Hollywoodu, ktorý si na Star Wars mohol trúfnuť. To, čo mu úplne necvaklo v Super 8 (nostalgia z predmestia) či oboch Star Trek filmoch (sú výborné, ale...), zapadá takmer do dokonalosti v siedmej Epizóde. Obrovský balvan zodpovednosti odhodil parádne.



Cca po hodine si uvedomíte, že na plátne zažívate niečo spred desiatok rokov a a vynikajúco, uveriteľne a nenásilne to pokračuje. Azda za to môže poctivý štýl nakrúcania, snaha byť verný dizajnu a neísť do totálnej trikovej extravaganzы, hoci Disney by na to peniažky mal. Aj noví roboti vedia byť otrieskaní, ošúchaní a nie zbytočne nablýskaní. Akcia je na jednej strane old-school, na druhej však riadne dravá a Abrams povolal parádneho kameramana, ktorý nevytiahne iba staré zábery, ale aj nové obľety, nádherne sa schováva za starými loďami, sníma pozemnú i vzdušnú prestrelku, prechádza na bojisko z intímneho zákutia a to, čo predvedie, vo finálnom zábere, doslova vytlačí slzu fanúšika (inak o poslednom zábere sa bude písať veľa a rovno hlasujem, že ide o najlepší finiš zo siedmich filmov).

Abramsovi zapadlo oveľa viac atribútov. Má skvelý strih, scény netrvajú zbytočne dlho. Episode VII nie je príliš dejovo nabitá, miestami kladie viac otázok ako odpovedí a vznikla tu parádna nová línia. Ale najväčšia mágia Abramsa je v privolaní pocitu spred 38 rokov, že niečo nové začína a vy chcete byť súčasťou. A je obohatená o to pripomínanie si toho starého. Kúzelné je spojenie, keď rovnako držíte palce Chewiemu pri prestrelke ako Rey pri úteku z trhu. Cítiť to aj pri hudbe: John Williams si ide po 50. nomináciu na Oscara; jeho soundtrack s bohatým orchestrom znie parádne, citlivo zložil nové melódie a na vybrané momenty si šetrí staré. A keď prídu tie, áno, tlačí sa ďalšia slzička.

Abrams a scenáristi urobili poctivý kus práce pri tvorbe nových postáv a casting väčšinou vybral dosť neopozierané tváre.



9.0

Daisy Ridley je objav a jej Rey je výborne zahraná hrdinka, ktorej budete fandit' a cítiť jej straty, objavy i súboje. Adam Driver ako Kylo Ren má totálne nevďačnú úlohu ťahať nového záporáka, ale snaží sa veľmi dobre. Veľmi poteší Domnhall Gleeson ako zlý generál, ktorý sa vzdialil svojim doterajším úlohám. Nečakane dobrý výkon dá nový droid BB-8, hrá fantasticky, má silné sóla! Ale mám jednu výhradu: John Boyega a jeho Finn sklamali na plnej čiare všetkým: postavou, jej motiváciami, napasovanými dialógmi a v neposlednom rade hereckým výkonom.

Skončil Pán prsteňov i Harry Potter. A najväčšia filmová sága sa vrátila v plnej paráde. J.J. Abrams napĺňa takmer nerealistické očakávania: citlivo nadviazať na šesťdielnu Lucasovu ságu, vytiahnuť starých známych a značnú nostalgiu, aj uviesť nové línie, hrdinov i atribúty. Jeho Star

Wars sú stále správne old-school a pritom modernejšie. Rozprávajú, čo sa deje po jednom z najznámejších finále a nastoľujú trend, po ktorom Hollywood túži. Aby nám po videní ostala chuť ísť na blockbuster znova a pritom žiť v sebe nádej na nové a bohatšie dobrodružstvá. Sága pokračuje 25. mája 2017...

PS – 3D prináša pár efektných záberov, obletov i momentov. Slovenský dabing je na lokálne možnosti obstojný, kúzlo pôvodných hlasov sa v ňom prirodzene vytratilo.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (USA, 2015, 135 min.)

Réžia: J.J. Abrams. Scenár: Lawrence Kasdan, Michael Arndt, J.J. Abrams. Hrajú: Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac, Harrison Ford, Adam Driver.

HRY O ŽIVOT: DROZDAJKA II.

KONIEC JE TU

ŠTÝL: AKČNÝ

RÉŽIA: FRANCIS LAWRENCE

FILMOVÁ RECENZIA

Hry o život takmer po štyroch rokoch končia. Je tu ďalšie finále veľkej filmovej ságy, ktorá nielenže nečakane vyštartovala (US otvárac 152 miliónov za víkend v marci dodnes berie dych), ale výrazne oživila subžáner dystopických filmov podľa bestsellerov, dala šancu silným ženským hrdinkám. Teraz sa konečne dostávame do vytúženého bodu, kedy má všetko do seba zapadnúť a naplniť očakávania.

Kde sme na začiatku filmu? V nepeknej situácii, kedy milovaný Peeta škrtil Katniss tak, že takmer nevie prehovoriť, misia v Kapitole dopadla nedobre a šanca na protiútok sa nevyvíja podľa očakávaní. Snow stále vyhráva na body, počet mŕtvych i náladu v spoločnosti: v hlavnom meste zatiaľ nepocítili ťah rebelov a distrikty sa síce mobilizujú, no stále vnútri neveria, že by jedným útokom mohli vyriešiť budúcnosť. Prezidentka Coinová s Plutarchom stále spriadajú plány, kedy by sa prevrat dal vykonať. A Gale má hlavu v smútku, lebo aj keď je Peeta (doslova) prikovaný k posteli, Katniss si k nemu nie a nie nájsť cestu. Hoci romantický trojuholník neraz dostane dilemu a prejde testom výdrže.

Druhú Drozdajku treba posudzovať na viacerých frontoch. Ako samostatný film, v kontexte série (ako

nám skončí) a súčasne ako druhú polovicu finálneho filmu, keď už sa v Hollywoode rozhodli deliť tie posledné knihy na dve. Hoci premisa a vlastné očakávania (bez znalosti knihy) tipovali, že nás čaká konečne poriadne treskúce vyvrcholenie po vzore prvých dvoch Hier o život. Tie sa delili na prípravnú a akčnú fázu, pričom pri Drozdajke dúfame, že prípravu s propagandou máme za sebou a konečne príde tá akcia, bum-bum v Kapitole, Katniss vyhrá a Snow bude zvrhnutý.

Hoci viaceré časti očakávania sa naplnia, nie je tomu tak v celej dĺžke. Prvá polhodina sa opäť strašne vlečie a potvrdzuje jeden fakt. (SPOILER pre tých, čo nevideli trojku). Všetky scény v Distrikte 13 potvrdzujú, že práve tu tvorcovia narvali totálnu vatu a trojnásobnú dĺžku, ako by si zaslúžili. Kým Katniss vyrazí do Kapitolu, čaká nás tona dialógov, príprava a natáhaná kaša. Až v hlavnom meste príde tá najväčšia devíza, ktorú mnohí čakajú: akcia. A nie obyčajná, bude to akcia v štýle mestských Hier o život, kde Katniss narazí na pekne nechutné pasce. Pravda, aj tu sa delia scény na dvojaké. Keď príde nejaký originálny nápad typu vražedná tekutina alebo beh v podzemí, je to kvalita. Ale ak sa dočkáte ďalších zombies, je to nuda

A close-up, slightly blurred photograph of Jennifer Lawrence. She is looking off to the side with a serious expression. She is wearing a dark, textured jacket. In the background, a large, out-of-focus crowd of people is visible, suggesting a public event or a scene from a movie. The overall tone is cinematic and dramatic.

7.0

Táto zombie vlna v Hollywoode potrebuje už dostať po paprčiach, od World War Z nikto nič nevymyslel a také scény slúžia len na povinné sčítavanie povolených strát. Nezabudnite, sme vo finále celej série, takže tu sa musí zomierať vo veľkom – a na oboch stranách!

Na Drozdajke 2 je najzaujímavejších posledných 35 minút. Epilóg celej série dáva odpovede na viac otázok. Ako budovať nanovo spoločnosť? Je možné zvrhnúť jeden režim a ísť plynule do druhého? Čo môžu robiť víťazní hrdinovia? Ako budú ľudia žiť, keď sa otvorí celý svet? A kto im môže najlepšie vládnuť? Politika a spoločnosť bokom, samozrejme, že nás čaká rozuzlenie tria Katniss-Peeta-Gale, ale ešte pútavejšie je sledovať dvoch pánov v niektorých dialógoch. Celkovo nie je romantiky veľa, no má pár nezabudnuteľných momentov vrátane kúzelného vracania Peetu do reálneho sveta.

V epilógu ide skutočne o veľa a vyniknú tu herecké výkony: Jennifer Lawrence má jednu silnú scénu, ktorá by sa nestratila ani pri voľbe nominácií, hoci celkovo je jej Katniss už opozeraná a je fajn vidieť, že séria končí a J-Law sa môže venovať ďalším projektom (snáď jej vyjde The Rosie Project!).

Zo žien je výrazná ešte Julianne Moore a očakávania jej castingu sa veru naplnia. Mužské osadenstvo ťaží najmä z vedľajších rolí; Philip Seymour Hoffman, Woody Harrelson či Jeffrey Wright z niekoľkých scén kresajú dobré chvíle. No duo Liam Hemsworth-Josh Hutcherson sa ukáže ako dosť nevýrazné.

Celkový dojem potvrdzuje bolestivé delenie. Prvé dva diely sú silné s odstupom času, ich rozmanitosť funguje, vymedzenie na dve časti Drozdajky ťahá sériu nadol a tá nemôže skončiť v tom najlepšom. Má silné momenty a epilóg ju uspokojivo uzavrie, ale cesta do finále a vyriešenie očakávaných otázok, si berie príliš veľa času. Mal to byť jasný trojhodinový film, ktorý by sme zhltili naraz. Takto máme dve časti v tieni lepšieho štartu i stredu série.

PS – Novinkou finále je 3D; s výnimkou pár akčných scén i skákania tituliek do hĺbky obrazu si ho príliš neužijete.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2 (USA, 2015, 137 min.)

Réžia: Francis Lawrence. Hrajú: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth

DOBRÝ DINOSAURUS

MILÝ PRÍBEH OD PIXARU

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: PETER SOHN

FILMOVÁ RECENZIA



Prvý raz v histórii na nás Pixar vychýlil dve rozprávky v jednom roku. Po fenomenálnom kuse V hlave (Urobili sme chybu, že sme nedali 10/10? Dodnes o tom debatujeme s Peťom Konečným.) prichádza iný potenciálny hit s výborným námetom. Malý milý dinosaur sa stratí v divočine a jeho spojencom na prežitie sa stane malý chlapec, divoch. A to v praveku, keď dinosauri stále žijú, lebo meteorit pred 65 miliónmi rokov nabral iný kurz, ako ho poznáme.

Vďaka tejto odchýlke nás čaká aj nečakaný prológ. Dinosauri sa prispôbili svetu a našli nový spôsob existovania. V divočine síce stále putujú k zeleným pastvinám či sa živia sebou navzájom, ale titulná rodinka sa venuje pestovaniu kukurice a má vlastnú farmu. Jedného dňa sa narodia tri mláďatá a najmladší Arlo od začiatku získa charakter bojka. Nezvláda sliedky v ohrade, nehovoriac o väčších nebezpečenstvách ako búrka. Keď dostane od tatka úlohu, aby zabil pytliaka, čo im chodí na kukuricu, netuší, že nesplnená úloha bude viesť ku strate otca na výlete. A potom sa stane druhá tragédia, keď sa Arlo sám zatúla v divočine a musí sa dostať z trablov s novým spoločníkom.

Dobry dinosaur mal fantasticky nastrihané ukážky, ktoré skĺbili hlboké emócie i vtipné momenty. Pri výslednom filme boli iba dve možnosti ako dopadne: buď urobil Pixar ďalší majstrovský kúsok a v ukážkach bol iba zlomok špičkovej kvality natiahnutej v kine na 93 minút alebo marketéri nasekali do trailerov to najlepšie a zvyšok filmu je skôr lepší štandard. A marketing tentokrát vyhral. No na pomery animákov ide o špičku v žánri, skôr posudzujeme Dobrého dinosaura v rámci Pixar. Viaceré elementy fungujú výborne: Arlo je jeden z najmilších hrdinov za dve dekády. Tento bojko je absolútny dobrák, má fantastickú animáciu i nevinný pohľad. Automaticky mu držíte palce, lebo si vás získa a keď nahodí peknú grimasu, úsmev či mimiku, odzbrojí vás. Tým, že väčšinu času sledujeme jeho cestu a vieme, aký je chudáčik, držíme mu palce ešte viac a to ho čakajú náročné momenty.

Z dinosaurov uvidíme viac druhov: okrem Arlovej rodiny sa ukážu operení dravci, podivný strážca zvierat, pár tyranosaurov a aj banda raptorov (ich mimika je nemenej dobrá ako pri Arlovi). Lenže príde menšie rozčarovanie, keď zistíte, že ostatné druhy sú minimalizované iba na epizódne party. Už-už by ste s T-Rex družinou chceli stráviť polhodinu, a čaká vás iba pár scén, lebo ideme ďalej.



Škoda, viaceré postavy by si zaslúžili väčší priestor či zmenu pomeru. Operených nenažrancov je možno už príliš a starajú sa skôr o tie strašidelné scény, ktoré azda odradia škôlkarov.

Tá epizódnosť triešti relatívne jednoduchý dej filmu (Arlova cesta), čo je síce plus, no zároveň by ste sami chceli vidieť ešte lepší scenár, keď už sme v tejto alternatívnej verzii histórie. Hovoriť o prúde rieky ako ceste k domovu je fajn, ale po čase sa to zunuje. Našťastie je tu druhý silný element, ľudský chlapec, ktorý sa ukazuje byť celý čas ako skrytý triumf. Tým, že sú prehodené roly (Arlo rozpráva, Špunt nie), resp. si vzájomne začnú pomáhať a vyjdú najavo ich povahy i silné stránky, sa rýchlo tvorí ich vzťah – a to je najväčšia devíza filmu. Je citlivo vybudovaný, rozvíjaný a graduje. Akurát ten tretí odlišný element (alternatívna história bez dopadu meteoritu) nie je príliš rozpracovaný.

Dobrý dinosaur je dobrodružný a nechýbajú mu emócie preložené do odlišného vyznenia častí filmu. Keď Arlo putuje sám, servíruje Pixar jedny z najlepších scén od čias Wall-E. Bez slov, bez hudby, iba sledovanie hrdinu. Viaceré časti filmu sú dosť smutné: strata otca, osamelosť, slabý charakter, pocit z neznámeho prostredia, ohrozenie inými druhmi, sklúčenosť. Ale všetky sú jemne servírované, takže deti od 6-7 rokov by

ich už mali zvládnuť, no mladšie budú potrebovať nejedno vysvetlenie rodičov. No je tu zároveň aj dvojica silných scén, ktorá už atakuje slzné kanáliky aj dospelých: prvá príde po 45 minútach, kedy Pixar neskutočne citlivo vysvetľuje aktuálny stav hrdinov.

A chváliť treba aj úžasnú animáciu, ktorá vodu, dinosaurov i okolie posúva do nevídaných kvalít. Tá vodná hladina či niektoré zábery prírody pripomínajú reálny dokument. Náš dabing vhodne dopĺňa audiovizuálnu stránku, najmä výber dabéra pre Arla bol veľmi dobrý. 3D v niektorých scénach poteší.

Dobrý dinosaur je výborný animák, ale mohol byť ešte lepší. Ak by autori vybrali z námetu ešte viac a nie iba jednu cestu, silné priateľstvo, ale aj iné netradičné prvky, bola by to nová klasika. Takto využili jeho potenciál asi... na 80 percent.

The Good Dinosaur (USA, 2015, 100 min.)

Réžia: Peter Sohn. Hrajú v slovenskom znení: Daniel Hudák (Arlo), Martina Kapráliková (Libby), Peter Kollárik (Tatko Henry), Juraj Predmerský (Bubbha), Richard Labuda (Buck), Vladimír Jedľovský (Butch), Helena Gregorová (Mamka Ida)

