SECTOR

#78

DYING LIGHT
THE FOLLOWING

RISE OF THE TOMB RAIDER, THE WITNESS
SFV, XCOM 2, OXEN FREE, UNRAVEL
AMERICAN TRUCK SIMULATOR
ACER PREDATOR 15, HTC
VIVE VS OCULUS
DEADPOOL

PREVIEW

SÚBOJE V KINGDOM COME
MINECRAFT MINIHRY

RECENZIE

RISE OF THE TOMB RAIDER
DYING LIGHT THE FOLLOWING
THE WITNESS
STREET FIGHTER V
HOMEWORLD DESERTS OF KHARAK
OXENFREE
UNRAVEL
HITMAN GO
AMERICAN TRUCK SIMULATOR
LEGO MARVELS AVENGERS
XCOM 2
BOMBSHELL
SEBASTIEN LOEB RALLY EVO

TECH

ACER PREDATOR 15
OCULUS RIFT VS HTC VIVE
LOGITECH G933 ARTEMIS CORE

FILMY

DEADPOOL
ZOOLANDER 2
OSEM HROZNÝCH
REVENANT

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

SÚBOJE V KINGDOM COME

HISTORICKÝ ŠERM

PLATFORMA: PC, PS4, XBOX ONE
VÝVOJ: WARHORSE
ŠTÝL: RPG
VYDANIE: 2016

Stredovekú RPG Kingdom Come: Deliverance už asi veľmi dobre poznáte. V poslednej dobe sa hre aj my často venujeme a po reportáži zo štúdia Warhorse a rozhovore s Danom Vávrom vám o nej prinášame ďalšie informácie. Vyspovedali sme totiž aj Viktora Bocana, ktorý v štúdiu pracuje ako hlavný dizajnér, pričom opäť niečo dodal aj Tobias Stolz-Zwilling, PR manažér štúdia. Kým náš prvý rozhovor bol skôr všeobecný, teraz sme sa zamerali na to, čo určite aj vás veľmi zaujíma – súboje a zbrane. O celej hre sa dozviete niečo viac budúci mesiac, keď vám prinesieme naše dojmy z beta verzie.

Koľko zbraní plánujete zakomponovať do plnej verzie hry?

V zásade všetky zbrane, ktoré sa vtedy používali, budú mať aspoň nejakú podobu v hre. Teda okrem reťazových zbraní, ako sú napríklad nejaké remdiky. S tými máme strašné problémy s fyzikou, takže tieto rozhodne nie a uvidíme či ich vôbec niekedy v budúcnosti pridáme. Základnou zbraňou je jedenapolručný meč, ktorý bol najlepšou alebo najzaujímavejšou zbraňou tej doby. Teraz do aktuálne dokončovanej beta verzie pridávame krátke zbrane: krátky meč so štítom alebo bez štítu, palcát, sekeru. Samozrejme, lukostreľba je tam už nejakú dobu. Teraz zvažujeme, že vylepšíme lukostreľbu a v hre bude viac druhov lukov. Chceme do hry dostať taký ten dlhý, zabijácky anglický luk. Nebude v bete, ale radi by sme ho dostali do finálnej verzie. Potom sú to dlhé zbrane, to znamená kopije, halapartne, čo boli taktiež veľmi signifikantné zbrane. V skutočnosti na tom stredovekom bojisku bola kopija tá najdôležitejšia zbraň. Až keď sa všetky kopije zlomili alebo do niekoho zabodli a nedali sa vytiahnuť, ľudia vytasili meče a bojovali telo na telo.

Bude možné v hre ovládať zbrane viacerými štýlmi, prípadne sa bude bojový štýl vyvíjať alebo bude od začiatku nemenný?

To je dobrá otázka. Má to dve roviny. Jedna je, že sa hráč počas hry učí nejaké nové techniky. To znamená, že napríklad na začiatku vie s mečom len tak základne sekať, potom ho špeciálni tréneri alebo učitelia, ktorí v tej hre sú, naučia nejaké špeciálne techniky, čo sú už také dajme tomu kombá. Keď skombinuje tento útok s týmto a potom urobíte ďalší, tak vykonáte špeciálnu techniku sprevádzanú špeciálnou animáciou. Tieto techniky vychádzajú z reálnych stredovekých štýlov. Takže tieto veci sa budú hráči učiť. Budú sa učiť špeciálne obrany voči nejakým špecifickým útokom, takže určite sa budú zlepšovať. Samotný bojový štýl ako taký je založený na niekoľkých základných úderoch, ktoré zostanú až

do konca hry rovnaké.

My by sme strašne radi - pravdepodobne v nejakom ďalšom diele - chceli dosiahnuť to, aby sa aj štýl boja ako taký vyvíjal. To znamená, že keď je niekto začiatočník, tak aj tie základné údery robí horšie než pokročilý bojovník.

Aby vlastne aj hráč videl, keď na neho nabehne nejaký sedliak, ktorý len jednoducho seká mečom, že to je ľahký protivník, zatiaľ čo skvelý súper bude mať úplne iné animácie. To teraz pri tejto prvej časti rozhodne nestihneme. Je to veľmi náročné, čo sa týka animácií, ale je to cesta, ktorou by sme sa určite v budúcnosti chceli vybrať, pretože je veľmi zaujímavé, aby hráč vedel na prvý pohľad odhadnúť protivníka aj podľa animácií, ktoré ho vystihujú.

Druhá vec je, že to je RPG. To znamená, že tie RPG štatistiky do boja výrazne vstupujú, hlavne z pohľadu rýchlosti. To znamená, že keď je hráč na vyššom leveli ako jeho protivník, napríklad v boji s mečom, tak protivník útočí výrazne pomalšie. Čo neznamená, že je pomalší, ale je to simulácia toho, že ja som lepší šermiar ako on, takže jeho údery vidím skôr a lepšie odhadnem, ako útočí. Takže funkčne je to v hre pomalšie a ja mám viac času reagovať a spraviť nejaké triky.

Bojový štýl v hre je historicky verný tomuto regiónu či obsahuje aj prvky z iných krajín?

To, čo tam máme, je skôr tak trochu mix. Ale ono to tak aj bolo v skutočnosti, nebolo to úplne regionálne, väčšinou sa to nejakým spôsobom miešalo. Naša hra sa odohráva v Posázaví, tak to nie je nejaký špecifický posázavský typ boja, ale to, čím sa bojovalo v strednej Európe. Je tam, samozrejme, veľmi veľký vplyv nemeckej školy, to je asi základ. Je tam trochu talianskeho šermu, málinko českých špecifík, takže taký jednotný mix. Ako hovorím, minimálne v tej prvej hre všetci budú bojovať jedným štýlom, takže to nie je tak, že by prišiel nejaký cudzinec, ktorý bude bojovať úplne inak.

Tobias: Všetky vlastnosti, nielen súboje, sa pokúšame urobiť čo najviac realistické. Pri súbojoch to nie je tak, že hráč bude môcť vbehnúť medzi vojakov v armáde,

zobrať meč a všetkých zabíjať. To je problematika toho, že sa to snažíme urobiť realisticky. Kvôli tomu sme zavolali skutočných šermiarov, ktorí nám to ukázali a pomáhali animovať.

Opäť Viktor: Najzákladnejšia vlastnosť tých súbojov je, že sú realistické. To znamená, že aj keď sa hráč dobre vytrénuje v hre a má vysoké bojové štatistiky v RPG, stále je ten protivník relatívne náročný. V okamihu, keď sú proti mne dvaja alebo traja protivníci, tak v hre je náročné zabiť ich, keďže ta realistickosť tu funguje vlastne sama osebe. Bojovať s každým bojovníkom je pomerne náročné. Ak sú dvaja-traja, majú väčšiu silu, aj keď sú horší šermiari ako ja, takže je pre mňa veľmi ťažké poraziť ich. Tam potom rozhoduje aj to, že ak mám rozumnú výbavu, napríklad ťažké brnenie, ktorým meč neprenikne, tak mi to dáva zásadnú výhodu.

Realistickosť tam ale naozaj funguje, čo môže mať aj rôzne konsekvencie. Ľudia sú zvyknutí z iných hier, že keď zaklínač nabehne medzi osem banditov, tak je len otázka času, kým si s nimi poradí. To v tejto našej hre fungovať nebude, pretože aj v skutočnosti, ak je človek majster karate a nabehne medzi osem krčmových bitkárov, tak to nie je žiadna sranda. Tam už musí prísť rad na nejaká taktika, vhodné pozície, pokojne aj útek. Ak má hráč dobrú výdrž, tak banditom utečie, pretože beží rýchlejšie ako oni. Takto ich dostanete od seba a môžete zabiť jedného, zase chvíľu utekať a zabiť druhého. To sú vecí, ktoré sú svojím spôsobom nezvyklé v hrách a my si myslíme, že práve toto je na tom zaujímavé. Hráči si vyskúšajú zase niečo nové. Vyskúšajú si, čo znamená realizmus v súbojoch. Realizmus nie je len o tom, že musím každý deň jesť a večer ísť spať, ale musím si dávať pozor, keď vidím ako osem banditov niekde obťažuje nejaké dievča. Nemôžem vytiahnuť meč a skočiť medzi nich, ale už musím premýšľať, ako takúto situáciu vyriešiť. Môžem im dohovoriť, môžem ich podplatiť, zastreliť dvoch z diaľky a utiecť, pričom oni ju nechajú tak, pretože ma naháňajú.

Budú v hre nejaké pokročilé overené taktiky, ktoré budú za daných okolností fungovať vždy či bude treba boj stále prispôsobovať?

Tak pol na pol, ako v skutočnosti. Ak bojujem s dvomi protivníkmi, základná taktika, ktorú sa vždy snažím dodržať, je, že sa snažím bojovať s jedným a postaviť sa tak, aby on prekážal tomu druhému. To znamená, že nikdy nechcem, aby na mňa mohli útočiť obaja. To je jedna univerzálna taktika. Druhá je, že sa nechcem dať zatlačiť do rohu, pretože sa potrebujem stále pohybovať. Akonáhle sa dostanem k stene, tak ako hrdina z horších románov, keď sa postaví chrbtom k múru, aby ho nikto nemohol napadnúť zozadu, to je veľmi zlé.

Tieto univerzálne taktiky určite fungujú všade. Potom sa každej situácii musí prispôsobovať základný manažment boja. Ak mám proti sebe jedného lukostrelca a jedného s mečom, musím sa správať inak, ako keby to boli dvaja šermiari.

Snažím sa zbaviť najskôr toho silnejšieho, aby som to mal ľahšie, keďže tu funguje aj psychológia. Ak na mňa ide rytier so slabými poskokmi a ja zabijem rytiera, tak ostatní pravdepodobne utečú. Ak vidím, že to bude dlhšia bitka, tak je vhodné zabiť najskôr tých slabších protivníkov, pretože ich zabijem rýchlejšie a potom sa môžem sústrediť na boj so silnejším.

Základným kameňom súbojov je aj to, že ste si sami robili motion capture so šermiarmi, ktorí sa tomu profesionálne venujú. Ako ste sa ale postarali o to, aby bol dojem zo zbraní správny, keďže v štúdiu nepracujete so zbraňami, ale len plastovými napodobeninami?

To je v skutočnosti zaujímavá vec, pretože tie naše plastové zbrane majú rovnakú hmotnosť ako skutočné meče. Sú špeciálne kvôli tomuto vyrobené pre film a motion capture. Sú to špeciálne zbrane, ktoré sú gumené, takže naozaj sa dá človek udrieť celou silou a pritom majú rovnakú hmotnosť a rovnaké ťažisko ako skutočné zbrane. Keď sme robili naše prvé pokusy a prvý motion capture, tak sme to robili so skutočnými zbraňami, pretože sme si mysleli, že to je to najlepšie. Proti sebe tak šermiari bojovali kovovými mečmi a veľmi zlé bolo, že sa nedokázali udrieť, pretože sú drahí a nechceli sa tam prizabiť. Naprázdno tie techniky robili veľmi pekne, ale akonáhle sa mali udrieť, tak bolo veľmi vidieť aj na výslednej animácii, ktorú sme modifikovali v počítači, že útočník sekol a tesne pred zásahom spomalil alebo ten druhý uhol. My sme sa potom snažili doanimovať to, že neuhol, ale nikdy to nevyzeralo dobre. Takže sme si zohnali tieto gumené zbrane, ktorými je možné naozaj človeka všetkou silou trafiť. Do ramena alebo niekde môže byť zásah úplne naplno, a pritom tá zbraň má tú správnu dynamiku.

Tobias: Ale halapartňu máme z plastových trubiek. Nie vždy sa to dá. (smiech)

Ďakujem za rozhovor.

Matúš Štrba

MINECRAFT MINIHRY

DOPLNKOVÉ HRY V MINECRAFTE

PLATFORMA: PC
ŠTÝL: PUZZLE

Fenomén s názvom Minecraft snáď ani netreba zvlášť predstavovať. Tento kockovaný sandbox bol jedným z hlavných pilierov, ktoré položili základy éry survival hier. Taktiež priniesol možnosť postaviť si prakticky hocičo, čo vám napadne. Avšak vo svete Minecraftu, konkrétne jeho multiplayerových serverov, vznikol aj ďalší fenomén - minihry. Dnes sa pozrieme na niektoré z nich a taktiež vám predstavme niekoľko kvalitných európskych serverov, kde si ich môžete zahrať. Takýchto serverov existujú desiatky, niektoré sú menšie a ponúkajú iba zopár minihier, na iných sa hrajú tisíce hráčov naraz a majú na výber zo skutočne pestrej ponuky.

Servery majú väčšinou svoj spawn point, kde vidíte dookola vystavané brány, ktoré predstavujú vstupy do jednotlivých minihier. Na niektorých sa do minihry dá pripojiť aj prostredníctvom predmetu v inventári. Taktiež na nich zvykne fungovať reward systém. Za vaše výkony ste odmenení, a to buď priamo formou predmetov, alebo nejakého druhu serverovej meny, za ktorú si následne môžete nakupovať rôzne vylepšenia do vašej obľúbenej minihry.

1. Survival Games

Minihru Survival Games si môžete zahrať napríklad na serveri MCGamer, ale ľahko ju nájdete aj na iných, keďže je veľmi rozšírená. Na jej začiatku sú hráči rozostavení v kruhu, po odštartovaní sa rozbehnú k debniam a snažia sa nabrať čo najviac užitočných predmetov. Pri zbieraní vám pomôže držanie klávesu Shift, vďaka ktorému sa vám budú predmety po kliknutí presúvať priamo do inventára. Následne sa hráči rozbehnú na všetky strany. Niektoré arény bývajú skutočne rozsiahle a narazíte tak na veľa truhlíc s predmetmi. Aby ste mali šancu proti ostatným, musíte nazbierať čo najkvalitnejší loot, čiže rôzne zbrane, brnenie, ale aj potravu. Po určitej dobe, aby hra netrvala večne, nastane takzvaný deathmatch. Vtedy sú všetci ostávajúci hráči presunutí späť do centra mapy. Tu sa už nemajú kam skryť, a tak sa musia postaviť tvárou v tvár svojim protivníkom. Vyhráva ten, kto prežije a zostane posledný.

2. One in the Quiver

Druhá minihra nesie názov One in the Quiver. Je inšpirovaná módom zo známej FPS hry Call of Duty, takže ju možno poznáte pod názvom One in the Chamber. V tejto hre dostane každý hráč luk, meč a jeden šíp. Na zabitie protivníka vám stačí jeden zásah lukom. Za každé zabitie dostanete šíp a môžete strieľať ďalej. Ak však netrafíte, neostáva vám nič iné, ako zabiť niekoho mečom. Je to rýchla, svižná hra, ktorá otestuje vaše reflexy. Zahráte si ju na serveri HiveMC, ktorý ponúka hneď niekoľko rôznych prepracovaných máp.

3. SkyWars

Tretiu minihru si zahráte na serveri Mineplex, najväčšom serveri svojho druhu. Dajú sa tam kupovať vylepšenia za reálne peniaze, avšak to práve spôsobuje, že niektoré hry sú nevyrovnané. Ak si teda chcete užiť vyrovnaný herný zážitok bez toho, aby ste platili, odporúčame skôr niektorý z menších serverov. Aj keď na tých sa zas môže stať, že sa nenájde dostatok hráčov na vami vybranú hru. Minihra Skywars patrí spoločne so Survival Games k tým najhranejším. Každý hráč tu začína na svojom ostrovčeku, kde má k dispozícií nejaké predmety a suroviny. Podobne ako pri Survival Games vyhráva ten, kto prežije a zostane posledný. Hráči sa presúvajú medzi ostrovmi, snažia sa zabiť, prípadne zhodiť ostatných, keďže pád, samozrejme, znamená smrť. Tie najlepšie predmety sa nachádzajú v strede mapy, preto sa tam väčšina snaží dostať čo najskôr. Pre zrýchlenie hry sa na niektorých serveroch začne mapa po chvíli pomaly zmenšovať. Hráči sa teda musia presúvať do stredu, čo ich donúti k vzájomnej konfrontácií.

4. The Lab

Štvrtú minihru s názvom The Lab si môžete zahrať na serveri HiveMC. Táto hra predstavuje kombináciu viacerých menších hier. Na začiatku sú vyžrebované 3 disciplíny zo štrnástich možných. Autori, samozrejme, stále pridávajú nové. V týchto disciplínach budete súťažiť proti ostatným hráčom. Nájdete tu napríklad Whack a Mob, kde musíte lukom zabíjať príšery. V disciplíne Crazy Paint je zas vašou úlohou zafarbiť čo najviac blokov. No a trebárs v Boat Wars vyhráva ten, komu sa podarí potopiť najväčší počet člnov. Za prvé miesto v disciplíne dostávate 3 body, za druhé 2 body, no a za tretie iba jeden bod. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším súčtom bodov. Ocenení sú aj hráči na druhom a treťom mieste.

5. Splegg

Ďalšia a zároveň posledná hra s názvom Splegg je podobne ako One in the Quiver veľmi rýchla a založená na pohotových reakciách. Za pomoci vajíčok musíte iným hráčom podkopať zem pod nohami, aby vypadli z mapy. Je teda nutný neustály pohyb a ostražitosť. Ak budete čo len chvíľu postávať na mieste, stane sa z vás ľahká obeť. Splegg hráme na serveri CubeCraft, ten má pre svoje minihry pripravené skutočne kvalitné mapky, preto vám ho odporúčame vyskúšať.

Na všetkých spomenutých serveroch nájdete, samozrejme, aj kopu ďalších minihier, ktoré určite stoja za vyskúšanie.

RECENZIE

RISE OF THE TOMB RAIDER

NOVÁ VÝPRAVA LARY CROFT

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Pokračovanie reštartu Tomb Raider série sa po vydaní na Xboxoch dostáva aj na PC, a to veľmi dobrej forme. Hru totiž do rúk dostali Nixxes a ako vždy zapracovali a priniesli kvalitnú verziu s dobrou optimalizáciou a ovládaním. Jediná škoda je, že Square Enix žgrlošilo a nepridalo k PC verzii žiadne DLC zadarmo - musíte si ich dokúpiť, ale sú dostupné už od vydania.

Rise of the Tomb Raider vás zavedie do reštartovaného príbehu Lary Croft. Ten sa pred pár rokmi začal na ostrove Yamatai, kde Lara stroskotala, naučila sa bojovať a prežiť v drsných podmienkach. Teraz už ostrieľaná plánuje svoju prvú veľkú výpravu. Naviedol ju na to výskum jej otca, ktorý sa týkal tajomstva večného života. Otec však zomrel skôr, ako stihol bádanie dokončiť, ale nechal veľa náznakov, kde by mohol byť a upozornenie na to, že ho niekto sleduje. Laru to však neodradí, chce dokončiť otcovo pátranie a vydáva sa na Sibír. Tam sa má nachádzať legendárne zmiznuté mesto Kitezh.

Lara sa tak vydáva na svoju prvú veľkú výpravu, ktorá zadefinuje jej budúcnosť. Zatiaľ netuší, čím sa v budúcnosti stane, nemá plány stať sa vykrádačkou hrobiek, ale osud ju vedie týmto smerom. Nevie, čo ju čaká a vydáva sa do nehostinného prostredia na Sibíri. Čakajú ju ľadové prostredia, staré sovietske základne, stáročia uzavreté hrobky a aj celé dediny a mestá zabudnuté v čase. Doplní to starý národ chrániaci mesto, a pritom bude Lare v pätách tajomná organizácia Trinity - noví nepriatelia, ktorí chcú získať tajomstvo ako prví a neberú ohľady na nič a na nikoho. Idú cez mŕtvoly. Výprava sa tak mení na boj o život.

Hre sme sa už podrobne venovali nedávno v Xbox One recenzii a keďže je hra rovnaká, detaily okolo hrateľnosti a príbehu si môžete prečítať aj tam. Hra ponúkne akčné dobrodružstvo, ktoré bude mixovať uzavreté prostredia s jednou cestou vpred, rýchle adrenalínové scény, pomalé skúmanie prostredí, logické hrobky a celé to budú dopĺňať otvorené prostredia. Otvorené lokality sú novinkou v Tomb Raider sérii, ponúkajú voľnosť, vedľajšie úlohy a množstvo ďalších možností.

Už je to odklon viac k sandboxovému zážitku. Bude však len na vás či si v niektorej časti dáte od príbehu pauzu a pôjdete sa odreagovať inými činnosťami a misiami, alebo pôjdete len po príbehu a k vedľajším možnostiam sa vrátite neskôr.

Možnosti hry sa vám budú otvárať postupne. Začínate s premrznutou Larou bez vybavenia a priateľov. Musí sa snažiť prežiť v lese, hľadať suroviny, vytvárať prvý oheň, naučiť sa liečiť rany a aj vytvárať šípy do svojho luku. Je to iný zážitok ako v starých Tomb Raider hrách, ale stále nie plnohodnotný survival (ten ponúka až DLC obsah). V príbehu sa autori orientovali na postupný vývoj Lary, kde neustále získava ďalšie možnosti, lepšie zbrane a čelí stále väčším nebezpečenstvám.

K luku tak Lara postupne dostáva otrávené šípy, s ktorými si trúfne aj na nebezpečného medveďa. Neskôr získava pištoľ, brokovnicu, samopal a rôzne typy granátov. Všetko si bude, samozrejme, vylepšovať a náboje a granáty vyrábať z nazbieraných surovín. Postupne ako prechádzate prostredím je dobré zbierať všetko, čo máte poruke, od dreva, kože zvierat, až po rastliny. Popritom bude Lara získavať skúsenosti vylepšujúce jej možnosti v niekoľkých oblastiach - pri love, prežití a bojoch. Pridajú jej nové údery, nové možnosti likvidovania nepriateľov, ale aj zlepšia craftovanie alebo otvoria nové munície.

Otvárajú sa však pomaly, a preto je dobre neponáhľať sa v príbehu a plniť rôzne vedľajšie úlohy, aby ste všetky schopnosti mohli vychutnať priamo v príbehu hry.

Vylepšovanie postavy je len doplnkovou vrstvou hry. Základom je stále objavovanie prostredia, skákanie a často hľadanie cesty vpred. Budete tak liezť po skalách, vytvárať si cestu pomocou vystreľovania lana a nastreľovania šípov. Niekedy si budete musieť cestu doslova vytvárať presúvaním alebo spúšťaním rôznych objektov.

Špeciálne sa potrápite v hrobkách, ktoré skrývajú tajomstvá a sú vytvorené na to, aby ste pohli mozgovými závitmi a našli cestu k tajomstvám. Tých bude tentoraz dostatok. Niektoré vám budú stáť rovno v ceste v kampani a ďalšie budú nepovinné, doplnkové, ktoré môžete v prostredí objaviť a prejsť. Samozrejme, celé to nebude len o skákaní, ale aj o boji. Ten sa znovu rozširuje a oproti masívnym prestrelkám v predchádzajúcej hre aj mierne utlmuje. Autori sa zamerali na pridanie stealth možností, kde využijete tiché likvidovanie nepriateľov, odlákanie a vyčistenie kempov bez toho, aby si to niekto všimol. Nie vždy sa to dá a keď sa priamemu boju nedá vyhnúť, musí Lara vyraziť do útoku. Bude sa skrývať za prekážkami a postupne nepriateľov ostreľovať svojou pestrou ponukou zbraní a vlastnoručne vyrobených granátov. Niekedy bude treba taktizovať, niekedy sa zameriavať na priamy útok. Treba si však dávať pozor na zranenia a vždy je dobré mať pri sebe zozbierané liečivé rastliny na rýchle ošetrenie.

Kombináciou skákania, strieľania a výroby predmetov prežijete v hre 30 až 40 hodín, z toho približne 14 hodín je samotný príbeh. Cestou prejdete tucet previazaných prostredí, medzi ktorými sa môžete presúvať a následne zozbierať vtedy neprístupné oblasti alebo nenájdené veci, ako sú magnetofónové pásky, ktoré dopĺňajú príbeh. Ak by ste si nevedeli poradiť, Lare vždy pomôže komplexná mapa a aj jej survival inštinkt, ktorý zobrazí dôležité časti levelov alebo potrebné objekty. Nakoniec náročnosť závisí od zvolenej obťažnosti, kde vyššie nastavenia zakážu regeneráciu zdravia alebo pridajú viac nepriateľov, odoberú zásoby.

Rise of the Tomb Raider už je bohatšie a obsiahlejšie dobrodružstvo Lary, ako sme zažívali doteraz. Je zároveň iné, ako sme zvyknutí, ale je posunuté vpred správnym smerom, ktorý budú určite autori rozširovať aj ďalej. A toto je len kampaň. Ak vám budú desiatky hodín v nej málo, hra je priamo doplnená o Expeditions mód. V ňom si po dohraní môžete zopakovať ľubovoľný level. Ale nie bežným prechádzaním, môžete si zahrať znovu daný level na skóre, kde zbierate plamene umiestnené na rôznych možných aj nemožných miestach alebo si dáte znovu daný level, ale s úpravami - či už dáte väčšiu silu nepriateľom,

Lare, alebo im len humorne zväčšíte hlavy. Bude to na vás. Ďalšia pekná možnosť sú samostatné misie v daných prostrediach s rôznymi cieľmi, ktoré si vyberiete buď preddefinované, alebo si ich vytvoríte sami. Všetko definujete kartami, ktoré odomkýnate v balíkoch počas kampane alebo si ich môžete za získané body kúpiť a odomknúť. Sú to vždy náhodné karty. Samozrejme, túto možnosť Square hneď využilo na kupovanie balíkov kariet za peniaze v DLC obsahu, čo ale nemusíte využiť. Stačí len hrať a získavať dané body hraním.

Zatiaľ čo pôvodná hra je veľmi dobrá a obsahom rozsiahla, určite odporúčame pozrieť sa aj na expanzie. Zatiaľ sú dve a určite stoja za to. Prvá obsahuje Endurance mód, ktorý prináša do hry skutočný survival zážitok. Už to nie je akčné dobrodružstvo, ale boj o prežitie. Lara je vysadená v zamrznutom lesnom prostredí a bude na vás, ako dlho tam prežije uprostred dravcov, nepriateľov a zimy. Budete musieť loviť zver pre jedlo, zohrievať sa pri ohni. Popritom, samozrejme, likvidovať nepriateľov a hlavne hľadať poklady. Jediná škoda je, že tento mód je len v jednom type prostredia a bolo by zaujímavé rozšíriť to aj na iné oblasti. Zaplatíte zaň 10 eur, ale ponúkne dlhý herný čas. Teda pokým sa vám bude chcieť prekonávať svoj rekord v prežití a hľadaní všetkých pokladov v oblasti.

Druhá, práve vydaná expanzia, sa nazýva Baba Yaga: The Temple of the Witch a dostanete sa v nej do príbehu o čarodejnici Babe Jage, ktorú všetci poznáte z Mrázika. Žije uprostred sibírskych lesov, v domčeku na stračej nôžke. V podaní Lary Croft to však bude viac temný a hororový príbeh. V lese totiž zmizla celá sovietska výprava a vy sa tam vydávate po jej stopách. Prežijete v ňom dve-tri hodiny inak ladeného, viac surrealistického zážitku, keďže jedovaté rastliny Laru doslova nadrogovali a nie všetko, čo vidí, musí byť reálne. Expanzia ponúka nové rozľahlé prostredie, ďalšie logické úlohy, nových nepriateľov. Ak sa vám páčila pôvodná hra, určite sa oplatí rozšíriť si ju. Aj keď znovu za 10 eur.

Z technického hľadiska je PC verzia hry veľmi dobrá. Má kvalitnú grafiku, a zároveň aj dobrú optimalizáciu a stabilitu v oboch verziách. Nixxes totiž popri Steam verzii priniesli aj Window Store verziu fungujúcu pod Windows 10 (bližšie sme sa na ňu pozreli v samostatnom článku). Obe ponúkajú veľmi široké nastavenia detailov, ktoré môžete znížiť až tak, aby vám hra išla na 7 rokov starých grafických kartách, Alebo naopak zvyšovať až na úroveň, s ktorou sa zapotia aj najlepšie grafické karty. Oproti Xbox One verzii autori pridali ďalšie efekty, dynamické prvky - a to ešte príde DX12 mod s ďalšími vylepšeniami.

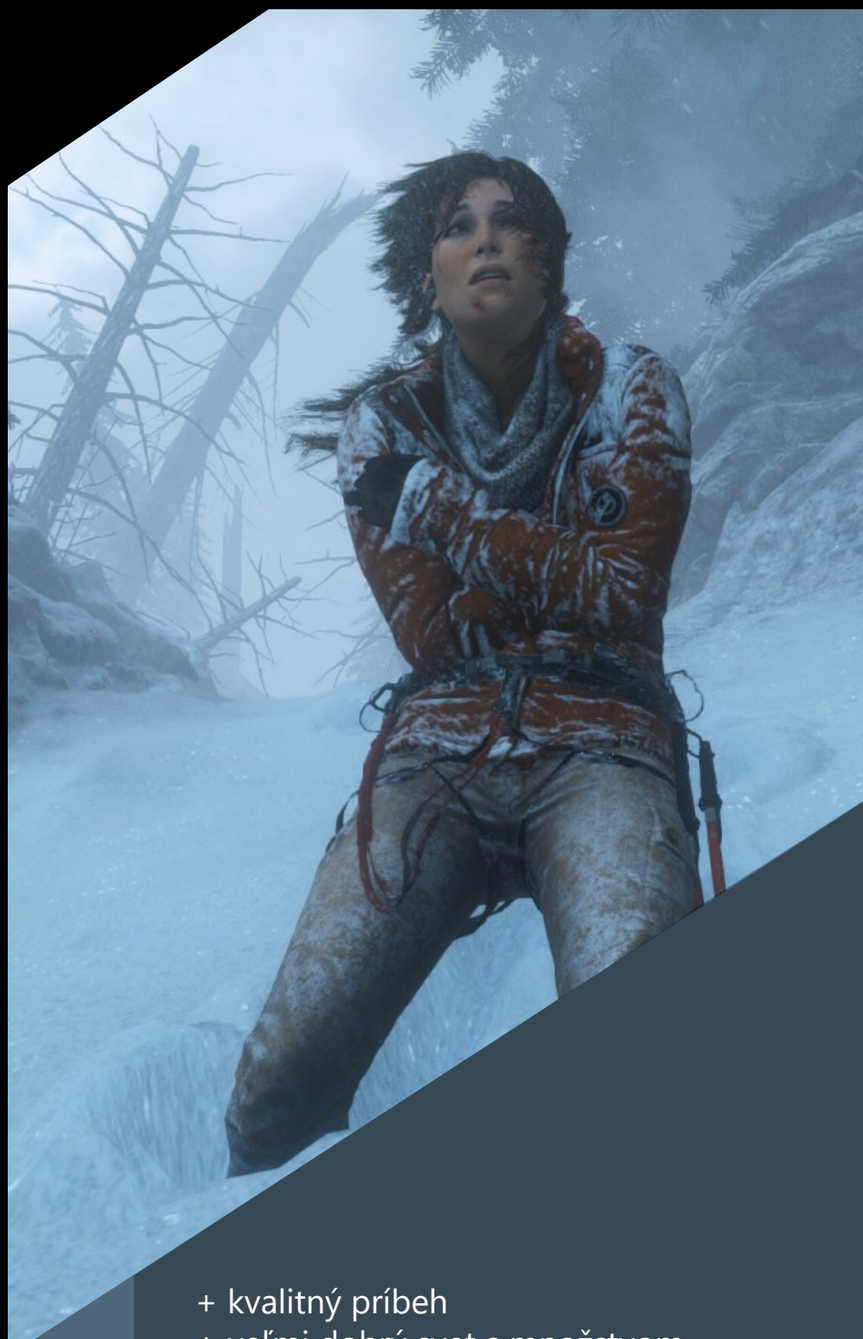
Síce by sa v hre ešte dalo doladiť pár detailov a textúr, ale na tú rozlohu je to veľmi kvalitné spracované. Prostredia sú rozmanité, neustále sa menia a ponúkajú stále ďalšie doplnky hrateľnosti.

Pekne to celé dopĺňajú parádne animácie Lary, ale aj ostatných postáv a jedinečne spracované prestrihové scény, kde si bližšie vychutnáte herecké prejavy Camilly Luddington. A aj jej vlasy spracované cez Pure Hair funkciu - tie pekne dopĺňajú dynamiku Lary, aj keď je škoda, že nie sú zapracované aj na ostatné postavy. Veľmi dobre sa vynímajú počas hry kde sa pred vami nenatriasa len zadok Lary.

V PC verzii nesklame ani ovládanie. Ovládanie myšou a klávesnicou je bezproblémové, presné a rýchlo si naň zvyknete. Nakoniec je rovnaké ako v predchádzajúcej časti. Bonusom oproti gamepadu je presnejšia a efektívnejšia streľba, aj keď lezenie je zas jednoduchšie s gamepadom. Problém však nie je ani s jedným ovládaním a na PC si môžete vybrať, ktoré použijete.

Keď to zhrnieme, v Rise of the Tomb Raider čaká veľmi kvalitné dobrodružstvo, ktoré ponúkne ako zaujímavý príbeh hlbšie vás vťahujúci do nového života Lary Croft, tak aj akciu, skúmanie, voľnosť, dostatok puzzle úloh a hlavne veľa obsahu, ktorý vás pri hre udrží desiatky hodín. Rovnako DLC prídavky sú veľmi kvalitné a pekne rozšíria hru a jej možnosti, len škoda, že už nie sú rovno pribalené.

Peter Dragula



10

+ kvalitný príbeh
+ veľmi dobrý svet s množstvom možností a rozmanitosťou
+ výroba predmetov, vývoj postavy a upgradovanie
+ pridaná znovuhrateľnosť v Expeditions móde s bonusovými kartami
+ hrobky s logickými úlohami
+ parádny vizuál
+ kvalitná optimalizácia na PC

- mohli byť lepšie zapracované survival prvky priamo v kampani (DLC ich posúva vpred, len si za ne priplatíte)

DYING LIGHT THE FOLLOWING

VÝLET NA ZOMBIE VIDIEK

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: AVALANCHE
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Je to rok, čo Techland priniesol parádny zombie titul Dying Light. V ňom vylepšil svoje herné mechaniky, ktoré si nacvičil v Dead Island sérii, obohatil ich o parkour a dodal k tomu parádne zombíkmi ovládnuté mesto. Vypálilo to veľmi dobre a celé nám to prinieslo jedinečný zážitok v otvorenom svete. Autori však už vedia, že mesta stačilo, a tak nás v masívnej expanzii posúvajú von do prírody.

The Following nás tak zavedie na vidiek, ktorý je však rovnako ako mesto zaplavený zombíkmi. Je to prostredie výrazne rozsiahlejšie ako obe časti mesta v pôvodnej hre a keďže je otvorené, na prevoz nám autori ponúknu vozidlo. Konkrétne buginu, ktorú dostaneme na začiatku a ktorú si budeme postupne vylepšovať a upgradovať, tak ako sme v pôvodnej hre vylepšovali parametre svojej postavy. Tie sú, mimochodom, pre vstup na vidiek doporučené čo najvyššie, a teda ak si kupujete hru až teraz, je lepšie zahrať si najskôr pôvodnú kampaň a až potom náročnejšiu expanziu. Tá si už vyžaduje skúsenosti a vybavenie, aby ste len tak netápali uprostred stoviek zombíkov.

Expanzia nám hneď na začiatku ponúkne to, po čom sme túžili v pôvodnej hre, a to nájsť východ z mesta. Mysleli sme si, že vonku zombíci nie sú, že karanténa funguje. Ale nákaza sa dostala aj tam. Síce nás človek, ktorý sa dostal z vidieka, varuje, nech tam nechodíme, ale hovorí aj niečo o lieku. O čomsi, čo by mohlo zastaviť vírus. Napriek varovaniam sa tam vydávame s nádejou na ukončenie zombie apokalypsy.

Za bránami mesta sa otvára vidiek - zničený, plný zombíkov a hlavne nebezpečný. Už sa nedá hocikde skryť, rýchlo vyskákať na budovy. Tu ide doslova o život. Ľudia, ktorí prežili, sa sústredia na farmách a neterorizujú ich len zombíci, ale aj gangy a vojenské skupiny. Doprostred tohto sa dostávate vy. Nikto vám neverí, nepozná vás a navyše sa hneď vypytujete na nejaký liek. Zisťujete, že nebude jednoduché dostať z vidlákov, nejaké informácie, a tak sa im rozhodnete pomáhať. To bude už základ samotnej hry.

Autori si tak pripravili slušnú ponuku hlavných misii a množstvo vedľajších misii a celé to dopĺňajú preteky na autách. Hlavné misie postupne otvárajú cestu k lieku, respektíve ku kultu modliacemu sa k Matke - tá vraj vie liečiť zombie vírus. Postupne medzi misiami však budete musieť plniť vedľajšie úlohy, aby si vás daný kult všimol. Budete tak pomáhať miestnym, napríklad s oslobodením čističky vody od banditov, vyčistením farmy od zombíkov, ale budete aj zachraňovať ľudí, eskortovať ich alebo im pomáhať s nájdením niečoho dôležitého. Je to pekný mix misii, ktoré vás prevedú po celej rozsiahlej oblasti vidieka. Nečakajte však od toho veľa príbehových scén, tie sú len zo 3-4, ale hre to ani nevadí, všetko dôležité a všetky vzťahy si tu vytvárate cez rozhovory s postavami, dozvedáte sa stále viac o ich živote, situácii a aj o Matke. Samotný obsah by plne stačil aj na kompletnú hru. Autori sa však rozhodli, že by to bolo nefér voči fanúšikom a vyžadovalo by si to viac času, tak to vypustili ako prídavok.

Zatiaľ čo ste v pôvodnej hre neustále bežali, liezli na mrakodrapy a parkourovali krížom cez mesto, tu dostávate rozpadnutú buginu, s ktorou budete brázdiť cesty a polia vidieka, a popritom budete liezť na kamenné bralá. Na každom kroku budete vidieť deštrukciu, od vyvrátených a odstavených áut na ceste, zničených vojenských konvojov, až po spadnuté lietadlo, ale aj zničenú diaľnicu so zápchou, poliami plnými rôznych typov zombíkov a nebude chýbať niekoľko boss zombíkov, ktorých postupne zlikvidujete.

Keďže z vozidla strieľať nemôžete, musíte ho neustále dobre vylepšovať, aby ste mohli prechádzať prostredím rýchlejšie, lepšie opevnení. Budete tak musieť zbierať súčiastky z ostatných odstavených áut alebo si ich kupovať u obchodníka, a to dokonca aj benzín, ktorý sa míňa. Rovnako bude dôležité aj rozširovať možnosti auta skillovaním postavy a šoférovaním. To vám dá možnosť namontovať si lepšie nitro, brnenie, UV svetlá, míny a veľa ďalšieho. Tu môžem pridať jednu malú radu, levelujte auto hneď na začiatku, a to zrážaním zombíkov alebo zúčastňovaním sa pretekov a jazdeckých úloh rozmiestnených na rôznych miestach po svete. Čím skôr sa vyleveluje, tým ste následne silnejší a zombíci na cestách vás až tak neotravujú.

Síce priamo z vozidla nebojujete, ale mimo auta už vytiahnete svoje zbrane, ktoré poznáte z pôvodnej hry.

Teda rôzne mačety, pištole, samopaly, brokovnice alebo všetko, čo nájdete a vyrobíte. Z noviniek sú parádnym doplnkom luk a kuša. Už tu však vidieť menšiu závislosť na sekacích zbraniach. Nábojov nikdy nebude priveľa, ale vždy postačia na jeden výjazd. Stále však bude dôležité viac utekať a taktizovať, ako sa snažiť zlikvidovať každého zombíka. K tomu si bude potrebné dávať pozor na svoje zdravie. Úmrtie síce nie je tragédia, ale teraz vás vždy presunie do najbližšej strážnej loveckej veže a môže to byť dosť ďaleko od vášho auta a aktuálneho cieľa misie. Dá sa to síce za minútu-dve prekonať, začnete si však dávať pozor.

Singleplayerová kampaň hry vás vyjde na takých 15-20 hodín podľa toho, koľko budete spĺňať vedľajších misii, koľko času sa budete venovať levelovaniu, jazdeniu v pretekoch alebo spĺňaniu rôznych výziev. Spolu v hre strávite pokojne aj 40 hodín. Za ten čas prejdete ako povrchom, tak aj rôznymi jaskyňami, vyleziete na hory a navštívite aj rôzne továrne. Ak by vám bolo samému smutno, môžete si hru zahrať aj kooperačne a zapojiť sa aj do multiplayeru 4 vs. 1, kde znovu budú štyria ľudia bojovať proti jednému zmutovanému zombíkovi. Teraz aj s prídavkom vozidiel.

Vizuál ukazuje parádne detaily a naznačuje, kam to ešte otvorená príroda môže dotiahnuť v tejto generácii - napríklad v GTA VI. Husto posadená tráva, stromy, vysoké detaily, jednoducho

Techland sa skutočne pohral. Je to rozsiahle, má to svoj drsný štýl, v prostredí nechýbajú menšie dedinky, farmy, väčšie mestečko, továrne, sklady, priehrada, mosty, vlaky. Len celkovo je to trochu mŕtve, možno až príliš.

Teraz nemyslím zombíkov, ale mimo nich sa tu nikto nepohybuje. Síce to nechýba, ale občas by nejaké iné auto podobné ako vaše mohlo prejsť. Ľudia sú poschovávaní na svojich farmách a základniach. Plus vidíte ich v misiách, kedy sa niekedy dostanú aj vonku do prostredia. Výkonovo hra nesklame a zdá sa mi, že je ešte menej náročná ako pôvodná hra keďže vidiek je jednoduchší ako husto zastavané mesto.

Čo autori nedomysleli, je mapa sveta. Tá je jednoduchá, čiernobiela s vyznačenými zombíkmi namiesto poriadne vykreslených ciest. Síce ju postupne objavujete, ale ani keď ju celú odkryjete, nie je dostatočne prehľadná. Nevidíte na nej, kde sú hory, kade môžete prejsť skratkou a celá sa zdá nejaká neúmerná k prostrediu. Ťažko sa tak orientujete na ceste k cieľu. Neustále som musel mapu vyťahovať, aby som sa lepšie zorientoval. Nie je to veľký problém, ale bolo to otravné.

Keď to zhrnieme, ak sa vám páčila pôvodná hra, do The Following expanzie určite choďte. Je to epické rozšírenie so značnou voľnosťou, stresom zo zombíkov a láskou k vášmu jedinému dopravnému prostriedku. Príbeh pekne obohacuje zombie univerzum titulu a rozširuje herné možnosti. Bude zaujímavé sledovať, ako budú autori pokračovať v tomto univerze ďalej. Už svoj zámer aj potvrdili.

Peter Dragula

8.5

+ parádne prostredie
+ kvalitná a dobre optimalizovaná grafika
+ hlboké RPG prvky a craftovanie
+ množstvo misií, hlavných a vedľajších
+ kooperácia

- neprehľadná mapa prostredia
- pomenej príbehových scén

THE WITNESS

PUZZLE DOBRODRUŽSTVO

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: THEKLA
ŠTÝL: PUZZLE

Nie každý má rád logické hry, puzzle, krížovky alebo sudoku, ktorými by si krátil dlhé chvíle - či už doma, na cestách alebo v práci a škole. Ak však pri takýchto hrách radi trávite čas, na hernú scénu práve dorazil titul, ktorý by si mohol získať vašu pozornosť. Za The Witness stojí známy indie vývojár, Jonathan Blow, ktorého môžete poznať vďaka hre Braid, ktorá sa rovnako pohybovala v žánri puzzle adventúr. Spočiatku síce herný svet nevenoval tomuto titulu veľkú pozornosť, no postupom času sa popularita hry začala zvyšovať až natoľko, že sa Blow pustil do vývoja ďalšej puzzle záležitosti, no tentokrát s oveľa väčšími rozmermi.

Práce na The Witness začali už pred viac ako šiestimi rokmi, no prvé odhalenie prišlo v marci 2010. O hre sme v tom čase veľa nevedeli a detaily o nej sa objavovali postupom času len sporadicky. Neraz sa stalo, že sme o The Witness nemali žiadne nové informácie aj niekoľko mesiacov, až sa hráči začali pýtať, čo sa s hrou stalo. Takýto prístup k prezentácií titulu bol však aj zámerom Blowa, kedže o The Witness chcel hovoriť iba vtedy, keď to bolo naozaj potrebné. Výhody nezávislého vývojára si tak naplno užíval a vo svojej filozofii pokračoval aj naďalej. Jedna z vecí, ktorá sa však pri vývoji The Witness zmenila oproti Braid, je tá, že konzolovú (časovú) exkluzivitu tu tentokrát dostala konzola od Sony – PlayStation 4.

Prirovnávať The Witness k Braid však vôbec nie je namieste. Zatiaľ čo Braid bol vytváraný ako napohľad jednoduchá 2D indie skákačka so silným konceptom, v The Witness sa presúvame do otvoreného sveta. Konkrétne na opustený ostrov, ktorý graficky zaujme už pri prvom pohľade. Jemný art štýl preplnený farbami vyzerá naozaj dobre, aj keď koniec koncov stále ide iba o „grafický obal", pod ktorým sa skrýva oveľa viac, než by ste čakali. Svoje „vnútro" vám však hra neukáže len tak a budete musieť oň bojovať. Nečakajte tu ale žiadne sekery, palice či automatické zbrane. Celý boj sa v The Witness odohráva nenásilne - vašou hlavou. V The Witness sa teda dostávate na opustený ostrov, z ktorého máte pocit, ako keby sa zastavil čas. Ste tu len vy, stovky nič nehovoriacich displejov, kilometre káblov, niekoľko odlišných prostredí, skamenené postavy ľudí a hora, ktorá sa týči v pozadí. Už na začiatku sa vám v hlave začnú premietať tisíce otázok, ktoré však ďalším postupom v hre ešte pribúdajú. To, s čím tu budete prichádzať do kontaktu, nie sú ľudia, zvieratá či iné bytosti, ale práve hlavolamy, ktoré sú rozsypané po celom ostrove. Sú ich tu stovky a každý jeden z nich je unikátom.

Ostrov je rozdelený na niekoľko oblastí, ktoré sa od seba výrazne líšia. Sú tu lesy, opustené domy na vode, veže, podzemné chodby, púšť, bludiská a iné. V každej z oblastí na vás čaká iný druh hlavolamov (prípadne ich kombinácie), ktoré si vyžadujú odlišný prístup. Samozrejme, zo začiatku si musíte poradiť so skutočne jednoduchými hádankami, ktoré však slúžia iba ako tréning pred tým, čo ešte len príde.

Pohyb po ostrove ale nie je žiadnym spôsobom obmedzený, a je teda iba na vás, do ktorej z oblastí sa vydáte skôr, respektíve v akom poradí budete hlavolamy riešiť. Môže sa teda pokojne stať, že hneď po jednoduchých úlohách narazíte na veľmi zložité, ktoré vás zaskočia.

Čo je ale na The Witness najlepšie, je fakt, že vám nikdy priamo nehovorí, čo máte robiť. Všetky hlavolamy sú vytvorené tak, aby ste na ich riešenia prišli sami logickým uvažovaním. Samozrejme, vo väčšine prípadov to nie je vôbec ľahké, no tu je veľmi dôležité nevzdávať sa po pár nevydarených pokusoch. Treba venovať hre dostatočný čas a nebáť sa hlbšie zamyslieť. Čo sa na prvý pohľad môže javiť ako veľmi zložité až nelogické, sa vám napokon bude zdať ako veľmi jednoduché. Nie vždy totiž platí, že tá zložitejšia cesta musí byť správna.

The Witness vás v podstate neustále vedie za ruku, no nikdy vám to nahlas nepovie. Áno, je to veta, ktorá si tak trochu protirečí s predošlými slovami, no je to tak. Totiž kľúče k rozlúšteniu hlavolamov sa neraz skrývajú buď priamo v nich, alebo v okolí i v prostredí. Či už ide o tiene stromov, odrazy vo vode, prostredie v pozadí či samotné slnko, The Witness vám ponúka odpovede veľmi prefíkaným spôsobom. Viete, že tam niekde sú, cesta k nim nie je jednoduchá, no o to lepší pocit máte, keď sa k nim dopracujete.

Puzzle tu sú skutočne rôzne. V jednoduchých stačí obkresliť vzory – napríklad musíte oddeliť čierne štvorčeky od bielych, pozbierať všetky body medzi nimi či nakresliť tvary, ktoré sú v nich priamo vyobrazené. Toto sú však stále jednoduché hlavolamy, ktoré veľmi rýchlo vystriedajú omnoho zložitejšie. Napríklad stále môžete mať pred sebou hlavolam s farebnými kockami, no spôsob, ktorým, ho musíte vyriešiť, je omnoho sofistikovanejší – všetko čo musíte urobiť, je nájsť v nich systém. Nič viac a nič menej.

Ostrov síce nie je veľký, no aj napriek tomu skrýva množstvo prekvapení. Len samotných hlavolamov je v hre viac ako päťsto, aj keď ich vyriešením vaša cesta na ostrove nekončí. Sú tu ukryté napríklad kľúče či audio nahrávky, ktoré rozprávajú príbehy a citáty známych osobností, ako Albert Einstein a iní. Určite zaujímavým doplnkom je možnosť cestovať na lodi, ktorá sa nachádza na vyhradených miestach na ostrove – v malých prístavoch. Po nastúpení do lode máte pred sebou mapu ostrova, kde podobným spôsobom ako riešite hlavolamy, vyberáte miesto, kam sa chcete prepraviť.

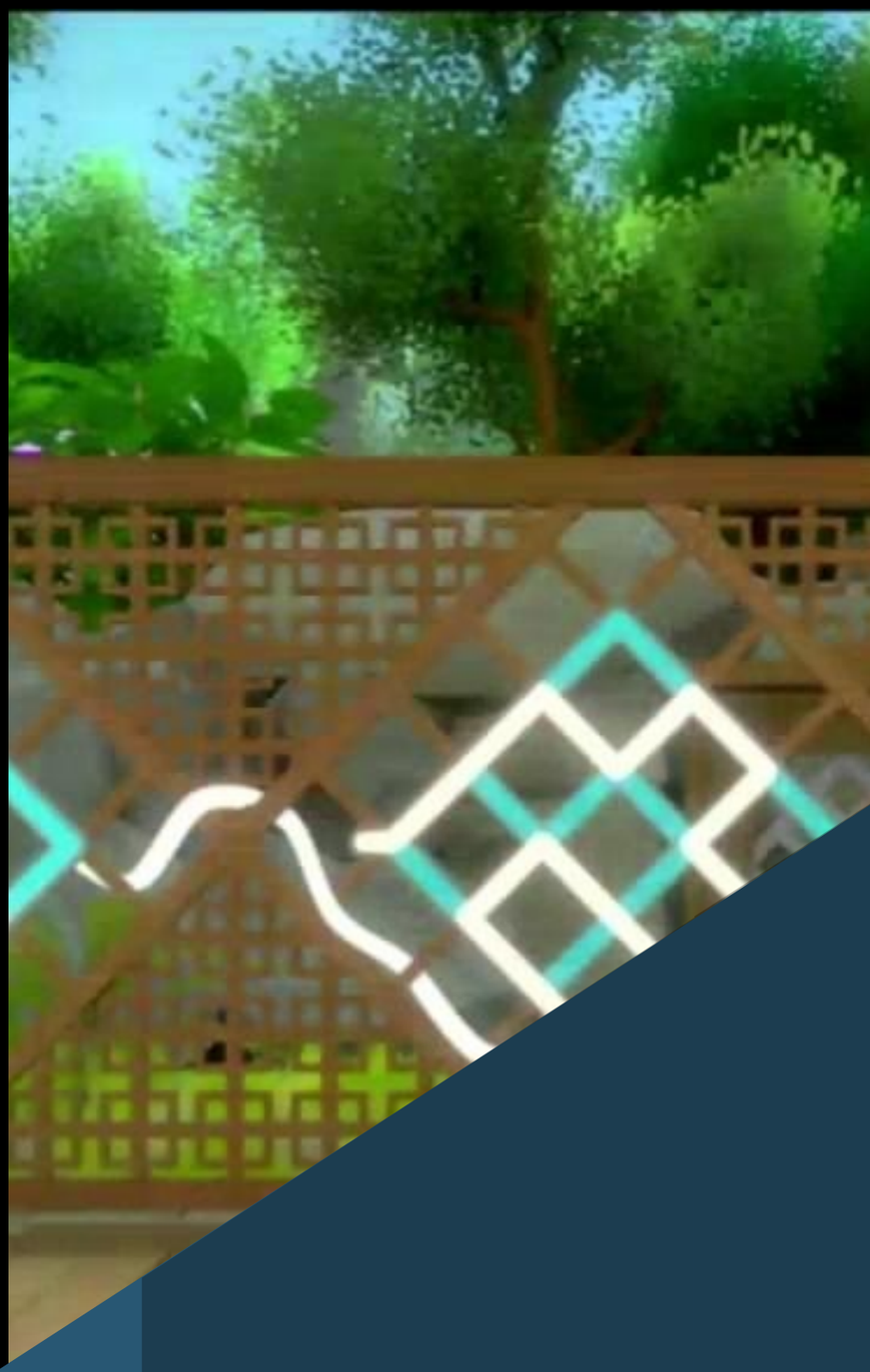
Dôležité ale je, aby ste si na týchto miestach vopred spustili plošinu pre nástup a výstup, inak sa budete musieť vrátiť späť a iba stratíte čas. Zároveň si tiež môžete meniť rýchlosť lode, aby ste si vedeli lepšie vychutnať krásy ostrova.

Aj napriek tomu, že The Witness sa zameriava primárne na hlavolamy, hra, samozrejme, ponúka aj príbeh. Koľko vám potrvá, kým sa dostanete až na koniec a vyriešite posledný hlavolam, je skutočne individuálne. Záleží to, pochopiteľne, od toho, ako veľmi vám dajú jednotlivé puzzle zabrať. Dá sa ale povedať, že minimálne tých 15 až 20 hodín pri hre s istotou strávite. S týmto časom ale počítajte iba vtedy, ak by ste nemali so žiadnym z hlavolamov väčší problém. Priemernému hráčovi môže táto cesta trvať pokojne aj dvakrát dlhšie, teda 40 hodín.

Ako som už spomínal na začiatku, po grafickej stránke je na tom The Witness veľmi dobre. Hra síce nestavia na realistickej grafike, ale namiesto toho ponúka jedinečný art štýl, ktorým autor nemohol nič pokaziť, ale práve naopak. Farbami preplnené prostredie ostrova vie zaujať na každom kroku, pričom jeho pravú krásu oceníte najmä vtedy, keď vystúpite na vrchol hory a naskytne sa vám výhľad na takmer celý ostrov. Po technickej stránke je na tom hra na PlayStation 4 taktiež dobre - beží v rozlíšení 1080p pri 60 fps. Pri PC verzii to, pochopiteľne, záleží od vašej zostavy.

The Witness je zaujímavou hrou vo všetkých smeroch. Ponúka príjemný vizuál s pozoruhodným obsahom v podobe obrovského množstva rôznorodých hlavolamov, ktoré vás poriadne potrápia, ale aj zabavia. Keď sa teda nebojíte výziev, ktoré dajú zabrať najmä vašej šedej mozgovej kôre, The Witnesss by ste mali dať šancu.

Tomáš Kuník



9.0

+ nádherne spracovaný ostrov
+ prepracovaný dizajn úrovní
+ množstvo rôznych oblastí s vlastnými pravidlami
+ niekoľko stoviek unikátnych hlavolamov

- samotná dĺžka hry nemusí byť pre každého plusom

RECENZIA

STREET FIGHTER V

EARLY ACCESS?

PLATFORMA: PC, BPS4
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: BOJOVKA

Prechod na novú generáciu nie je nikdy jednoduchý. A nehovorím teraz o konzolovej generácii, ktorú tu máme už viac ako dva roky. Aj hry prechádzajú generačnou obmenou. Pri bežných sériách to je pri každej novej časti, pri každoročných je to vždy po niekoľkých častiach. Po rokoch rozširovania základnej hry sa Capcom so sériou Street Fighter posunul do novej generácie a ako už asi viete, nie je to práve krok tým správnym smerom.
O to viac bol stav hry pri vydaní prekvapením, keďže jej predchádzalo dlhé verejné beta testovanie.

Street Fighter V mal byť skutočným vstupom do novej generácie. Séria je tu s nami už poriadne dlho a aj keď má stále milióny fanúšikov, chcelo to zmenu. Zmenu, ktorá by zabrala, privábila k značke nový hráčov, no zároveň by neodradila tých starých, ktorí majú jasnú predstavu o tom, čo od Street Fighter hry očakávajú. Tvorcovia sa chceli zapáčiť dvom rôznym skupinám a cesta k tomu vedie cez prekopanie hry od základov. Nový dizajn postáv, pozmenený súbojový systém, nový príbeh. To všetko sme mohli očakávať. Nečakali sme však hromadu nových neduhov a obsah na úrovni súčasných early access titulov.

Príbeh v bojovke nie je to najdôležitejšie. Tekken však ukázal, že môže mať hlavu a pätu a Mortal Kombat zas predviedol, že dokáže zaujať. SFV v tomto ohľade tiež sľúbil pomerne veľa a vo výsledku môžeme povedať, že vás príbeh zavedie medzi tretiu a štvrtú časť. A to je tak všetko. Ryu trénuje zvládanie temnoty, ktorá v ňom drieme. Na pozadí sa rysuje nový turnaj. Bison a Shadaloo chystajú niečo zlé. Fanúšik série z toho nemá zhola nič. Nový hráč má z toho guláš, čo je asi ešte horšie.

Ono to ani tak nie je chyba príbehu, ale koncepcie hry. Tá vyšla v jednoznačne nedokončenom stave a príbeh jednoducho nemá. Má len akýsi kratučký prequel za každú zo 16 postáv, ktorý vám o nich prezradí buď len máličko, alebo vôbec nič. Skôr len rozloží figúrky na šachovnici, pričom do samotného deja sa dostanete až niekedy v budúcnosti, keď Capcom vydá update s príbehom. A čo je najhoršie, ani sa príliš nezahráte. Je nepísaným pravidlom žánru, že príbeh každej postavy samostatne rozpráva Arcade režim či jeho obdoba. Ten tu nie je a príbehový režim spočíva len z 2-3 súbojov pre každú postavu a krátkych prestrihových scén. A to je veľmi málo.

Za jeden večer prakticky máte „príbeh" SFV za sebou a ešte aj tie prestrihové scény majú dva menšie problémy. V prvom rade sú až neuveriteľne stupídne a infantilne napísané. Toto je aj na bojovku veľa.

Za artom stojí legendárny japonský ilustrátor Bengus, ktorý je známy vďaka Darkstalkers, Street Fighter Alpha 3 alebo Marvel vs Capcom. Jeho arty v týchto scénach skvele dokresľujú vynovený vizuál hry, no sú trochu fádne a bez života. Chýba im iskra, ktorá by vás chytila za srdce.

Ale aj to sú chyby, ktoré by ste bez problémov vedeli odpustiť. Horšie je to, čo nasleduje, keď sa rozhodnete posunúť z príbehového režimu ďalej. Ono totiž vlastne nie je kam. Buď sa ešte trochu natrápite v nekonečnom režime, kde si zlepšíte svoje schopnosti, alebo sa jednoducho pustíte priamo do online zápolenia. Tréning sa medzi režimy príliš nemôže rátať. Versus je možné hrať len proti živému súperovi vedľa vás. Nezahráte si proti umelej inteligencii, nenarazíte tu na výzvy a ani na Trials režim, ktorý by nováčikov postupne naučil základy hry a neskôr aj pokročilejšie techniky.

Je to možno trochu expresívne, ale celkovo vlastne Capcom v SFV ukazuje nováčikom vystretý prostredník. Ako som už spomenul, do príbehu hry alebo série sa prakticky nedostanú. Horšie ale je, že sa ani do hry samotnej príliš nedostanú. Súbojový systém série nepatrí k najjednoduchším a aj keď prešiel menšou zmenou, stále si vyžaduje poriadnu dávku cviku, ktorú hra nemá ako poskytnúť. Buď sa to naučíte sami niekde v tréningu, nekonečnom režime alebo v príbehu a budete sa pritom každú chvíľku prepínať na Move list. To je všetko. V tomto ohľade boli Trials neoceniteľným pomocníkom.

Súboje sú stále založené na troch tlačidlách pre útoky – nízky, stredný a vysoký pre nohy a ruky a pohybe postavy. Opäť sa v prípade pohybu musíte pripraviť na polkruhy, štvrťkruhy a iné smery, ktoré spojíte s konkrétnym tlačidlom pre útok.

Zmeny sú len v drobnostiach. Hadoken a iné legendárne útoky sa takmer nezmenili, no môžete si

všimnúť trochu iný účinok, trochu iný pohyb postáv pri nich či dopad pri launchi do vzduchu. Vo výsledku tak skúsení hráči nájdu v tomto systéme niečo nové a svieže.

Vracia sa EX ukazovateľ, ktorý vám narastá vďaka tomu, že súperovi uštedrujete údery. Túto energiu potom môžete využiť na silnejšie útoky, prípadne na špeciálne Critical Art kombá, ak prevediete správny útok. Spracované sú snáď krajšie ako v predchádzajúcej časti, určite sú ale vizuálne zaujímavejšie. Focus útoky sú preč, no pribudol V-Gauge, ktorý sa zas nabíja tým, že inkasujete údery. Podľa úrovne energie môžete aktivovať jeden z troch efektov. Najmenej vás „stojí" V-Skill, ktorý predstavuje špeciálny útok. V-Reversal minie časť energie na výrazný protiúder. V-Trigger minie celú energiu pre vyvolanie špeciálnej schopnosti každej postavy, napríklad zvýši silu útokov. Efekty sa ale v prípade každej postavy líšia. Zjednodušením je pridanie Stun ukazovateľa, ktorý sa plní tým, ako inkasujete a keď je plný, máte problém – ste dočasne paralyzovaní a nemôžete sa brániť útokom.

Ponuka hry je okliešťená nielen v oblasti príbehu a režimov, ktoré v nej nájdete, ale čiastočne aj v obsahu. V hre nájdete 16 postáv. Na ceste je už ďalších 6, no na tie si ešte budeme musieť počkať.

Medzi týmito šestnástimi sú staré známe tváre a aj niektorí navrátilci. No je tu aj štvorica nováčikov: Laura Matsuda je sestra veterána z trojky, F.A.N.G. je novým jedovatým veľmajstrom Shadaloo, Rashid je horkokrvným mladíkom a Necalli predstavuje novú podobu zla. Dôležité je, že táto štvorica do hry pekne zapadne a má čo ponúknuť. Prekvapivo v SFV nájdete až 11 arén, čo je v porovnaní s počtom postáv veľmi slušné číslo.

A teraz k tomu najdôležitejšiemu – online hraniu. Multiplayer je najsilnejšou stránkou SFV a o to väčšia rana bolo vydanie hry, ktorá bola už pár dní na trhu a online režim stále nefungoval tak, ako mal. Teraz je to už lepšie. Bez problémov si nájdete súpera a pripojíte sa k nemu, aj keď to stále trvá dlhšie, než by ste chceli. Pripojenie je ale stabilné a bez lagov, čo je najdôležitejšie. Aj napriek tomu sú tu stále nedostatky. Hra stále netrestá rage quitterov, nezobrazuje kvalitu pripojenia vášho súpera pri vyhľadávaní a možnosti vyhľadávania online hier sú oproti predchádzajúcej časti slabšie. Navyše sa raz za čas môže stať, že vám hra do ranked zápasu hodí aj súpera podstatne silnejšieho ako ste vy. A celkovo by to chcelo viac ako casual a hodnotené zápasy a vlastné miestnosti.

Štýl série zostal zachovaný aj v Street Fighter V a hra vyzerá jednoducho skvele. Veľmi dobre ale aj znie a čo ma osobne najviac potešilo, môžete si zvlášť ku každej postave nastaviť, či bude hovoriť po japonsky alebo anglicky. Je to ale stále hra, ktorá vyšla výrazne nedokončená. Ponúka skvelý súbojový systém a je to výborná bojovka, no nováčikom nie je vôbec otvorená.

Navyše ju ťahá dole aj fakt, že vyšla v rozrobenom stave. V tom najdôležitejšom, online režime už zväčša funguje, no stále aj tam badať nedostatky. Fanúšikovia by do nej šli asi v každom prípade, ale pre ostatných bude pravdepodobne lepšie, ak si počkajú, kým Street Fighter V ponúkne viac.

Matúš Štrba

7.0

+ grafika a zvuk
+ skvelý súbojový system
+ online beží ako hodinky
+ 11 arén a fajn nové postavy

- málo obsahu
- absentujúci príbeh
- nedotiahnuté možnosti v online režime
- nevhodné pre nováčikov

HOMEWORLD DESERTS OF KHARAK

PRED VESMÍROM BOLA PÚŠŤ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: RACING

Pre stratégie zo série Homeworld je príznačný otvorený vesmír, ale v novom prírastku sa budeme držať pri zemi. Tento prequel sa totiž odohráva na povrchu planéty s piesočnatým povrchom, ktorá však pod nánosmi prachu ukrýva čosi jedinečné. A preto sa do púšte vydáva expedícia, ktorá musí na ceste za unikátnym objavom čeliť rôznym nástrahám.

Hrozbu predstavuje nepriateľská frakcia, čo sa snaží zastaviť odhodlanú Rachel, ktorú sprevádza mobilná základňa a po zuby vyzbrojené jednotky pripravené na všetko. Kampaň ponúka viac ako tucet misií a hoci je začiatok dosť fádny, potom sa všetko slušne rozbehne. Samotný príbeh ani veľmi neprekvapí, ale je dostačujúci na to, aby vhodne pospájal sériu scenárov a dal putovaniu zmysel.

Pri potulkách na púšti treba zbierať dva druhy surovín, ktoré sú potrebné na produkciu jednotiek. Väčšinou sa jedná o rôzne pozemné sily, ktoré individuálne ovládate v teréne a majú rozličné doplnkové schopnosti. Napríklad zvíria prach, aby zmiatli nepriateľov, opravujú poškodenú techniku, vypustia sondy, skenery, míny alebo vytvoria jednoduché obranné veže. Inak sa v hre nestavia. Na výrobu jednotiek koalície slúži mobilná základňa a v prípade nepriateľskej frakcie Gaalsien aj produkčný krížnik.

V bojoch platia základné pravidlá v zmysle kameň-papier-nožnice. To znamená, že každá jednotka môže vybraným protivníkom spôsobiť ťažké poškodenia, ale proti iným veľa nezmôže a ľahko podľahne. Okrem toho zohráva úlohu dostrel, pričom armáda má väčší dosah a lepší efekt na kopcoch a dunách.

A veteráni, ktorí v bojoch dosiahli vyššiu hodnosť, sa vyznačujú lepšími vlastnosťami. Jednotky sa prenášajú z jednej misie do druhej, takže ak ich slepo neobetujete, začnete ďalší scenár so slušnou armádou. Naopak v prípade, že ste to zvládli len o fúz, sa dá využiť možnosť začať ďalšiu misiu s prednastavenou vojenskou skupinkou.

Mobilná základňa je sama osebe účinnou jednotkou. Je masívna a v zásade sebestačná. Umožňuje vylepšovanie a odomykanie nových posíl a technológií. Popri štandardnej armáde produkuje letecké jednotky a bombardéry, ktorým vždy určíte cieľovú zónu a po nálete sa vracajú späť. Neskôr môže odpaľovať aj účinnú ďalekonosnú strelu. Parametre základne vylepšujete bodmi, ktoré sa dajú rozdeliť do štyroch kategórií. Takto dosiahnete väčšiu palebnú silu, rýchlejšie opravujete škody, zvýšite dostrel, odolnosť alebo rýchlosť pohybu (podľa frakcie). Body môžete kedykoľvek prerozdeliť a niekedy je to aj nutné, ak sa systém prehrieva a hrozí poškodenie základne.

Veľký dôraz pri postupe je kladený na získavanie artefaktov, ktoré prinášajú rôzne bonusy a neraz sú aj potrebné na splnenie cieľov misií. Zvyčajne sa nachádzajú vo vrakoch a objektoch, ktoré sa v púšti zachovali z minulosti. Tieto štruktúry však najskôr treba podmínovať - spravidla viacerými náložami, ktoré v kampani manuálne odpálite. Z trosiek budov niekedy vypadne cenný artefakt a vždy určité množstvo surovín.

Hoci je hra Deserts of Kharak ponímaná inak ako jej predchodcovia, nájdete tam určité spoločné znaky. Predovšetkým spôsob identifikácie jednotiek a objektov vám pripomenie klasický Homeworld, kde sú jednotlivé druhy vojsk označené rôznymi symbolmi. Vďaka tomu pri výbere armády alebo pohľade z väčšej vzdialenosti viete, čo máte pred sebou. Suroviny sú označené farebnými trojuholníkmi, artefakty šesťuholníkmi, jednotky obrysmi v tvare štvorčekov a špecifických útvarov. A vidíte aj dráhy striel, ktoré sú prerušované, ak v ceste stojí nejaká prekážka. Symboly vám aj pomáhajú zorientovať sa na mape, ktorá má schematickú podobu senzorového manažéra.

Svoje taktické schopnosti môžete preukázať aj v hodnotenom alebo štandardnom multiplayeri, s bojmi jeden na jedného až traja na troch. Hrateľné sú dve frakcie, ktoré poznáte z kampane a smiete si prispôsobiť ich zafarbenie. Je však možné, že budete dlho hľadať súperov. Aj preto zrejme siahnete po voľnej hre, kde živých protivníkov na niekoľkých dostupných mapách nahradí AI. Umelá inteligencia je slušná.

Nepriatelia vás potrápia podľa ich obťažnosti v režime zameranom na zbieranie artefaktov alebo pri zápase, kde je cieľom zničiť mobilné základne súperov, prípadne vyhladiť celú populáciu. Umelú inteligenciu môžete pribrať aj do tímu, avšak ako spolubojovník za veľa nestojí.

Grafika hry je solídna, ponúka 3D prostredia a jednotky a (aj po vzhľadovej stránke) jednoduché užívateľské rozhranie. Na zadok z toho nespadnete, hoci tvorcovia sa snažili, aby všadeprítomná púšť nepôsobila monotónne a spestrili ju rôznymi vrakmi lodí, sporadickými budovami, ale aj vyvýšeninami a platformami. Nočné misie s temnotou ožiarenou tlmeným osvetlením ale vyzerajú pôsobivo a ani efekty výbuchov nie sú zlé. Predelové scény majú zaujímavý vizuálny štýl a chvíľami vyzerajú ako namaľované štetcom. Hlavne v úvode kampane je ich však priveľa a spočiatku sa viac pozeráte, ako hráte. Navyše po obsahovej stránke nie sú až také zaujímavé a brífingy sú zbytočne zdĺhavé a nudné. Dabing je však kvalitný a nevtieravá hudba obsahuje tradičné výrazové prvky Orientu, ktoré k púšti rozhodne pasujú.

Homeworld: Deserts of Kharak v úvode možno ani veľmi nezapôsobí, ale potom si hráčov získa svojou nenáročnou hrateľnosťou, avšak so slušnými taktickými možnosťami a manažmentom jednotiek (hoci sortiment nie je veľký). Ťaženie má pomalý rozbeh, ale postupne naberá grády a potom už budete s chuťou robiť nálety na nepriateľa v maske, ktorý vám môže pripomínať známeho záporáka zo sci-fi filmov. Zišlo by sa pridať viac máp do ďalších režimov, ale inak je to zábavná stratégia, ktorá sérii Homeworld nerobí hanbu.

Branislav Kohút

8.0

+ solídny prequel s dobrou hrateľnosťou a atmosférou
+ manažment a funkcie mobilnej základne
+ slušné taktické možnosti a efektné letecké jednotky

- neobsahuje formácie jednotiek
- ťažkopádny rozbeh kampane, nevýrazní protagonisti, nudné brífingy
- málo máp vo voľnej hre a multiplayeri

RECENZIA

OXENFREE

VÝLET

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: NIGHT SCHOOL STUDIO
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Oxenfree otvára adventúrový žáner tohto roka veľmi sviežim a netradičným štýlom. Vtiahne vás do príbehu skupinky teenagerov, ktorá sa vydala na nočný výlet na tajomný ostrov. A keďže je to hra, nečakajte pokojné posedenie pri ohníku, ale mysteriózne dobrodružstvo, z ktorého nemusia všetci vyviaznuť živí. Presnejšie povedané, bude záležať na vás, ako to celé skončí a kto prežije.

Bývalí autori z Telltale games sa totiž sústredili práve na rozhodnutia, ktorými budete postupne ovplyvňovať priebeh celého príbehu. Ale nielen to, podarilo sa im aj posunúť rozprávanie hry na novú úroveň. Počas celého progresu totiž postavy debatujú. Vyrozprávajú stovky dialógov, preberú rozmanité témy a vy sa do každého rozhovoru aj zapájate niektorou z ponúknutých odpovedí. Každá vaša odpoveď bude mať dopad na ďalšie dialógy a aj výsledok hry. Pritom dialógy robia len pozadie samotnej hry, pri ktorej vy zatiaľ prechádzate ostrovom a objavujete jeho tajomstvá.

Vzhľadom na príbeh nemôžeme veľa o ostrove prezradiť, ale môžeme povedať, že je na ňom stará vojenská základňa, malé mestečko a séria turistických lokalít. Ostrov je však rozsiahly a užijete si na ňom 4-5 hodinový výlet, pri ktorom vás bude príbeh viesť rôznymi smermi a prechádza medzi mysterióznym a hororovým štýlom. Často ani nebudete vedieť, čo je skutočnosť a čo všetko sa ešte zmení. A v tom je jedinečnosť titulu. Celé to však má jeden háčik a to, že musíte vedieť po anglicky, aby ste si dobrodružstvo plne užili. Bez angličtiny sa hra síce dá zahrať, základ pochopíte, ale môže vám ujsť veľa podstatných vecí a rozhodnutia budete dávať skôr náhodne.

V príbehu preberáte úlohu teenagerky Alex, ktorá sa so svojím nevlastným bratom a priateľmi vydáva večer na ostrov. Chcú si spraviť výlet a zabaviť sa, ale keď idete na tajomný ostrov a navyše v ústrety noci, má to svoje riziká a nemusí to dopadnúť tak, ako si predstavujete. A ani to nedopadne. Zvlášť potom ako Alex nájde v jaskyni niečo zvláštne a začnú sa diať podivné veci.

Mládež nevie čo a prečo sa to deje. Je to niečo s vojenskou základňou, ktorá tu niekedy bola? Hovorí sa, že v nej robili pokusy s telepatiou. Alebo sú to duchovia? Mimozemšťania? Zombíci? Šialená žena, ktorá býva na ostrove? Všetko je možné a presne to vás hra nechá dlho si aj myslieť. Veľmi pomaly budete odhaľovať detaily a presúvať sa stále viac do temnej podstaty problému ostrova. Zmiznutých ľudí tu bolo viac a vy možno budete ďalšími.

Nebudeme nič bližšie prezrádzať, ale je to veľmi dobre napísaný príbeh, ktorý postupne rozširujú neustále dialógy postáv. Tie sa venujú ako prostrediu ostrova, tak aj pocitom jednotlivých teenagerov, ktoré môžete svojimi odpoveďami upravovať a buď ich viac stresovať, alebo upokojovať. Môžete narušiť vzťahy a vytvoriť iné. Bude to na vás. A nezabúdajte, že vaše rozhodnutia budú ovplyvňovať aj prežitie postáv. Nakoniec, po dokončení hry, vždy uvidíte, čo ste svojimi rozhodnutiami ovplyvnili a pekne to hra porovná aj s ostatnými hráčmi. Tu prichádza na rad znovuhrateľnosť, kde sa vám hra oplatí prejsť aj viackrát, aby ste zistili, ako ešte môžete ovplyvniť jej koniec. Možno je škoda absencie ukladania pozícii, a teda rozhodnutia nemôžete skúšať priebežne, ale vždy znovu len od začiatku hry.

Zásadných rozhodnutí robíte počas hry len niekoľko a napríklad sa rozhodujete, koho pôjdete hľadať ako prvého, keď sa kamaráti záhadne stratia. Alebo robíte jednoduché testy so závažnými dôsledkami. Okrem toho je hrateľnosť založená na aktivovaní určitých vecí a ladení rádia, kde jemným dolaďovaním musíte nájsť určité frekvencie a niečo aktivovať. Je to pekná a hlboko zapracovaná funkcia, ale je to vždy jednoduché a vidieť, ako sa autori nesnažili hráčov zaťažovať riešením komplikovaných úloh. Chceli, aby si vychutnávali príbeh. Ponúkajú tak len jednoduché prvky, na ktoré veľmi rýchlo prídete. Nečakajte teda ani zbieranie, kombinovanie a používanie veci alebo nebodaj inventár. Osobne by som povedal, že by sa tu uživili aj výraznejšie puzzle prvky a komplikovanejšie riešenia vecí.

Namiesto riešenia puzzle úloh chodíte po ostrove, rozmýšľate, ako sa dostať na niektoré miesto na mape, kadiaľ prejsť alebo čo presne spraviť, aby sa vám otvorili niektoré dvere. Postavy však nebehajú, stále idú pomaly, aby sa vždy stihli porozprávať. Nič teda neurýchlite a vždy musíte pekne prejsťť krížom cez ostrov, ak sa potrebujete dostať na druhú stranu. Takto ho počas hry obídete niekoľkokrát. Vždy sa však otvárajú nové cesty a nájdete nové oblasti ostrova.

Zároveň spoznávate nádherne prepracované prostredia ostrova. Art štýl je parádny, maľovaný, temný a veľmi dobre zapracovaný do hry. Dopĺňajú to jednoducho modelované postavy, ktoré však majú parádne animácie doplňujúce dialógy. Zatiaľ čo postavy sú plne 3D, prostredie je 2D a prakticky je to jeden veľký obrázok, po ktorom sa pohybujete. Dopĺňajú ho efekty hmly a svetla a pôsobí to veľmi štýlovo. Ešte lepšia ako grafika je zvuková stránka s tichou ponurou hudbou a hlavne tonami a tonami dialógov, ktoré sú na takýto malý titul veľmi kvalitne nadabované. Cítiť z nich pocity postáv, ich charaktery a vzťahy s ostatnými postavami.

Čo však mohli tvorcovia vyriešiť lepšie, je ovládanie na PC. Zatiaľ čo na Xboxe je to jasné, gamepadom ovládate postavu a farebnými tlačidlami ťukáte odpovede v textoch, na PC je to riešené zbytočne komplikovane. Postavu síce môžete ovládať gamepadom, ale ak to skúsite klávesnicou, tak funguje len cez WSAD bez možnosti zmeniť klávesy a myšou musíte klikať na jednotlivé možnosti odpovedí. Je to zbytočné, keďže ideálne by bolo postaviť celé ovládanie čisto na myši, ktorou by stačilo klikať, kam postavy majú prejsť..

Celkovo je hra veľmi kvalitná adventúra, ale nie štandardná a rátajte s tým, že je to skôr prerozprávaný interaktívny príbeh. Má kvalitný art štýl, parádnu temnú atmosféru s príbehom, v ktorom až do konca neviete, na čom vlastne ste. Dopĺňajú to možnosti ovplyvňovania vzťahov s ostatnými z partie. Ak ste náročnejší, bude vám chýbať zložitejšia hrateľnosť a ťažšie puzzle úlohy. Ale napriek tomu je to titul, ktorý by nemal chýbať v knižnici fanúšikov adventúr. Bude to ten najlepší tajomný príbeh, aký ste doteraz zažili.

Peter Dragula

8.0

+ jedinečná atmosféra s nádychom tajomstva
+ výborne napísané dialógy postáv
+ veľmi kvalitný dabing
+ rôzne konce
+ pôsobivý art štýl

- hre by sa zišlo viac puzzle prvkov
- môžu vám chýbať aspoň české titulky

UNRAVEL

BAVLNENÝ HRDINA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EA
ŠTÝL: ARKÁDA

Akú hru si chcete zahrať, keď máte skutočne nabitý pracovný kalendár, ledva dorazíte pred desiatou večer domov a nájdete v sebe ešte posledný rezervoár energie, ktorý vám umožní zapnúť TV, siahnuť po gamepade, dostať sa do menu konzoly a odťuknúť ikonu s jednou hrou? Militantní hráči strieľajú v Call of Duty, majstri grindu sa ponárajú do ťahových stratégií či RPG. Ale všetci otupení pracovnými tabuľkami, zaplavení úlohami a ohlušení tuctovými stretnutiami sa potrebujú skôr ponoriť do lahodnej hry, ktorá už v menu oblaží zmysly malebnou hudbou a hrateľnosť servíruje elegantne, citlivo, pekne bez slov, iba s náznakmi na okolitých fotografiách na pozadí alebo v prostrediach.

Ako vstrebať hru, ktorá nemá žiadne dialógy a nápisy skôr sporadické? Inými chuťovými pohárikmi, ako sú tie tradičné. Na začiatku stačí minútové nostalgické intro, kde stará pani pozerá v dome na viaceré fotografie, láskyplne sa na niektoré zahľadí a potom začne stúpať po schodoch s košíkom klbiek. Pritom sa jedno skotúľa na zem a vy sa zoznámite s najväčším sympaťákom tohto roka. Volá sa Yarny, nie je to bežný hrdina, ktorý prišiel zachrániť svet, galaxiu či princeznú – a nebude bojovať ani s temným (či svetlým) zlom. Netradičný hrdina reprezentuje už zo svojej povahy i fyzickej konštitúcie vzťahy i putá – ako sa zväzujú, rozuzľujú a prežívajú v čase. Keď sa ho ujmete po prvý raz, skáčete po civilných objektoch domu, po stole, podlahe, stoličke či skrinke, aby ste sa dostali k fotografiám a albumu. Oba prvky sú dôležité pre postup v hre: každá fotografia z istého prostredia predstavuje jeden z 11 levelov, zatiaľ čo album skladá nenápadnú dejovú linku zo života. Takže sa poobzeráte po prvých troch fotkách, aby ste skončili v prvom leveli, ktorý slúži ako skvelý tutoriál a odštartuje odyseu.

A hneď jedna pochvala a odpoveď pre zvedavcov na začiatok. Atmosférický soundtrack, esenciálna súčasť hry suplujúca rozprávača a navodzujúca patričnú atmosféru, pochádza od lokálnych skladateľov zo Švédska, ktoré je inšpiráciou pre celú hru i prostredie. Autori do hry prepašovali prostredie severnej Škandinávie, levely teda nie sú nutne vymyslené, ale citlivo zosobňujú konkrétne miesto na Zemi.

Späť k Yarnymu. V momente si ho obľúbite. Je malý, všetko okolo neho obrovské. Nemá výraznú mimiku, ale nezabudnuteľné gestá. Je to melancholický hrdina upletený z červenej vlny, ktorá sa pri jeho potulkách postupne rozväzuje; ak nenájdete ďalší zdroj, ostanete trčať v tretine levelu. Malé kusy vlny slúžia elegantne ako checkpoint i na odraz do ďalšej časti bádania. S vlnou dokážu hráči stvárať zaujímavé kúsky. Samotný Yarny dokáže skákať, bežať (zabudnite na arkádové šprinty), uchopiť isté predmety (iba tie malé), inak sa spolieha na vlnu, z ktorej je upletený. Jedným tlačidlom ju hádže ako laso, aby sa chytil vzdialených klincov či bodov a mohol sa húpať či priblížiť. Druhým tlačidlom vie zlaňovať.

Ak smerujete v leveli vertikálne, je potrebné viazať uzol na bodoch a medzi dvomi si tvoríte pevnú vlnenú plošinku, z ktorej sa možno vyhupnúť ďalej alebo po nej vláčiť predmety. Áno, neraz sa dostanete do situácie, keď si neviete poradiť, lebo niečo je príliš vysoko alebo nízko.

Unravel je arkáda založená na fyzikálnych zákonoch a súčinnosti prostredia. Yarny je pohyblivý, dosť šikovný, ale príroda mu kladie veľké prekážky. Napríklad musí vyriešiť, ako sa vydriapať na stoličku alebo zliezť zo stromu. Dokáže sa utopiť v obyčajnej mláke, ale keď si tam nanosíte jablká, môžete po nich skákať, lebo voda ich nadnáša. Ak ste hlboko v priekope, pár orechov na sebe vám umožní vyjsť nahor. Ale aj zabudnutý šarkan v konároch vás zavedie na vzdialený strom.

Unravel nepotrebuje ani čiernych či ozubených nepriateľov, aby vám znepríjemnili putovanie ako Limbo. Nevyznačuje sa ultra ťažkou obťažnosťou, hoci aj znalci žánru objavia pár momentov, kedy sa im bude z kečky pariť. Nebazíruje na nedostižných plošinkách a mimoriadne presných skokoch (Donkey Kong). Akoby bola hra jednou nohou v žánri, druhou úplne inde. Podobne ako vlaňajší Ori v slepom lese akcentuje silné emócie a nechce od vás sledovať x-tú variáciu na heroický výkon či známy príbeh, ale posúvať odlišné zážitky, nechať vás vstrebať atmosféru švédskeho vidieka. Narácia nie je priamočiara a neprídu vždy animácie, ktoré vám vysvetlia dej. Občas musíte sami odpozorovať, že tam vzadu nie je krásna textúra, ale objavujú sa tam načrtnuté postavy v istom momente. Áno, to sú cenné spomienky.

Jedenásť rozličných levelov prináša jedenásť odlišných prostredí. Jesenná príroda plná listov zmení tvár na prímorské prostredie, les plný bobúľ, horské momenty, starú chatu či zimnú prírodu. Variácie sú silné a hoci sa niektoré momenty zopakujú, Unravel si drží silnú úroveň originality. Môžete síce namietať, že viaceré herné mechanizmy poznáte z iných arkád a čosi podobné ste hrali, ale tejto hre nejde iba o skákanie, tmelenie vlny a úspešný finiš levelu. Ak sem prídete

s tými očakávaniami, iste, Unravel je ďalšia milá logická arkáda so silnou variáciou.

Ale píše sa rok 2016 a videohrám musí ísť o čosi viac, ako je iba zbieranie metálov, časové rekordy alebo čisté priestrely gebule. Nad silnou vrstvou klasickej hrateľnosti sa môže črtať nádherná patina nových pocitov. Unravel ju prináša – inak ako vlaňajší Ori, v niečom je civilnejší, a predsa výrazne magický. Potrebujeme viac hier ako sú tieto a otvoriť nové témy - ako pred mesiacom That Dragon, Cancer. My sme už dávno za hranicami spoznávania videoherných mechanizmov, ponárame sa do víru nových zážitkov a tam môžeme odhaľovať aj civilné témy. Napríklad pamäti jednej starej ženy, ktorej pomáha Yarny, symbolický hrdina na púti. Ponúka svet plný farieb, hrdze, zimnej melanchólie i jesenných farieb.

Paradoxom môže byť silná záštita Electronic Arts, ale je to krásny paradox ústiaci do vysokej kvality grafiky i hudby. FullHD rozlíšenie s kopou detailov a špičkového povrchu vody či lesklého jabĺčka prikrášľuje celé putovanie. Ideálna štruktúra favorizuje aj unavených hráčov ako ja, čo v ťažkom čase dokážu hrať 30 či 45 minút denné – čo je práve dĺžka jedného levelu.

Nie je potrebné vypisovať jednotlivé nuansy úrovní, lebo by ste ich mali objaviť a rozlúštiť sami. Nie je nutné pachtiť sa za perfektnou štruktúrou a tonou inovácii. Je však obdivuhodné objaviť v hre tie emócie, ktoré bežne neponúka a tu sa núkajú v dobrom mixe: sentimentálne pocity v nádhernom svete a s kúzelným sprievodcom, ktorý neomrzí. Štipka nostalgie vytvára bohaté zážitky i zadosťučinenie po každom leveli i kompletnom vytvorení knihy. Túto hru musíte hrať srdcom, ale um neodkladajte.

Michal Korec

9.0

+ neobyčajná narácia a kontext
+ Yarny ako sympatický hrdina
+ herné mechanizmy a detaily
+ variabilita levelov a prostredí
+ nádherný soundtrack
+ atmosférická grafika
+ emócie

- iritujúce puzzle narušia krásny flow

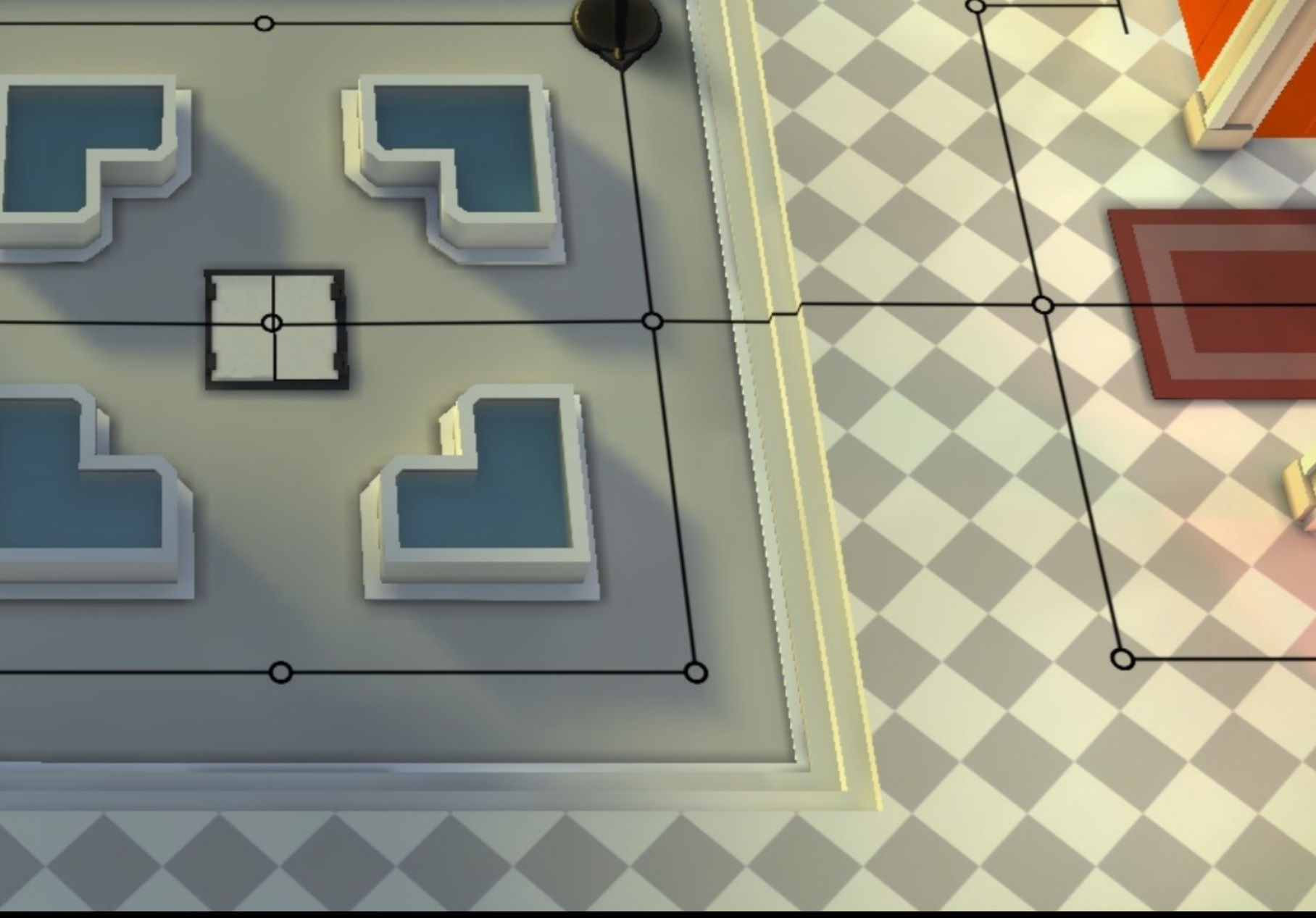
RECENZIA

HITMAN GO

TAKTICKÝ HITMAN

PLATFORMA: PC, ANDROID, IOS, WP, PS4, PS Vita
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: STRATÉGIA

Hitman GO pôvodne očaril hráčov už pred dvomi rokmi na Android a iOS mobiloch, ale je taký kvalitný, že ho Square postupne portuje stále ďalej. Minulý rok prišiel na Windows Phone a Windows 10 a teraz prichádza na Steam a aj PS4 a PS Vita. Autori v Square našli veľmi dobrý systém na to, ako značku preniesť do mobilnej podoby, a to v ťahovej taktickej forme. Zapáčil sa im a medzičasom ho aplikovali aj na Laru Croft.



Čo je zaujímavé, oba tituly používajú odlišné systémy stvárnenia tohto štýlu. Lara je viac živšia, animovaná, rozmanitejšia a cítite, že riešite puzzle úlohy. Hitman je oproti tomu viac statický a taktický, svojou formou stolovej hry pripomína skôr šach. Viac-menej aj hráte šach so svojimi nepriateľmi na hracom poli.

Presnejšie v Hitman GO sa dostávate do úlohy agenta s číslom 47, ktorý je vyklonovaný zabijak a používa svoje schopnosti na čisté prevedenie úloh. Nakoniec v sérii akčných Hitman hier sme si to už vyskúšali a videli sme to aj v dvoch filmoch. Tu je to znovu iné. Nejde o akciu, nemusíte sa nikam ponáhľať, musíte len rozmýšľať.

Hitman GO nemá príbeh, čo je trochu škoda, ale zase má viac tematických misii. Presnejšie je to sedem misií prezentovaných ako krabice stolovej hry. V každej máte určité prostredie, ako vilu, letisko, rôzne pevnosti a dve krabice sú inšpirované aj predchádzajúcimi Hitman hrami - Hitman Blood Money a Hitman 2: Silent Assassins. Všetky misie ponúknu okolo 8 až 15 úloh, ktoré musíte prejsť, aby ste sa v poslednej dostali k svojmu finálnemu cieľu a zlikvidovali ho. Pritom každá úloha je bodovaná a môžete získať jeden až tri body za dosiahnuté úspechy. Podľa počtu získaných bodov sa vám následne otvárajú ďalšie herné krabice (musíte postupne stále viac misii opakovať a snažiť sa dosiahnuť lepší výsledok).

Samotná hrateľnosť je založená na posúvaní postavy Hitmana po hracej doske. Máte preddefinované body, na ktoré sa môžete postaviť, vidíte, kde stoja nepriatelia, kam sa pozerajú a dôležité pre vás je nepostaviť sa im do cesty. Musíte nájsť spôsob, ako ich obísť, zboku alebo zozadu zlikvidovať, odlákať papiermi alebo plechovkami a prípadne aj odstreliť rozmiestnenými pištoľami alebo snajperkami. Miestami je to náročné aj keď nikdy nie až príliš, keďže vždy sa po pár zahraniach dá odhaliť systém, ako sa nepriatelia správajú a popresúvať sa medzi nimi. Či už je cieľom len východ z levelu alebo zlikvidovanie protivníka. Ale to je vždy len primárna úloha za jeden bod. Ďalšie body získate napríklad za to, že nezabijete žiadneho nepriateľa alebo zabijete všetkých, za prejdenie daného levelu na určitý počet krokov alebo získanie kufríka. Je to postupne stále náročnejšie, ale je väčšinou potrebné prechádzať úrovne aspoň na dva body, aby ste sa dostali do ďalších herných krabíc.

Postupne ako hru hráte, obťažnosť sa zvyšuje, pribúdajú nové možnosti ako pre vás, tak aj nové typy nepriateľov. Už nebudú len stráže, ktoré stoja alebo chodia po čiare tam a naspäť. Ďalší protivníci už napríklad majú psov, ktorí vás na dve políčka zacítia a budú vás prenasledovať, Alebo pribudnú aj snajperi.

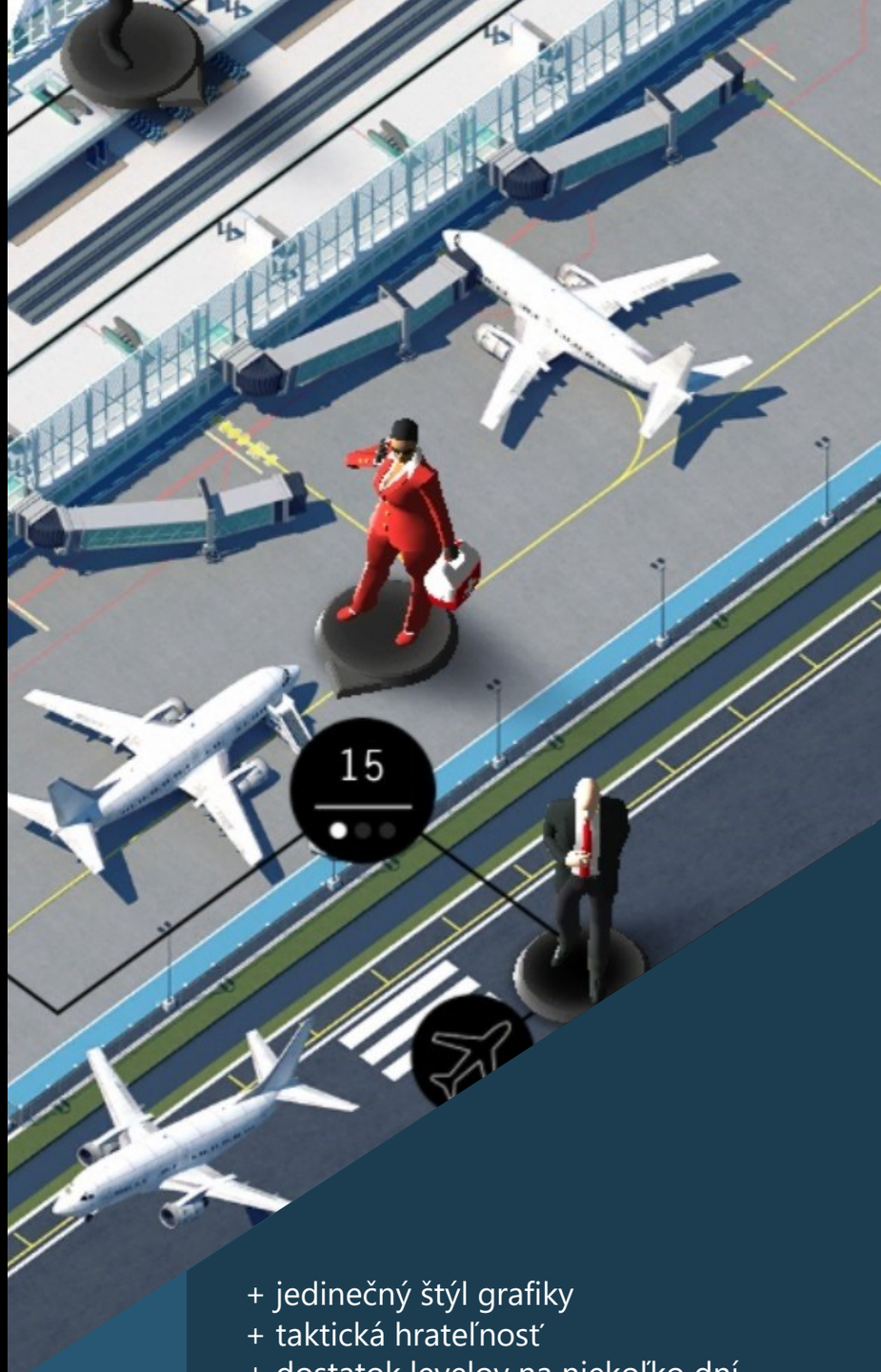
Prípadne civilné zóny, kde ste nepoznaným, až pokým niekoho nezabijete. Vôbec to však nie je jednoduchšie, a to je len dobre.

Dĺžka prejdenia hry záleží už od vašej intenzity hrania. Čakajte však, že vám to zaberie niekoľko dní pohodového hrania a aj dlhšie, ak sa budete snažiť o dosiahnutie maxima. Ale to je asi všetko. Keď ju raz prejdete, už sa k nej nemáte dôvod vracať. Autori už nepridávajú ďalšie levely a po level editore a zdieľaní levelov ani slychu. Dokonca ani nová Steam verzia nič ďalšie neprináša. Je to škoda, lebo hra by si to zaslúžila.

Graficky je titul parádny, plne 3D prostredia sú pekne spracované, figúrky predstavujúce jednotlivé postavy sú štýlové a aj jemné animácie vyhadzovania pripomínajúce šach sú pekné. Možno by som však nebol proti tomu, ak by boli plne animované - tak ako Lara Go. Malo by to síce iný štýl, ale mohol by byť viac živší. Na druhej strane má Hitman oproti Lare lepšie ovládanie. Lara mala ovládanie čisto na touchscreen a myšou sme museli ťahať do niektorej strany, zatiaľ čo Hitman Go je už prispôsobený na šípky a stačí len nimi určovať ďalší krok postavy.

Celkovo je Hitman Go parádny titul, ktorý by nemal žiadny fanúšik Hitman série vynechať. Je to čistá taktika a jediné čo treba, je rozmýšľať. Nikde sa nemusíte ponáhľať, stačí mať prehľad o situácii a v správnom ťahu byť na správnom mieste. Môžete sa tak ponoriť do Hitman atmosféry predtým, ako začne reštart série. Aj keď vzhľadom na to, že ide o primárne mobilnú hru, odporúčame poobzerať sa po mobilných verziách, ktoré sú často v zľavách aj za 0.99 eura, zatiaľ čo nové Steam a PSN verzie sú za 8 eur.

Peter Dragula



+ jedinečný štýl grafiky
+ taktická hrateľnosť
+ dostatok levelov na niekoľko dní
+ bonusy v podobe levelov spracovaných podľa Hitman hier

- chýba prísun ďalšieho obsahu alebo editor levelov.
- nemá príbeh

9.0

AMERICAN TRUCK SIMULATOR

NÁVRAT ZA VOLANT

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SCS SOFTWARE
ŠTÝL: SIMULÁCIA

Poznáte Euro Truck Simulator? Fajn. Najlepšie druhý diel plus DLC, ako napríklad Scandinavia. Určite vám to niečo hovorí, však že? Tak American Truck Simulator od českého tímu SCS Software je - teraz príde šokujúce odhalenie - čosi podobné ako ťahače v Európe. Len tie kamióny v Amerike sú oblečené do krajšieho kabátu, majú dlhší náves a celé sa to hrá lepšie presne o ten povestný chlp, pre ktorý sa k predchodcovi budete vracať len veľmi ťažko.

Ak by sme mali hľadať a ukázať problémy, ktoré trápia American Truck Simulator, nájdeme ich hneď za hrsť. Pokojne ich môžeme chytiť a chrstnúť do tváre všetkým škodoradostným odporcom takmer dokonalého relaxu za volantom trucku. Ale viete ako to chodí, na všetky tie drobnosti zabúdame každý večer, keď na hodinku-dve usadáme za počítač a vydáme sa na púť naprieč celou Nevadou.

Len v skratke pre tých, ktorí zatiaľ v texte tápu: ste vodičom kamiónu. Prevezmete zásielku v sklade A a pekne krásne sa s niekoľko ton vážiacou oštarou presuniete v bežnej premávke do skladu B, kde tovar zase vyložíte. To je všetko, fajka zhasla, nafta nezlacnela. Celé kúzlo hrateľnosti tkvie v tom, že vás samotný titul a dianie okolo ženie k tomu, aby ste dodržiavali predpisy, dávali si pozor, neriskovali, zákruty vyberali s tým, že za vaším zadkom je niekoľko metrov dlhý náves. Žiadne GTA. Nikam sa nemusíte ponáhľať - teda s výnimkou toho, že máte limit na dopravu tovaru, avšak si volíte, na ktorú prepravu máte prostriedky a čas. Ak totiž búrate, nielenže si poškodíte kamión a zhoršíte jeho jazdné vlastnosti, ale dostanete i menej peňazí za zásielku, zaplatíte pokuty a zrazu zistíte, že ani nezarábate.

Kým sa však dostanete k tomu, aby ste sa živili samostatne, prípadne si dokonca kúpili druhý ťahač, najali iných vodičov a zarábali z pozície súkromnej spoločnosti, prejdete si úvodným rozhliadaním sa v iných spoločnostiach a odjazdíte desiatky tisíc míľ. A vás to napriek pomerne nudnému nápadu baví, jazdíte tu medzi mestami, tam po diaľnici, potom po bežných medzimestských cestách a musíte pozerať nielen dopredu a dozadu ale zároveň dávať pozor na celú premávku vôkol seba.

Síce viac vidíte a máte prehľad, no zároveň ten kolos neubrzdíte ako osobné auto, o rozbiehaní sa a zatáčaní nehovoriac. Život kamionistu nie je jednoduchý a získate pred ním rešpekt.

Čo je nové? Tak predovšetkým sme sa presunuli za veľkú mláku. Nielenže je krajina odlišná od toho, čo poznáme z Euro Truck Simulatoru 2 a spracovanie prostredia má špecifický dizajn, vrátane dopravného značenia. Krajina okolo je zaujímavejšia, živšia a pestrejšia. Nie sú to len slová do vetra, v nevadskej púšti to niekedy vyzerá ako v klasickom westerne, menšie mestá s hlavnými ulicami plnými miestnych obchodíkov majú svojský štýl, po oblohe lietajú vtáky, balóny a lietadlá. V mestách navyše nechýbajú ľudia, či už ako bežní chodci, alebo vykonávajúci nejakú činnosť v skladoch. Napriek tomu, že máme k dispozícii zatiaľ len dva štáty (Kalifornia a Nevada, pričom čoskoro pribudne vo free update Arizona), je krajina dostatočne pútavá a prejsť všetky cestičky nejaký ten čas zaberie.

Výrazným plusom je infraštruktúra. Možno nie taká rozsiahla ako v ETS2, avšak na menšej ploche dáva viac priestoru alternatívnym cestám, takže sa nemusíte plahočiť neustále po tých istých trasách.

Štátov je ale zatiaľ príliš málo na plnohodnotnejší zážitok z dlhých prevozov. Konečne vývojári zapracovali aj na spracovaní miest: tentoraz sú detailnejšie, rozsiahlejšie, bohatšie na rôznorodé budovy, nielen vymodelované podľa nič nehovoriacej schémy. Každé je špecifické, má svoje dominanty a tých niekoľko ulíc nie je ako cez kopirák, ale dostanete impulz k tomu, aby ste pozerali vôkol seba a užívali si uveriteľné prostredie. Komplexnejší prístup pomohol celkovej atmosfére, ktorá sa zbytočne nezabára do generického obsahu bez duše.

V San Franciscu nájdete známe uličky s výrazným stúpaním/klesaním či Golden Gate, Vegas je vysvietené, v LA sa prejdete aj popri pláži. Ani menšie mestá nie sú nudné. Ak sa vám javí Nevada a Kalifornia ako nezaujímavá, opak je pravdou a niečo iné vám bude tvrdiť len človek, ktorý American Truck Simulator nehral alebo k tomuto žánru nemá vybudovaný vzťah.

Zmene prostredia podlieha aj odlišná výbava. Zatiaľ je ponuka ťahačov možno až príliš obmedzená a dva kúsky (Peterbilt 579 a Kenworth T680) sú príliš málo.

Aj s mnohými vylepšeniami, či už vizuálnymi alebo mechanickými, takže nemusíte pohľadom do kopca tlačiť naložený kamión. Veríme však, že problémy s licenciami na skutočné ťahače tvorcovia čoskoro vyriešia a nové kamióny sa čoskoro objavia na scéne alebo si pomôžeme módmi. Znovu ale musíme zopakovať minulé volanie po detailnejších úpravách interiérov kabíny - bez nakupovania blbostí prostredníctvom DLC. Niežeby sme potrebovali mať na späťáku krížik a palubovku potiahnutú kobercom, no po čase vám útroby kabíny budú pripadať neosobné. S ťahačom netreba chodiť ani do autoumyvárky, stále vyzerá akoby vyšiel z predajne.

Nebudeme si klamať, engine hry síce doznal menšie úpravy, no už v ETS 2 to bol skôr priemer a o detailnejších textúrach, prepracovaných modeloch vozidiel (nielen truckov), sme mohli skôr snívať alebo sa spoliehať na komunitu. Ani tentoraz to nebude inak, avšak necháme sa uchlácholiť benevolentnejšími hardvérovými nárokmi. Prostredie ako také je dostatočne lákavé, aby ste sa okolo seba pozerali a užívali si nádherné scenérie.

Nevadská púsť má svoje čaro a nie sú to len dlhé, rovné cesty. Inak na tom nie sú kalifornské viniče, kde po úzkych cestách s lesným porastom budete brzdiť aj očami. Západy (či východy) slnka sú až gýčovo krásne a k hre sa hodia. Len by to chcelo viac modelov civilných vozidiel, ktoré sa často opakujú. Čudne vyzerá i to, keď vonku leje ako z krhly, stierače nestíhajú, ale bežní šoféri sa preháňajú v kabrioletoch s otvorenou strechou po diaľnici. Na vizuálne poškodenie znovu zabudnite.

Ťahače znejú presne tak, ako by ste čakali, ruch na ceste je skôr striedmy, nárazy príliš umelé. Všetko to ale zachraňuje hudba. Soundtrack priamo v hre nemá ani kvalitu, ani snahu ohúriť, no na to máte možnosť vytvorenia si vlastného playlistu z mp3 alebo si pustíte

internetové rádio. A práve vtedy to začne v kabíne skutočne žiť. Na výber máte v defaultnom zozname výhradne americké stanice. Brázdiť okresné cesty s rockovými vypaľovákmi typu Times Like These, Sweet Child O'Mine, Livin' on the Edge, Back in Black, Sweet Home Alabama, Californication či čímkoľvek, čo vás prenesie do nálady užívania si jazdy, nemá cenu opisovať, to musíte zažiť. A je to bomba.

Prekopať by si naopak zaslúžil interface. Užívateľské rozhranie je už roky totožné a za ten čas zostarlo. Sme radi, že všetky klávesové skratky už máme namemorované, útecha je to ale chabá. Celkový look rozhrania má značne archaický vizuál, jednotlivé ovládacie prvky by mohli dostať vzpruhu už len tým, že by sa všetko navrhlo nanovo.

Síce vieme, čo kde nájdeme, no niektoré veci by mohli byť spracované prehľadnejšie. Menšou novinkou je voľba zaparkovania prepraveného tovaru. Môžete všetko nechať na počítač, no nezískate bonusové skúsenosti, ktoré vám zabezpečia možnosť po nadobudnutí novej úrovne šoféra investovať do niektorého z dobre známych vylepšení (úspora paliva, bonusy za dlhšie a nebezpečnejšie prepravy - tu by update oproti predchodcom taktiež nezaškodil). Alebo zaparkujete náves jedným z dvoch spôsobov: bez cúvania len priamym zaparkovaním na miesto určenia alebo sa budete boriť s napasovaním tovaru na vyznačené miesto. S dlhšími návesmi, ktoré majú v USA oproti Európe, si tento spôsob vyžaduje citlivejšie manévrovanie.

Na záver sme si nechali segment, na ktorom sa podarilo vývojárom zapracovať, no stále nie dostatočne, pričom ide o dôležitú súčasť hrateľnosti. Reč je, samozrejme, o umelej inteligencii vodičov na cestách. Ostatní už nejazdia tak zúfalo strojovo a napríklad také predbiehanie je omnoho viac plynulé a logické, často vás vodiči pustia pred seba, ak používate smerovky. Ale stále to do vás niekedy napália, občas nezmyselne brzdia, pri semafóroch reagujú príliš striktne a odbočenie vľavo na križovatkách je pre nich španielskou dedinou. Pre hustotu premávky budete

mať často problémy dostať sa na hlavnú cestu, no vy ako hráči to vybavíte drzým napchaním sa do cesty, zatiaľ čo ostatní čakajú. Niekedy i niekoľko minút.

Penalizácia za búranie v podobe finančnej kompenzácie tak možno občas frustruje, pretože nemôžete za nehodu vy, ale vodič, ktorý to do vás napálil, pretože išiel ako neriadená strela.

Do celkového hodnotenia musíme nenápadne pridať i to, že obsah bude postupne narastať. Nielen príspevkami od vývojárov, ale činiť sa bude istotne i komunita, ktorá už v ETS 2 dokázala pripraviť pridávaním máp, truckov, prívesov, vozidiel alebo skinov mnoho nových možností. Chcelo by to síce zapracovať na mierne príjemnejšom prostredí, kedy by sme inštalovali jednotlivé módy priamo z herného menu oficiálneho serveru alebo prostredníctvom Workshopu na Steame. Napokon tu máme aj World of Trucks, takže jazdiť sa dá aj s inými podobne závislými šoférmi z virtuálneho sveta. Síce je to zatiaľ skôr pusté, no hra sa len rozbieha a nové tváre budú istotne pribúdať.

Zhodnotiť American Truck Simulator úplne objektívne sa nedá. Hra je predávaná za budgetovú cenu a slabší obsah, ktorý je momentálne jedným z najväčších záporov, bude čoskoro obohatený. Nielenže nám tvorcovia dodajú nové trucky a mapy, ale komunita okolo projektu je už teraz živá. Prvotná ponuka môže pôsobiť skromne, no podobne to bolo aj u predošlých dielov série a pri nižšej cene ide o výhovorku, ktorú môžete prehliadať. Štáty s menšou rozlohou možno niekoho odradia, no nám sa páčili viac ako pustejšie európske cesty a diaľnice. Za nás palec hore. Čo iné sa dá napísať o hre, s ktorou deň čo deň (alebo skôr večer čo večer, keď už vaše okolie nevyžaduje vašu pozornosť) strávite hodinku nebeským relaxom? Návykovosť zaručená.

Ján Kordoš

8.5

+ nové prostredie
+ prepracovanejšie mestá
+ skvelá hrateľnosť a atmosféra
+ podpora komunity

- málo obsahu
- bez výraznejších zmien
- AI vodičov

LEGO MARVELS AVENGERS

LEGOVÍ SUPERHRDINOVIA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, PS3, X360
VÝVOJ: TRAVELLER TALES GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ

Ak by sme mali ukázať prstom na hernú sériu, ktorá recykluje nie raz prezentované nápady a herné prvky, pričom napriek minimálnym inováciám má stále dostatok fanúšikov a i my sa napokon pri ich variáciách totožnej hrateľnosti skvele bavíme, nesmeroval by kritický ukazovák na šport či strieľačku z vlastného pohľadu. Ale na sériu LEGO od TT Games.

Koľko dielov v skutočnosti už vyšlo a koľko sa ešte len chystá, nebudeme počítať. Bude ich mnoho a toľko prstov asi ani nemáme. Ak vám sadne predloha a umiestnenie, dobre tušíte, do čoho pri kúpe idete, baviť sa budete rovnako ako vždy, bez akýchkoľvek neželaných prekvapení. Dvojsečná zbraň je spásou i prekliatím zároveň. Je úplne jedno, či sa vám potili dlane pri kooperatívnom besnení v Hobitovi, či ste utekali pred dinosaurami v Jurskom Svete, alebo ste ostali pri osvedčených Hviezdnych vojnách. Nič podstatné sa nezmenilo. Beháme, rozbíjame všetko na márne kúsky, plníme jednoduché logické hádanky s hordou superhrdinov (tentoraz nie z univerza DC Comics), z ktorých každý ovláda niečo a až spolu ako skupina zdolajú každú prekážku.

Napriek tomu, že sme sa so superhrdinami z Marvelu už aj na novej generácii herných konzol stretli (LEGO Marvel Super Heroes), budeme ich ovládať znovu. Tentoraz však v úzkej nadväznosti na dvojdielny film Avengers, takže nás čakajú scény a momentky, ktoré sme videli v úspešných predlohách. Snaha zviezť sa na vlne úspešnej predlohy zväzuje ruky herným dizajnérom, čo je vidieť hlavne v prípade scén s pomalším tempom. Zatiaľ čo filmová jednotka neustále ženie dopredu a predstavuje ohromujúcu zábavu s popkornom v ruke, Age of Ultron nestavia toľko na pompéznu akciu, čo je cítiť v upadajúcom tempe hry až na finálne vyvrcholenie. Práve LEGO hrám by popustenie uzdy fantázie viac prospelo.

Nie je totiž jedno, či vás tvorcovia pri LEGO arkáde vrhnú do tunela, ktorým bežíte a scenéria sa okolo vás neustále mení. Alebo ukážu obrovskú miestnosť, kde je na rozbíjanie nie jedna kopa, ale rovno desať. Zároveň je hrateľnosť o dosť vlažnejšia.

Namiesto neustáleho pohybu vpred odhaľujete v danej postupnosti akcie, ktoré musíte vykonať, aby sa vám otvoril spínač, ten zas aktivuje tamten prístroj, no najprv musíte priestor okolo neho uhasiť, k čomu vám pomôže aktivácia konzoly a Captain America so svojim štítom. Avšak ten je momentálne zaneprázdnený inou činnosťou, takže ho musíte odbremeniť od nepriateľov. Už to nie je taká jazda ako na začiatku a subjektívne práve prvá polovica vzbudila dojem, že sa neustále niečo deje a bola omnoho zaujímavejšia.

Tým, samozrejme, nechceme ani len naznačiť, že by bol Age of Ultron slabším filmom, len nie je až takým vhodným materiálom pre LEGO orgie v takom rozsahu, ako by si hra zaslúžila. Všetko začína úvodným zberom húb v lese z Age of Ultron, strih a už idete po stopách jednotky. Postupne si zašpásujete s Lokim a zachránite predajňu tekvicových raw koláčikov tamto na rohu 45th avenue, potom si zas porovnávate zbierku motýľov s Ultronom v jednom šedom mestečku. No veď to poznáte z filmov a keby aj nie, tak trochu sme dej prikrášlili. Ale len trochu. Znamená to však to, že prostredia sa mihajú okolo vás obrovskou rýchlosťou: Starkovo sídlo, les, ulice miest, farma, pevnosť, vrak lode a ktovie čo ešte. Tých niekoľko úrovní vám vydrží niekoľko hodín a môžete sa do nich, samozrejme, vracať. Oprava, musíte alebo by ste určite mali. Vyzobávanie bonusového obsahu je trademarkom celej série.

Vieme teda, kde budeme rozbíjať tisícky objektov zložených z kociek od známeho dánskeho výrobcu hračiek, no ešte si pre istotu pripomenieme, kohože sa to chopíme. Ak ste posledné roky prežili kdesi v lazoch alebo si užívali samotu na opustenom ostrove, možno vás momentálny výskyt komiksových superhrdinov zrazí na kolená. Avšak neodvratné zahltenie akčného žánru sa dalo očakávať a po rokoch nie veľmi

úspešných pokusov to konečne klaplo. Avengers, partička hrdinov ochraňujúcich svet, patrí medzi najlukratívnejšie značky. Zlučuje už i osamote kvalitu: Iron Man, Hulk, Captain America, Black Widow, Thor a kopec ďalších. Ak píšeme kopec, myslíme desiatky panáčikov, vrátane záporákov, ktorých kabáty si obliekate. Zábava je zaručená. Každý z hrdinov ovláda niečo iné, špecializácie sú zaradené do skupín, aby mohli jednu činnosť vykonávať viacerí. Počas kampane máte zostavu pridelenú, opakované hranie pre vyzobávanie všetkých predmetov a snorenie po tajných komnatách vám dovoľuje vybrať si z celého ansámblu. Niektorí útočia na diaľku.

Takže taký Iron Man okolo seba metá energetické pľuvance, Captain America hádže štít, Thor kladivo, Hawkeye používa luk na to, na čo primárne slúži a neškriabe sa ním po chrbte. Thor sa oháňa kladivom, no v špeciálnom móde si ho zelektrizuje, čo využije nielen v boji, ale aj pri aktivácií niektorých spínačov. Odomykanie dverí a iných cestičiek je doménou vybraných osobností, a preto sa pri prvom hraní ani do všetkých postranných uličiek nedostanete. Princíp činností určených pre vybrané postavy je známy z predošlých dielov a nič sa nezmenilo.

Možno jedine to, že niekedy sme fakt netušili, čo od nás hra chce a čo tá mini ikonka hlavy Lego panáčika vlastne zobrazuje.

Okrem toho, že postupujete príbehom alebo čistíte všetky úrovne do biela, tu máte niekoľko základní, respektíve miest, kde nezískate titul True Avenger (vyzbieranie vopred daného počtu „studov"), a dokonca sme pobehovali po uliciach New Yorku. A páčilo sa nám to.

Vieme, že to je otrepané ako predovolebné billboardy, ale bavilo nás len tak sa túlať po Lego uliciach alebo jazdiť v Lego autíčkach a ničiť Lego predmety. Okrem toho tu je mnoho postranných úloh. Ničím neprekvapia, takže jazdíte autíčkom cez checkpointy s časovým limitom, musíte sa niekam dostať, aby ste niečo stlačili alebo len niekoho rozoberiete na kocky. Doslova. Odreagovanie na výbornú, len škoda, že potenciál otvoreného sveta ostal v pozadí a stavil na zápletku zameranú na filmové predlohy, ktorá núti cestovať po celej planéte.

Grafika je super, veď ako inak, je to predsa LEGO hra o čomkoľvek ®. Všetko vyzerá úžasne, neviditeľný tunel alebo aréna vás navedie na správnu cestu a nepustí ďalej, občas sa zaseknete, občas niekam padnete, ale pozerá sa na to dobre. Horšie sa to už počúva, pretože dabing do LEGO hier skrátka nesedí, ozvučenie je striedme, hudobné motívy si budete vypiskovať a rozmýšľať, kdeže ste ich už počuli. Vo filmoch. Horšie však je, že nech to vyzerá akokoľvek príťažlivo, všetky ostatné chyby ostali a niekedy nás ovládanie a chaos na obrazovke znechutili.

To, že kooperatívny multiplayer je prítomný len vo forme lokálnej podpory viacerých hráčov, berieme ako nutné zlo, avšak neprítomnosť online možnosti nás mrzí stále. Omnoho horšie je kostrbaté ovládanie a občas neprehľadná kamera. S postavičkou sa musíte pravidelne a presne nastavovať na aktívne miesto, hľadať, kedy môžete vykonať to, čo máte. Rozhodne to nepomáha menej zdatným hráčom, pre ktorých je gaučový multiplayer ako stvorený. Môžu sa zbytočne strácať, pretože ani pohyb hrdinov nie je príliš prehľadný a plynulý. Kamera je príliš statická a chceli by sme ju konečne už ovládať, aby sme sa nestrácali z obrazovky alebo neskákali nevedno kam, pretože odhad vzdialeností býva zbytočne nesprávny. Boje, hoci je penalizácia za smrť len minimálna, sú v hluku protivníkov chaotické.

Umelou inteligenciou ovládané postavičky toho veľa nespravia a stalo sa nám aj to, že sa zasekli alebo nevedeli prísť za skupinou, takže sme hru museli reštartovať k posledne uloženému checkpointu. Ovládanie vozidiel v New Yorku je príliš spomalené a zatáčanie zas slabé, aby ste si užívali jazdu veľkomestom.

LEGO Marvel's Avengers je kvalitnou zábavou, tak ako ostatné projekty z tejto série. Zameriava sa výhradne na fanúšikov rovnomenných filmov, pre ostatných ide len o mlátenie prázdnej slamy. Ak Avengerov máte radi, užijete si, no postupne sa akoby z celej ságy vytráca humor, respektíve je príliš kŕčovitý. Sliepok a milk-shakeov už máme dosť a mnohé fóry sa opakujú. Žiaľ, je to už príliš obohrané a pochod hrou sme brali už ako povinnosť, nie zábavu. Pre menších hráčov však môže ísť o výhodný doplnok k ich obľúbeným superhrdinom a skvelý darček. Pre ostatných je to len tradičná zábava, ktorá neponúka nič navyše a už sa jej skutočne začíname prejedať.

Ján Kordoš

6.5

+ vybalansovaná, arkádová hrateľnosť
+ množstvo hrdinov
+ znovuhrateľnosť
+ otvorené prostredie New Yorku

- minimum noviniek a nových nápadov
- neohrabané ovládanie a kamera
- len lokálny multiplayer
- slabšia úroveň humoru

X-COM 2

NÁVRAT DO BOJA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FIRAXIS
ŠTÝL: STRATÉGIA

X-com je klasika a v rôznych mutáciách od viacerých vývojárov nám už pár dekád servíruje mimozemšťanov ako na bežiacom páse. V roku 2012 nás zaujalo nápadité prevedenie invázie „emzákov" v ťahovej stratégii Xcom: Enemy Unknown od Firaxisu s doplnkovou expanziou Enemy Within. Teraz tu máme plnohodnotné pokračovanie, ktoré nenechá žiadneho fanúšika UFO hier chladným.

Xcom 2 nadväzuje na udalosti, ktoré sa odohrali v prvej časti a hoci znalosť jednotky nie je podmienkou, pomôže vám rýchlejšie sa zorientovať. Základný systém hry zostal zachovaný, ale úpravy a nové prvky sú viditeľné na každom kroku. Takže niektoré súčasti tak či tak prekvapia aj skúsených hráčov a musia sa adaptovať.

Uplynulo 20 rokov odvtedy, čo sa obyvatelia Zeme po búrlivom konflikte podrobili návštevníkom z vesmíru. Mimozemšťania známi ako Advent teraz ovládajú ľudí pomocou propagandy a po zuby vyzbrojených jednotiek a eliminujú každého, kto sa pokúsi narušiť ilúziu zdanlivo harmonickej spoločnosti. Napriek tomu sa na svete nachádzajú skupinky rebelov, ktorí vzdorujú falošným mierotvorcom. A z pozostatkov Xcomu vzniká jednotný odboj, ktorý by mohol oslobodiť celé ľudstvo. Boj s nepriateľom má teraz novú podobu a na svetlo vychádzajú rôzne skutočnosti, ktoré spochybňujú aj pôvod samotných mimozemšťanov. Aká je skutočná pravda?

Sídlo v podzemí tentoraz nahradila mobilná základňa Avenger (konvertovaná mimozemská loď), s ktorou doslova lietate po celom svete a vždy pristanete tam, kde sa niečo deje. V útrobách lietajúceho kolosu je všetko potrebné na prípravu zásahových vojenských tímov, rozvoj nových technológií a rozširovanie priestorov. Zdanlivo je všetko po starom, ale bližšia analýza základne čoskoro ukáže, že to nie je celkom tak. Áno, stále tu máte zbrojnicu, kde verbujete nových vojakov, ktorých vo štvorici a neskôr v šesťčlených skupinách posielate do terénu. A v laboratóriách skúmate to, čo ste priniesli z bojov, a tak získavate nové vynálezy a kvalitnejšiu výbavu. Môžete a vlastne aj musíte pristavovať nové miestnosti, aby ste mohli expandovať a napredovať. Lenže tentokrát je manažment prepracovanejší a ide o niečo viac do hĺbky.

Vedci a inžinieri sú konkrétne fyzické osoby, ktoré manuálne priraďujete do jednotlivých sekcií a určujete ich prácu. Napríklad aby boli priestory použiteľné na výstavbu, musí nejaký inžinier dohliadnuť na čistenie a vypratanie bordelu v konkrétnej miestnosti. A potom túto osobu pridelíte na vybrané pracovisko, ktoré následne začne fungovať alebo je efektívnejšie. V spojení s vylepšovaním už hotových miestností tak dosiahnete vyšší príjem energie, viac kontaktov s rebelmi, dokonca napríklad v pokročilom vojenskom

centre inžinieri pomôžu rýchlejšie liečiť ranených a umožnia zmeniť schopnosti vojakov. Odborníkov však máte len pár a každý nový inžinier či vedec je cenným prírastkom. V prípade ich nedostatku sa totiž niektoré procesy spomaľujú alebo dokonca pozastavia.

Po stanovení procesov na základni sa presuniete na globálnu mapu, ktorá je rozdelená na slušný počet regiónov. Je dôležité nadväzovať kontakty s rebelmi v týchto oblastiach, aby ste si zvýšili príjmy a mohli operovať na daných územiach. Navyše inak nedokážete splniť misie, ktoré sú mimo zóny vašej pôsobnosti. A často sa jedná o veľmi dôležité udalosti - dark events, ktoré vyžadujú vašu účasť, aby ste zabránili zväčšovaniu moci Adventu. Primárnym cieľom je likvidovanie továrni a sabotáže, ktoré spomaľujú tajomný projekt Avatar. Jeho dokončenie znamená váš absolútny koniec, takže sa musíte zo všetkých síl snažiť, aby na výraznej línii v hornej časti obrazovky nepribúdali ďalšie červené body. Keď budete dostatočne pohotoví a pripravení, môžete z nich dokonca ubrať. Napriek tomu tento ukazovateľ a temné eventy, ktoré v prípade, že nezasiahnete, pridávajú nepriateľom bonusy a vám postihy, predstavujú permanentný stres. No ak postupujete premyslene, projekt Avatar dokážete bez väčších problémov udržať na nižšom stupni vývoja.

Stresujúcim faktom je aj to, že sa na mape objavuje naraz hneď niekoľko lokalít, kde je vyžadovaná vaša prítomnosť a stále pribúdajú ďalšie. Lenže vy môžete súčasne operovať len na jednom mieste, kam priletíte s vašou základňou. Kvôli dôležitým operáciám či útokom na kolónie rebelov musíte neraz prerušiť jednu aktivitu a venovať sa ďalšej na inom mieste na Zemi. Čas je prepočítavaný na kolá a ak chcete nadviazať nové kontakty, vybudovať rádiostanicu, navštíviť čierny trh, a dokonca aj vyzdvihnúť pravidelné mesačné zásoby (alebo jednorazové z alternatívnych zdrojov), všade musíte zotrvať určitý počet dní. No dobré je, že ak ste odniekiaľ odleteli skôr, môžete sa tam znovu vrátiť a potom už stačí len zotrvať zvyšný počet kôl. Na mape teda prebieha vždy len jeden zákrok a splnenie ostatných sa tak odďaľuje.

Avšak všetky činnosti v útrobách základne prebiehajú konštantne bez obmedzení.

Niektoré udalosti sa zaobídu bez vojenského zásahu, ale aj tak sa každú chvíľu ocitnete na bojisku. Začína sa leteckým výsadkom a novinkou je, že váš tím so štyrmi až šiestimi vojakmi väčšinou prichádza v utajení. To znamená, že postavy sa môžu nenápadne presúvať v teréne až dovtedy, kým na niekoho nezaútočia alebo sa nedostanú do zorného uhla hliadok a obranných systémov, ktorých viditeľnosť znázorňujú červené políčka. Po odhalení prvého vojaka sa celá družina (s výnimkou rangera s patričnou schopnosťou) odkryje a protivníci, ktorí dovtedy len postávali alebo sa prechádzali, okamžite zareagujú a idú vám po krku. Nepriatelia sú pritom roztrúsení po okolí v skupinkách, najčastejšie trojčlenných. Mnohí z nich majú jednu, ale niektorí aj hneď niekoľko špeciálnych schopností a dokážu vás poriadne potrápiť. Preto sa pokúste nevyrušiť viac ako jednu skupinku naraz. Už šesť nepriateľov súčasne totiž predstavuje veľký problém aj pre ostrieľaný tím.

Každý vojak môže v kole vykonať dve štandardné akcie, spravidla pohyb a útok (s percentuálne vyjadrenou úspešnosťou) alebo sa presunie do väčšej vzdialenosti. Zbrane treba nabíjať, ale majú nelimitovanú muníciu. Nemeníte polohy postáv (sed, ľah). Optimálne je krytie za stenami a predmetmi, ktoré poskytujú čiastočnú alebo úplnú ochranu. Vhodné je aj používanie pozorovacieho režimu, pri ktorom vojak streľbou zareaguje na pohyb nepriateľa. Väčšina objektov, vrátane budov a podlaží, je však rozbitná a postavy sa môžu stať aj obeťou deštrukcie prostredia. Zasiahnu ich vybuchnuté autá alebo sudy, horia, zranía sa pri prepadnutí podlahy a podobne. Vojaci tentoraz môžu hackovať zariadenia, čo je neraz súčasťou misií pri oslobodení rukojemníka z cely alebo deaktivovaní prístrojov. Okrem toho je možné prenášať telá - či už omráčených spolubojovníkov alebo špecifických postáv. Zaujímavá je možnosť v niektorých misiách na ľubovoľnom mieste v teréne určiť vlastnú evakuačnú zónu a potom sa odtiaľ po lane vyšplhať do leteckého transportu.

Vaši ozbrojenci môžu mať jednu zo štyroch špecializácií, ktorú automaticky získajú pri prvom povýšení. S ďalšími levelmi pribúdajú vyššie hodnosti a s nimi vždy voľba s dvomi unikátnymi schopnosťami. Ranger najčastejšie útočí zblízka brokovnicou alebo zotne nepriateľa čepeľou. Granátnik je odborník na ťažké zbrane, ako je ťažký guľomet a granátomet. Snajper je efektný z diaľky s ostreľovacou puškou a tentoraz má ako jediný pištoľ, respektíve revolver ako doplnkovú zbraň. Určite si obľúbite špecialistu, ktorého prednosťou je lietajúci Gremlin. Tento šikovný dron na základe vašich volieb pri levelovaní dokáže na diaľku liečiť, útočiť na zvolený cieľ alebo hackovať zariadenia a robotov. V pokročilej základni získate dodatočne možnosť vytrénovať aj psionikov, ktorí v boji používajú svoje mentálne schopnosti. Tentoraz na to môžete využiť ľubovoľných čerstvých regrútov, ktorí po výcviku získavajú v boji svoje mentálne schopnosti podobne ako bežní vojaci fyzické. S doplnkovým tréningom na základni ale už okamžite začínajú s niektorým zo špeciálnych útokov, ktoré sú veľmi účinné.

Sortiment protivníkov zahrňuje známe kreatúry, ale aj nové druhy. Už od začiatku vám bude život strpčovať Sectoid, ktorý môže oživiť mŕtvych a vyvolá vo vybranom vojakovi paniku alebo ho rovno ovládne. K navrátilcom patrí aj robustný Muton s ťažkou výzbrojou a štvornohý Chrissalid s jedovatými pazúrmi a čepeľami. Nepríjemnou novou potvorou je Codex, ktorý má mechanický pôvod a hoci ho ľahko zraníte, ťažšie sa ho zbavíte. Codex sa dokáže teleportovať a ak ho zásahom hneď nezabijete, vytvorí svoj klon, hoci si s ním rozdelí život. A každý zranený klon vytvorí ďalší. Môže sa tak stať, že z jedného zákeráka máte v priebehu dvoch kôl aj štyroch. Najnepríjemnejšie je, keď Codex vytvorí devastačné pole, ktoré všetkým vašim vojakom v dosahu znefunkční zbrane. Stačí síce nabiť a môžete strieľať ďalej, lenže vojaci musia okamžite opustiť pole, inak ich po uplynutí kola zabije. Takže v lepšom prípade vaši zverenci zmenia svoje pozície a stratia jeden útok. Stále však môžu použiť doplnkovú zbraň, napríklad granátomet. Najčastejšie sa však v boji stretávate s vojakmi Adventu s nejasnou identitou, ktorých spravidla vedie veliteľ so slušnou obranou.

V boji, ktorému teraz nepredchádzajú ani náznakové letecké súboje, čo je škoda, aj napriek utajeniu od začiatku ťaháte za kratší koniec. Vo väčšine prípadov vás totiž ženie dopredu neúprosný časový limit na splnenie úlohy. 8-12 kôl ako-tak stačí na splnenie daného cieľa a zvyčajnú evakuáciu tímu, lenže musíte počítať s tým, že vás zdržia nepriatelia. Zbaviť sa ich vyžaduje určitý čas a úplne ich ignorovať nemôžete. Neúprosný termín vás núti postupovať rýchlo, menej obozretne a obmedzuje vaše taktické možnosti. Bežne preto vbehnete do pasce a váš tím utrpí fatálne škody alebo situáciu vôbec nezvládne. Hlavne keď nepriatelia, hoci niekedy minú cieľ, často dosiahnu kritický zásah, ktorým môžu zabiť vojaka aj jedinou ranou. A to je hlavný dôvod, prečo neodporúčam hrať v Ironman režime, ktorý používa pri ukladaní hry len jednu pozíciu (hoci v jednotke sa dal zvládnuť). Nahrávanie predošlých ťahov, ktoré automaticky uložila hra alebo vy osobne, je totiž spôsob, ako si poradiť s oponentmi aj limitom. Keď už totiž poznáte terén a podmienky, máte väčšiu šancu na úspech. Aj tak sa mi ale bežne stalo, že som splnil zadanie v predposlednom alebo poslednom kole, a dokonca som sa neraz evakuoval priamo pred hlavňami nepriateľov.

Vyslovene nefér sú potom misie, kde treba zachrániť určitý počet ľudí v oblasti. Tieto úlohy poznáte z prvej časti a aj tu sa môže stať, že nedokážete obrániť aspoň 6 civilistov, lebo ich nepriatelia pobijú skôr, ako sa k nešťastníkom vôbec dostanete. Vzhľadom na to, že sú to zóny rebelov, bolo by zaujímavé, keby tam fungovala domobrana, ktorá by kládla aspoň symbolický odpor - ako v Jagged Alliance 2.

Vyzbrojovanie jednotlivcov pred misiou je štandard a aj tentokrát vás čaká množstvo zbraní, liečiv a podporných doplnkov, ktoré pomôžu v boji. Plazmové a experimentálne zbrane, efektnejšie brnenia, munícia s extra účinkom, skenery a ďalšie prostriedky v boji rozhodne oceníte. No tentoraz môžete ešte dodatočne vylepšiť jednotlivé zbrane ďalekohľadom, laserovým zameriavačom či inými doplnkami, ktoré zbierate priamo na bojisku po úmrtí vybraných nepriateľov. Zvýšená presnosť streľby či väčšia šanca na dosiahnutie kritického zásahu je rozhodne plusom.

Po misii vás čaká povyšovanie preživších, ktorí nazbierali dostatok skúseností. A ak máte pokročilé vojenské centrum, niekedy môžu vaši vojaci zadarmo získať okrem hodností a špecializácií svojho povolania aj unikátne perky navyše. Počítajte však s tým, že väčšinu zúčastnených v najbližších bojoch nepoužijete. Takmer všetci totiž v bitke utŕžia zranenia a tentoraz sa musia vojaci liečiť aj po nepatrnom úbytku zdravia v boji. V hangári som mal bežne oveľa viac zranených ako bojaschopných mužov a žien. Preto priebežne prikupujte nových regrútov - prípadne skúsenejších, ale drahých veteránov v sídlach rebelov, kde narazíte aj na ponuku inžinierov, vedcov a bonusov. Apropo, počas príletu vojakov späť na základňu môžete sledovať základné štatistiky misie, ktoré sa zobrazujú pred očami evakuovaného tímu - priemerný počet a hodnota zásahov, najlepší strelec atď.

Ak máte dosť trpezlivosti pri čakaní na súperov ťah, môžete sa pustiť aj do multiplayeru. Najprv si zostavíte tím, ktorý smie byť zložený z ľudí aj mimozemšťanov. Súčet bodov reprezentujúcich jednotky a ich prípadné doplnky však v štandardnej hre nesmie prekročiť 10 000 bodov. Koncept je podobný ako v prvom Xcome, no zatiaľ čo predtým obsahoval malé chyby, tentoraz funguje priam tragicky zle. Napríklad časomiera, ktorá odpočítava sekundy určené na vykonanie akcií v kole, ukazuje nezmyselné údaje a čakanie sa neúmerne predlžuje. Nečudo, že máte problém nájsť súpera, ktorý by to toleroval. Multiplayer, ktorý mohol byť príjemným spestrením, je napokon najväčšou slabinou titulu, potrebuje záplaty a mne osobne mierne pokazil celkovo dobrý dojem z hry. Naopak pozitívnou súčasťou je prítomnosť Workshopu, kde už nájdete mnoho zaujímavých výtvorov od moderov.

Na hru sa naozaj dobre pozerá, dizajnu úrovní a animáciám nie je veľmi čo vytýkať. A tentoraz je k dispozícií viacero deštruktívnych prostredí a rozmanitých bojísk. Ocitnete sa v mestách, v továrni, na základni, v zelenej krajine s bujným porastom, na

púšti aj v zasneženom teréne. Zachovali sa aj efektné pohľady kamery zblízka pri mierení na cieľ a v špecifických situáciách. Aj ozvučenie je kvalitné a zahrňuje hlášky jednotlivých postáv v rôznych jazykoch.

Keby sme chceli rýpať, mohli by sme sa pozastaviť nad detailmi, ako je zoskakovanie vojakov z tretieho poschodia, ich občas krkolomné skratky, keď za roh na prízemí prechádzajú krížom cez strechu a podobne. To ale ani veľmi neprekáža. A ak vás znervózňujú trochu zdĺhavé pauzy počas boja, použite napríklad mod Stop Wasting my Time. Horšie je to s optimalizáciou hry. Tvorcovia už síce vychytali mnohé chyby (aj preto sme si počkali na finálnu verziu hry), ale drastické poklesy a kolísanie fps sú stále problémom, na ktorý môže naraziť väčšina hráčov. Vývojári už v tomto smere sľúbili nápravu, takže snáď sa to čoskoro zlepší. Zatiaľ si môžete pomôcť aspoň znížením nastavení a úpravou parametrov hry.

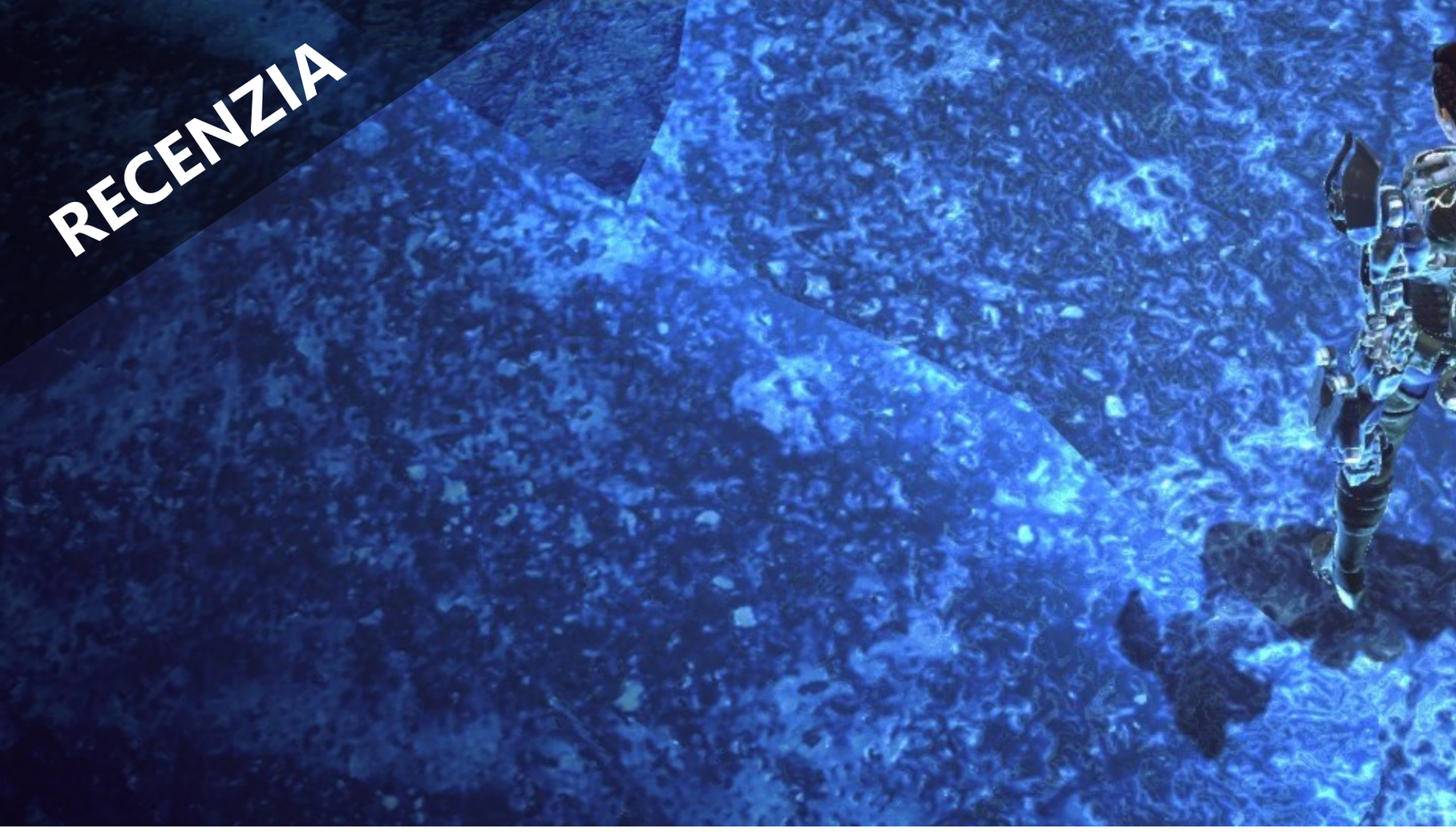
Bez ohľadu na určité nedostatky je nepochybné, že XCOM 2 bude na sklonku roka v top 10 väčšiny hráčov, a preto pri jeho posudzovaní môžeme prižmúriť oko. Dvojka je hlavne kvôli misiám s extrémnym časovým limitom podstatne náročnejšia ako prvý diel. To na jednej strane môže imponovať hardcore hráčom, ale súčasne hra odradí nováčikov a menej trpezlivých jedincov. Počítajte s tým, že pri záchrane Zeme budete v permanentnom strese a môže vás hnevať nie práve najlepšia optimalizácia. Ťaženie je však zaujímavé a plusom je aj Workshop a podpora moderskej komunity. Lov na mimozemšťanov je každopádne zábavný a zdá sa, že ešte bude pokračovať, čo rozhodne uvítame.

Branislav Kohút

9.0

+ prepracovanejší manažment základne
+ viac vylepšení a taktických možností v boji
+ Steam Workshop a podpora moderskej komunity
+ rozmanité lokality so slušnou deštrukciou

- väčšinou misie s časovým (extrémne krátkym) limitom
- úplne vypustené letecké súboje
- zlá optimalizácia
- technicky nezvládnutý multiplayer



BOMBSHELL

KAMOŠKA DUKE NUKEMA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: 3D REALMS
ŠTÝL: AKČNÁ

Možno to poznáte. Stretnete kočku/fešáka a ihneď viete, že by ste chceli aj niečo viac. No len čo otvorí ústa, nadšenie je preč a vám je jasné, že svadba a vlastne ani nič vážnejšie z toho nebude. Ale čo, kamaráti byť môžete a neznamená to, že by ste si niekedy spolu neužili nejakú tú srandu. Toto je situácia, ktorá sa dá aplikovať nielen na partnerov, ale aj na zábavu. Najviac asi na videohry. A za posledných pár rokov mi nenapadá lepší príklad, ako je práve kočka menom Shelly Harrison. Ale volajte ju Bombshell.

Prvá vec, na ktorú si pri Shelly musíte dať pozor je, že v minulosti bola niekým iným a prešla dosť náročným a zložitým zákrokom. Inými slovami, v minulosti bola chlap. A nielen taký nejaký chlap. Volala sa Duke Nukem. 3D Realms sa však pri nekonečnom vývoji Duke Nukem Forever vzdali práv na značku a aj keď mali spolu so štúdiom Interceptor dobrý zámer, meno už nevlastnili. Gearbox zahral na právnu strunu a razom na scénu nastúpili plastickí chirurgovia a z Duke Nukem: Mass Destruction sa stala Bombshell. No ako pri takejto plastickej operácii asi aj očakávate, bez komplikácií sa nezaobíde.

Môžete zmeniť meno, môžete zmeniť aj pohlavie, no charakter a vnútro sa nezmení. Vo výsledku tu tak prakticky je Duke Nukem s prsiami. Áno, Shelly je síce nežnejším pohlavím, no stále má rovnakú osobnosť, štýl, postoj a aj zmysel pre humor. Nerobí jej teda problém spolu s olovom všetky svetové strany kropiť aj hláškami, ktorými komentuje prakticky všetko. A aj keď sa posťažuje na problémy s otcom a nevlastnou sestrou, hneď na to vytrhne očnú buľvu mimozemšťanovi a následnú dieru mu vyplní granátom. Len škoda, že takýto sympatický charakter nie je viac podporený lepším scenárom, v ktorom by boli najmä hlášky lepšie napísané a aj načasované.

Aj napriek tomu si ale Shelly pomerne rýchlo zamilujete, no rýchlo objavíte aj prvú nepeknú jazvu zo spomínanej operácie. Duke nepotreboval žiadne pozadie, každý ho pozná. Shelly je ale nová tvár a keďže sa do akcie vrhá okamžite, celé jej pozadie je odfláknuté spolu s pozadím hlavného príbehu. Neskôr sa dozvedáte, že ako bývalá členka špeciálnych jednotiek prišla o ruku v akcii, dostala mechanickú náhradu s vlastným vedomím a výhodami v boji. Na Zem ale útočia mimozemšťania, všetko riadi kybernetický psychopat menom Heskel, s ktorým má Shelly spoločnú minulosť a prezidentka a generál a zase Heskel, a zrazu z toho máte nezrozumiteľný guláš, nad ktorým sa už radšej ani nezamýšľate.

Verte alebo nie, je to škoda. Nikto neočakáva, že by autor scenára v podobnej hre mal dostať Nobelovku za literatúru, no hráči by ocenili, ak by mal príbeh hlavu a pätu a niečo vám o postavách aj prezradil. Takto je herné univerzum vlastne len mixérom, do ktorého autori hodili pár nádejných postáv, nejaké to klišé a žánrové stereotypy. A takto sa nová značka na trh neuvádza. Našťastie to drží nad vodou dynamika medzi Shelly a jej mechanickou rukou menom Amiga, ktorá je často aj zdrojom zaujímavých informácií o miestach, kde sa nachádzate.

Bombshell chcela byť akčnou RPG ako napríklad Diablo, no RPG zložky robí asi tak dobre ako rozprávanie príbehu. RPG prvky a mechanizmy sú také plytké, že sa v nich ledva namočíte. Vylepšujete postave pár základných atribútov, ako zdravie, štít a energiu, pričom môžete body investovať aj do niekoľkých schopností. No pokojne to vždy môžete robiť naslepo, keďže reálny dopad rozdelenia skúseností akosi nevidíte. Taktiež zvyšujúci sa level svojej postavy vnímate len vtedy, keď vás niekde obmedzí. Napríklad ešte nemáte dostatočný level na úpravu určitej zbrane.

Tú akčnú časť hrateľnosti ale našťastie autori zvládli lepšie. A vlastne aj keď je celá hra jedno obrovské béčko s pochybnými kvalitami, práve zábavná akcia s pestrým arzenálom vás pri nej udrží až do konca.

Hra v tomto ohľade čerpá z bohatých skúsenosti, ktoré za sebou majú 3D Realms a Interceptor (autori moderného Rise of the Triad). Zbrane sú až na jednu výnimku zábavné, ich progres je nastavený tak akurát, aby ste sa nenudili a pravidelne objavovali niečo nové. A každej nájdete využitie - aj keď tu budete mať favoritov, nemôžete hru prejsť len s nimi, ale rôzne situácie si vyžadujú rôzne zbrane.

Celkovo tu je 9 zbraní, pričom si tento arzenál postupne rozširujete. Základná automatická puška vás rýchlo omrzí, lebo je naozaj len veľmi základná. No už

v prológu sa dostávate k ďalšej zbrani a v krátkom slede získavate ďalšie. Plameňomet, raketomet a ďalšie mety sú samozrejmosťou, pričom keď si už na ne zvyknete, vylepšíte si ich až tak, že vám strom schopností umožní vybrať jeden z dvojice alternatívnych režimov streľby. A vtedy sa opäť dostáva do popredia aj základná zbraň, ktorou dokážete likvidovať aj silných nepriateľov jednou ranou. A ďalšie vylepšenia sú stále pred vami.

Zároveň sa učíte, ktorá zbraň najlepšie funguje na niektorý z typov nepriateľov. Plameňomet je ideálny na zmrznutých zombíkov, guľomet zase na bežné jednotky a podobne. V boji ale využijete aj špeciálne schopnosti nablízko, keď treba zapojiť päste či neskôr aj meč. Lahôdkou sú popravy, len by ich mohlo byť viac. Takto sa vám tých zopár extrémne krvavých animácií rýchlo preje. A kde je tá jedna výnimka? Tou sú granáty, ktoré Shelly elegantne visia nad zadkom. Nie sú to normálne granáty. Môžu sa krútiť v kruhu, kým nenarazia na svoj cieľ alebo ich sami nezdvihnete. Alebo kým sa niekde nezaseknú či nespadnú z plošiny, prípadne nevybuchnú niekde pod vašimi nohami, po čom vidíte už len výzvu k tomu, aby ste sa respawnovali na checkpointe.

Sú tu zlé veci (príbeh, RPG), dobré veci (postava, zbrane) a potom taký mišmaš, kde presne zapadajú herné prostredia a mapy. S výnimkou krátkeho prológu vo Washingtone vás hra prevedie tromi rozdielnymi svetmi: Kyrron, ktorý sa rúti do hviezdy a je pomníkom kedysi vyspelej civilizácie + zamrznutý Zeroth a zbraň Planet Eater, taká Gigerom inšpirovaná Hviezda smrti. Vizuálne sú pekné, každý svet má svoje špecifiká a vlastnú architektúru.

Ale mapy v nich obsahujú veľa hluchých miest, ktorými sa len pretlčiete a ani si v nich nemáte čo užívať, lebo sú príliš generické.

Bombshell vám zaberie 9-10 hodín, keď sa budete snažiť plniť aj všetky vedľajšie questy, a túto dobu si medzi sebou trojica svetov rozdelila rovnomerne. A fakt vás po tých 2-3 hodinách začnú nudiť tie generické prostredia, ktoré sú len občas spestrené. Hlavná línia sa ešte dá, ale ak sa rozhodnete celé mapy skúmať a plniť vedľajšie úlohy, vtedy narazíte na tie hluché a fádne miesta. Každý svet obsahuje niekoľko levelov, ktoré predstavujú mapy a len občas prekvapia. Nové prostredie to vždy osvieži, no hra obsahuje len tri.

Taktiež tu občas narazíte na nelogické dizajnérske rozhodnutia. Bombshell nie je klikačka. Pohyb neovládate klikaním na body na mape. Pohybujete sa ako v bežnej akcii a aj skáčete, čo je často kameň úrazu. Postava sa totiž môže niekde zaseknúť a musíte zapojiť všetku svoju prstovú gymnastiku, aby ste ju z takého miesta dostali. Taktiež sú niektoré herné pasáže postavené na tom, že budete vo veľkom skákať, na čo však nie je prispôsobené ovládanie a ani kamera. Neraz tak niekam spadnete, lebo neviete odhadnúť, či vám skok vyjde.

To isté ale platí aj pre nepriateľov a občas nadobudnete dojem, že ak sa s nimi budete dostatočne dlho naháňať po mape, tak vám všetci napadajú do priepastí, či sa niekde zaseknú. Umelá inteligencia je žalostná, aj keď vám vie poriadne podkúriť pod zadkom, no hlavne palebnou silou a počtom protivníkov. Aj preto si budete sami občas takto pomáhať prostredím. A bohužiaľ ani variabilita oponentov nie je silnou stránkou hry. Každé prostredie má vlastné typy nepriateľov, no je ich máličko a nemajú veľa modifikácií. Rovnako ako by hre prospelo viac prostredí a variabilnejšie mapy, tak by ste ocenili aj pestrejšiu ponuku protivníkov. Pri bossoch je to rovnako nesúrodé.

Dizajn ujde, prevedenie je výborné, no samotný spôsob boja s nimi nie je práve originálny. Hra beží na Unreal Engine 3 a podarilo sa jej z neho vytrieskať slušné grafické spracovanie, ktoré dnes neurazí. Ba práve naopak, poteší oko a hra beží veľmi dobre aj na starších zostavách, a to aj vtedy, keď na obrazovke rozpútate poriadny masaker a okolo vás lietajú guľky a ležia hromady mŕtvol. Hudba v Bombshell je adeptom na najlepší herný soundtrack roka a aj keď je len február, konkurencia bude musieť poriadne zamakať, aby sa dotiahla. Rockové, ale aj industriálne prvky parádne zrkadlia hudbu klasík, ako Duke Nukem 3D, Doom alebo Quake.

K hre to neuveriteľne sedí a počúva sa to výborne. O dvojicu hlavných postáv sa postarali skúsení herci. Shelly dabuje Valerie Arem, Heskela zas Jon St. John a obaja svoju prácu odviedli na výbornú. Škoda, že dabing bežných vojakov patrí k tomu najhoršiemu, čo ste za dlhú dobu mohli počuť.

Shelly je hrdinka, ktorá má gule. V jej žilách koluje krv Duke Nukema a to je dobre. Ponúka zábavnú, rýchlu a a energiou nabitú akciu, ktorá vás na tých 10 hodín zabaví a možno si niekedy v budúcnosti skúsite aj New Games +. Nesmiete ale od nej čakať nič iné ako béčko v každom ohľade. Sú tu veci, ktoré hru ťahajú hore, no rovnako aj nešťastné prvky a chyby, ktoré ju ťahajú dole. Je to taký mix dobrého a zlého, ktorý v zásade končí ako ľahký a zábavný nadpriemer, ktorý s budgetovou cenovkou a po niekoľkých opravných patchoch nebude zlou voľbou.

Matúš Štrba

6.5

+ sympatická postava
+ dynamická a energická akcia
+ výborné zbrane a ich upgrady
+ hudba, zvuk a dabing hlavných postáv
+ grafika a optimalizácia
+ atmosféra

- príbeh
- nepriatelia (variabilita aj AI)
- mapy sú veľké a ich bočné úseky sú generické a fádne
- biedny role-play
- zaseknutia a skákanie
- dabing takmer všetkých ostatných

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

ĎALŠIE RALLY

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: MILESTONE
ŠTÝL: RACING

Píšeme to často a nielen my. Je to pravda, ktorá by mala byť vytesaná do kameňa – známe meno vám úspech automaticky nezaručí. Škót Colin McRae svojho času prepožičal svoje meno Codemasters a tí z neho vyťažili úspech a kvalitu, na ktoré spomíname dodnes. O niečo podobné sa teraz pokúša aj Sébastien Loeb, francúzsky viacnásobný majster sveta a najväčšia hviezda rally v poslednom desaťročí. Efekt je však presne opačný. Svoje meno prepožičal Talianom z Milestone. Tí sú v moto svete ako doma a posledné roky naberali aj skúsenosti so svetom rally. Zdá sa však, že čím viac vecí robia, tým horší výsledok čaká na nás hráčov.

Sébastien Loeb Rally Evo to mala v očiach mnohých hráčov spočítané už dávno pred vydaním. Nie pretože by už od začiatku hra nevyzerala práve najlepšie, ale pretože práve Codemasters sa minulý rok opäť etablovali medzi pretekárskou elitou vynikajúcim počinom DiRT Rally, ktoré ukázalo to najlepšie z rally sveta za posledné roky a nastavilo latku kvality veľmi vysoko. Nedávne WRC 5 ju bez námahy podliezlo a teraz to vyzerá tak, že aj Milestone rezignovali na to, aby zdvihli hodenú rukavicu. Inak sa totiž nedá vysvetliť to, čo sa nedávno dostalo na trh.

Hneď v úvode si musíme spraviť jasno v jednej veci. Sébastien Loeb Rally Evo nie je zlou hrou, lebo neobstojí v porovnaní s DiRT Rally. Tomuto porovnaniu sa nikdy nevyhne v žiadnom zo svojich aspektov. To ale nie je dôvodom nízkeho hodnotenia. Tým dôvodom je, že to sama osebe vôbec nie je dobrá hra. Pritom našliapnuté má dobre. No už od začiatku vám hádže polená pod nohy a po celú dobu hrania ste ako na horskej dráhe. Tu vás prekvapí úžasne rozsiahla ponuka, o minútu neskôr roníte krvavé slzy zo zvukov motorov a vzápätí si chcete ublížiť kvôli žalostnému jazdnému modelu. Potom ale narazíte opäť na niečo kvalitné a rozhodnete sa dať hre šancu. A takto sa cyklus opakuje.

V prvom rade je to ale hra s veľkým menom a to so sebou prináša aj niekoľko výhod. Jednou z nich je oficiálna licencia, ktorej sa ešte budem venovať. Druhou je samotný Sébastien. Ten autorom nielen prepožičal meno a tvár, ale celá hra sa točí okolo neho. Je tu v pozadí aj akýsi náznak príbehu, v ktorom chce Sébastien nájsť svojho náhradníka medzi mladými jazdcami. Jedným ste aj vy a musí vás tak preveriť hromadou náročných skúšok. Fanúšikovia rally a najmä francúzskeho jazdca si ale prídu na svoje niekde inde. Okrem kariéry, multiplayeru a rýchlych pretekov sa totiž môžu vrhnúť aj na špeciálny, aj keď kratší herný režim Loeb Experience.

A aj keď som pri hraní hry občas vyslovene trpel, Loeb Experience som si naozaj užíval. Le Patron tu svoju bohatú kariéru rozdelil na 8 historických etáp, pričom v každej je niekoľko pretekov.

Prevedú vás od začiatkov v roku 1999 a za volantom drobného Saxa, až po vrchol Loebovej kariéry v rally a svetový rekord na pretekoch do vrchu na Pikes Peak. Celkovo tu pretekov nie je veľa, ale ich reálny nádych buduje fajn atmosféru a každá etapa je sprevádzaná rozsiahlym a detailným komentárom samotného Loeba. A nerozpráva len strohé a nudné fakty, ktoré si nájdete na wikipedii, dáva do toho niečo viac.

Toto je niečo, čo rally fanúšikov napumpuje entuziazmom. Možno si poviete, že si na hlúpy jazdný model zvyknete a idete ďalej do normálnej kariéry. Sadnete za volant malého hatchbacku, zoznámite sa so zázemím svojho tímu (ktoré tvoria len dve testovacie trate), možno si trochu vyladíte vizuál svojho auta a idete priamo na trate. Hra hovorí, že si sami razíte cestu kariérou, no to minimálne zo začiatku nie je pravda. V úvode máte len jednu voľbu a žiadne prostriedky. Pustíte sa ale do pretekania a zostatok na účte utešene rastie. Kúpite si nové auto, to vám umožní postúpiť o sériu vyššie, kde si ešte vyberiete kategóriu, v ktorej chcete pretekať. Možno vás až zarazí, aké množstvo obsahu pre kampaň autori pripravili. Prevedú vás históriou rally od 60. rokov až do súčasnosti, popritom vás zavedú aj na Pikes Peak a dajú vyskúšať Rallycross. K tomu si zajazdíte aj v (na túto hru netradičných) pretekoch ako Knockout či v získavaní sekcií trate. To všetko v ôsmich rally prostrediach a na piatich rallycross okruhoch spolu so 64 špeciálnymi etapami. Zajazdíte si na viac ako 50 vozidlách s rôznym náhonom a v každej ére a kategórii si vyberiete to svoje. Toto je jednoducho vec, kde Milestone aj vďaka rozsiahlej licencii prekonáva DiRT Rally ako nič.

To, že je tu hromada obsahu, nemožno pokladať za negatívum. Najväčšou výhodou je, že už po pár hodinách v kariére máte našetrené dosť na to, aby ste si naozaj išli svojou vlastnou cestou a prípadne aj skákali od legendárnej Alpiny, cez súboje Lancera a Imprezy, k nadupanej triede B alebo moderným štvorkolkám.

Je tu ale problém. Akosi sa vám to všetko začne zlievať. Jeden pretek je ako druhý a nastúpi stereotyp, ktorý neprekoná ani striedanie vozov a sérií. Autori sa to snažia zachrániť Loebovými výzvami, ktoré vás čakajú vždy, keď na internom hernom rebríčku postúpite na určitú priečku. Tieto vám dajú zabrať viac ako bežné preteky, no aj lepšie odmenia. Stále ale večer nemáte chuť si k hre opäť sadnúť.

Sú tu všetky dôležité prostredia, takže nechýba Švédsko, Fínsko, Mexiko, Wales a ďalšie. Trate sú rôznorodé, dlhé aj krátke a už od úvodu pomerne náročné. Ale sú aj nudné. Samotné nepredstavujú takú výzvu. Sú tu neviditeľné bariéry, ktoré vás občas udržia, napríklad v zasneženom Švédsku sa nemusíte báť, že príliš vyletíte. Inokedy sa zas oplatí zobrať to po zvodidlách, keďže si tak zachováte rýchlosť a aj vás dobre navedú. Trate sú síce úzke, ale nezažívate tu adrenalín, kedy sa s autom snažíte ísť čo najrýchlejšie, no pritom sa bojíte aj dýchať, aby ste nevyleteli.

To ale neznamená, že sa tu nevybúrate. To budete robiť často, no nie kvôli tomu, že by hra predstavovala výzvu. Už od začiatku sa budete pasovať s podivným a plávajúcim jazdným modelom, ktorý predstavuje najväčšou prekážku medzi vami a akoukoľvek zábavou. Hra sa nemusí pokúšať o simuláciu ako DiRT Rally. Stačí, aby bola poctivou arkádou, či sa našla niekde medzi.

V prípade Sébastien Loeb Rally Evo to ale vyzerá ako márna napodobenina simulácie, ktorá vychádza zo zákonov niektorej paralelnej dimenzie. Autá stále kĺžu, necítite dotyk s vozovkou a to často vyústi do nepredvídateľných situácií a aj vašej frustrácie.

Napríklad skoky sú tu miestom, v ktorom si fyzikálne zákony hádžu kockou a výsledkom je chaos. Taktiež si nepamätám, že by niekedy v histórii ľudstva autá tak často končili na streche. Okrem Reliantu Robin v Top Geare. Tu skončíte na streche bez toho, aby ste mali len tri kolesá a občas ani neviete prečo, auto sa len po zákrute prevráti. Naopak ručná brzda zase reaguje vždy rovnako a akoby vás ňou autori chceli vždy hodiť do ideálneho šmyku.

Je až podivuhodné, ako sa toto všetko na vašom aute podpíše len minimálne. Aj s najsilnejšie nastavenou deštrukciou získate len pár škrabancov a možno vám ešte odpadne nárazník, no to je tak všetko a auto veselo pokračuje ďalej. Okrem defektu, kedy sa roztrasie ako ratlík, ktorému je veľká zima. Trošku vás to ťahá do strany, ale uháňate ďalej len s veľmi malou časovou stratou, ktorú hra dokáže ako-tak trestať až od strednej obťažnosti. Nemusíte sa ale báť, že by vás prekvapila nejaká vážna porucha. A keby aj, máte tu návrat v čase, takže každý vážny karambol je stlačením tlačidla preč.

Vizuál hry je podľa mňa strašný a na rok 2016 úplne nevhodný. Modely áut sú ešte pekné, ale prostredie je veľmi zlé. Objekty sú pár rokov zastarané, textúry rozmazané a čo je najhoršie, hra aj napriek tomu beží neuveriteľne zle. Na nie práve ideálny framerate si možno časom zvyknete a aj sa ho po nejakých 10 hodinách naučíte kompenzovať v oneskorenom ovládaní. Je to zlé, no stále nie horšie ako stuttering. Ak napríklad prechádzate nejakou pasážou s mnohými stromami, hra začne potrhávať, čo veľmi kazí zážitok. A to isté platí aj pre zvuk. Je tu profesionálny komentár a príjemná hudba, a to je tak všetko, čo je možné pochváliť. Zvukové efekty sú veľmi zlé a zvuky áut sú jedna katastrofa za druhou. V hre je vozový park, ktorý má spoločne stotisícky koní. Hra aj napriek tomu znie, akoby do nej zvuky nahrávali v obchode so spotrebičmi a viac ako WRC špeciály rôznych dekád to znie ako pestrá prehliadka vysávačov. Pri vytáčaní motorov do vysokých otáčok budete krvácať z uší.

Sébastien Loeb Rally Evo je podivná a zlá hra. Z licencie vyťažila maximum a dalo by sa povedať, že na výbornú robí všetko, čo sa priamo netýka zábavy a hrateľnosti. Je ale smutné, že práve to najdôležitejšie za veľa nestojí. Vyzerá a aj hrá sa to ako nejaký alfa build, ktorý už síce má kompletný obsah, no vôbec nie vyladenú hrateľnosť a opravené bugy. Umelá inteligencia ide ideálnu stopu bez ohľadu na to, či ste tam alebo nie. Nastavenia vlastností auta sú tu asi len do počtu, ovládanie volantmi občas taktiež. Auto sa raz za čas niekde zasekne či sa prejaví iný bug. Môj najobľúbenejší sa prejavil vždy pri návrate v čase, keď som sa vrátil do miesta vo výskoku auta. Vtedy vás totiž hra nekontrolovateľne vystrelí hore, namiesto toho, aby auto po skoku normálne dopadlo. A to je len taká malá ilustrácia toho, ako práve hrateľnosť v Milestone vôbec nezvládli.

Matúš Štrba

8.5

+ 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

PRE
acer
PREDATOR
acer

HARDVÉR

ACER PREDATOR 15

FIRMA: ACER

Acer postupne rozširuje svoju hernú Predator sériu a tá už zaberá monitory, notebooky, desktopy a najnovšie aj tablety a mobily. Veľmi zaujímavé z ponuky sú herné notebooky, ktoré sú dostupné v 15 a 17-palcových uhlopriečkach a skrývajú v sebe výkonné i5 a i7 procesory využívajúce GTX 970M alebo GTX 980M grafické čipy. Teda ponúkajú ideálne herné kombinácie procesora a grafických čipov, ktoré dopĺňa kvalitný displej, dobré chladenie a herne ladená klávesnica.

My sme dostali k dispozícii Acer Predator 15 v najvyššej konfigurácii so štvorjadrovým Intel i7 6700HQ procesorom s hyperthreadingom a GTX 980M grafikou so 4 GB vlastnej pamäte. Čo je takmer to najvyššie. čo môžete v notebooku momentálne dostať. Samozrejme, má to svoju cenu, ktorá sa šplhá nad 2100 eur podľa konfigurácie. Na druhej strane je cena vzhľadom na tento výkon v notebookoch veľmi prijateľná, ale ak by vám stačil nižší výkon, konfigurácie i5 a GTX 970M začínajú s cenou okolo 1300 eur.

Za tieto peniaze vám Acer ponúka pekný herný dizajn notebooku v šedej farbe a s príjemným povrchom pripomínajúcim tvrdú gumu. Dopĺňa to červené lemovanie vetrákov a reproduktorov s červeno-modrým podsvietením klávesnice. Zvuk zlepšuje subwoofer, pripojenie Killer doubleshot sieťová karta a na médiá máte Blu-ray mechaniku, ktorú môžete vymeniť za doplnkový ventilátor. Chladenie v notebooku je vytvorené v spolupráci Cooler Masterom a zapracovaný je aj protiprachový systém. Displeje majú všetky verzie notebookov matné s IPS technológiou a 1920x1080 rozlíšením. Zo vstupov už majú okrem klasických USB 3.0 aj nové USB 3.1 type-C, dopĺňa to Thunderbolt a Display port.

Špecifikácie testovanej konfigurácie:

Displej - 1920 x 1080 15.6" IPS matný
Grafika - NVIDIA GeForce GTX 980M 4GB
Procesor - Intel Core i7-6700HQ 2.6GHz - turbo 3.5Ghz (6MB Cache, Intel HD Graphics 530 interná grafika)
Pamäť - 32GB DDR4 (2133 MHz) (maximum 64GB)
Systém - Windows 10
SSD - 512 GB PCIe NVME SSD
HDD - 1TB HGST 7,200rpm HDD
Mechanika - Blu-ray 6x
Porty - 4x USB 3.0, 1x USB 3.1/Thunderbolt 3, HDMI, DisplayPort, RJ-45
Batéria - 8-Cell, Li-Ion 6000 mAh
Wi-fi - Wireless AC Dual-Band, BlueTooth 4.1
Váha - 3.4kg
Rozmery - 39.1 cm x 30 cm x 3.8 cm

Naša konfigurácia by vyšla na 2529 €, ale za 2169 € môžete mať konfiguráciu s postačujúcim 256 GB SSD diskom a optimálnymi 16 GB pamäte. Následne od 1300 do 2000 € sú konfigurácie s GTX 970M, ktorá v najnižšej konfigurácii nemá SSD a má Core i5 6300HQ a GTX 970M. Rovnaké konfigurácie sú aj so 17-palcovými displejmi.

Notebooky majú aj externú podporu g-sync monitorov, ak vám obrazovka nebude stačiť. Podpora však nie je interná. Zo zaujímavostí má notebook dosť USB 3.0 portov a aj dostatok výkonu na Oculus Rift.

Pri najvyššej konfigurácii sa ťažko môžete na niečo sťažovať. Jedine v dnešnej dobe mohlo byť voliteľné ešte aspoň 2,5K rozlíšenie - ak nie 4K (4k je dostupné v 17-palcovej verzii), ale na druhej strane 1080p je ideálne na daný výkon GTX 980M čipu. Ten je prakticky obdoba výkonu GTX 970 na desktope, a teda si s ním užijete hry vo vysokej kvalite v 1080p rozlíšení. Menej náročné hry idú bez problémov pri 60 fps, viac náročné alebo slabo optimalizované okolo 30 fps.

Konkrétne z hier sa okolo 30 fps na maxime pohybuje Assassin's Creed Syndicate, čo pri tejto hre nie je zlé, rovnako cez 30 ide náročný titul Metro Last Light aj so zapnutým PhysX. Oproti tomu aktuálny Just Cause 3 dáva na maxime okolo 50-60 fps a podobne sa pri 60 fps na maxime drží aj GTA V. Samozrejme, je to framerate s napájaním, kedy ide grafika a aj procesor na plný výkon. Ak hráte bez napájania, notebook sa mierne podtaktuje a o približne 10 fps klesne, ale už to už má dopad na batériu. Ak ju chcete šetriť, Nvidia má zapracovanú funkciu obmedzovania na 30 fps, ktorá sa môže zapnúť automatický pri hraní bez napájania, aby ste mohli hrať dlhšie.

Samotná batéria má masívnych 6000 mAh a bez hrania s bežným jednoduchým používaním batéria vydrží cez 6 hodín, čo je na tento výkon veľmi dobré. Môžete si zahrať aj menej náročné hry a stále vydrží nad tri hodiny. Ale napríklad ak by ste chceli bez napájania hrať GTA V, tak máte 60-80 minút herného času. Ak by ste cestou niekam chceli pozerať filmy, notebook vydrží 4 a pol hodiny. Batériu nabijete za niečo cez tri hodiny, ale vzhľadom na 160 W spotrebu pri maximálnej záťaži a 180 W zdroj nerátajte s tým, že niečo nabijete popri hraní.

Ďalšou dôležitou oblasťou je chladenie. To je vyriešené veľmi dobre, zadné vetráky fučia poriadne a ani pri maximálnej záťaži sa notebook výraznejšie nezahreje. K tomu si ešte môžete vymeniť Blu-ray mechaniku za doplnkový ventilátor, ktorý chladenie ešte zlepší. Samozrejme, všetko toto má za následok zvýšený hluk.

Zatiaľ čo pri nízkej záťaži prakticky idú ventilátory úplne pomaly a notebook úplne ticho, pri postupnom zvyšovaní teploty a záťaže stúpa hluk až na 47dB - 48dB, kedy už hranie dopĺňa počuteľné šušťanie a vzadu cítite fučanie. Je to pri chladení i7 a GTX 980 pochopiteľné. Nie je to výrazný hluk, ale môže vadiť. Záleží na tom,aké ticho vyžadujete na hranie. Dá sa však spraviť kompromis a ručne znížiť rýchlosť ventilátorov a vymeniť ich za mierne zvýšené teplo. Lepšie tak vynikne zvuk, ktorý je na notebooku kvalitný.

Dva reproduktory vpredu vytvárajú základ stereo zvuku a sú doplnené o tretí subwoofer naspodku. Systém tak funguje prekvapivo dobre. Ak máte notebook položený na nohách, cítite vibrácie subwoofera, ale zároveň sa zvuk prenáša aj dozadu za displej a zvuk tak znie prirodzenejšie.

Acer ušetrí hráčov aj od zbytočného bloatware predinštalovaného na notebooku a pridáva len užitočné aplikácie. Je tam malá aplikácia DustDefender, ktorá raz tri hodiny otočí otáčky ventilátorov a zbaví notebook prachu, utilita Killer Network ponúka rozsiahle nastavenia pre sieťovku a wifi, ale hlavná je PredatorSense utilita. Tou ovládate a monitorujete notebook. Ukazuje frekvenciu procesora, teploty, otáčky ventilátorov, umožňuje prepínať integrovanú a diskrétnu grafiku pre šetrenie batérie, môže meniť intenzitu ventilátorov, zhasínať a rozsvecovať jednotlivé časti podsvietenia klávesnice, ale aj definovať špeciálne makro tlačidlá nad klávesnicou.

Klávesov je päť, ale môžete ich definovať v troch farebných skupinách, a teda spolu vytvoríte 15 makier. Pomocou nich môžete pridať vlastné skratky pre použitie v hrách. Osobne som pridal skratky na zvyšovanie a znižovanie zvuku, aby nebolo potrebné ísť cez klávesnicu. Na piatich klávesách môžete ponechať preddefinované odkliky, ktoré sú nastavené na Windows 10 gamebar, multimediálny režim notebooku, nastavenie maximálnej rýchlosti ventilátorov, zakázanie lepivej klávesnice a príkaz vždy používať diskrétnu grafiku. Je to veľmi dobre prístupné a pri hrách to dobre využijete.

Klávesnica je plochá v island štýle s klávesmi oddelenými priestorom. Má však vyšší zdvih ako bežné notebookové, čím má pripomínať mechanickú klávesnicu. Je príjemná, pre hráčov má zvýraznené herné klávesy a ťažko jej niečo vytknúť. Možno jedine voľbu zvláštneho podsvietenia, kde je numpad podsvietený na modro a zvyšok na červeno. Farby nemôžete predefinovať, len jednotlivé časti podsvietenia vypnúť. Tie sú rozdelené do štyroch zón rozdeľujúcich klávesnicu.

Klávesnicu dopĺňa veľký touchpad, ktorý má aj tlačidlo na vypnutie, aby ste počas hrania na WSAD klávesoch do neho zápästím nebúchali. Touchpad dopĺňajú tlačidlá s vysokým zdvihom, čo je pekný doplnok a je to príjemné na ovládanie.

Nakoniec niečo, čo fanúšikov prenosných notebookov nepoteší, je váha. Tá je vzhľadom na materiály, batériu a všetko ostatné zapracované v notebooku vyššia, a to 3,4 kg. Predator sa ráta medzi ťažšie notebooky a je vhodnejší skôr len na občasné prenášanie.

Celkovo je Acer Predator 15 s GTX 980M a i7 procesorom veľmi dobre vyvážený a vyladený herný notebook. Má veľmi dobrý pomer výkonu a výdrže batérie, dobrú konštrukciu, klávesnicu, zvuk, chladenie, len ventilátory sa s výkonom natrápia. Ale inak má Predator všetko, čo k hraniu nasledujúce dva-tri roky budete potrebovať a poistil to aj USB 3.1. Predator dokáže plne nahradiť aj výkonný herný desktop, čím sa nemôže pýšiť hociktorý notebook. Cena je síce vyššia ako u bežných lacných notebookov, ale na svoj výkon je konfigurácia presne taká, aká má byť. Ak by ste nemali dosť peňazí alebo chceli menej investovať, dostupné sú aj slabšie konfigurácie alebo naopak, ak chcete 17 palcov a 4K, je aj taká možnosť.

Peter Dragula

OCULUS RIFT VS HTC VIVE

Virtuálna realita už nie je za rohom. Virtuálna realita je tu. Teda nie u nás, my si (minimálne oficiálnou cestou) ešte poriadne dlho počkáme, no už čoskoro sa do virtuálnych svetov budeme môcť ponoriť úplne vďaka novým technológiám, ktoré nás nechajú zabudnúť na kartónové pokusy. Spolu s Nvidiou sme si v Brne vyskúšali, čo pojem virtuálna realita v aktuálnom ponímaní znamená. Do rúk sa nám dostal takmer finálny Oculus Rift (aj keď meniť sa už nebude asi nič, keďže dorazil vo finálnych retail baleniach) a aktuálna verzia HTC Vive.

V prvom rade vydaním týchto headsetov virtuálna realita nekončí, ale len začína. A taktiež to nie je len záležitosť hrania. Už teraz sa VR rozširuje do hier, dizajnu, umenia, športu, spravodajstva, ale aj architektúry a existujú aplikácie, ktoré už v týchto ohľadoch bežne fungujú. No a nakoniec je tu aj ten jeden biznis, ktorý dokáže s VR svetom taktiež otriasť. Aktuálne sa tak v biznise virtuálnej reality pohybuje viac ako 600 spoločností, pričom sa doň investovali už takmer 4 miliardy dolárov. Nebude to lacná vec, cena Oculusu je bezmála 700 eur a Vive pôjde pravdepodobne ešte vyššie. Navyše musíte mať aj zodpovedajúci hardvér, ktorý vám tento zážitok sprostredkuje. A bude napredovať, keďže napríklad Nvidia ráta s tým, že do 5 rokov bude k dispozícii 14k displej schopný zobrazovať 90 fps, no musíme si počkať, či to nebol len optimistický odhad.

Oculus Rift

Oculus je z dvojice technológií ten známejší a možno ste si ho aj sami už v staršej verzii niekde vyskúšali. Aj ja som už hral s DK2 a úprimne povedané, starý devkit nebol žiadny zázrak. Raster bil do očí, rozlíšenie nebolo ideálne, aj keď snímanie pohybu hlavy už stálo za to. Do finálnej verzie tak rozhodne inžinieri v Oculuse mali čo doháňať, no zdá sa, že sú najväčšie obavy zažehnané.

Finálna verzia ponúka rozlíšenie 1080x1200 pre každé oko, pričom zvláda 90 fps. Niežeby ste už raster nevideli, predsa máte displej len kúsok od oka, no už vám

pri používaní a hraní neprekáža. Ďalšou obavou môže byť nevoľnosť, čo taktiež nie je v aktuálnej verzii problém, najmä vďaka nízkej dobe odozvy. S headsetom na hlave sme strávili pomerne dlhú dobu a žiadny problém nenastal. Prvý dojem môže byť podivný, no rýchlo si zvyknete, pričom headset (aj Vive) dokážete používať aj s dioptrickými okuliarmi. Snímanie pohybu hlavy kamerou sa až tak výrazne nezmenilo, no stále funguje dobre a aj presne.

Čo sa vo finálnej verzii zmenilo, to je dizajn. V zásade je rovnaký, no viac uhladený a je vidieť, že už tvorcovia smerujú na koncových zákazníkov. Veľký headset máte pred očami, k hlave sa pripevní menšími popruhmi, na stranách sú menšie penové slúchadlá. Priestorový dojem nie je zlý (a veľmi dôležitý, keďže často hýbete hlavou), no slúchadlá sú asi najslabším článkom zariadenia. Dajú sa však zhodiť/sklopiť, aby ste použili vlastné. Teraz ale k negatívam. Headset je pomerne ťažký vpredu, čo spôsobuje, že ak ho nemáte poriadne utiahnutý, po čase trošku spadne. To by nebolo až také zlé, keby sa vám zároveň nerozostroval obraz. Ak ho chcete opäť zaostriť, musíte si headset napraviť.

A teraz k hrám. Podpora Oculusu bude široká, keďže ho podporuje mnoho enginov, vývojárov, ale aj Nvidia a ďalší výrobcovia HW. Zahrať si tak budete môcť napríklad tituly na CryEngine. My sme si ale vyskúšali hneď niekoľko titulov šitých na mieru Oculusu a bola to zaujímavá skúsenosť. FPS hokej ilustruje, ako vás dokáže Oculus na nejakých 10 minút vtiahnuť do hry a nenáročne zabaviť. Titul je silno sugestívny a preberiete úlohu brankára v pohľade z vlastných očí. Rúti sa na vás jedna strela za druhou, no v prípade breaku sa v úlohe útočníka môžete dostať aj k strele. Mierite pohybom hlavy, ľavým analógom ovládate lapačku, pravým vyrážačku. Bohužiaľ, práve ovládanie je pomerne slabou stránkou. Podobne jednoduché princípy nám ukázala aj puzzle hra s ukladaním kociek v priestore.

AirMech a Damaged Core už ukázali trochu inú hrateľnosť. Obe sú stále drobné hry, no mechanizmy sú pestrejšie a ponúkajú skôr tradičnú hrateľnosť. V prvej z nich zhora riadite bojového mecha, druhá je zas silno predskriptovaná FPS, kde bojujete proti droidom, ale aj hackujete na diaľku. Lucky's Tale je roztomilá platformovka s lišiakom, ktorá bude pribalená k Oculusu a slušne prezentuje jeho možnosti, no taktiež zabaví. Nie je top v žánri, no neurazí. Princípmi sa nijako nevymyká z toho, čo poznáte z 3D marioviek, Ratcheta a podobne.

To najlepšie sme si nechali na koniec. EVE: Valkyrie síce nie je Star Citizen, no akonáhle vyletíte z hangára a dostanete sa do otvoreného vesmíru, stratíte dych. Obzeráte sa okolo seba, no nemáte čas si to užívať. Na scénu prilieta vlna nepriateľov a vy musíte využiť všetky svoje schopnosti, aby ste ich zostrelili.

Demo navyše skončilo efektne, aj keď nie práve šťastne. Avšak je to práve let, pohľad z kokpitu a boj, čo si vás získa. Edge of Nowhere je zas zaujímavý koncept. Je to 3rd person adventúra s minimom interakcie, ale zas s výrazným sugestívnym dojmom. Sledujete hrdinu Victora a pomáhate mu prekonať prekážky. Čoskoro zisťujete, že padajúci ľad na mrazivých horách nie je váš najväčší problem a prichádzajú monštrá. Keď sa obzeráte, sú všade. Alebo nie?

Demo obsahovalo silné surrealistické prvky, ktoré navodili skvelú atmosféru, no naozaj chýbala výraznejšia interaktivita a možno aj lepšia práca s kamerou, ktorá vás často mohla dezorientovať.

HTC Vive

Ak nás čítate pravidelne, s HTC Vive ste už oboznámení. Priniesli sme vám už naše dojmy ako z Gamescomu, tak aj z Paris Games Week. Bohužiaľ, nemohli sme si vyskúšať najnovšiu verziu, ktorá sa dočkala technických vylepšení (rovnako ako Oculus), ale len predchádzajúci model. Ten pre nás nebol veľkou novinkou, no možno ešte viac sa prejavil nedostatok s kabelážou. Oba headsety potrebujú pomerne veľa káblov, no kým pri Oculuse len sedíte, s Vive na hlave sa hýbete a káble sa vám môžu pod nohami metať. Neskôr sa to môže zmeniť napríklad s ramenom s káblom zvrchu, testuje sa aj možnosť s notebookom na chrbte, čo sa však môže ukázať ako slepá ulička.

Okrem toho ale Vive funguje stále veľmi slušne, aj keď tento starší model obrazom zaostáva za finálnym Oculusom. Vyskúšali sme si demá, ktoré sme vám už opisovali, no aj niekoľko noviniek. Portal VR nám napríklad parádne predviedol opravovanie tela robota (Atlas), ktorým vás sprevádza hlas GLaDOS. Pohybujete sa po miestnosti, vyberáte aktívne prvky a pracujete s nimi. Oprava ale môže skončiť aj neúspechom a vtedy sa prejaví výborný scenár plný humoru v duchu Portalu.

Everest je úplne iným zážitkom. Je to menej interaktívne demo, za ktorým stoja bývalí vývojári z CCP Games. Zozbierali enormné množstvo fotiek Mount Everestu vo vysokom rozlíšení, z ktorých vzniklo niečo takéto. Najskôr sa preletíte nad Himalájami a svet pod sebou sledujete z vtáčej perspektívy. Neskôr sa ale už dostanete do úlohy horolezca a sami musíte chodiť v priestore, či loziť po rebríku (len rukami, samozrejme). Tretia časť je zameraná skôr edukatívne. Prezeráte si Himaláje, zoomujete na jednotlivé vrcholy, prezeráte si ich vo vernom prevedení, aj keď rozlíšenie by mohlo byť vyššie, nech nevidíte tak hrubý raster.

Kto tento súboj vyhral?

Oculus Rift a HTC Vive podľa mňa nie sú priama konkurencia. Áno, sú to nové technológie, podobné headsety virtuálnej reality, no každá vyniká v niečom inom. Vo svojej finálnej podobe má zatiaľ výhodu Oculus Rift. Uvidíme, kedy nám HTC ukáže finálny Vive. Dôležité je, že ponúkajú rozdielne zážitky. Rift je skôr pasívny, no vie ponúknuť viac štandardný herný zážitok obohatený o sugestívne prvky. Vive od vás chce pohyb, využívanie priestoru, dokáže vás zobrať na Everest aj pod morské dno, kde sa dokážete prechádzať po palube potopenej lode. Záleží tak na tom, čo od virtuálky chcete. Chcete sedieť v kokpite vesmírnej stíhačky a bojovať z pohodlia kresla či radšej aktívne objavovať niečo nové?

Aj keď je už Oculus finálny, zdal sa mi Vive pohodlnejší a pôsobil ako ľahší. Posun okuliarov nerozostroval obraz a headset lepšie sedel na hlave. Testovali sme ho v prázdnych priestoroch 5x5 metrov, no podľa zástupcov Nvidie sa dá použiť aj na menších plochách. V rohoch miestnosti sú snímače, ktoré snímajú váš pohyb a vedia vám aj do virtuálneho sveta preniesť hranice toho skutočného. Rovnako využíva aj vlastné ovládače, kým Oculus sa balí s Xbox One gamepadom, no hry ho veľmi dobre využívajú. Oculus je navyše už teraz Plug 'n Play a odpadli problémy s inštaláciou, ktoré boli často pri DK2 veľké. Tu má Vive ešte kus cesty pred sebou, no snáď ju zvládne. Isté však je, že sa fanúšikovia nových technológií majú na čo tešiť a bude zaujímavé sledovať, ako sa obe zariadenia uchytia.

LOGITECH G933 ARTEMIS SPECTRUM

FIRMA: LOGITECH

Ak si práve kupujete herný headset, pravdepodobne viete, aká situácia vládne na trhu. Prehľadávač tovarov vám vyhodí toľko výsledkov, že sa nimi neprehrabete ani za víkend, no a v tradičných obchodoch to nie je o nič lepšie. Známe značky sa bijú s tými menej známymi a nech sa zameriate na akékoľvek cenové spektrum, ponuka je obrovská. Prečo by vás teda mali zaujímať nové Logitech slúchadlá? Obzvlášť, ak si spomeniete na nemalé problémy, ktoré sprevádzali predchádzajúci model G930?

Slúchadlá Logitech G933 Artemis Spectrum nie sú úplnou novinkou. Na trh sa dostali koncom minulého roka a pre Logitech to bol trochu risk. G930 boli síce dobré slúchadlá, no občas robil problémy softvér a taktiež vypadával signál pri bezdrôtovom pripojení, ak ste cez Wi-Fi zapli nejaké iné zariadenie. Novinka tak mala nad sebou tieň sklamania z minulosti, aj keď bolo takmer isté, že v ostatných oblastiach ponúkne kvalitu. A ako asi aj čakáte, za tomu odpovedajúcu cenu. Pri kúpe G933 totiž budete musieť z vrecka vytiahnuť až dve stovky.

To rozhodne nie je malý peniaz, no ak ste ochotní dať takúto sumu za slúchadlá, G933 vás rozhodne poteší. Dostanete totiž skvelý zvuk pri hrách, sledovaní filmov aj hudbe, no k tomu navyše aj nálož zaujímavých funkcií. A po takomto úvode musím aj dodať, že dostanete aj bezproblémovú prevádzku. Bezdrôtovo pripojená tlačiareň, konzoly, notebooky, telefóny a mnoho ďalších, nič z toho kvalitu signálu nerušilo - čo boli asi moje najväčšie obavy. Bezdrôtovo slúchadlá pripojíte vďaka kompaktnému USB receiveru. Keď ho nepotrebujete, jednoducho ho do nich schováte, aby ste ho nestratili. Skrýva sa totiž za elegantným krytom na ľavej strane (ktorý veľmi dobre drží na magnetoch).

Slúchadlá ale viete pripojiť aj tradične káblovo (3,5mm jack aj USB), takto si ich pripojíte napríklad ku gamepadom konzol, čím prídete o niektoré pokročilejšie funkcie, no stále vám zostáva výborný zvuk. V balení navyše nájdete aj adaptér na audio mix napájaný z USB, vďaka čomu môžete napríklad pri hraní prijímať hovory. Okrem toho v balení nájdete aj USB kábel pre nabíjanie slúchadiel. Čo si ale budeme hovoriť, pri PC budete headset používať najmä bezdrôtovo a tam niet čo vytknúť. Slušný je aj dosah, ani keď pôjdete do miestnosti vedľa, nebudete počuť žiadne ruchy a neduhy.

Teraz niekoľko čísel. G933 ponúka drivery s priemerom 40 mm, frekvenčný rozsah 20Hz-20KHz, pasívnu impendanciu 39 Ohmov a citlivosť 107 dB.

Nájdete tu aj zabudovaný mikrofón, ktorý je elegantne v ľavej strane slúchadiel a viete si ho jednoducho vysunúť a prispôsobiť tvar. Jeho špecifikácie sú tiež slušné a disponuje frekvenčným rozsahom 100Hz-20KHz. Ten nemá priamo nejaké penové tienenie, no to nevadí a zvuk z neho je veľmi slušný a bez šumu.

Dôležitejšie však je to, čo dostanete do uší vy. A to je paráda, pričom je veľmi dobrý aj 7.1 priestorový dojem.

Možno to bude znieť alibisticky, ale výsledný dojem je aj tak nakoniec veľmi subjektívny. Jednak to, ako ho sami vnímate, no taktiež to, ako si zvuk sami nastavíte. Už základ je podľa mňa výborný, no vďaka Logitech Gaming Software si viete nastaviť obrovské množstvo vecí. Ekvalizér vám dá obrovské možnosti prispôsobiť si zvukovú zážitok a vytvoriť si profily pre jednotlivé tituly. Tu si vytiahnete kroky, aby ste počuli nepriateľov za sebou, inde zas efekty, nech vás hra usadí hlboko do kresla. Je to na vás a urobili by ste chybu, ak by ste sa s nastaveniami nechceli hrať. Ak budete počúvať hudbu, bez ohľadu na žáner bude pôsobiť vyvážene, bez skreslení a hlúpostí, ako zbytočného prebassovania a podobne. Práve naopak, každý žáner vynikne tým, čím má.

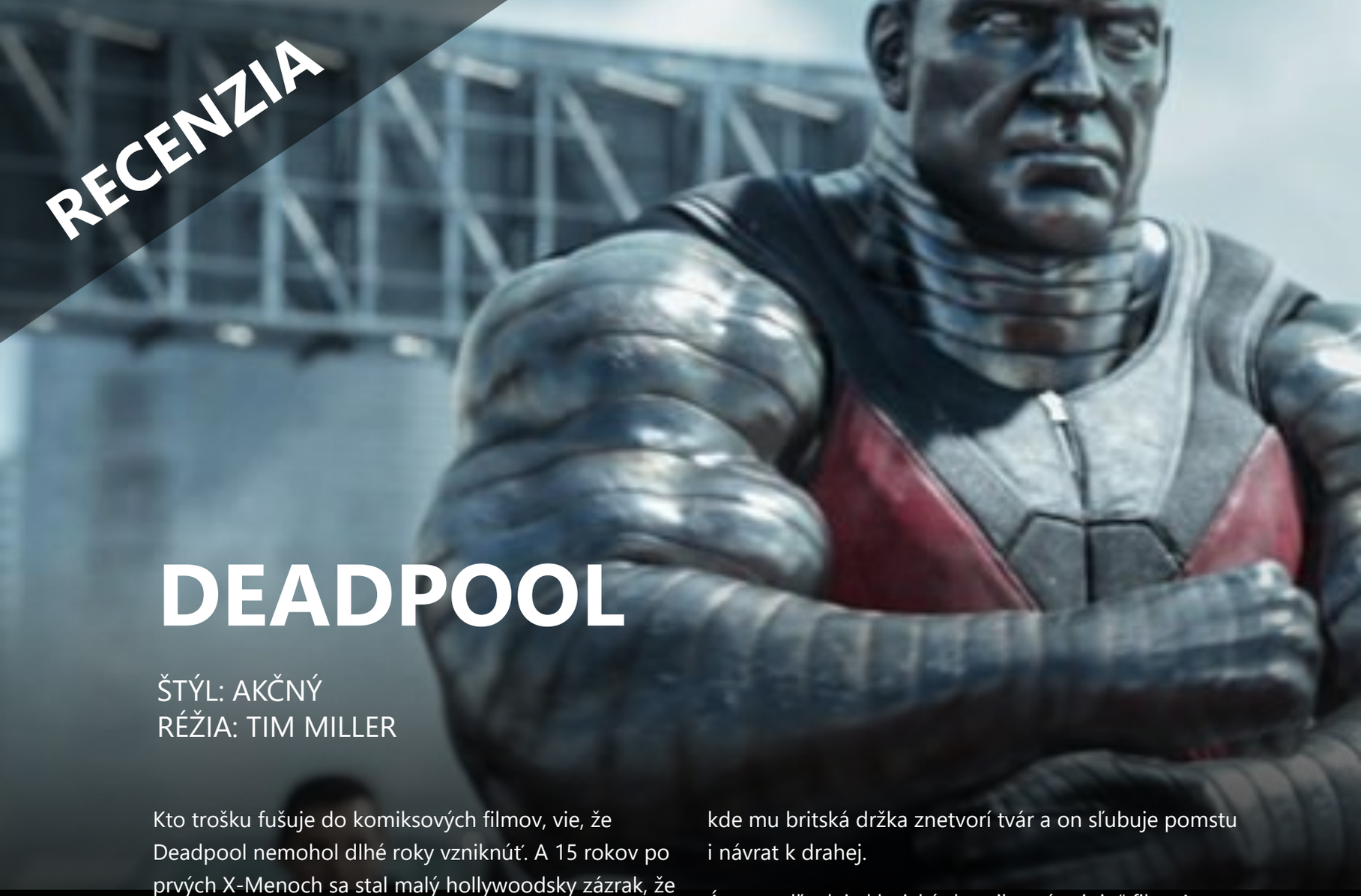
No a potom je tu ďalšia vec, ktorá robí G triedu hernou. Na slúchadlách totiž nájdete množstvo tlačidiel a ovládacích prvkov. Niektoré sú tradičné, zapínate headset, ovládate hlasitosť a podobne. Na ďalších si zas môžete navoliť makrá a používať ich v hrách. Áno, nie je to práve najpraktickejšie, ak máte herné myši a klávesnice, no rozhodne je zaujímavá možnosť mať trojicu G tlačidiel na ľavom uchu. Všetko si opäť upravíte v aplikácii a to isté platí aj pre RGB podsvietenie slúchadiel, čo je ako funkcia vlastne zbytočnosť, no nevyzerá to vôbec zle. Softvér vám dokáže vykúzliť viac ako 16 miliónov farieb a s tým sa už dajú pripraviť pekné efekty.

Musíte však počítať s tým, že spustené osvetlenie sa prejaví na výdrži batérie, a to pomerne veľkým rozdielom. Papierové čísla sú jasné. Výrobca udáva bez osvetlenia až 12 hodín a so zapnutým osvetlením 8 hodín na jedno nabitie. To nie je najhoršie a realita zhruba zodpovedá týmto údajom, aj keď úplne presne som to nemeral. Dizajn je pomerne štandardný a jednoduchý. Ak máte doma nejaké Logitech G produkty, bude vám známy, nakoľko takmer vôbec nevybočuje zo zabehnutej schémy a takmer presne kopíruje jednoduchší model G633 Artemis Spectrum. Pohodlie je ale na vysokej úrovni. Hlavový most je mäkký, netlačí. To isté platí aj pre mušle, pričom veľké náušníky dokážete jednoducho stiahnuť a oprať, ak sú napríklad prepotené. Slúchadlá na hlave sedia veľmi dobre, a to aj keď ich máte niekoľko hodín či s nimi kráčate. Nie sú však príliš dobre spratné, nakoľko ich neviete nijako poskladať.

Logitech G933 Artemis Spectrum sú skvelé slúchadlá, za ktoré si ale poriadne zaplatíte a cena je opäť najväčšou prekážkou. V Logitechu zobrali veľmi dobré G633 a ešte ich zlepšili. Odstránili chyby minulosti a dostanete skvelý zvuk, obrovské možnosti nastavení, vysokú komfort a veľmi dobré bezdrôtové pripojenie. Funguje na PC, no aj na konzolách a s telefónmi. Osobne by som ale pri takejto cene čakal aj niečo viac. Napríklad luxusné pevné puzdro, v ktorom by ste ich mohli prenášať a taktiež celkovo lepšiu prenosnosť, keďže sú pomerne veľké a nedajú sa zložiť. Kvalitami sa však radia medzi najlepšie bezdrôtové modely na trhu.

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK



DEADPOOL

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: TIM MILLER

Kto trošku fušuje do komiksových filmov, vie, že Deadpool nemohol dlhé roky vzniknúť. A 15 rokov po prvých X-Menoch sa stal malý hollywoodsky zázrak, že Fox azda v snahe rozšíriť vlastné Marvel univerzum (majú iba X-Menov) dal dosť peňazí chlapíkovi, ktorý mohol Deadpoola natočiť verne jeho predlohe. Áno, postava sa objavila v X-Men Origins, vyšla videohra a potom malá scéna s brutálnou naháňačkou – a teraz dorazil film, natiahol to isté na 110 minút a je hravý, zábavny a celkom svieži.

Znalcom netreba Deadpoola predstavovať, ale našincom áno: je to neuveriteľne sprostý, samoľúby, ale odhodlaný bojovník. Kedysi fachčal v špeciálnych jednotkách, potom sa kvôli správaniu stal malým zloduchom, aby naháňal väčších a za prašule im dal lekcie. Našiel si štetku, buchol sa do nej a jedny Vianoce nadobudol pocit, že možno aj pre grázla ako on zazvoní svadobný zvon a happy-end. No do života vtrhla rakovina, neznámy chlapík s prísľubom lieku i nových schopností a zrazu leží (ešte) Wade Wilson v továrni, kde mu britská držka znetvorí tvár a on sľubuje pomstu i návrat k drahej.

Áno, podľa deja klasický „komiksový origin" film. A jeden z najlepších. Potenciál Deadpoola využíva absolútne od úvodných titulkov, kde hrá podozrivý song a namiesto mien prídu označenia ako chlapík s britským prízvukom, tupý sráč, tí, čo to vedú atď. Autori solia jeden „deadpoolovský" vtip za druhým. Deadpool je pojem, osobnosť, má vlastný štýl humoru, fungovania v Marvel univerze a film sa mu správne podriadil. Je to jeho kinomrcha! Neprekvapivo, trailery i kampaň nahrávali jeho egu.

Toľko vecí funguje inak – a pre žáner iba dobre. Napríklad nechronologické rozprávanie, ktoré hneď sype pôvodnú naháňačku v 15-minútovej dĺžke a potom odskakuje do minulosti sekať flashbacky. Po polhodine pochopíte, že film väčšinu času skáče medzi dvomi líniami a je to pútavé sledovanie a nie ďalší origin, ako niekto zmení z ničúra na hrdinu. Pozor, Deadpool ani

nechce byť hrdina a je krásne sledovať, ako sa vzopiera označeniu, systému a X-Men univerzu (výborná línia, ako Colossus nechce nechať jeho šarapatu napospas uliciam – a nechýba ani Xavierova Akadémia).

Akčné scény sú parádne a brutálne strihané. Doslova. Deadpool sa vyžíva v násilí, čistých zásahoch, aj useknutých končatín a najlepšie lietajúcich gebuliach. Čistý komiks s litrami krvi ožíva na plátne v top strihu, kamere i dobrej hudbe Junkie XL. Úvod je skvelý a finále obrovské, nie iba boj na férovku, ale angažujú sa aj ďalší mutanti. S dobrým zvukom vás čaká silný zážitok, hoci osobne ma nábeh na finále už máličko nudil. Ale záver je super!

Keď si myslíte, že to bude akčná komiksová groteska, deje sa niečo nečakané i vzácne. Autorom sa podarilo skĺbiť Deadpoolov originálny charakter a kvalitne zrežírovanú akciu a vložili sem regulárne emócie ako smútok i lásku. Každá scéna, kde sa po ohlásení rakoviny Wade Wilson odhodlá bojovať vážne ako iný filmový hrdina s choroboiu, je natočená citlivo a na moment sú frky preč. Funguje to naplno, takže debutujúci Tim Miller zázrakom spojil drzú postavu s nečakaným filmovým presahom.

Ryan Reynolds potvrdil, že nikto v Hollywoode nemôže hrať Deadpoola s takou gráciou. Nový kuriér Ed Skrein je solídny záporak, Gina Carano zapadla a nové objavy ako Brianna Hildebrand sa ujali.

Deadpool je originálny hrdina a potrpí si na originálne spracovanie – dostal ho na mieru. Zabudnite na Ant-Manov, Avengerov 2... od Strážcov galaxie tu nebol taký dobrý Marvel.

Michal Korec

8.0

ZOOLANDER 2

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BEN STILLER

Daj tam Magnum! Nie, Modrú oceľ! Derek a Janko sú späť, ale už nie na výslní ako kedysi. Kultová komédia si žiada pokračovanie, ale po 15 rokoch sa už môžete na veľa vecí pozerať inak...

Derek Zoolander je mimo veľkých predvádzacích mól a po tragédií i zrútení svojho Centra odišiel na samotu. Prišiel o pestúnstvo syna, ostáva samučký, kým ho nenájde Billy Zane a nepovolá ho na top prehliadku do Ríma. Zhodou okolností dostáva zhodnú pozvánku aj Janko v púšti a opúšťa orgiu, aby sa dostal na mólo. Rivalita pretrvá a prehliadka dopadne všelijako. Ako z prvej scény vieme, zomrel Justin Bieber (a pred ním ďalšie hviezdy ako Usher) a agentka Valentina zistí prepojenie s Derekom. V Ríme je navyše aj jeho syn, čo na jednej strane dáva šancu sa zblížiť, ale paralelne sa už Mugato teší na deň, kedy sa dostane z väzenia a zosnuje nový plán.

Nevadí, že dej nedáva zmysel, nejde oň v prvom rade. Dá sa hovoriť o variácii na špionážne paródie, pri porovnaní s vlaňajším Špiónom či Kingsmanom by dopadol podstatne slabšie. Scenár drží pokope vďaka dobrému tempu, striedaniu udičiek i náznakov, ale je škoda, že prvá polovica má viac nápadov ako druhá. Paradoxne Mugatu nie dobre využitý; seká kópiu jednotky a nie riadny plán. Zvláštne, na jednej strane ho chcete sledovať, na druhej vám vadí. Je to dané sileným humorom a nutnosťou mať aj Willa Ferrella? Mohli mu skôr vymyslieť iného zloducha či väčšiu hĺbku. Druhá polovica má nič-moc scénu s väzením, bizarné finále a... po 15 rokoch budete čakať viac.

Paralelne sa Zoolander 2 snaží čo najlepšie využiť postavy a ich absurdné vyznievanie v módnom svete. Derek a Janko sú egocentrickí chmuľovia s tonou problémov (väčšinu neriešia), ale udržiavajú si svoj štýl. Každý je originál a dostanú kopu scén na vyniknutie: tuposť Dereka nemá konca kraja, ale autori urobili to najlepšie, čo mohli – dali mu syna, akého nečakáte. Je to najlepšia nová postava, hoci aj tá mohla byť lepšie využitá, ale je opak Dereka, jeho veľká výzva do budúcna a gény sa prejavia...

Samoľúby Janko sa osvedčí ako dobrý infiltrátor, Owen Wilson ho hrá znamenito. Lepšie ako Stiller svojho Dereka, lebo sa sústredil súčasne na scenár i réžiu.

Nováčikovia celkovo zaberú, či ide o Dereka Juniora alebo Valentinu vo skvostnom podaní Penelope Cruz. Zabudnite, že to bude micka do počtu, má skvelé scény, tonu šarmu a nezameniteľný prízvuk. Keď ide o hercov, je tu silná zostava (aj Kristen Wiig spozná málokto) a to sú tu ešte tucty cameo rolí . Ťažko povedať, či je lepší Všetko (Benedict Cumberbatch), skutočný Kiefer Sutherland alebo Sting!

Zoolandera 2 je navyše dobré vidieť na obrovskom plátne; je to síce komédia, ale má vynikajúci zvuk, obrazové nápady i šikovnú kameru. Soundtrack seká všetko od Beethoveena po Relax.

Lenže niekto neustrážil tempo, stále pchal Mugatu, kde ho už netreba a po hodine prichádza plná vlna nudy. Čo nie je dobre, lebo zrazu film nenapĺňa očakávania divákov a jednoznačne ich neohúri ani finále.

Zoolander 2 by určite nemali zmeškať fanúšikovia či návšteníci oslovení módnym svetom. Je prekvapivé, že za pár dní sa tu zliezla hubatá Rebel Wilson, egocentrický Deadpool a teraz Derek i Janíčko. To všetko sú absurdné komédie, čo vyzývajú žáner na nové méty. Žiaľ, lepší scenár by priniesol celkovo lepší dojem – kvalita a originalita jednotky sú fuč.

Michal Korec

5.0

OSEM HROZNÝCH

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: QUENTIN TARANTINO

Okay, na net „ušlo" 40 filmov, vrátane nového Tarantina Osem hrozných. Mnohí ste ho už samozrejme videli, takže kiná budú možno poloprázdne. Napravo 7 z 10 pribitých klincov na dverách obchodu černošky Minnie, za čo ma skalní zlynčujú ako Djanga, lebo tam nie je plná paľba. Takmer tri hodiny však ponúkli aj rozpačité dojmy. Vonku už máme sneh, tak si dajme dusené mäso, kávu a poďme o tom hodiť kus reči do útulnej chajdy. To by sa predsa ukecanému Tarantinovi najviac páčilo.

Je to takmer ako začiatok výživného vtipu: „Lovec odmien, černoch a kat vojdú do baru...". Tarantino si nachystal chuťovku v podobe napchania niekoľkých podobných, no predsa nesúrodých živlov do drevenej búdy v horách zasneženého Wyomingu, navyše s blížiacou sa snehovou víchricou. A nie každý je tu za toho, za koho sa vydáva.

Menoslov je bohatý: dvaja vychýrení lovci odmien, z toho jeden černošský major a druhý so ženským príveskom, ktorý ide dať obesiť a skásnuť zaň desať tisíc, ďalej budúci šerif mestečka Red Rock, cool uhrančivý Mexikánec, spomínaný kat, starý generál a samotár. Vravím, ako z vtipu.

Vtip je však v tom, že ide o ôsmy film Tarantina, pričom vieme, že ich môže byť aj 8 1/2. Alebo aj deväť, keď už sme pri tom. Tu sa začína podprahová prešibaná hra, lebo nejde len o počet filmov, ale konkrétne aj postáv vo filme. V tej triviálnej premise ho ľahko prekuknete a hra tým pádom aj končí. Kým sa však dostane do stiesnených drevených priestorov, rozohráva riadne dlhú predohru.

Úvod je približne hodinu veľmi rozťahaný, pozvoľne spoznávame zopár postáv a počúvame dialógy, z ktorých len niektoré majú skutočný význam pre budúci vývoj. Je to verzia šachovej partie, keďže Tarantinov štýl už poznáme a on o tom vie. Rozloží si figúrky na doske a začne strategickú filmárčinu. Preto je napríklad komentár k Americkej občianskej vojne zbytočný, no preňho typický. Zavádza, aby zabával, ale bohužiaľ s týmto ego štýlom to teraz riadne prehnal. Chýba najmä presah, to čo ho vždy zdobilo. Popkultúrna vložka sedí v kúte rozheganej búdy a úlomky ako spomínanie na vojnu, rasizmus a mizogýnia sa míňajú účinku.

Potom ale príde historka Samuela L. Jacksona s jeho „Big Black Johnsonom" a z rasistickej vaty sa po plánovanej prestávke (12 minút) pomaly vykľuje film o podvode, ktorý nerátal s jedným černochom naviac. Nakoľko je chytrý sa zdá byť najväčšou kontroverziou, ale chytá aspoň druhý dych a nastupuje krv – tečie z lebiek, genitálií alebo ju postavy vracajú. Skelet však dačo pripomína, že? Jasné, Tarantinove staršie filmy. Osem hrozných by ste pokojne mohli

premenovať na Pulp dogs (alebo Reservoir fiction, to je jedno). Podobné tvorivé rysy sú totiž až príliš zrejmé.

Na šachovnici má veľa zaujímavých postáv, člení dej na kapitoly, postupne dávkuje indície, servíruje chutnú kávu, zvraty a potoky krvi. Vykráda sa, čím ďalej tým viac a ani zvraty nie sú tak nečakané, ako sme bývali zvyknutí. Jedna vec je progress a využívanie trademarkov, druhá núkať divákovi to isté len v novom obale. A ešte k tomu tá triviálnosť.

Nebavíme sa o masterpiece, tým sú pre niekoho Nehanební bastardi, iného Gauneri alebo Pulp fiction. Tu je vrcholom pritiahnutie Ennia Morriconeho a štandardne soundtrack. V teatrálnej verzii, či v roadshow expedícii vo formáte 70 mm to môže byť zaujímavý zážitok, ktorý ale v bežnom kine, kde nie je 70mm premietačka, bude hlavne spočiatku útrpný ako rozšírená verzia Nymfomanky. (Hlavný rozdiel oproti digitálnej verzii, ktorú hrajú naše kiná a 70 mm roadshow úpravy, je okrem zážitku z mimoriadnej kamery - v dĺžke samotného filmu. 70 mm verzia obsahuje 6 minútový hudobný úvod a 12 minútovú prestávku pred začiatkom štvrtej kapitoly. Ide o poctu slávnym epickým Panavision dielam americkej kinematografie 50-60 rokov, ktoré využívali ako overture tak aj intermission).

Aj tak docielil, aby to bolo dosť cool. Celý ten minimalistický nádych, výprava a najmä niektoré dialógy, ktoré herci parádne oživujú. Vyniká Samuel L. Jackson, to je nad sneh jasné. Ale statne mu sekunduje krvou zaliata Jennifer Jason Leigh. To sú však len dvaja, čiže znova nevyužitie potenciálu. Časy, kedy nás každá jedna malá postavička nesmierne bavila sú preč, čo je na škodu. Keď už repete, tak predsa poriadne.

Prepálenie minutáže pri Djangovi nestačilo a Quentin to dokázal potiahnuť ešte ďalej. Je to pocta na všetky možné známe smery, búranie westernových archetypov kade-tade, ale v tak útrpnom prevedení, až sa to oveľa viac blíži tomu zamýšľanému divadlu (už pracuje na obrusovaní scenára pre divadelné dosky). Nekompromisní milovníci Quentina si pridajú dva, možno aj tri body. Mne to svedomie nedovolí, nech mám jeho filmy akokoľvek rád.

Lukáš Slovák

7.0

RECENZIA

REVENANT

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: ALEJANDRO GONZÁLEZ IÑÁRRITU

Revenant: Zmŕtvychvstanie ešte pred uniknutím na internet (spolu s ďalšími filmami zaslanými akademikom na výber oscarových nominantov) predchádzala povesť sugestívneho zážitku pre diváka i samotný štáb. Početné texty a rozhovory zdôrazňovali náročnosť natáčania v teréne za ťažkých podnebných podmienok a nízkych teplôt. Samotný Leonardo DiCaprio povedal, že šlo o najťažšiu úlohu jeho hereckej kariéry. Zároveň sa okolo tvorcov systematicky vytvárala aura jedinečnosti v prístupe a spôsobe uchopenia príbehu skutočného trappera Hugha Glassa. Všetky zvesti viedli k logickej otázke: dostojí výsledok nemalým očakávaniam a vynaloženému úsiliu? Podľa môjho názoru nie.

Alejandro González Iñárritu sa preslávil ako tvorca voľnej trilógie mozaikových filmov Amores perros, 21 gramov a Babel, ku ktorým mu písal scenáre Guillermo Arriaga. Nasledujúci Biutiful si už z veľkej časti napísal sám, upustil i od spletitého sieťového rozprávania a zameral sa na jediného hlavného hrdinu. Podobný postup sprevádzal i minuloročného oscarového Birdmana, pri ktorom učinil Iñárritu ešte závažnejšie rozhodnutia. Tým najvýznamnejším bola výmena dvorného kameramana Rodriga Prieta, ktorého nahradil „majster dlhých záberov" Emmanuel „Chivo" Lubezki.

Revenant ako druhý plod spolupráce s Lubezkim naznačuje obrat a novú tendenciu v Iñárrituovej filmografii. I keď boli režisérove predošlé filmy bez výnimky štylisticky zaujímavé, hlavnú funkciu malo komplikované rozprávanie, nezriedka porušujúce časovú následnosť a zvyšujúce tak nároky na divákovu pozornosť (čiastočnou výnimkou je Biutiful). V Birdmanovi už bola komplikovanosť a nutnosť filtrovania informácií podriadená zvýraznenému štýlu - vyplývala z toho, že film zasadený do rušných priestorov divadla na Broadwayi vďaka skrytým strihom a postprodukčným úpravám budil dojem natočenia v jednom zábere. Revenant zamenil nepriateľské prostredie po úspechu bažiacich umelcov a kritikov za nehostinné zasnežené vrchy a údolia Montany a Južnej Dakoty roku 1823 plné Indiánov. Dominantnú funkciu tu už takmer úplne prevzal štýl, útočiaci na zmyslový prežitok diváka a bezprostredne ho približujúci postavám uprostred americkej divočiny.

Bez pochýb by šlo Revenant označiť za ojedinelý viscerálny životopisný „survival triler". Uhrančivé dlhé zábery, v ktorých si strih dáva na čas a vykresľuje pozoruhodné panoramatické obrazy zasneženej krajiny, alebo nás spolu s protagonistom zúžením perspektívy uväzňuje v súboji s mohutným grizlym sú pôsobivé a vťahujú do deja. Spôsobom natočenia, poetikou, obsadením domorodých nehercov do vedľajších rolí a tlakom na reálnu akciu (žiadne zelené plátno) či prirodzené svetlo pripomenie Nový svet Terrenca Malicka alebo niektoré z hraných filmov Wernera Herzoga. Ťažko však rozlíšiť, a to hlavne v prípade prvého zmieneného, kde končí iba podobnosť a začína imitovanie. Odysea Hugha Glassa naprieč zľadovatenými pláňami sa v zásade dejovo výrazne nelíši od Iñárrituovej predošlej tvorby. Opäť ide o príbeh osudom ťažko fyzicky a psychicky skúšaného človeka, ktorý je dohnaný na pokraj vlastných síl bez nádeje na zlepšenie situácie - len v omnoho extrémnejšej a drsnejšej polohe. Miesto pocty ľudskej vytrvalosti a schopnosti prežiť nemožné sa chvíľami mení v až nechcene čiernohumorne prepálenú exploatáciu utrpenia. Telesnosť filmu spôsobuje, že u

mlčanlivého Glassa vnímame v prvom rade jeho fyzickú stránku. V dôsledku nerozvinutosti postavy (naproti pragmaticky vykreslenému súperovi Johnovi Fitzgeraldovi) nemá Revenant na veľkej ploche čo rozprávať. Jednoduchý príbeh zrady a pomsty v historických kulisách nedokáže utiahnuť nadsadenú stopáž. Zhruba dve a pol hodiny ubíjajúcich momentov, kedy Glass znova a znova bojuje o život, alebo pomaly umiera má kompenzovať snaha o spirituálny rozmer.

Už v Biutiful a ironicky i Birdmanovi siahal Iñárritu po prvkoch mystiky. Tu duchovnú rolu napĺňajú flashbacky a vízie, v ktorých Glass vidí svoju mŕtvu ženu alebo sa znovu stretáva so zavraždeným synom. Myšlienka, že i obyčajný človek môže nadviazať kontakt s duchovným svetom cez utrpenie pozemského tela a duše je ale podaná povrchne. Ťažko sa ubrániť dojmu, že sa v týchto sekvenciách hojne vyberá a kopíruje z diel Terrenca Malicka či Andreja Tarkovského tak, aby film vytvoril ilúziu hĺbky a zároveň sa zavďačil každému divákovi. Skupina kritikov vytýkala rozkročenosť medzi pokusom o veľké umenie a komerciou, ktorá ho len napodobňuje už Birdmanovi. S týmto názorom nesúhlasím, nemám však problém totožný verdikt vyniesť nad Revenant. Ani ambiciózne použitie postupov príznačných pre umelecké filmy (dlhé zábery, kamera „plávajúca" priestorom, subjektivizácia rozprávania cez predstavy a sny hlavnej postavy prelínajúce sa do reality filmového sveta), ani prvkov posilňujúcich filmový realizmus (skutoční Indiáni, prvky domorodej hudby, historicky verná výprava a kostýmy, všadeprítomná špina a krv, v neposlednom rade kruté počasie a majestátna príroda) nedokáže zakryť hru na istotu, ktorú tu s nami režisér hrá. 135-miliónový rozpočet, výber námetu, renomovaní členovia štábu i obsadenie zvučných hereckých mien naznačuje, že tvorcovia majú namierené k tým najprestížnejším oceneniam. Pod lákavým povrchom sa však ukrýva len chabo vyrozprávaná tábornícka historka s vágne načrtnutými témami dedičstva koloniálnej histórie, ktorá kvôli vysokému výskytu náhod a ťažkej uveriteľnosti nedáva priestor na vytvorenie vzťahu k hlavnému hrdinovi.

Predovšetkým v porovnaní s ďalším aktuálnym zimným westernom (i keď sa žánrovým škatuľkám oba svojsky vymykajú), i za cenu miernej divadelnosti rafinovane dramaticky vybudovaným Osem hrozných Quentina Tarantina, vyznieva Revenant: Zmŕtvychvstanie celkom banálne. Jeho najhúževnatejším protagonistom nie je Hugh Glass, ale Alejandro González Iñárritu, ktorý sa i naďalej pridŕža osvedčenej schémy, vyžíva sa vo vyhrotených scénach, trýznení postáv i diváka. Aj napriek ďalšej zmene štýlu sa neubráni postupnej repetícii a prázdnote. Po Babel dokázal opakovane radikálne zmeniť to, ako rozpráva. Teraz, po jeho šiestom celovečernom projekte možno nastal zrejme čas zmeniť i to, čo rozpráva.

Michal Baranovič

7.0